

DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>

ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF EKONOMI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN LITERASI EKONOMI MAHASISWA

Desi Budiono^{1*}, Intan Utami

^{1*,2} Universitas Muhammadiyah Metro, Kota Metro, Indonesia

E-mail: desibudiono@ummetro.ac.id^{1*}
utamiintan467@gmail.com²

Abstrak

Perkembangan teknologi digital menuntut perubahan dalam pendekatan pembelajaran, termasuk pada mata kuliah Ekonomi Digital. Namun, media pembelajaran yang tersedia masih belum sepenuhnya menjawab kebutuhan mahasiswa dalam memahami konsep ekonomi berbasis teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran ekonomi digital berbasis e-modul interaktif guna meningkatkan literasi ekonomi mahasiswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan subjek sebanyak 20 mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro yang telah menempuh mata kuliah Ekonomi Digital. Instrumen yang digunakan berupa angket kebutuhan mahasiswa terhadap fitur e-modul, yang terdiri dari delapan indikator utama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa mengharapkan media pembelajaran yang interaktif, mudah digunakan, menarik secara visual, serta terintegrasi dengan praktik ekonomi digital. Temuan ini menegaskan perlunya pengembangan e-modul interaktif yang adaptif terhadap karakteristik generasi digital dan mendukung proses pembelajaran yang aktif. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa mahasiswa memiliki harapan tinggi terhadap hadirnya media pembelajaran ekonomi digital yang mampu meningkatkan literasi ekonomi dan keterlibatan belajar secara menyeluruh.

Kata kunci: analisis kebutuhan; e-modul interaktif; ekonomi digital; media pembelajaran, literasi ekonomi

Abstract

The advancement of digital technology necessitates a transformation in learning approaches, including in Digital Economics courses. However, the available instructional media have not fully addressed students' needs in understanding technology-based economic concepts. This study aims to analyze the need for developing interactive e-module-based learning media in digital economics to enhance students' economic literacy. This research employs a descriptive quantitative approach, involving 20 students from the Economic Education Program at Universitas Muhammadiyah Metro who had previously completed the Digital Economics course. The data were collected using a student questionnaire focused on their expectations regarding e-module features, covering eight key indicators. The results show that most students expect learning media to be interactive, user-friendly, visually appealing, and integrated with real-world digital economic practices. These findings highlight the urgency of developing adaptive interactive e-modules that align with the characteristics of the digital generation and support active learning processes. The study concludes that students have high expectations for the presence of digital economics learning media capable of enhancing economic literacy and overall learning engagement.

Keywords: needs analysis; interactive e-module; digital economics; learning media; economic literacy



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mendorong perubahan paradigma dalam dunia pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi. Di era ekonomi digital, mahasiswa dituntut untuk tidak hanya memahami teori ekonomi konvensional, tetapi juga mampu mengaplikasikan konsep-konsep ekonomi dalam konteks digital secara kritis dan kreatif. Oleh karena itu, media pembelajaran yang mendukung pembelajaran aktif, fleksibel, dan berbasis teknologi menjadi kebutuhan yang mendesak.

Penelitian (Wandira dan Hardaningrum, 2023) menjelaskan literasi ekonomi sebagai kemampuan menggunakan konsep-konsep ekonomi dasar dan berpikir kritis dalam pengambilan keputusan; literasi ini berfungsi mengubah perilaku ekonomi agar lebih cerdas (misalnya menabung, berinvestasi, dan melindungi pendapatan). Sementara (Budiwati dkk., 2020) menegaskan bahwa literasi ekonomi memungkinkan individu membuat keputusan yang lebih bijaksana yang membentuk masa depan mereka. Dalam konteks personal, literasi ekonomi yang tinggi berdampak pada kemampuan mengelola aset, utang, dan tabungan secara lebih baik. Oleh karena itu, membekali mahasiswa dengan literasi ekonomi yang memadai sangat penting untuk membentuk perilaku keuangan yang sehat dan rasional.

