

Turnitin LLCC

Pengembangan Media Pembelajaran KAPER (Kartu Perencanaan Anggaran) Materi Kebutuhan Dan Keinginan Unt...

 SD-06

Document Details

Submission ID

trn:oid::2945:395308705

Submission Date

Jun 24, 2026, 9:26 AM GMT+7

Download Date

Jun 24, 2026, 9:31 AM GMT+7

File Name

Cek 2 Dewi Alvinatur Rohmah.docx

File Size

4.0 MB

88 Pages

16,427 Words

119,797 Characters

13% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography

Top Sources

- 8%  Internet sources
- 5%  Publications
- 11%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

- 8% Internet sources
- 5% Publications
- 11% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	repository.upm.ac.id	<1%
2	Internet	repository.umsu.ac.id	<1%
3	Internet	text-id.123dok.com	<1%
4	Student papers	Universitas Riau on 2025-11-26	<1%
5	Internet	jurnal.untan.ac.id	<1%
6	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2024-07-01	<1%
7	Student papers	Universitas Riau on 2025-06-12	<1%
8	Student papers	UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon on 2026-06-15	<1%
9	Internet	123dok.com	<1%
10	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-05-30	<1%
11	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2020-05-03	<1%

12	Internet	repository.radenintan.ac.id	<1%
13	Student papers	Universitas Riau on 2024-04-18	<1%
14	Student papers	Universitas Islam Negeri Raden Fatah on 2026-04-21	<1%
15	Internet	etheses.uin-malang.ac.id	<1%
16	Student papers	Universitas Riau on 2026-03-17	<1%
17	Student papers	Universitas Riau on 2025-06-13	<1%
18	Internet	digilib.uinkhas.ac.id	<1%
19	Internet	journal-nusantara.com	<1%
20	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-05-05	<1%
21	Student papers	UIN Sultan Syarif Kasim Riau on 2025-10-23	<1%
22	Student papers	Universitas Islam Riau on 2023-11-09	<1%
23	Student papers	Universitas Muhammadiyah Buton on 2024-06-23	<1%
24	Internet	journal.uny.ac.id	<1%
25	Internet	ojs.jurnalstuditindakan.id	<1%

26	Publication	Mia Audina Alviana, Ita Kurnia, Wahyudi Wahyudi. "Aplikasi Two Dimensional unt...	<1%
27	Publication	Sri Reski Ratmila, Herman Herman, Sri Rika Amriani H. "The Influence of Using Bi...	<1%
28	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-06-12	<1%
29	Student papers	Universitas Riau on 2024-04-16	<1%
30	Internet	mafiadoc.com	<1%
31	Internet	docplayer.info	<1%
32	Internet	zombiedoc.com	<1%
33	Student papers	IAIN Palopo on 2026-06-23	<1%
34	Student papers	LPPM on 2026-02-04	<1%
35	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2025-11-27	<1%
36	Internet	data-sekolah.zekolah.id	<1%
37	Internet	jurnal.stkipggritulungagung.ac.id	<1%
38	Student papers	Universitas Muhammadiyah Palembang on 2026-04-20	<1%
39	Student papers	Universitas Pendidikan Ganesha on 2021-08-09	<1%

40	Student papers	Universitas Riau on 2025-06-03	<1%
41	Student papers	Abdullah Gul University on 2025-11-20	<1%
42	Publication	Dewi Aprilia Putri, M Boy Singgih Gitayuda. "Pengaruh Financial Knowledge dan F...	<1%
43	Internet	eprints.walisongo.ac.id	<1%
44	Internet	journal.unpas.ac.id	<1%
45	Internet	repo.bunghatta.ac.id	<1%
46	Internet	repository.unja.ac.id	<1%
47	Student papers	Sriwijaya University on 2025-11-09	<1%
48	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-06-09	<1%
49	Internet	repository.unpkediri.ac.id	<1%
50	Student papers	UIN Sultan Syarif Kasim Riau on 2024-12-09	<1%
51	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-03-13	<1%
52	Student papers	Universitas Sanata Dharma on 2026-05-07	<1%
53	Student papers	UIN Sultan Syarif Kasim Riau on 2025-12-23	<1%

54	Internet	garuda.ristekbrin.go.id	<1%
55	Internet	jurnal.usi.ac.id	<1%
56	Internet	ojspanel.undikma.ac.id	<1%
57	Student papers	HELearnZone_LTI on 2026-05-08	<1%
58	Student papers	Universitas Negeri Medan on 2026-05-18	<1%
59	Student papers	Universitas Negeri Padang on 2025-07-16	<1%
60	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-04-16	<1%
61	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2016-07-19	<1%
62	Internet	conference.unikama.ac.id	<1%
63	Internet	prin.or.id	<1%
64	Student papers	UIN KH. Achmad Siddiq Jember on 2025-07-26	<1%
65	Student papers	Universitas Riau on 2025-11-27	<1%
66	Student papers	Universitas Sang Bumi Ruwa Jurai on 2023-09-05	<1%
67	Internet	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id	<1%

68	Internet	repositori.usu.ac.id	<1%
69	Internet	repository.iainpurwokerto.ac.id	<1%
70	Publication	Andika Setiawan, Marhamah, Arief Kuswidyanarko. "PENGARUH MEDIA AUDIO V...	<1%
71	Publication	Gusti Lara Ekamia, Agus Abdul Rahman, Ila Nurlaila Hidayat. "Pendidikan dan Pel...	<1%
72	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2026-05-17	<1%
73	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-04-02	<1%
74	Student papers	Universitas Negeri Yogyakarta on 2025-07-17	<1%
75	Student papers	Universitas Pendidikan Ganesha on 2026-05-25	<1%
76	Internet	digilib.unila.ac.id	<1%
77	Internet	ejournal.uluwiyah.ac.id	<1%
78	Internet	get2fiu.com	<1%
79	Internet	putusutrisna.blogspot.com	<1%
80	Internet	repository.unpas.ac.id	<1%
81	Internet	repository.upstegal.ac.id	<1%

