

Tele-education: Aplikasi Mobile berbasis Augmented dan Virtual Reality sebagai media transformatif di era digital untuk meningkatkan literasi keuangan

Oleh: Ratna Candra Sari, Nurhening Yuniarti, Setyabudi Indartono, Mimin Nur Aisyah, Arin Pranesti

ABSTRAK

Tim peneliti Tele-education yang beranggotakan lima tim dosen peneliti dan sejumlah mahasiswa asisten peneliti berkolaborasi dengan PT Eduraya Teknologi Nusantara sebagai mitra penelitian memberikan solusi inovatif atas permasalahan akan rendahnya literasi keuangan di Indonesia dengan mengembangkan dan mendiseminasikan media edukasi literasi keuangan berbasis Augmented dan Virtual Reality, aplikasi mobile, dan memberikan pelatihan literasi untuk meningkatkan literasi keuangan masyarakat. Rangkaian kegiatan dimulai dengan pengembangan produk. Pembuatan produk inovasi media literasi keuangan dilakukan oleh tim peneliti dan developer. Dalam rangka mendukung kegiatan pembuatan produk, diperlukan Focus Group Discussion (FGD) perancangan sistem produk guna mendapatkan rancangan produk media edukasi literasi keuangan. Dalam menjalankan rangkaian penelitian ini, tim telah menyusun artikel jurnal berjudul "Responding to Islamic Finance Anomalies in Indonesia Sharia Financial Literacy using Virtual Reality Context" yang saat ini berstatus under revised. Dalam rangka pengenalan produk media literasi keuangan kepada masyarakat, tim peneliti bersama mitra melaksanakan kegiatan sosialisasi, pelatihan, dan workshop produk yang diikuti oleh orang tua/wali murid dan peserta didik dari beberapa SD di wilayah Yogyakarta. Dari setiap kegiatan yang sudah terlaksana, diperlukan evaluasi produk agar dapat menciptakan produk berkualitas. Evaluasi tersebut dihadiri oleh tim peneliti dan mitra. Pada tahap akhir kegiatan penelitian ini, dilaksanakan pembuatan laporan substansi serta monitoring dan evaluasi. Pelaporan tersebut dilakukan untuk melaporkan setiap kegiatan yang sudah terlaksana sebagai bentuk pertanggungjawaban. Sementara itu, monitoring dan evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi produk inovasi penelitian yang sudah diciptakan. Pelaksanaan MBKM sebagai luaran dalam penelitian ini terlaksana dengan melibatkan mahasiswa dalam kegiatan penelitian serta kegiatan magang di mitra PT Eduraya Teknologi Nusantara untuk pembuatan produk penelitian. Produk yang berhasil diciptakan dari serangkaian penelitian ini berjumlah enam produk. Pelaksanaan kegiatan ini dihadapi dengan berbagai kendala, diantaranya yaitu proses accepted aplikasi mobile pada Play Store memakan waktu lama, proses penyesuaian prosedur MBKM kegiatan MF dengan prodi Pendidikan Akuntansi dan Manajemen, penyesuaian artikel sesuai dengan revisi dari reviewer, terdapat beberapa smartphone peserta yang tidak mendukung aplikasi pembelajaran literasi keuangan, penyesuaian waktu kegiatan diseminasi produk dengan peserta, penyesuaian sistematika pelaporan substansi, dan penyelarasan waktu monitoring antara tim peneliti dengan mitra. Total anggaran dari DIKTI yang diserap yaitu sebesar Rp654.051.883,00.

Kata Kunci: Literasi Keuangan, Tele-Education, Augmented Reality, Virtual Reality