BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era ekonomi digital yang pesat telah mengubah paradigma interaksi sosial ekonomi, dan pendidikan secara global. Menurut laporan Bank Indonesia (2023), transaksi digital di Indonesia mencapai Rp 4.900 triliun pada Januari 2022, peningkatan tersebut menunjukkan semakin luasnya penggunaan system pembayaran digital dan dompet digital dalam transaksi non-tunai masyarakat (Kompas.com, 2023). Kehadiran dompet digital tidak hanya mempermudah transaksi tetapi juga menciptakan lingkungan ekonomi baru yang menuntut masyarakat untuk memiliki literasi ekonomi digital yang memadai. Dalam hal ini, peserta didik sebagai generasi muda yang hidup di era digital perlu dibekali dengan kemampuan memahami dan memanfaatkan teknologi tersebut secara bijak dan produktif.

Literasi ekonomi digital menjadi pengetahuan penting di era digital karena tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga mencakup pemahaman terhadap konsep ekonomi, pengelolaan keuangan, serta kesadaran terhadap risiko dan keamanan dalam transaksi digital. Individu yang memiliki literasi ekonomi digital yang baik diharapkan mampu mengambil keputusan ekonomi secara rasional berdasarkan pertimbangan kebutuhan, memahami manfaat dan dampak penggunaan layanan keuangan digital, serta terhindar dari berbagai risiko penyalahgunaan teknologi. Dalam konteks ini, peserta didik sebagai generasi yang tumbuh di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital memiliki peran strategis

untuk dipersiapkan sejak dini agar mampu beradaptasi dengan perubahan tersebut.

Siswa tingkat MTs/SMP pada umumnya telah akrab dengan penggunaan perangkat digital, khususnya telepon genggam dan berbagai aplikasi berbasis internet. Salah satu aplikasi yang mulai banyak digunakan oleh siswa adalah aplikasi dompet digital, baik untuk keperluan transaksi sederhana, pembayaran digital, maupun aktivitas ekonomi lainnya. Namun, penggunaan aplikasi dompet digital oleh siswa sering kali bersifat praktis dan konsumtif, fenomena yang terjadi di kalangan siswa menunjukkan bahwa penggunaan dompet digital tidak hanya dimanfaatkan untuk kebutuhan transaksi sehari-hari, tetapi juga digunakan sebagai sarana berbelanja online dengan lebih leluasa tanpa pengawasan langsung dari orang tua. Sebagian siswa cenderung memilih metode pembayaran melalui transfer atau dompet digital ketika berbelanja di *e-commerce* karena dinilai lebih praktis, cepat, dan tidak mudah diketahui oleh orang tua. Selain itu, kemudahan dalam mengakses layanan transaksi digital turut mendorong siswa melakukan pembelian tanpa pertimbangan yang matang. Kondisi ini menunjukkan bahwa intensitas penggunaan teknologi digital tidak selalu sejalan dengan tingkat literasi ekonomi digital yang dimiliki siswa.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji penggunaan dompet digital dalam konteks kehidupan ekonomi masyarakat dan generasi muda. Penelitian oleh Sabrina Aisyah Putri dan Retno Mustika Dewi (2022) menunjukkan bahwa literasi ekonomi dan literasi digital memiliki keterkaitan

dengan prestasi belajar siswa, khususnya dalam memahami konsep ekonomi. Namun, penelitian tersebut lebih menekankan hubungan antarvariabel secara kuantitatif dan belum menggali secara mendalam pengalaman subjektif siswa dalam memanfaatkan teknologi keuangan digital dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar penelitian masih menitikberatkan pada aspek penggunaan dompet digital dari sudut pandang kuantitatif. Penelitian yang secara khusus mengkaji pemanfaatan aplikasi dompet digital oleh siswa MTs/SMP sebagai bagian dari pengalaman ekonomi digital sehari-hari serta dihubungkan dengan literasi ekonomi digital menggunakan pendekatan kualitatif masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi celah penelitian (research gap) dengan mendeskripsikan secara mendalam bagaimana pemanfaatan aplikasi dompet digital oleh siswa MTsN 3 Rokan Hulu dapat berkontribusi terhadap peningkatan literasi ekonomi digital mereka.

Berdasarkan observasi awal di sekolah tempat penelitian, yaitu MTsN 3 Rokan Hulu, terdapat 895 siswa sebagai populasi yang menjadi fokus pengamatan awal. Dari populasi tersebut, diketahui bahwa Sebagian siswa telah menggunakan aplikasi dompet digital dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun demikian, pemanfaatan aplikasi tersebut masih terbatas pada fungsi peggunaan dasar, sementara pemahaman siswa mengenai aspek literasi ekonomi digital, seperti keamanan transaksi, pengelolaan keuangan digital,

serta kesadaran terhadap risiko penipuan dan penyalahgunaan data, masih relatif rendah. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara pengalaman siswa dalam menggunakan aplikasi dompet digital dengan pemahaman secara mendalam mereka terhadap literasi ekonomi digital.

Kondisi tersebut menjadi perhatian penting karena penggunaan layanan keuangan digital tanpa didukung literasi ekonomi digital yang memadai berpotensi menimbulkan berbagai permasalahan, baik secara mendalam bagaimana pemanfaatan aplikasi dompet digital oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari serta bagaimana pemanfaatan tersebut berkontribusi terhadap peningkatan literasi ekonomi digital siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "**Pemanfaatan Aplikasi Dompet Digital Untuk Meningkatkan Literasi Ekonomi Digital Siswa di MTs Negeri 3 Rokan Hulu".**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah yang ingin diidentifikasi agar penelitian ini menjadi lebih terarah dan sistematis, antara lain sebagai berikut: "Bagaimana pemanfaatan aplikasi dompet digital untuk meningkatkan literasi ekonomi digital siswa di MTsN 3 Rokan Hulu?".