Dalam skala makro, (Ismail dkk., 2019) menunjukkan bahwa pemahaman ekonomi yang baik di kalangan masyarakat berdampak positif pada pertumbuhan ekonomi dan efisiensi pelaksanaan kebijakan publik. Di tingkat mahasiswa, temuan serupa terlihat pada perkembangan wirausaha: literasi ekonomi terbukti mendukung minat berwirausaha, seperti (Kahyangan et al., 2022) ditemukan pengaruh signifikan literasi ekonomi terhadap kecenderungan berwirausaha mahasiswa. Sebaliknya, (Paywala, 2022) mencatat literasi ekonomi turut memengaruhi kecenderungan perilaku konsumtif mahasiswa, yang menjadi pertimbangan penting dalam pembentukan kebiasaan finansial yang lebih rasional.

Di era ekonomi digital, urgensi literasi ekonomi semakin meningkat. (Ramadhan dan Novitasari, 2023) menggarisbawahi bahwa inovasi keuangan digital (*fintech*) meningkatkan stabilitas dan efisiensi sistem keuangan, namun implementasinya membutuhkan pengelolaan data pribadi sehingga literasi ekonomi berperan sebagai tindakan preventif untuk menjaga privasi pengguna. Selain itu, literasi ekonomi digital bagi pelajar kini menjadi kebutuhan mendesak; (Wandira dan Hardaningrum, 2023) menekankan perlunya literasi ekonomi digital di abad ke-21, khususnya bagi siswa yang aktif menggunakan teknologi, agar mereka dapat memanfaatkan ekonomi digital secara positif dan menghindari kejahatan digital. Pendekatan digital dalam pendidikan ekonomi juga sedang dikembangkan. Contohnya, media pembelajaran digital yang dirancang oleh (Wandira dan Hardaningrum, 2023) terbukti valid dan efektif meningkatkan literasi ekonomi siswa (berdasarkan hasil uji *n-gain*).

Seiring dengan meningkatnya penggunaan teknologi informasi dalam pendidikan, media pembelajaran berbasis digital seperti e-modul interaktif mulai banyak dikembangkan. Penelitian (Munir et al., 2023) menunjukkan bahwa penggunaan e-modul interaktif dalam pembelajaran ekonomi mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa di tingkat SMA. Sementara itu, (Susanti et al., 2023) mengembangkan e-modul interaktif dalam pembelajaran IPAS dan menyimpulkan bahwa media tersebut efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. (Hasan dan Anugrawati, 2024) bahkan menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi digital dapat meningkatkan literasi ekonomi secara signifikan di kalangan

DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>

pelajar. (Budiono, et.al., 2022) menyatakan bahwa kebutuhan terhadap media pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan. Mereka menekankan pentingnya pengembangan media berbasis kebutuhan dan karakteristik mahasiswa agar pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Hasil uji coba penelitian (Budiono, et.al., 2023) terhadap mahasiswa menunjukkan tanggapan yang sangat positif terhadap kebermanfaatan media pembelajaran interaktif yang praktis digunakan.

Dengan demikian, studi ini menegaskan pentingnya literasi ekonomi bagi mahasiswa dalam kerangka pembelajaran ekonomi berbasis digital. Pengembangan media pembelajaran digital yang mengintegrasikan materi literasi ekonomi perlu mendapat perhatian serius, sehingga mahasiswa tidak hanya terampil menggunakan teknologi, tetapi juga memiliki pemahaman ekonomi yang kuat untuk mengelola peluang dan risiko ekonomi digital. Meskipun berbagai penelitian telah dilakukan, sebagian besar masih terbatas pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Selain itu, sebagian besar media pembelajaran ekonomi yang tersedia masih bersifat konvensional, statis, dan tidak mengakomodasi kebutuhan aktual mahasiswa. Hal ini menjadi celah penting dalam pengembangan media pembelajaran ekonomi digital, khususnya e-modul interaktif yang berbasis kebutuhan nyata mahasiswa. Penelitian yang secara khusus menyoroti pengembangan media pembelajaran e-modul interaktif untuk mata kuliah Ekonomi Digital di perguruan tinggi masih sangat terbatas. Padahal, pembelajaran di jenjang pendidikan tinggi memiliki kompleksitas yang lebih tinggi, terutama terkait dengan integrasi konsep ekonomi digital ke dalam praktik nyata dan kebutuhan mahasiswa yang lebih beragam. Kesenjangan inilah yang menjadi dasar dilakukannya penelitian ini.