82	Student papers	FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN on 2025-07-22	<1%
83	Publication	Nursam Nursam, Thalib Thalib, Arfan Hakim. "EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA ...	<1%
84	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2026-03-02	<1%
85	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2018-07-24	<1%
86	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-17	<1%
87	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-05-11	<1%
88	Internet	core.ac.uk	<1%
89	Internet	ejurnal.iaipd-nganjuk.ac.id	<1%
90	Internet	eprints.iain-surakarta.ac.id	<1%
91	Internet	es.scribd.com	<1%
92	Internet	repository.uinsu.ac.id	<1%
93	Internet	repository.usd.ac.id	<1%
94	Internet	slideplayer.info	<1%
95	Internet	www.coursehero.com	<1%

96	Student papers	IKIP PGRI Pontianak on 2024-07-03	<1%
97	Publication	Siti Aisyah, Muhammad Najib, B. Nuraulia Rahmanita, Andi Prastowo. "Drill and P...	<1%
98	Student papers	UIN KH. Achmad Siddiq Jember on 2026-05-18	<1%
99	Student papers	UIN KH. Achmad Siddiq Jember on 2026-05-18	<1%
100	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2025-09-10	<1%
101	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-10-22	<1%
102	Student papers	Universitas PGRI Palembang on 2023-05-19	<1%
103	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-06-01	<1%
104	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2021-02-01	<1%
105	Student papers	Universitas Sebelas Maret on 2024-06-20	<1%
106	Internet	anasafrida.blogspot.com	<1%
107	Internet	ejournal.uin-suka.ac.id	<1%
108	Internet	eprints.unm.ac.id	<1%
109	Internet	journal.ummat.ac.id	<1%

110	Internet	journal.universitaspahlawan.ac.id	<1%
111	Internet	lib.unnes.ac.id	<1%
112	Internet	repo.uinsatu.ac.id	<1%
113	Internet	repository.unsulbar.ac.id	<1%
114	Internet	www.scribd.com	<1%
115	Publication	Brian Argaries, Mayang Sari Edastami, Agus Munandar. "Analisis Pengaruh Varia...	<1%
116	Publication	Mimi Herman, Elvy Rahmi Mawarnis, Dalia Ramadhani, Hidayat Herman. "Penge...	<1%
117	Student papers	Universitas Islam Riau on 2025-07-21	<1%
118	Internet	docobook.com	<1%
119	Publication	Lola Selvia, Hendri Hendri. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Menggunakan...	<1%
120	Publication	Nafi, Zidni Choiron. "Pengaruh Komunikasi Organisasi dan Kepemimpinan Kepala...	<1%
121	Publication	Purwanto, Guntur Dwi. "Inovasi Pendidikan Vokasi Pada Sekolah Menengah Keju...	<1%
122	Publication	Ratna Sartika, Helmia Tasti Adri, Didin Syamsudin. "PENGARUH KETERAMPILAN M...	<1%
123	Publication	Sunanih, Sunanih. "Pengembangan Aplikasi Berbasis SAS Untuk Meningkatkan K...	<1%

124 Student papers

Universitas Muhammadiyah Buton on 2024-06-12 <1%

125 Student papers

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara on 2025-11-02 <1%

126 Student papers

Universitas Muria Kudus on 2016-04-19 <1%

127 Student papers

Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-08-19 <1%

128 Student papers

Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-17 <1%

129 Student papers

Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-06-01 <1%

130 Student papers

Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-06-15 <1%

131 Student papers

Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-05-28 <1%

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peningkatan sumber daya manusia (SDM) tidak dapat dipisahkan dari peran pendidikan (Giwangsa, 2021). Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting, terlebih di era globalisasi saat ini, di mana setiap individu dituntut untuk memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai agar mampu beradaptasi dengan berbagai tantangan kehidupan (Pristiwanti et al., 2022). Melalui pendidikan, seseorang dapat menambah wawasan dan memperoleh pemahaman baru untuk menyelesaikan persoalan-persoalan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan juga berperan dalam menyiapkan individu agar mampu memecahkan berbagai permasalahan sosial (Sulfemi et al., n.d.). Salah satu mata pelajaran yang secara langsung mengkaji masalah sosial adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang mengkaji tentang seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial (Wiguna & Damayanti, 2018). IPS di jenjang sekolah dasar memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai disiplin ilmu sosial seperti geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang disusun secara terpadu dengan pendekatan psikologis yang sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik (Jumriani et al., 2021). Namun, model pengorganisasian IPS SD tidak melihat masalah sosial, budaya, dan nilai dalam kehidupan anak, dan hanya berfokus pada penguasaan sumber pengetahuan daripada kenyataan sosial dan budaya yang menjadi panutan nilai bagi peserta didik. Model ini penuh dengan beban dan tidak menarik bagi peserta didik SD (Setyaningsih et al., 2020). Peserta didik menjadi jenuh dengan pola pembelajaran ini karena hanya mementingkan pemahaman dan hafalan materi. Pembelajaran modern yang berfokus pada informasi dan penggunaan contoh nyata sangat berbeda dengan pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan metode ceramah dan berfokus pada buku teks.