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: "Mendeskripsikan bagaimana pemanfaatan aplikasi dompet digital untuk meningkatkan literasi ekonomi digital siswa di MTsN 3 Rokan Hulu".

D. Manfaat Penelitian

Selain memiliki tujuan, kegiatan penelitian ini juga tentunya memiliki dua manfaat yaitu teoritis dan praktis. Berikut manfaat penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

   Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian literasi ekonomi digital, khususnya yang berkaitan dengan pemanfaatan aplikasi dompet digital dalam kehidupan sehari-hari siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wawasan dan pemahaman konseptual mengenai bagaimana pengalaman siswa dalam menggunakan aplikasi dompet digital dapat berkontribusi terhadap peningkatan literasi ekonomi digital, meliputi aspek pengetahuan ekonomi digital, pengelolaan keuangan digital, serta pengambilan keputusan ekonomi yang rasional. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi teoretis bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji fenomena ekonomi digital pada peserta didik tanpa memposisikan teknologi sebagai media pembelajaran formal.

2. Manfaat Praktis.

   a) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap literasi ekonomi digital melalui pengalaman langsung dalam memanfaatkan aplikasi dompet digital. Dengan adanya penelitian ini, siswa diharapkan mampu memahami cara penggunaan layanan keuangan digital secara bijak, mengenali manfaat dan risiko transaksi digital, serta membentuk sikap bertanggung jawab dalam pengambilan Keputusan ekonomi di era digital.

b) Bagi guru dan pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi dan referensi bagi guru dalam memahami perilaku ekonomi digital siswa di luar proses pembelajaran formal. Temuan penelitian ini dapat membantu guru dalam membarikan penguatan nilai-nilai literasi ekonomi digital, baik melalui pembelajaran kontekstual maupun melalui pembinaan karakter siswa terkait penggunaan teknologi dan layanan keuangan digital secara bijak dan bertanggung jawab.

c) Bagi Sekolah

Bagi pihak sekolah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi dan pertimbangan dalam merumuskan kebijakan atau program pendukung yang berkaitan dengan penguatan literasi ekonomi digital siswa. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi sumber data bagi sekolah untuk memahami perkembangan perilaku ekonomi digital siswa seiring dengan kemajuan teknologi di lingkungan pendidikan.

d) Bagi Sosial

Secara luas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa informasi dan gambaran mengenai pemanfaatan aplikasi dompet digital dikalangan pelajar. Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan rujukan bagi orang tua dan masyarakat dalam mendampingi siswa menggunakan layanan keuangan digital secara aman, bijak, dan bertanggung jawab, sehingga mampu meminimalkan risiko penyalahgunaan teknologi digital di lingkungan sosial.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pemanfaatan Dompet Digital

Menurut Anisa, dkk. (2024) mengatakan bahwa pemanfaatan dompet digital dipahami sebagai penggunaan alat/layanan berbasis server (aplikasi) yang mengelola instrumen pembayaran elektronik untuk melakukan transaksi *online* tanpa membawa uang fisik. Menurut Masseni, dkk. (2025), Dari sisi pemanfaatan praktis, pemanfaatan dompet digital mencakup efisiensi waktu, kemudahan akses layanan pembayaran, dan dukungan terhadap perilaku *cashless,* sekaligus menuntut literasi pengguna.

Dari pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi dompet digital dapat dipahami sebagai penggunaan layanan pembayaran berbasis aplikasi yang memungkinkan pengguna mengelola instrumen pembayaran elektronik untuk melakukan transaksi tanpa uang fisik. Pemanfaatan ini tidak hanya memudahkan proses pembayaran, tetapi juga memberikan efisiensi waktu, akses layanan yang lebih praktis, serta mendukung pola transaksi *cashless*, dengan tetap menuntut literasi dan kehati-hatian pengguna.

Menurut Wicaksono (2022), *Technology Acceptance Model* (TAM) merupakan model yang menjelaskan penerimaan seseorang terhadap penggunaan suatu teknologi. TAM yang dikembangkan oleh Davis (1989) menyatakan bahwa penerimaan teknologi dipengaruhi oleh dua konstruk utama, yaitu *Perceived Usefulness* (persepsi kegunaan) dan *Perceived Ease of Use* (persepsi kemudahan penggunaan). Dalam perkembangannya, Featherman dan Pavlou (2003) mengembangkan konsep TAM dengan menambahkan aspek *Perceived Risk* (persepsi risiko) sebagai faktor yang turut memengaruhi penerimaan teknologi. Berdasarkan konsep tersebut, penelitian ini menggunakan indikator pemanfaatan aplikasi dompet digital yang meliputi: (1) tujuan penggunaan, (2) cara penggunaan, (3) pemahaman manfaat, dan (4) kesadaran terhadap risiko penggunaan.

1. Tujuan Penggunaan

   Menggambarkan alasan siswa memanfaatkan dompet digital, seperti untuk pembayaran, pembelian pulsa, atau transaksi digital lainnya.

2. Cara Penggunaan

   Menunjukkan kemampuan siswa dalam mengoperasikan fitur dasar aplikasi dompet digital, seperti melakukan pembayaran, mengecek saldo, dan riwayat transaksi.