Permasalahan utama yang ditemukan di Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro adalah belum tersedianya media pembelajaran yang dapat mengakomodasi kebutuhan mahasiswa dalam memahami materi Ekonomi Digital secara interaktif dan aplikatif. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa mahasiswa mengalami kesulitan dalam menghubungkan teori ekonomi digital dengan praktik nyata di lapangan. Hal ini berpotensi menghambat peningkatan literasi ekonomi mahasiswa sebagai calon pendidik yang akan menghadapi tantangan pendidikan ekonomi di era digital.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, solusi yang ditawarkan adalah melakukan analisis kebutuhan mahasiswa sebagai tahap awal dari pengembangan media pembelajaran e-modul interaktif. Analisis ini mencakup identifikasi harapan mahasiswa terhadap berbagai fitur yang seharusnya dimiliki oleh e-modul interaktif yang ideal, seperti kemudahan penggunaan, tampilan visual, interaktivitas, aksesibilitas, keberadaan fitur evaluasi (kuis), fitur multimedia (video/animasi), integrasi materi dengan praktik ekonomi digital, dan fitur tambahan seperti forum atau gamifikasi.

Penelitian ini secara khusus bertujuan untuk menganalisis kebutuhan mahasiswa dalam pengembangan media pembelajaran ekonomi digital berupa e-modul interaktif. Fokus utama kajian ini adalah mengidentifikasi harapan mahasiswa terhadap fitur-fitur media yang akan dikembangkan, sebagai dasar dalam proses desain dan implementasi media interaktif berbasis digital untuk meningkatkan literasi ekonomi mereka.

DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan rancangan survei untuk menganalisis kebutuhan mahasiswa terhadap pengembangan media pembelajaran e-modul interaktif pada mata kuliah Ekonomi Digital. Tahapan penelitian meliputi: (1) identifikasi kebutuhan melalui penyebaran kuesioner kepada mahasiswa, (2) tabulasi data hasil kuesioner, dan (3) analisis deskriptif terhadap harapan mahasiswa terkait fitur e-modul. Penelitian ini merupakan tahap awal dari penelitian dan pengembangan (R&D), yang difokuskan pada analisis kebutuhan (*needs assessment*) sebagai dasar perancangan media pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Muhammadiyah Metro. Subjek penelitian adalah mahasiswa yang telah atau sedang menempuh mata kuliah Ekonomi Digital. Jumlah subjek sebanyak 20 mahasiswa, yang dipilih secara *purposive* berdasarkan kriteria: (1) telah menyelesaikan mata kuliah Ekonomi Digital, dan (2) bersedia menjadi responden. Pengumpulan data dilakukan selama bulan September 2024.

Materi yang menjadi fokus dalam analisis kebutuhan ini adalah komponen-komponen fitur e-modul interaktif pembelajaran Ekonomi Digital yang mencakup: kemudahan penggunaan, tampilan visual, interaktivitas, aksesibilitas, fitur evaluasi (kuis), fitur multimedia (video/animasi), integrasi materi dengan praktik digital ekonomi, serta fitur tambahan seperti forum atau gamifikasi. Fokus ini diturunkan dari kompetensi dasar yang tercantum dalam Rencana Pembelajaran Semester (RPS) mata kuliah Ekonomi Digital.

Instrumen yang digunakan berupa kuesioner tertutup dengan skala *Likert 5* poin (1 = sangat tidak setuju hingga 5 = sangat setuju). Kuesioner terdiri dari delapan indikator yang merepresentasikan harapan mahasiswa terhadap fitur e-modul interaktif. Kuesioner disusun berdasarkan indikator dari literatur sebelumnya dan divalidasi oleh dua ahli media pembelajaran dan satu dosen pengampu mata kuliah Ekonomi Digital melalui validasi isi (*content validity*). Prosedur validasi dilakukan dengan mengkaji kesesuaian butir instrumen terhadap indikator dan revisi butir sesuai masukan para ahli.