Penguasaan materi adalah salah satu hal yang sangat penting bagi peserta didik di abad ke-21. Materi IPS memiliki cakupan yang sangat luas sehingga berdampak pada ketidakpahaman peserta didik (Saidah, 2018)

Salah satu materi penting dalam mata pelajaran IPS adalah kebutuhan dan keinginan. Kebutuhan sendiri diartikan sebagai segala sesuatu yang diperlukan manusia untuk bertahan hidup, mencapai kesejahteraan, dan menjalankan aktivitas sehari-hari, sedangkan keinginan adalah hasrat atau kehendak kuat terhadap sesuatu yang bertujuan meningkatkan kenyamanan, kesenangan, atau gaya hidup, namun tidak wajib dipenuhi untuk bertahan hidup. Pemahaman mengenai materi ini menjadi salah satu hal pokok yang harus ditanamkan sejak dini sehingga kelak seseorang dapat secara bijak menentukan mana yang termasuk kebutuhan dan mana yang termasuk keinginan serta mampu menentukan skala prioritas dalam kehidupan sehari-hari. (Budiman et al., 2025)

Namun dalam praktiknya, pembelajaran yang dilakukan sejak dini masih menghadapi beberapa hambatan, salah satunya adalah peserta didik yang sering salah menafsirkan mengenai kebutuhan dan keinginan. Hal ini disebabkan karena peserta didik belum memahami contoh konkret antara kebutuhan dan keinginan dalam kehidupan sehari-hari. Rendahnya pemahaman tersebut juga menyebabkan peserta didik sering menggunakan uang untuk hal-hal yang tidak menjadi prioritas sehingga konsep kebutuhan dan keinginan belum dapat dipahami secara optimal (Tesva et al., 2025). Selain itu, penggunaan pembelajaran yang hanya berbasis teks atau penyampaian verbal menjadi kendala dalam proses pembelajaran, mengingat peserta didik sekolah dasar cenderung menyukai pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta memiliki gaya belajar yang beragam sehingga pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik tersebut (Permana & Imron, 2016).

Menurut (Djamairah et al., 2006), media merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik secara

efektif dan efisien (Maisaroh et al., 2023). Oleh karena itu, guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam merancang serta memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik. Sayangnya, penggunaan media pembelajaran yang variatif dan menarik di sekolah dasar masih tergolong rendah (Alfain et al., 2025). Serta masih banyak guru yang belum memanfaatkan media secara optimal dalam penyampaian materi (Maghfiroh & Zuhdi, 2016), padahal media yang dirancang dengan tepat dapat meningkatkan pemahaman konsep dan minat belajar peserta didik secara signifikan. Peran guru sangat dibutuhkan dalam meningkatkan kualitas dan keberhasilan peserta didik (Fitriawati et al., 2023).

Kondisi ini diperkuat dengan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti dimana studi pendahuluan tersebut dilakukan di SD Negeri Bandar Lor 3 Kota Kediri pada Maret 2026. Studi pendahuluan dilakukan dengan melakukan metode observasi awal, wawancara dan juga dokumentasi penilaian yang telah dilakukan. Dalam observasi awal yang dilakukan dengan memperhatikan proses pembelajaran, peneliti mengamati beberapa aspek yaitu fasilitas, sarana dan prasarana pembelajaran, pelaksanaan kegiatan pembelajaran, serta sikap dan perilaku peserta didik selama proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran inovatif masih terbatas serta belum didukung dengan penggunaan alat peraga atau visualisasi konkret yang dapat membantu pemahaman peserta didik. Pada pelaksanaan pembelajaran materi kebutuhan dan keinginan, guru menyampaikan materi dengan cara konvensional menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran cenderung berpusat pada guru. Kondisi tersebut menyebabkan tingkat partisipasi peserta didik dalam pembelajaran masih rendah dan sebagian si peserta didik swa terlihat pasif. Hal ini sejalan dengan Imron, (2016) yang menyatakan bahwa kondisi tersebut membuat adanya kesenjangan pembelajaran di lapangan dengan tujuan yang diharapkan. Selain itu, kemampuan peserta didik dalam membedakan konsep kebutuhan dan keinginan berdasarkan pengalaman belajar juga masih belum optimal. Kemudian wawancara yang dilakukan kepada guru kelas IV yang menanyakan tentang kurikulum yang digunakan,

kesulitan peserta didik dalam memahami materi kebutuhan dan keinginan, metode pembelajaran yang digunakan, serta penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa dalam pembelajaran materi kebutuhan dan keinginan guru lebih sering menggunakan metode ceramah dengan bantuan buku paket sebagai sumber belajar. Hal ini sejalan dengan Mukmin & Primasatya, (2020) yang menyatakan bahwa jika sumber belajar yang digunakan sekolah dasar masih terbatas dan didominasi oleh buku paket, akan membuat pembelajaran kurang optimal. Guru juga menyampaikan bahwa sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam membedakan antara kebutuhan dan keinginan karena peserta didik belum memahami contoh konkret dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, penggunaan media pembelajaran masih terbatas dan guru menyatakan belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis kartu seperti media KARPERA. Wawancara juga dilakukan kepada beberapa peserta didik kelas IV yang menanyakan tentang pengalaman belajar mereka pada materi kebutuhan dan keinginan serta kesulitan yang mereka alami dalam memahami materi tersebut. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa sebagian peserta didik merasa kesulitan dalam membedakan kebutuhan dan keinginan serta lebih mudah memahami materi apabila pembelajaran disertai contoh konkret dan media pembelajaran yang menarik. Berdasarkan analisis dokumen, dari 28 peserta didik hanya 12 peserta didik (43%) yang mencapai nilai di atas KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) sementara 16 peserta didik (57%) masih berada di bawah standar minimal, yaitu nilai 75.