3. Pemahaman Manfaat

   Menggambarkan pemahaman siswa terhadap manfaat penggunaan dompet digital, seperti kemudahan, kecepatan, dan efisiensi transaksi.

4. Kesadaran Risiko

Menunjukkan pemahaman siswa terhadap risiko penggunaan dompet digital, termasuk keamanan akun, perlindungan data pribadi, dan potensi penipuan digital.

2. Dompet Digital

a. Pengertian Dompet Digital

Menurut Syifa & Tohang (2020) mendefinisikan dompet digital memiliki konsep di mana pengguna dapat menyimpan uangnya pada sistem terpadu yang terkoneksi dengan internet sehingga pengguna lebih mudah menggunakannya untuk melakukan berbagai transaksi. Sedangkan menurut Zihaira dan Alijoyo (2024), dompet digital adalah sebuah aplikasi layanan dompet elektronik berfungsi melakukan transaksi antar penggunanya.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa dompet digital merupakan layanan keuangan berbasis aplikasi yang memungkinkan pengguna menyimpan dana secara elektronik melalui sistem yang terhubung dengan internet, sehingga memudahkan mereka melakukan berbagai bentuk transaksi, baik pembayaran maupun transfer antar pengguna.

b. Jenis-jenis dan contoh dompet digital (*e-wallet)*

Menurut Bagla, dkk. (2018) *E-wallet* atau dompet digital adalah dompet yang terhubung dengan server dalam bentuk aplikasi *smartphone* yang memungkinkan untuk menyimpan sejumlah uang untuk dapat

digunakan kapan dan di mana saja selama layanan pembayaran tersedia dengan baik.

Jenis-jenis *E-wallet* yang beredar di Indonesia dapat dikategorikan berdasarkan fungsi dan kegunaannya, antara lain sebagai berikut:

1) *E-wallet* Retail

   Jenis ini digunakan untuk transaksi pembayaran sehari-hari di berbagai *merchant* baik secara *online* maupun *offline.* Contohnya adalah GoPay, OVO, DANA, LinkAja dan ShopeePay yang menawarkan kemudahan pembayaran sekaligus berbagai promo menarik.

2) *E-wallet* Khusus Transportasi

   E-wallet ini khusus untuk membayar layanan transportasi *online*. Contohnya adalah GoPay yang terintegrasi dengan aplikasi Gojek sehingga pengguna dapat membayar ojek *online* serta layanan lain yang tersedia dalam aplikasi tersebut.

3) *E-wallet* Multiguna

   Berfungsi untuk berbagai transaksi digital mulai dari pembayaran tagihan, pembelian pulsa, hingga transfer antar *bank* dengan biaya. Contohnya dari jenis *e-wallet* ini adalah DANA dan LinkAja, yang memberikan fitur lengkap dan dukungan dari berbagai pihak.

Beberapa contoh *e-wallet* populer di Indonesia pada tahun 2025 antara lain adalah GoPay, OVO, DANA, ShopeePay, dan LinkAja. Masing-masing memiliki keunggulan dan fitur khusus yang menyesuaikan

kebutuhan masyarakat modern dalam melakukan transaksi keuangan sehari-hari.

c. Kelebihan dan kekurangan dompet digital (*e-wallet)*

Nemunut Suyanto (2023), dompet digital memiliki beberepa kelebihan dan kekurangan, yaitu:

Kelebihan:

1) Kemudahan dan Keterjangkauan

Dompet digital menawarkan kemudahan dan keterjangkauan yang tak terbatas dalam hal melakukan transaksi keuangan. Dengan hanya menggunakan perangkat ponsel pintar, pengguna dapat mengakses dompet digital mereka dan melakukan berbagai transaksi seperti pembayaran tagihan, transfer uang, dan pembelian *online*. Hal ini menghilangkan ketergantungan pada uang tunai dan kartu kredit fisik, serta memudahkan aksesibilitas ke layanan keuangan bagi banyak orang di seluruh Indonesia.

2) Kecepatan dan Efisiensi

Salah satu keuntungan utama menggunakan dompet digital adalah kecepatan dan efisiensi dalam melakukan transaksi. Dibandingkan dengan metode tradisional seperti mentransfer uang melalui ATM atau mengirim cek, menggunakan dompet digital memungkinkan pengguna untuk melakukan pembayaran secara instan dengan hanya beberapa ketukan pada layar ponsel mereka. Transaksi yang cepat dan efisien

ini memungkinkan pengguna untuk menghemat waktu dan tenaga yang sebelumnya digunakan untuk proses manual.

3) Keamanan dan Perlindungan

   Dompet digital telah memperhatikan keamanan sebagai prioritas utama. Dalam upaya untuk melindungi informasi dan dana pengguna, penyedia dompet digital mengimplementasikan langkah-langkah keamanan canggih seperti enkripsi data, otentikasi ganda, dan proteksi *PIN*. Selain itu, banyak dompet digital juga menyediakan fitur pelacakan dan pemantauan transaksi yang memungkinkan pengguna untuk memantau dan melacak setiap transaksi yang mereka lakukan, memberikan perlindungan tambahan terhadap potensi penipuan.

4) Program Royalty dan Diskon.

   Seiring dengan pertumbuhan popularitas dompet digital, banyak penyedia layanan telah meluncurkan program loyalitas dan diskon khusus bagi pengguna dompet digital. Program-program ini memberikan penghargaan kepada pengguna dalam bentuk poin atau diskon khusus saat melakukan pembelian menggunakan dompet digital mereka. Keuntungan ini memberikan insentif tambahan bagi pengguna untuk memanfaatkan dompet digital dan merasa diuntungkan dari penggunaannya.