Kuesioner disebarkan secara daring melalui Formulir Online, dan data dikumpulkan dalam format *excel* untuk dianalisis lebih lanjut.

Data dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif berupa perhitungan rerata (*mean*), frekuensi, dan persentase untuk masing-masing item. Rata-rata dihitung menggunakan rumus:

$$X = \frac{\sum_{i=1}^n X_i}{n}$$

Keterangan:

X = Rata-rata skor indikator

X_i = Skor individu pada indikator ke-*i*

n = Jumlah responden

Hasil analisis disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan interpretasi kecenderungan berdasarkan rerata skor. Skor rerata $\geq 4,00$ dikategorikan sebagai “harapan tinggi”, skor 3,00–3,99 sebagai “harapan sedang”, dan skor $< 3,00$ sebagai “harapan rendah”.

DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan mahasiswa terhadap pengembangan e-modul interaktif sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Ekonomi Digital. Data diperoleh dari 20 mahasiswa yang telah mengikuti mata kuliah tersebut dan dianalisis secara deskriptif kuantitatif berdasarkan delapan indikator utama.

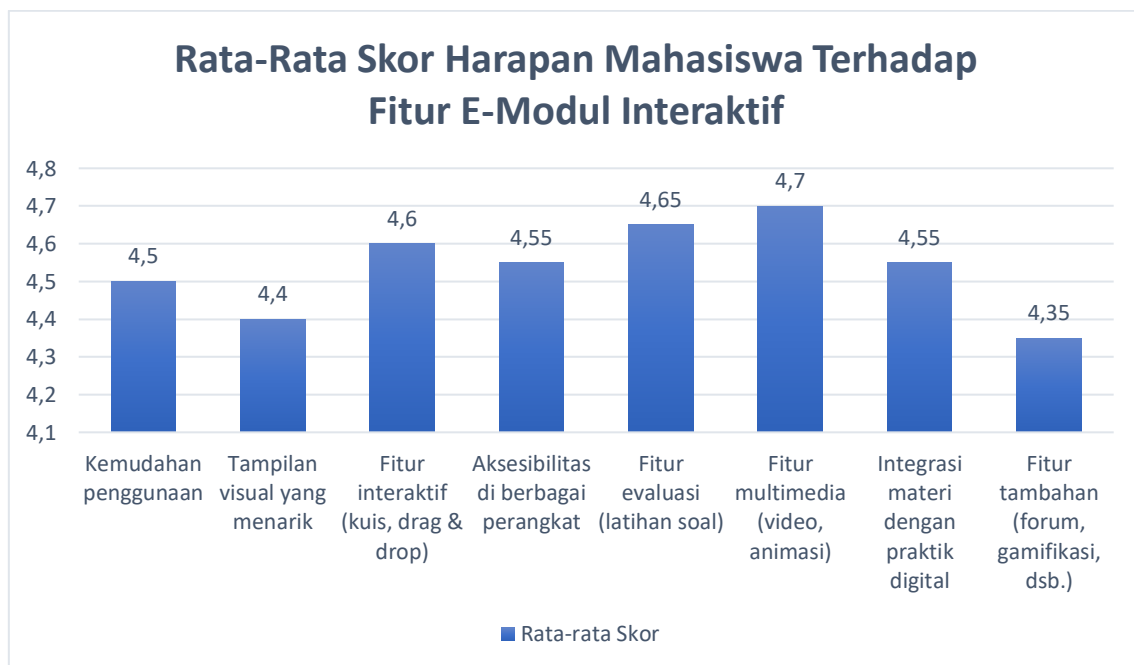
Berikut adalah hasil perhitungan rata-rata skor harapan mahasiswa terhadap fitur dalam e-modul interaktif yang ideal.