Berdasarkan masalah yang ditemukan, salah satu solusi alternatif yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan guru mengembangkan media pembelajaran yang inovatif sesuai dengan kebutuhan peserta didik, khususnya media pembelajaran yang dapat diterapkan pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Basri et al., 2022). Dengan menggunakan media di kelas, peserta didik akan lebih tertarik dan akan memusatkan perhatiannya pada pelajaran IPS (Permana & Imron, 2016). Secara teoritis, media visual seperti kartu dapat membantu peserta didik

memahami konsep abstrak secara lebih konkret melalui pendekatan visual yang menarik dan interaktif. Media visual yang akan dikembangkan secara kontekstual agar peserta didik dapat belajar membuat keputusan finansial sederhana, membedakan prioritas pengeluaran, dan meningkatkan hasil belajar secara aktif dan menyenangkan.

Pengembangan media ini didasarkan pada pentingnya literasi keuangan sejak dini dan efektivitas media visual dalam mendukung pemahaman konsep abstrak (Wahyuni & Reswita, 2020). Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS adalah media Kartu Perencanaan Anggaran (KARPERA). KARPERA merupakan media visual dua dimensi berbentuk kartu yang berisi tulisan dan gambar terkait dengan materi kebutuhan dan keinginan. Karena media KARPERA termasuk dalam kategori media visual dua dimensi, yaitu media yang menyajikan informasi dalam bentuk gambar dan tulisan pada bidang datar, maka menurut Hasan et al., (2021) media visual memiliki keunggulan dalam memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistik, membantu peserta didik memahami konsep abstrak secara konkret, dan mampu menarik perhatian peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. (Arsyad, 2019) juga menyatakan bahwa media visual dapat memperkuat ingatan peserta didik terhadap materi karena bersifat menarik dan mudah dipahami, terutama bagi peserta didik sekolah dasar yang masih berada pada tahap berpikir konkret-operasional menurut teori perkembangan kognitif Piaget.

Berdasarkan keunggulan media visual tersebut, pengembangan media KARPERA dirancang untuk mendukung pemahaman peserta didik terhadap konsep kebutuhan dan keinginan. Media visual diketahui dapat membantu peserta didik memahami konsep pembelajaran secara lebih konkret karena informasi disajikan melalui gambar, simbol, atau kartu yang menarik sehingga memudahkan peserta didik dalam mengingat dan memahami materi pembelajaran (Rahmawati & Atmojo, 2021). Selain itu, media ini juga memiliki potensi untuk membantu peserta didik: (1) membedakan antara kebutuhan, keinginan, tabungan, dan investasi; (2) membuat keputusan keuangan sederhana; (3) melatih literasi finansial sejak dini; dan (4) belajar

128 mengelola uang saku secara bertanggung jawab dan kontekstual. Pembelajaran
9 literasi finansial sejak usia sekolah dasar penting dilakukan karena dapat
membantu peserta didik memahami cara mengelola uang serta membuat
keputusan ekonomi sederhana dalam kehidupan sehari-hari (Yushita, 2017).
Menurut Otoritas Jasa Keuangan, (2021) literasi keuangan sebaiknya
dikenalkan sejak usia dini agar anak-anak memiliki pemahaman dasar tentang
pengelolaan keuangan secara bijak. Dengan demikian penggunaan media kartu
pada materi kebutuhan dan keinginan dapat membuat pembelajaran menjadi
interaktif, bermakna, dan kontekstual. Sehingga peserta didik dapat
memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang apa yang mereka pelajari.

108 Hasil penelitian yang dilakukan oleh Yanti, (2022) menunjukkan
bahwa penggunaan media kartu berupa flash card berbasis *contextual learning*
12 pada mata pelajaran IPS terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta
didik. Media yang digunakan berupa kartu bergambar yang dikaitkan dengan
kehidupan nyata sehingga mampu menarik minat belajar peserta didik. Selain
93 itu, penelitian oleh Shafa et al., (2022) juga menunjukkan bahwa media
48 flashcard yang dirancang secara menarik, praktis, dan mudah digunakan dapat
51 meningkatkan antusiasme serta pemahaman peserta didik dalam pembelajaran.
Sementara itu, penelitian Defingatun et al., (2020) mengungkapkan bahwa
media kartu kuartet berbasis model pembelajaran kooperatif mampu
82 meningkatkan hasil belajar serta keterampilan berpikir peserta didik melalui
aktivitas permainan yang melibatkan kerja kelompok dan individu.

Meskipun demikian, media pembelajaran pada penelitian-penelitian
tersebut masih berfokus pada penyampaian materi dan peningkatan hasil
belajar kognitif, serta belum secara optimal melatih keterampilan praktis
33 peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, khususnya dalam pengelolaan
keuangan. Selain itu, sebagian media masih digunakan dalam pembelajaran
kelompok sehingga belum sepenuhnya memberikan kesempatan kepada
30 peserta didik untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kondisi masing-
masing.

123
88
32
129
41
76
40

Berdasarkan hasil analisis permasalahan yang telah dilakukan serta kajian terhadap berbagai penelitian terdahulu yang relevan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mendeskripsikan secara mendalam karakteristik media pembelajaran KARPERA (Kartu Perencanaan Anggaran) pada materi kebutuhan dan keinginan. Penelitian ini secara khusus bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media berdasarkan penilaian para ahli, menilai tingkat kepraktisan media berdasarkan tanggapan guru dan peserta didik terhadap kemudahan penggunaan serta keterpahaman isi media, dan mengukur tingkat keefektifan media dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Dengan demikian, diharapkan media KARPERA dapat menjadi solusi alternatif yang aplikatif dalam proses pembelajaran serta berkontribusi positif dalam peningkatan kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar.