5) Dukungan terhadap Ekonomi Digital

   Penggunaan dompet digital juga memberikan dukungan yang signifikan terhadap ekonomi digital di Indonesia. Dengan

menggunakan dompet digital, pengguna dapat berpartisipasi dalam transaksi *online*, membeli produk dan layanan digital, dan mendukung pertumbuhan industri *e-commerce*. Hal ini memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan ekonomi digital di negara ini dan mendorong inovasi serta pertumbuhan bisnis *online*.

Kekurangan:

1) Keterbatasan Akses Internet

   Salah satu kekurangan penggunaan dompet digital adalah keterbatasan akses internet, erutama di daerah pedesaan dan wilayah terpencil. Infrastruktur internet yang belum merata menjadi kendala dalam menyediakan layanan dompet digital kepada seluruh lapisan masyarakat. Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan investasi yang lebih besar dalam memperluas jaringan internet di seluruh Indonesia.

2) Tingkat Pendidikan dan Literasi Digital.

   Sebagian masyarakat Indonesia masih memiliki tingkat pendidikan dan literasi digital yang rendah. Banyak yang belum akrab dengan teknologi dan masih kurang paham tentang cara menggunakan dompet digital. Penting untuk meningkatkan tingkat pendidikan dan literasi digital di Indonesia agar masyarakat dapat memanfaatkan potensi dan manfaat dompet digital secara optimal.

3) Keamanan dan Perlindungan Konsumen.

Keamanan dan perlindungan konsumen adalah aspek penting yang harus diperhatikan dalam penggunaan dompet digital. Ancaman keamanan seperti pencurian identitas, penipuan, dan serangan siber masih menjadikekhawatiran bagi banyak pengguna. Upaya perlindungan konsumen yang lebih kuat dan penerapan standar keamanan yang ketat perlu diterapkan untuk membangun kepercayaan masyarakat terhadap dompet digital.

d. Risiko dan Tantangan Penggunaan Dompet Digital

Penggunaan dompet digital pada dasarnya memberikan kemudahan dalam bertransaksi, namun juga menyimpan risiko dan tantangan yang perlu diwaspadai. Menurut Afifah dan Rosmalinda (2024), seiring dengan Tingkat akses yang tinggi dan ketergantungan masyarakat terhadap segala bentuk layanan digital, maka angka kejahatan penipuan digital semakin tinggi. Namun, pada aplikasi dompet digital, ada beberapa risiko dan tantangan yang sering dihadapi masyarakat, diantaranya:

a) Risiko Keamanan dan Privasi

Penggunaan dompet digital berpotensi mengalami penipuan, pencurian data, dan penyalahgunaan akun, terutama jika keamanan aplikasi atau perangkat kurang optimal. Tingkat kesadaran keamanan pengguna *e-wallet* di Indonesia sudah cukup bai. Terdapat aspek yang perlu ditingkatkan seperti pengetahuan tentang risiko keamanan dan tindakan yang harus diambil (Alif, M. S., & Pratama, 2021)

b) Kerentanan Terhadap *Phishing* dan Penipuan

Ancaman *social engineering* seperti *phishing* marak terjadi, di mana pengguna terkadang tertipu untuk memberikan informasi sensitif secara tidak sengaja. Salah satu penipuan digital yang beredar di masyarakat adalah penipuan digital *Phishing* (Sahfitri, A., & Rosmalinda, 2024)

Penelitian oleh Varalakshmi, et al. (2024) di jurnal "*Cybersecurity Risk in Digital Payments*" juga menekankan pentingnya edukasi pengguna dan peningkatan fitur keamanan aplikasi sebagai solusi menghadapi berbagai risiko ini. Selain itu, regulasi serta perlindungan konsumen oleh pemerintah menjadi faktor penting untuk mengurangi dampak risiko-risiko tersebut.

3. Literasi Ekonomi Digital

a. Pengertian Literasi Ekonomi Digital

Menurut Wahbi (2019), literasi ekonomi digital adalah keterampilan individu dalam memanfaatkan teknologi digital untuk memahami, mengelola, dan menggunakan informasi ekonomi secara efektif dan efisien. Menurut Morgan, et al. (2019), menjelaskan literasi keuangan digital meliputi kemampuan melakukan transaksi elektronik, manajemen keuangan secara *online*, dan pemahaman risiko terkait layanan keuangan digital. Sedangkan menurut Aditya (2023) menambahkan bahwa literasi ekonomi digital adalah kemampuan individu mengidentifikasi dan mengevaluasi informasi ekonomi dari

berbagai sumber dengan bantuan teknologi internet untuk meningkatkan aktivitas ekonomi.