Tabel 1. Rata-Rata Skor Harapan Mahasiswa terhadap Fitur E-Modul Interaktif

No	Indikator Fitur	Rata-rata Skor	Kategori
1	Kemudahan penggunaan	4,50	Harapan tinggi
2	Tampilan visual yang menarik	4,40	Harapan tinggi
3	Fitur interaktif (kuis, drag & drop)	4,60	Harapan tinggi
4	Aksesibilitas di berbagai perangkat	4,55	Harapan tinggi
5	Fitur evaluasi (latihan soal)	4,65	Harapan tinggi
6	Fitur multimedia (video, animasi)	4,70	Harapan tinggi
7	Integrasi materi dengan praktik digital	4,55	Harapan tinggi
8	Fitur tambahan (forum, gamifikasi, dsb.)	4,35	Harapan tinggi

Sumber: Data Primer, 2024

Gambar 1 Harapan Mahasiswa Terhadap Fitur E-Modul Interaktif



Gambar 1 menyajikan delapan batang mewakili setiap indikator dengan rentang skor 4.35–4.70. Menunjukkan bahwa semua indikator berada dalam kategori “harapan tinggi” dengan skor rata-rata tertinggi terdapat pada indikator fitur multimedia (4,70), diikuti fitur evaluasi (4,65) dan interaktivitas (4,60).

DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa seluruh indikator kebutuhan terhadap fitur e-modul interaktif berada dalam kategori harapan tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa mahasiswa memiliki ekspektasi besar terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik dan interaktif.

Tingginya harapan terhadap fitur multimedia dan interaktivitas mendukung temuan (Munir et al., 2023) yang menyatakan bahwa e-modul dengan elemen visual dan audio dapat meningkatkan keterlibatan belajar dan motivasi siswa. Harapan tinggi terhadap fitur evaluasi dan integrasi materi dengan praktik juga sejalan dengan penelitian (Hasan dan Anugrawati, 2024), yang menyimpulkan bahwa fitur asesmen mandiri dan kontekstualisasi materi dalam ekonomi digital membantu memperkuat literasi ekonomi mahasiswa.

Faktor utama yang menyebabkan tingginya harapan mahasiswa terhadap fitur-fitur ini kemungkinan besar berasal dari karakteristik generasi digital yang terbiasa dengan teknologi berbasis visual dan interaktif. Selain itu, pengalaman mahasiswa dalam mengikuti mata kuliah Ekonomi Digital tanpa dukungan media interaktif menjadi alasan mengapa mereka menginginkan media pembelajaran yang lebih responsif dan adaptif.

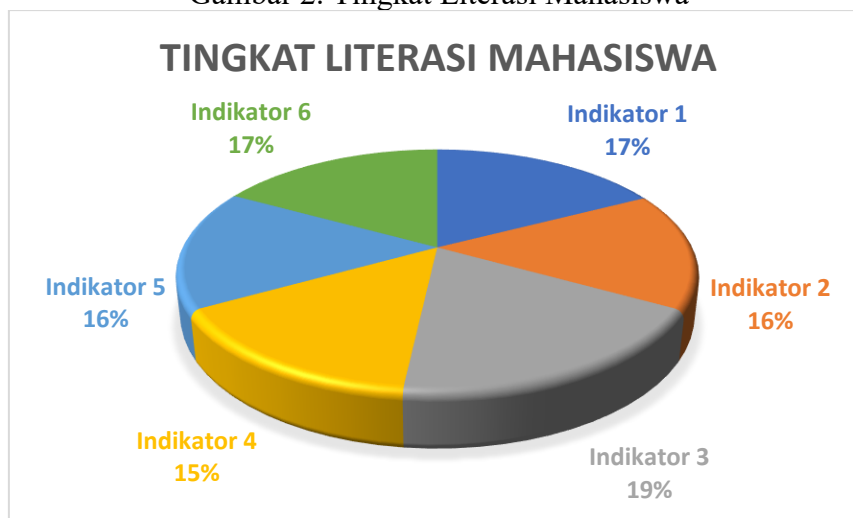
Selain itu, peneliti juga melakukan analisis mendalam terkait dengan literasi ekonomi mahasiswa yang disajikan dalam data berikut:

Tabel 2. Tingkat Literasi Mahasiswa

No	Indikator Literasi Ekonomi	Skor Rata-Rata
1	Pemahaman konsep ekonomi dasar	4.20
2	Kemampuan menganalisis isu ekonomi aktual	3.80
3	Kesadaran terhadap peran ekonomi dalam kehidupan sehari	4.50
4	Pemanfaatan informasi ekonomi digital	3.65
5	Pengambilan keputusan ekonomi yang rasional	3.90
6	Tanggung jawab sosial dalam kegiatan ekonomi	4.10

Sumber: Data Primer, 2024

Gambar 2. Tingkat Literasi Mahasiswa



DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>

Berdasarkan gambar 2, dapat disimpulkan bahwa tingkat literasi ekonomi mahasiswa Pendidikan Ekonomi UM Metro secara umum berada pada kategori tinggi, dengan skor rata-rata indikator berkisar antara 3.65 hingga 4.50 (dari skala 1–5).