B. Batasan Masalah

113
12
80

Peneliti membuat batasan masalah dengan tujuan penelitian ini lebih terfokus dan pembahasannya tidak meluas pada topik yang lain, maka penelitian ini dibatasi pada ruang lingkup pengembangan media pembelajaran KARPERA (Kartu Perencanaan Anggaran) pembelajaran IPAS materi kebutuhan dan keinginan dengan subjek penelitian peserta didik kelas IV SD Negeri Bandar Lor 3 Kota Kediri.

C. Identifikasi Masalah

12

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

- 94
100
1. Rendahnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual dalam menyampaikan materi IPS.
 2. Guru cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional seperti ceramah.
 3. Peserta didik kelas IV mengalami kesulitan memahami konsep dasar pembelajaran karena kurangnya pengalaman konkret dan visualisasi yang jelas.

4. Masih banyak peserta didik yang merasa bingung untuk membedakan antara kebutuhan dan keinginan karena tidak adanya contoh nyata.
5. Peserta didik cenderung pasif dan tidak terlibat aktif dalam proses belajar sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan identifikasi masalah diatas, sehingga peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah kevalidan pengembangan media pembelajaran KARPERA (Kartu Perencanaan Anggaran) materi kebutuhan dan keinginan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah kepraktisan pengembangan media pembelajaran KARPERA (Kartu Perencanaan Anggaran) materi kebutuhan dan keinginan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimanakah keefektifan pengembangan media pembelajaran KARPERA (Kartu Perencanaan Anggaran) materi kebutuhan dan keinginan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan paparan rumusan masalah yang telah ditemukan, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media pembelajaran KARPERA (Kartu Perencanaan Anggaran) materi kebutuhan dan keinginan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media pembelajaran KARPERA (Kartu Perencanaan Anggaran) materi kebutuhan dan keinginan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran KARPERA (Kartu Perencanaan Anggaran) materi kebutuhan dan keinginan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan semua paparan diatas, maka peneliti dapat merumuskan manfaat penelitian terdiri dari 2 aspek, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pembelajaran ekonomi di sekolah dasar. Hasil penelitian ini juga dapat memperkaya kajian tentang media pembelajaran kontekstual yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan materi ajar. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis kartu yang interaktif dan aplikatif.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini bermanfaat bagi sekolah, bagi guru, bagi peserta didik, bagi peneliti. berikut penjabaran manfaatnya :

a. Bagi sekolah

Menyediakan referensi media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran tematik atau muatan pelajaran IPS, sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih efektif.

b. Bagi guru

Memberikan alternatif media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan untuk memudahkan penyampaian materi kebutuhan dan keinginan, serta membantu meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mengelola keuangan secara sederhana sejak dini.

c. Bagi peserta didik

Meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman peserta didik terhadap konsep kebutuhan dan keinginan melalui media yang menarik, visual, dan mudah dipahami, sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

3

104

d. Bagi peneliti

Menjadi dasar atau inspirasi dalam pengembangan media pembelajaran lain yang berbasis literasi finansial untuk anak usia sekolah dasar, serta dapat dikembangkan lebih lanjut dengan cakupan materi dan teknologi yang lebih luas.

10

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Kristianto, (2016) media pembelajaran terdiri dari dua kata: media dan pembelajaran. Media secara harfiah berarti pengantar atau perantara. Pembelajaran didefinisikan sebagai situasi yang membantu seseorang atau individu dalam melanjutkan kegiatan belajarnya.

Menurut Priansa, (2017) media adalah bentuk jenis komunikasi, baik cetak maupun audio visual, bersama dengan perangkatnya. Media harus dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca. (Tafonao, 2018) juga menyatakan bahwa media adalah jenis komunikasi, baik cetak maupun audiovisual, bersama dengan perangkatnya. Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyebarkan berita dan informasi; itu harus dipegang, dilihat, didengar, dan dibaca. Media pembelajaran tidak hanya dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga berperan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi selama proses pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian dan minat peserta didik dalam belajar.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai penyalur informasi antara guru dan peserta didik (Kristianto, 2016). Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi sebagai berikut:

1) Fungsi Edukatif

a) Memiliki nilai pendidikan

1

2

124

- b) Mengajarkan dan melatih berpikir kritis
 - c) Mendapat pengalaman bermakna
 - d) Memiliki pengetahuan dan cakrawala yang luas
 - e) Memberikan fungsi otentik dalam berbagai bidang kehidupan dan konsep yang sama
- 2) Fungsi Ekonomis
- a) Tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat dicapai secara efektif
 - b) Materi dapat dicapai dengan penggunaan biaya dan waktu yang lebih sedikit.
- 3) Fungsi Sosial
- a) Peserta didik dapat bersosialisasi dengan baik
 - b) Peserta didik dapat memperluas pemahaman mereka
 - c) Peserta didik dapat memperluas kecerdasan intrapersonal dan pengalaman mereka sendiri.
- 4) Fungsi Budaya
- a) Memberikan perubahan dari segi kehidupan manusia
 - b) Mewariskan unsur budaya dan seni yang ada didalam masyarakat.