Dari pendapat para ahli di atas, maka dapat penulis simpulkan bahwa literasi ekonomi digital adalah kemampuan seseorang untuk memanfaatkan teknologi digital dalam memahami dan mengelola informasi serta aktivitas ekonomi. Kemampuan ini bukan hanya tentang memakai aplikasi atau melakukan transaksi *online*, tetapi juga mencakup bagaimana seseorang mengatur keuangannya secara digital, memahami risiko yang mungkin muncul serta dapat memilih dan menilai informasi ekonomi dengan lebih kritis.

b. Literasi Ekonomi Digital pada Siswa MTs/SMP

Siswa MTs/SMP berada di fase perkembangan di mana penggunaan *smartphone* dan aplikasi digital sudah menjadi hal normal dalam kehidupan sehari-hari. Dibandingkan generasi sebelumnya, mereka cenderung lebih cepat mengadopsi aplikasi media sosial dan layanan finansial berbasis *mobile.* Namun, meskipun akrab dengan teknologi, pemahaman mereka tentang aspek keuangan digital seperti bagaimana uang dikelola dalam aplikasi, resiko keamanan, dan biaya transaksi belum selalu memadai. Karena literasi ekonomi digital mereka masih berkembang, remaja sering kali belum sepenuhnya menyadari risiko transaksi digital, misalnya potensi penipuan, keamanan data, atau kesalahan saat melakukan pembayaran.

Banyak sekolah belum memasukkan literasi ekonomi digital secara sistematis ke dalam kurikulum. Sebagian materi keuangan masih bersifat konvensional (menabung di celengan, simulasi manual), sehingga siswa kurang mendapat pengalaman langsung dengan alat digital keuangan seperti *e-wallet*. Penelitian di SMP Kesuma Sari menyebut bahwa kurangnya pendidikan formal tentang literasi keuangan digital adalah hambatan besar bagi pemahaman siswa (Darma, M. W, 2025).

c. Indikator Literasi Ekonomi Digital

Indikator literasi ekonomi digital dalam penelitian ini diadaptasi dari konsep *Digital Financial Literacy* yang dikembangkan oleh OECD/INFE (2024). Adaptasi dilakukan karena penelitian ini berfokus pada pemanfaatan aplikasi dompet digital oleh siswa MTs Negeri 3 Rokan Hulu. Oleh karena itu, indikator disesuaikan menjadi: (1) pengetahuan ekonomi digital, (2) pengelolaan keuangan digital, dan (3) pengambilan keputusan ekonomi digital.

1. Pengetahuan Ekonomi Digital

   Kemampuan siswa dalam memahami konsep dasar ekonomi dan keuangan digital, seperti pengertian uang elektronik, dompet digital, serta fungsi transaksi non-tunai dalam kehidupan sehari-hari.

2. Pengelolaan Keuangan digital

   Pengelolaan keuangan digital adalah kemampuan siswa dalam mengatur penggunaan uang melalui dompet digital secara sederhana, yang tercermin dari upaya membatasi pengeluaran, mengelola saldo

agar tidak cepat habis, serta menerapkan strategi penggunaan dompet digital secara bijak dalam kegiatan transaksi sehari-hari.

3. Pengambilan Keputusan Ekonomi Digital

   Kemampuan siswa dalam mengambil Keputusan ekonomi yang rasional saat menggunakan dompet digital, seperti mempertimbangkan kebutuhan dan keinginan, manfaat transaksi, serta potensi risiko dalam transaksi digital.

B. Definisi Operasional

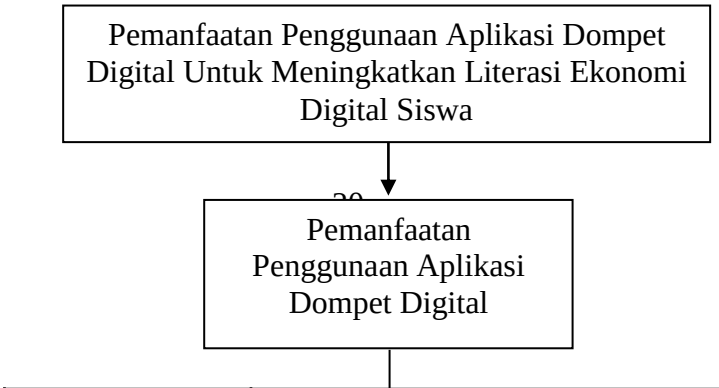
1. Pemanfaatan aplikasi dompet digital dalam penelitian ini dimaknai sebagai keseluruhan proses, pengalaman, dan cara individu dalam menggunakan aplikasi dompet digital sebagai instrumen transaksi ekonomi digital yang digunakan dalam aktivitas ekonomi sehari-hari. Pemanfaatan tersebut mencerminkan bagaimana individu memanfaatkan layanan dompet digital untuk melakukan pembayaran dan transaksi non-tunai, memahami fungsi serta kegunaan dompet digital, serta menyadari manfaat dan risiko yang menyertai penggunaan layanan keuangan digital. Dalam konteks penelitian ini, pemanfaatan aplikasi dompet digital tidak diposisikan sebagai sarana atau media pembelajaran, melainkan sebagai praktik ekonomi digital yang berkembang seiring dengan perubahan pola transaksi masyarakat di era digital. Dengan demikian, pemanfaatan dompet digital dipahami sebagai bagian dari pengalaman ekonomi individu dalam beradaptasi dengan sistem pembayaran digital.