Kesadaran terhadap peran ekonomi dalam kehidupan sehari-hari menunjukkan skor tertinggi (4.50). Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki pemahaman yang kuat mengenai pentingnya ekonomi dalam kehidupan praktis dan sosial. Pemahaman konsep ekonomi dasar (4.20) dan tanggung jawab sosial dalam kegiatan ekonomi (4.10) juga tergolong tinggi, mencerminkan fondasi teoritis yang baik serta pemahaman etis terhadap kegiatan ekonomi. Sebaliknya, skor terendah terdapat pada indikator pemanfaatan informasi ekonomi digital (3.65), yang mengindikasikan bahwa meskipun mahasiswa sudah memiliki pemahaman ekonomi dasar, mereka masih menghadapi kendala dalam mengakses dan mengelola informasi ekonomi berbasis digital secara optimal. Kemampuan menganalisis isu ekonomi aktual (3.80) dan pengambilan keputusan ekonomi yang rasional (3.90) menunjukkan adanya ruang untuk penguatan kemampuan berpikir kritis dan aplikatif dalam konteks ekonomi kontemporer.

Kelebihan dari penelitian ini terletak pada pendekatannya yang spesifik terhadap kebutuhan mahasiswa sebagai pengguna akhir media pembelajaran, dengan fokus pada konteks perkuliahan Ekonomi Digital. Namun, keterbatasan penelitian terletak pada jumlah responden yang masih relatif kecil dan terbatas pada satu institusi. Hal ini mempengaruhi generalisasi hasil penelitian.

Dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, hasil penelitian ini memperkuat urgensi pengembangan media pembelajaran digital yang berorientasi pada kebutuhan pengguna. Temuan ini tidak bertentangan, namun lebih menguatkan hasil-hasil terdahulu yang telah dilakukan pada tingkat pendidikan menengah. Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis dengan menegaskan pentingnya *student-centered design* dalam pengembangan media pembelajaran ekonomi digital di tingkat perguruan tinggi.

Secara praktis, hasil penelitian ini menjadi dasar penyusunan desain e-modul interaktif yang relevan dan responsif terhadap ekspektasi mahasiswa. Implikasi dari hasil ini juga mendukung upaya kampus dalam mendorong transformasi digital dalam pembelajaran ekonomi berbasis teknologi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan mahasiswa terhadap pengembangan media pembelajaran ekonomi digital dalam bentuk e-modul interaktif. Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro memiliki harapan yang tinggi terhadap hadirnya media pembelajaran yang mampu menunjang proses belajar secara lebih efektif, menarik, dan kontekstual. Seluruh indikator yang dianalisis—meliputi kemudahan penggunaan, tampilan visual, interaktivitas, aksesibilitas, fitur evaluasi, konten multimedia, integrasi dengan praktik ekonomi digital, serta fitur tambahan—menunjukkan bahwa mahasiswa menginginkan e-modul yang tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga mendukung pengalaman belajar yang aktif dan bermakna.

Temuan ini menjawab tujuan penelitian bahwa pengembangan e-modul interaktif ekonomi digital sangat dibutuhkan guna meningkatkan literasi ekonomi mahasiswa. Harapan tinggi mahasiswa terhadap fitur-fitur dalam e-modul ini juga mengindikasikan pentingnya pendekatan pengembangan media pembelajaran yang berpusat pada

DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>

pengguna (*learner-centered design*), serta perlunya integrasi teknologi digital yang adaptif terhadap kebutuhan dan karakteristik generasi pembelajar saat ini.