Selain itu, media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut:

- 1) Pesan pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih terstandar
- 2) Penafsiran yang berbeda dapat dihindari
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif
- 4) Waktu dan tenaga dapat digunakan lebih efisien
- 5) Kualitas hasil belajar peserta didik dapat lebih meningkat
- 6) Proses belajar dapat dilakukan **dimana saja dan kapan saja**
- 7) Menumbuhkan **sikap positif** peserta **didik** terhadap materi dan proses belajar
- 8) Peran guru menjadi lebih positif dan produktif.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Arsyad, (2019) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok berdasarkan perkembangan teknologi:

1) Media Cetak

Jenis media yang paling umum digunakan dalam proses pembelajaran mencakup berbagai bentuk, seperti buku, brosur, jurnal, dan majalah ilmiah, serta metode produksi dan penyampaian materi, seperti buku dan materi visual statis, terutama melalui proses percetakan mekanis dan fotografis. Dua komponen utama media ini adalah materi teks verbal dan materi visual. Materi visual dan teks didasarkan pada teori tentang persepsi visual, membaca, memproses informasi, dan belajar.

2) Media Visual

Media visual adalah media yang menyampaikan pesannya terfokus melalui indera penglihatan. Jenis media visual merupakan salah satu media yang sering digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas. Media visual terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan. Media yang dapat diproyeksikan sehingga gambar atau tulisan. Media proyeksi ini berbentuk media proyeksi diam dan media proyeksi gerak. Sedangkan media visual tidak diproyeksikan berupa gambar foto grafik dan media grafis.

3) Media Audio Visual

Media audio visual adalah kombinasi audio visual yang biasa disebut media pandang-dengar. Dengan menggunakan media audio-visual maka penyajian materi pembelajaran bagi peserta didik akan semakin lengkap dan optimal. Dalam hal ini guru tidak berperan sebagai penyampaian materi karena penyajian materi digantikan oleh media. Untuk menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyampaikan pesan-pesan audio visual.

Pengajaran melalui audio visual jelas bercirikan berperangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder dan proyektor visual yang lebar.

4) Media Berbasis Komputer

Komputer merupakan produk yang dihasilkan perkembangan jaman modern. Pada zaman ini komputer dapat digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik. Komputer ini memiliki kemampuan untuk menggabungkan dan mengendalikan beberapa peralatan seperti CD player, video tape, dan audio tape

2. Media Pembelajaran Berbasis Kartu

a. Pengertian Media Kartu

Menurut Angreany & Saud, (2017) Kartu (*flash card*) adalah salah satu perangkat pembelajaran yang berbentuk grafis berupa kartu-kartu kecil bergambar yang sebagian besar terdiri dari foto, simbol, atau gambar yang ditempelkan di sisi depan dan di sisi lain berisi informasi berupa kata-kata. Media pembelajaran kartu (*flash card*) mengingatkan atau membimbing peserta didik tentang sesuatu yang berhubungan dengan gambar.

Menurut Angreany & Saud, (2017) berpendapat yang ringkasannya yaitu kartu (*flash card*) adalah media pembelajaran berupa gambar yang berisi dengan kosa kata atau pertanyaan tentang gambar tersebut. Sumber pembuatan kartu (*flash card*) adalah gambar, gambar hasil karya peserta didik, gambar dari kalender, atau gambar dari majalah atau brosur. Adapun menurut Angreany & Saud, (2017) kartu (*flash card*) adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau simbol yang mengingatkan peserta didik tentang sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut. Kartu (*flash card*) berukuran 8×12 cm, atau disesuaikan dengan ukuran kelas.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kartu (*flash card*) adalah media pembelajaran berupa kartu (*flash card*) kecil, biasanya terdiri dari gambar simbolik atau bergambar, yang

ditempelkan di depan dan belakang, dengan informasi berupa fakta atau kalimat dari gambar kartu (*flash card*) tersebut.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media Kartu

Menurut Harisanty et al., (2020) media kartu memiliki kelebihan diantaranya :

- 1) Lebih mudah dibawa kemana-mana, karena ukuran kartu tidak besar.
- 2) Tidak ribet, dimana guru dapat menggunakannya tanpa keahlian khusus dan ketika ingin menggunakannya, guru hanya perlu menyusunnya sesuai urutan gambar dan setelah digunakan kartu dapat diikat atau diikat diletakkan di kotak khusus yang ditempatkan agar tidak berantakan.
- 3) Mudah dipahami, karena dalam media ini mengandung pesan khusus yang memudahkan peserta didik untuk memahami dan mengingatnya.
- 4) Menumbuhkan rasa senang, karena media ini merupakan permainan dimana peserta didik dapat berkompetisi sesuai aturan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan juga melatih kreativitas.

Menurut Ulfa, (2020) kekurangan media kartu antara lain:

- 1) Ukuran media kartu terlalu kecil, sehingga tidak dapat terlihat oleh peserta didik yang duduk dibagian belakang.
- 2) Kurang efektif menggunakan kartu jika jumlah peserta didik terlalu banyak.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan media kartu antara lain, lebih mudah dibawa kemana-mana, tidak ribet, mudah dipahami, dan dapat menumbuhkan rasa senang terhadap peserta didik. Sedangkan kekurangan media kartu yaitu ukuran kartu terlalu kecil dan penggunaannya kurang efektif jika jumlah peserta didik banyak.

c. Alasan Memilih Media KARPERA (Kartu Perencanaan Anggaran)

Pengembangan media KARPERA dilandasi oleh kebutuhan untuk menciptakan pembelajaran IPS yang lebih kontekstual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar. Materi kebutuhan dan keinginan merupakan bagian dari pengenalan konsep ekonomi dasar yang penting dikenalkan sejak dini agar 1 dapat membedakan antara hal yang esensial dan tidak esensial dalam kehidupan sehari-hari (Fitriyani, 2019).