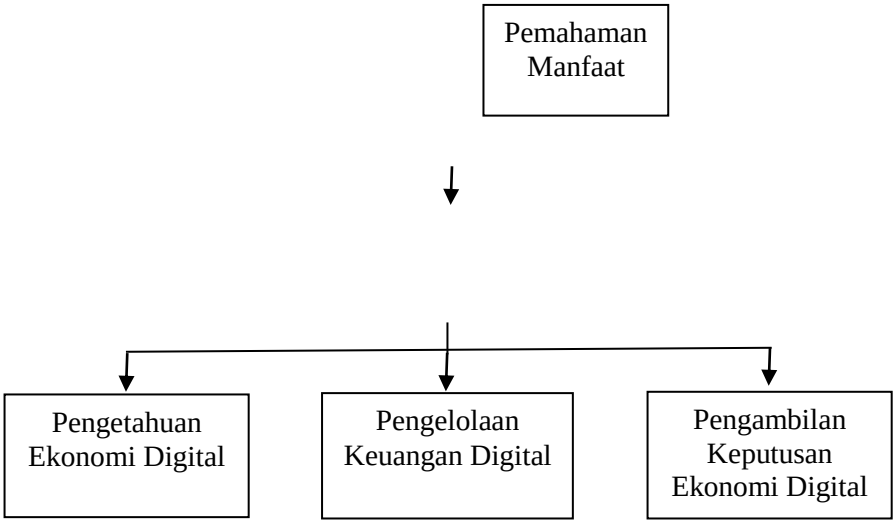
2. Literasi ekonomi digital dalam penelitian ini dimaknai sebagai kemampuan individu dalam memahami konsep-konsep ekonomi yang berkaitan dengan penggunaan teknologi digital, khususnya layanan keuangan digital. Literasi ekonomi digital mencakup pemahaman terhadap sistem pembayaran digital, kemampuan mengelola keuangan berbasis digital secara sederhana, serta kemampuan mengambil keputusan ekonomi yang rasional dalam melakukan transaksi digital. Kemampuan tersebut tidak hanya diperoleh melalui pembelajaran formal di kelas, tetapi juga terbentuk dari pengalaman, interaksi, dan keterlibatan individu dalam aktivitas ekonomi digital. Oleh karena itu, literasi ekonomi digital tercermin dari kemampuan individu memahami manfaat dan risiko penggunaan layanan keuangan digital serta menggunakannya secara bijak.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan dasar atau landasan yang digunakan untuk menjelaskan satu konsep dengan konsep lainnya sehingga lebih memudahkan pada saat mengambil kesimpulan terhadap permasalahan yang sedang diteliti. Menurut Moleong (2017), kerangka berpikir merupakan peta analitis yang digunakan peneliti untuk mengarahkan proses memahami fenomena secara mendalam. Untuk itu, peneliti membuat skema kerangka berpikir agar lebih mempermudah dalam memahami isi proposal skripsi.

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir





D. Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan penelusuran terhadap beberapa penelitian terdahulu yang hampir relevan dan selaras dengan tema yang akan diangkat pada penelitian ini yaitu "Pemanfaatan Aplikasi Dompet Digital Untuk Meningkatkan Literasi Ekonomi digital Siswa di MTsN 3 Rokan Hulu". Maka peneliti melakukan tinjauan hasil sebagai acuan dasar serta perbandingan agar tidak terjadi pengulangan terhadap penelitian yang akan dilakukan saat ini. Sejauh penelusuran yang telah dilakukan, peneliti menemukan beberapa pokok pembahasan yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Hasil penelitian dan observasi yang dilakukan oleh Rahayu dkk. (2023) terkait "Literasi Digital Sebagai Sarana Peningkatan Kecakapan

Masyarakat Desa Dalam Penggunaan Dompet Digital dan Bermedia Sosial di Era Digital" menunjukkan bahwa penelitian ini menegaskan bahwa strategi edukasi langsung, dengan bahasa yang sederhana dan materi yang relevan, dapat meningkatkan kesiapan masyarakat dalam menghadapi transformasi digital. Warga bukan hanya memahami konsep dompet digital, tetapi juga mampu menggunakannya dalam transaksi sehari-hari serta lebih bijak dalam mengakses media sosial.

Persamaan dalam penelitian ini adalah terkait penggunaan dompet digital sebagai media. Perbedaannya adalah dalam penelitian oleh Rahayu berfokus pada peningkatan kecakapan masyarakat dalam penggunaan dompet digital & bermedia sosial**.** Sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menggali secara mendalam pemanfaatan aplikasi dompet digital oleh siswa serta kontribusinya terhadap peningkatan literasi ekonomi digital tanpa menjadikannya sebagai media pembelajaran.

2. Hasil penelitian dan observasi yang dilakukan oleh Ahmad Setiadi Hasir, Abdul Muis Mapalotteng, dan Anas Arfandi pada jurnal tahun (2024) terkait "Pengaruh Minat dan Literasi Teknologi Terhadap Penggunaan Dompet Digital" menunjukkan bahwa faktor yang mempengaruhi penggunaan dompet digital adalah: 1) kemudahan aplikasi memiliki kontribusi terbesar, 2) dorongan atau keinginan mencoba menggunakan aplikasi, 3) keuntungan yang didapat dari sistem seperti misalnya diskon dan hadiah, 4) kepercayaan yang lebih condong mengenai keamanan

sistem menunjukkan bahwa tingkat kepercayaan yang sudah baik terhadap jasa layanan.

Persamaan dalam penelitian ini adalah kesamaan pada pembahasan terkait penggunaan dompet digital sebagai fenomena digital ekonomi. Perbedaannya adalah penelitian sebelumnya menjadikan pengguna umum dompet digital sebagai subjek penelitian. Sedangkan penelitian ini menjadikan siswa/masyarakat di Rokan Hulu dalam konteks Pendidikan Sosial dan literasi ekonomi digital.

3. Hasil penelitian dan observasi yang dilakukan oleh Mustika Dewi, Nurganda Siregar, Nicky Astria Hutapea pada jurnal tahun 2024 terkait "Pengaruh Literasi Keuangan dan Kemampuan Finansial Terhadap Minat Menggunakan Dompet Digital (Studi Kasus SMA Negeri 15 Medan)" menunjukkan bahwa secara parsial literasi keuangan tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan dompet digital, sedangkan kemampuan finansial berpengaruh positif.