Merujuk pada hasil penelitian, disarankan agar pengembangan e-modul interaktif ekonomi digital dilanjutkan pada tahap perancangan desain dan pengembangan konten yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Pengembang sebaiknya memperhatikan dominasi harapan pada fitur multimedia dan interaktif untuk menciptakan media yang menarik dan mampu meningkatkan keterlibatan belajar. Penelitian ini juga membuka peluang bagi studi lanjutan yang dapat menguji keefektifan produk e-modul yang dikembangkan terhadap peningkatan literasi ekonomi secara kuantitatif dan eksperimen yang lebih luas. Selain itu, kolaborasi antara dosen, mahasiswa, dan pengembang media perlu diperkuat untuk menciptakan produk pembelajaran yang adaptif, inovatif, dan berbasis pada realitas pembelajaran digital di pendidikan tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiono, D., Ratnawuri, T., & Farida, N. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan E-LKM Interaktif Berorientasi Profetik Pada Mata Kuliah Matematika Ekonomi. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (SNPPM) Universitas Muhammadiyah Metro*, 4(1), 52–57. <https://prosiding.ummetro.ac.id/index.php/snppm/article/view/61>
- Budiono, D., Farida, N., & Ratnawuri, T. (2023). Pengembangan e-lkm interaktif berorientasi profetik. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian LPPM UM Metro*, 8(1), 127-138. <http://dx.doi.org/10.24127/jlpp.v8i1.2741>
- Budiwati, N., Hilmiatussadiyah, K. G., Nuriansyah, F., & Nurhayati, D. (2020). Economic literacy and economic decisions. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 29(1), 83–96. <https://doi.org/10.17509/jpis.v29i1.21627>
- Hasan, M., Anugrawati, A., Nurjannah, N., & Ampa, A. T. (2024). Interactive learning media through Nearpod to increase the economic literacy of students at the high school level. *Jurnal Edutech Undiksha*, 12(1), 75–88. <https://doi.org/10.23887/jeu.v12i1.76712>
- Ismail, R., Hussin, M. Y. M., & Muhammad, F. (2019). Economic literacy: Does it matter for policy understanding? *Research in World Economy*, 10(5), 104. <https://doi.org/10.5430/rwe.v10n5p104>
- Kahyangan, A. R., Utomo, S. W., & Wihartanti, L. V. (2022). Pengaruh literasi ekonomi, sosial ekonomi dan penggunaan media sosial terhadap kecenderungan berwirausaha mahasiswa. *EQUILIBRIUM : Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Pembelajarannya*, 10(1), 33–42. <https://doi.org/10.25273/equilibrium.v10i1.11921>
- Munir, S., Fitrianti, W., & Megasari, R. (2023). Interactive e-module: The economic learning solutions in high school during the COVID-19 pandemic. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 32(2), 140–154. <https://doi.org/10.23917/jpis.v32i2.20360>
- Paywala, R. J., Sunaryanto, S., & Utomo, S. H. (2022). Literasi ekonomi, rasionalitas ekonomi, dan kelompok teman sebaya terhadap perilaku konsumtif. *Jambura Economic Education Journal*, 4(1), 16–22. <https://doi.org/10.37479/jeej.v4i1.11684>
- Ramadhan, A. ., & Novitasari, K. (2023). Strategi Pengembangan Literasi Ekonomi Berbasis Digital Terhadap Regulasi Pemberdayaan Perilaku Sosial Dan Sumber Daya Manusia Di Era Industri 4.0. *AB-JOIEC: Al-Bahjah Journal of Islamic Economics*, 1(1), 14–25. <https://doi.org/10.61553/abjoiec.v1i1.10>

DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>

- Susanti, Y., Islami, S., Ningrum, W. W. K., Nuryadin, A., & Alim, M. A. (2023). Development of interactive e-module on learning IPAS. *Jurnal Pendidikan*, 24(2), 51–60. <https://doi.org/10.33830/jp.v24i2.4579.2023>
- Wandira, N. R. ., & Hardaningrum, T. W. . (2023). Pengembangan Media Digital untuk Meningkatkan Literasi Ekonomi Siswa . *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 15(1), 72–83. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v15i1.61463>