Dalam praktiknya, proses pembelajaran IPS masih banyak menggunakan metode ceramah dan media statis seperti buku paket, yang menyebabkan rendahnya partisipasi dan pemahaman peserta didik. Padahal, menurut Prasetyo, (2017) media pembelajaran yang baik adalah media yang mampu menggambarkan konsep abstrak menjadi konkret, serta melibatkan peserta didik. secara aktif dalam proses pembelajaran.

Media kartu dipilih karena sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif peserta didik SD kelas IV yang berada pada fase operasional konkret. Pada fase ini, peserta didik membutuhkan alat bantu visual dan konkret untuk memahami suatu konsep (Suryana, 2016). Kartu dengan gambar dan informasi yang kontekstual terbukti efektif dalam memfasilitasi pemahaman konsep dan membangun motivasi belajar peserta didik (Wulandari, 2018).

Media KARPERA dirancang dengan menyisipkan aspek literasi finansial dasar seperti pengelolaan anggaran dan pengambilan keputusan sederhana terkait kebutuhan dan keinginan. Hal ini selaras dengan tujuan pembelajaran abad 21 yang tidak hanya menekankan pada aspek kognitif, tetapi juga pada pengembangan karakter dan keterampilan hidup (Zulelas et al., 2021).

Dengan kata lain, pengembangan media pembelajaran KARPERA bukan hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi, tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai hidup sederhana, hemat, dan terencana. Kehadiran media ini

diharapkan menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran IPS yang lebih menyenangkan, bermakna, dan relevan dengan kehidupan peserta didik.

3. Karakteristik Peserta Didik SD

Peserta didik kelas IV Sekolah Dasar (SD) umumnya berusia sekitar 9 hingga 10 tahun, yang merupakan masa transisi penting dalam perkembangan anak. Pada usia ini, anak-anak mengalami berbagai perubahan signifikan dalam aspek sosial emosional, kognitif, dan fisik yang sangat memengaruhi proses pembelajaran dan interaksi mereka di lingkungan sekolah. Oleh karena itu, memahami karakteristik perkembangan anak pada usia ini sangat penting untuk merancang media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan mereka.

a. Perkembangan Sosial Emosional

Perkembangan sosial emosional pada anak usia SD kelas IV menunjukkan kemajuan yang cukup pesat. Pada tahap ini, anak mulai mengembangkan kemampuan untuk mengelola emosi dengan lebih baik, memahami perasaan diri sendiri dan orang lain, serta membangun hubungan sosial yang lebih kompleks. Menurut Tusyana et al., (2019) anak usia sekolah dasar mulai mampu mengekspresikan emosi secara verbal dan nonverbal secara lebih terkontrol. Mereka juga mulai menunjukkan rasa empati yang lebih kuat terhadap teman sebaya, yang tercermin dalam tindakan saling membantu dan berbagi.

Latifa, (2019) juga menegaskan bahwa pada usia ini, anak-anak mulai membentuk identitas sosial yang lebih jelas melalui interaksi kelompok sebaya. Mereka cenderung mencari pengakuan dan rasa diterima dalam kelompoknya, sehingga kemampuan beradaptasi sosial menjadi sangat penting. Namun, perkembangan ini juga membawa tantangan, seperti munculnya konflik antar teman dan kecenderungan untuk menunjukkan perilaku negatif seperti penolakan aturan atau agresi verbal ringan. Oleh karena itu, pembelajaran yang menekankan aspek kolaboratif dan pengelolaan emosi sangat

dianjurkan untuk mendukung perkembangan sosial emosional peserta didik.

b. Perkembangan Kognitif

Dalam aspek kognitif, anak usia kelas IV SD berada pada tahap operasional konkret menurut teori Jean Piaget. Pada tahap ini, anak mulai mampu berpikir logis tentang objek dan peristiwa nyata yang mereka alami. Hazmi, (2023) menyatakan bahwa anak usia 7–11 tahun yang berada pada tahap operasional konkret telah memiliki kemampuan berpikir logis terhadap objek atau peristiwa yang bersifat nyata. Pada tahap ini, anak mampu melakukan klasifikasi, mengurutkan objek berdasarkan karakteristik tertentu, memahami konsep konservasi, serta mengenali hubungan sebab-akibat dalam situasi yang konkret. Mereka juga mulai mampu memecahkan masalah sederhana dengan menggunakan logika konkret dan memahami hubungan antar konsep, misalnya dalam pelajaran matematika dan sains.

Penelitian yang dilakukan oleh Istiqomah & Suryadi, (2019) menunjukkan bahwa peserta didik kelas IV sudah mampu melakukan pemikiran kritis dasar, seperti mengidentifikasi pola dan membuat generalisasi dari data yang mereka amati. Namun, kemampuan berpikir abstrak masih dalam tahap awal dan memerlukan bimbingan yang intensif. Oleh karena itu, media pembelajaran yang menggunakan pendekatan konkret dan visual sangat efektif untuk membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang kompleks.