   Persamaan dalam penelitian ini adalah pada pembahasan terkait penggunaan dompet digital dikalangan siswa. Perbedaannya adalah penelitian sebelumnya memiliki tujuan penelitian menentukan apakah literasi keuangan dan kemampuan finansial mempengaruhi minat siswa SMA menggunakan dompet digital. Sedangkan penelitian ini Mendeskripsikan pemanfaatan dompet digital sebagai praktik ekonomi digital dalam kehidupan sehari-hari siswa serta kontribusinya terhadap literasi ekonomi digital siswa.

4. Hasil penelitian dan observasi skripsi yang telah dilakukan Nengsih, selaku mahasiswa Universitas Muhammadiyah Makassar pada tahun 2024 dengan judul skripsi "Pengaruh Penggunaan *E-wallet* dan Literasi Keuangan Terhadap Manajemen Keuangan Pribadi Mahasiswa Akuntansi Universitas Muhammadiyah Makassar" menunjukkan bahwa penggunaan dompet digital mampu membentuk perilaku ekonomi digital dan meningkatkan pemahaman pengguna terhadap sistem keuangan modern.

   Persamaan dalam penelitian ini adalah pada pembahasan terkait penggunaan dompet digital sebagai media. Penelitian terdahulu berfokus pada pengaruh penggunaan *e-wallet* dan literasi keuangan terhadap manajemen keuangan pribadi mahasiswa, sedangkan penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi dompet digital sebagai praktik ekonomi digital dalam kehidupan sehari-hari.

5. Hasil penelitian dan observasi yang telah dilakukan oleh Nur Rahayu Windra dan Tri Wahyu Hardaningrum pada jurnal tahun (2023) terkait "Pengembangan Media Digital untuk Meningkatkan Literasi Ekonomi Siswa" menunjukkan bahwa media digital berbasis *e-book* pada materi ekonomi digital dalam sektor keuangan, cukup efektif untuk meningkatkan literasi ekonomi siswa.

   Persamaan dalam penelitian ini terletak pada pembahasan mengenai pemanfaatan media digital untuk meningkatkan literasi ekonomi siswa. Kedua penelitian sama-sama membahas penggunaan teknologi digital sebagai sarana pemahaman ekonomi siswa. Perbedaannya, penelitian

terdahulu menggunakan media digital berupa e-book sebagai sarana pembelajaran ekonomi, sedangkan penelitian ini memanfaatkan aplikasi dompet digital sebagai bagian dari praktik ekonomi digital siswa dalam kehidupan sehari-hari.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitan

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualtatif adalah penelitian yang menghasilkan prosedur analisis yang tidak menggunakan prosedur analisis statistik. Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat deskriptif, berupa narasi atau kata-kata dan bukan angka, dengan fokus untuk memahami proses, makna, dan konteks suatu peristiwa pengalaman yang didapat dari proses penelitian yang dilakukan peneliti dengan teknik pengumpulan data dengan

metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, di mana peneliti merupakan instrumen utama (Sugiyono, 2013). Penelitian ini menggunakan studi lapangan yang meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pendekatan tersebut dipilih untuk memperoleh data nyata di lapangan yang dapat memperkuat analisis dan mencapai tujuan penelitian.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah MTsN 3 Rokan Hulu, yang berlokasi di JL. Tuanku Tambusai No.338, Pasir Putih, Pasir Pengaraian Pematang Berangan, Kecamatan Rambah, Kabupaten Rokan Hulu, Provinsi Riau.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan berdasarkan target peneliti sebagaimana yang telah dijelaskan pada tabel 3.1 berikut ini:

Tabel 3.1 Rincian waktu penelitian

NO	KEGIATAN	WAKTU PELAKSANAAN									
		Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jul
1.	Observasi ke sekolah	■									
2.	Pengajuan judul		■								
3.	Pembuatan Proposal			■	■						
4.	Seminar Proposal					■					
5.	Pelaksanaan Penelitian						■				

6.	Pengolahan Data										
7.	Ujian Seminar Hasil										
8.	Ujian Komprehensif										

Sumber: Pengolahan data primer, 2026.

C. Populasi dan Informasi Penelitian

1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2017: 91) populasi adalah obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi adalah seluruh kelompok orang atau objek yang menjadi sasaran penelitian dan memiliki karakteristik yang sama. Sehubungan dengan definisi di atas, maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa di MTsN 3 Rokan Hulu.

Tabel 3.2 Data Siswa

No	Kelas	Siswa (Lk)	Siswa (Pr)	Total
1	VII	188	164	287
2	VIII	140	180	320
3	IX	137	151	288
Jumlah Selurus Siswa				895

Sumber: Kepala Madrasah MTsN 3 Rokan hulu.

2. Informan Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2019: 81). Teknik sampel yang digunakan dalam

penelitian ini adalah teknik *purposive sampling. Purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu dan tujuan tertentu.

Dalam penelitian ini, siswa yang dipilih sebagai informan adalah siswa yang telah memiliki pengalaman menggunakan aplikasi dompet digital, sehingga mereka dinilai memiliki pengetahuan dan pengalaman langsung yang relevan dengan variabel penggunaan aplikasi dompet digital yang diteliti. Jadi, informan dalam penelitian ini berjumlah 31 orang siswa dan 3 orang guru mata Pelajaran IPS.

D. Jenis dan Sumber Data

Menurut Sugiyono (2017: 225) dalam buku Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, sumber data adalah sesuatu yang dapat memberikan informasi mengenai data penelitian. Dalam bukunya, Sugiyono menjelaskan bahwa data penelitian dapat diperoleh dari:

1. Sumber data primer

   Sumber data primer yaitu sumber data yang langsung memberikan data kepada peneliti, seperti hasil wawancara, observasi, dan kuesioner. Sumber data primer didapatkan melalui kegiatan wawancara kepada siswa yang dianggap dapat memberikan informasi terkait penelitian.

2. Sumber data sekunder

   Sumber data sekunder yaitu sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada peneliti, misalnya dokumen, buku, jurnal, laporan, atau data yang sudah tersedia. Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari

studi lapangan yang dilakukan dengan cara melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan Langkah yang strategis yang pada dasarnya penelitian dilakukan untuk mendapatkan data. Adapun tujuan pengumpulan data dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh data-data yang penting dan akurat tentang pemanfaatan aplikasi dompet digital oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Sugiyono (2014: 63), dalam peneltian kualitatif, pengumpulkan data dilakukan pada *natural setting* (kondisi yang alamiah), sumber data primer, sumber data sekunder, dan teknik pengumpulan data yang lebih banyak pada observasi berperan serta (*participant observer*), wawancara mendalam (*in dept interview*) dan dokumentasi. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan degan cara sebagai berikut:

1. Observasi

Menurut Rifa'i Abubakar (2021: 90) Observasi adalah pengamatan dan pencatatan terhadap fakta-fakta yang dibutuhkan oleh peneliti. Observasi adalah dasar ilmu pengetahuan, karena para ilmuwan bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang dihasilkan melalui kegiatan observasi. Observasi yang dilakukan adalah dengan mengambil data responden yaitu selurus siswa di MTs Negeri 3 Rokan Hulu.

2. Wawancara

Wawancara merupakan proses memperoleh data melalui pertanyaan terstruktur maupun tidak terstruktur untuk memahami pengalaman partisipan secara mendalam, Creswell (2014). Teknik ini peneliti gunakan untuk memperoleh keterangan atau informasi yang menyangkut tentang Pemanfaatan Dompet Digital Dalam Pemahaman Materi Literasi ekonomi Digital. Wawancara adalah proses untuk mengumpulkan informasi dengan cara melakukan tanya jawab antara peneliti dengan informan atau subjek penelitian. Wawancara merupakan dua orang yang terlibat untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, di dalam penelitian ini peneliti akan melakukan wawancara bersama siswa yang sudah menggunakan aplikasi dompet digital.

3. Dokumentasi

Dalam penelitian ini teknik dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini seperti foto kegiatan proses wawancara bersama siswa yang sudah menggunakan aplikasi dompet digital di MTsN 3 Rokan Hulu. Selain itu, dokumentasi juga digunakan untuk melihat gambaran proses pelaksanaan penelitian yang dilakukan di lokasi penelitian.

Dokumentasi bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam menyelesaikan laporan, memperkuat laporan hasil peneliti dan data-data penulis dalam mengumpulkan dokumentasi berupa foto, buku-buku yang relevan maupun laporan kegiatan selama proses penelitian. Hal-hal yang akan

didokumentasikan dalam laporan ini adalah foto kegiatan pembelajaran, foto wawancara, dan lain-lain.

F. Instrumen Penelitian

Sugiyono (2013) menyatakan bahwa instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan peneliti untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati dalam penelitian. Instrumen ini bisa berupa pedoman wawancara, lembar observasi, atau alat ukur lainnya yang berfungsi untuk mengumpulkan data yang valid dan reliabel guna menjawab rumusan masalah penelitian secara sistematis dan akurat. Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri yakni peneliti harus memiliki wawasan, bekal, teori, mengonstruksi situasi sosial dan memotret yang diteliti menjadi jelas dan bermakna. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, di dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara berupa pertanyaan yang akan diajukan kepada siswa di MTsN 3 Rokan Hulu yang dianggap dapat memberikan informasi mengenai penelitian.

G. Teknik Analisis Data

Analisis deskriptif kualitatif digunakan pada objek penelitian yang alamiah dengan peneliti sebagai instrumen utama. Analisis data ini dilakukan terus menerus sepanjang penelitian ini berlangsung sehingga memungkinkan peneliti untuk secara cermat dan seksama mengumpulkan dan menilai data yang diperlukan. Artinya proses dimulai dari pengumpulan data, sampai pada

penafsiran data secara deskriptif. Teknik analisis data deskriptif model interaktif Miles dan Huberman (2014) ini dipilih karena dianggap tepat dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian. Tahapan analisis data dimulai dari proses reduksi, proses penyajian data sampai pada proses menarik kesimpulan.

Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi, menyederhanakan, dan mentransformasikan data mentah yang diperoleh dari lapangan yang kemudian diklasifikasikan sesuai dengan fokus penelitian. Setelah proses reduksi selesai maka dilakukan proses penyajian data dengan menyusun data ke dalam sebuah narasi, bagan, dan sejenisnya menjadi informasi yang dapat ditarik kesimpulannya,

H. Teknik Keabsahan Data

Teknik pemeriksaan keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik triangulasi data. Menurut Sugiyono (2013) triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data tersebut.

Dalam bukunya, Sugiyono menjelaskan ada tiga jenis triangulasi utama, yaitu:

1. Triangulasi sumber, yaitu untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.