Selain itu, Sugiyanto, (2023) menambahkan bahwa anak pada usia ini mulai menunjukkan kemampuan untuk merencanakan dan mengorganisasi tugas belajar mereka secara mandiri, meskipun masih membutuhkan arahan guru. Peningkatan kemampuan kognitif ini harus didukung dengan metode pembelajaran yang menantang namun tetap menyenangkan agar motivasi belajar tetap terjaga.

c. Perkembangan Fisik

Perkembangan fisik anak usia SD kelas IV juga mengalami perubahan yang signifikan, yang berpengaruh terhadap kemampuan motorik dan stamina mereka dalam mengikuti aktivitas belajar di sekolah. Istiqomah & Suryadi, (2019) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa pada usia ini terjadi pertumbuhan tinggi badan dan berat badan yang cukup pesat, serta peningkatan koordinasi motorik halus dan kasar. Koordinasi motorik halus yang matang memungkinkan anak untuk melakukan aktivitas seperti menulis dengan lebih rapi dan menggambar dengan detail, sementara koordinasi motorik kasar mendukung kemampuan mereka dalam aktivitas fisik seperti bermain dan olahraga.

Penelitian tersebut juga menunjukkan adanya perbedaan perkembangan motorik antara anak laki-laki dan perempuan, dimana anak laki-laki cenderung lebih unggul dalam keterampilan motorik kasar, sedangkan anak perempuan lebih baik dalam keterampilan motorik halus. Selain itu, stamina fisik anak juga meningkat, memungkinkan mereka untuk berkonsentrasi dan aktif dalam kegiatan belajar selama 25-35 menit dalam satu sesi pembelajaran.

Perkembangan fisik yang optimal ini harus diperhatikan dalam proses pembelajaran, misalnya dengan memberikan waktu istirahat yang cukup dan aktivitas fisik yang mendukung kesehatan serta kesiapan belajar anak.

4. Materi Kebutuhan dan Keinginan

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang sangat penting dalam membentuk pemahaman peserta didik tentang kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya di masyarakat. Salah satu materi fundamental dalam IPS kelas IV adalah kebutuhan dan keinginan, yang menjadi dasar bagi peserta didik untuk memahami bagaimana manusia memenuhi kebutuhan hidupnya, membedakan antara kebutuhan dan keinginan, serta mengelola sumber daya secara bijak dan bertanggung jawab. Materi ini tidak hanya mengajarkan konsep, tetapi juga membentuk

karakter dan keterampilan hidup yang esensial bagi peserta didik (Rahmad, 2016). Berikut adalah CP dan TP materi kebutuhan dan keinginan:

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran

Capaian Pembelajaran
Peserta didik mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan, mengenal nilai mata uang dan mendemonstrasikan bagaimana uang digunakan untuk mendapatkan nilai manfaat/ memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari.

a. Pengertian Kebutuhan

Kebutuhan merupakan hal-hal yang harus dipenuhi oleh manusia agar dapat mempertahankan kelangsungan hidup dan menjalankan fungsi sosialnya secara optimal. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, (2023) mendefinisikan kebutuhan sebagai segala sesuatu yang wajib dipenuhi manusia, baik berupa barang maupun jasa, yang berfungsi untuk menjaga kelangsungan hidup dan memenuhi fungsi biologis serta sosial. Kebutuhan manusia bersifat mendasar dan esensial, seperti makanan, minuman, pakaian, tempat tinggal, serta kebutuhan akan kesehatan dan pendidikan.

(Afandi, 2011) menegaskan bahwa kebutuhan manusia tidak hanya bersifat fisik, tetapi juga mencakup aspek psikologis dan sosial, seperti kebutuhan akan rasa aman, kasih sayang, dan penghargaan dari lingkungan sekitar. Pemenuhan kebutuhan ini sangat penting agar manusia dapat hidup sehat, produktif, dan berfungsi secara normal dalam masyarakat. Ketika kebutuhan dasar tidak terpenuhi, individu dapat mengalami gangguan fisik maupun psikologis yang berdampak pada kualitas hidup dan perkembangan sosialnya.

Dalam konteks pembelajaran IPS, pemahaman tentang kebutuhan membantu peserta didik mengenali hal-hal yang wajib dipenuhi dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini mendorong peserta didik untuk menghargai pentingnya pemenuhan kebutuhan tersebut dan memahami konsekuensi jika kebutuhan tidak terpenuhi. Dengan

demikian, peserta didik dapat mengembangkan sikap tanggung jawab dan kesadaran sosial sejak dini.

Teori kebutuhan menurut Abraham Maslow yang dikembangkan dalam konteks pendidikan juga memberikan kerangka pemahaman yang komprehensif. Maslow mengelompokkan kebutuhan manusia dalam lima tingkatan, mulai dari kebutuhan fisiologis yang paling dasar hingga kebutuhan aktualisasi diri yang paling tinggi. Pemahaman ini membantu peserta didik untuk melihat bahwa kebutuhan manusia tidak hanya bersifat material, tetapi juga meliputi aspek sosial dan psikologis yang penting untuk kesejahteraan holistik (Sapriya, 2020).

b. Pengertian Keinginan

Keinginan adalah sesuatu yang diharapkan atau diidamkan oleh individu, namun tidak bersifat wajib atau mendesak untuk dipenuhi. Keinginan sering kali muncul sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas hidup, memperoleh kenyamanan, atau memenuhi aspirasi pribadi yang bersifat subjektif. Berbeda dengan kebutuhan yang bersifat esensial, keinginan lebih bersifat tambahan dan dapat ditunda pemenuhannya tanpa mengancam kelangsungan hidup (Sapriya, 2020).

Afandi, (2011) menjelaskan bahwa keinginan dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti budaya, lingkungan sosial, perkembangan teknologi, dan media massa. Misalnya, seorang anak mungkin menginginkan mainan terbaru atau gadget canggih yang bukan kebutuhan pokok, tetapi merupakan keinginan yang dapat dipenuhi jika sumber daya memungkinkan. Keinginan ini dapat berubah seiring waktu dan perkembangan sosial budaya.

Keinginan juga memiliki peran penting dalam mendorong inovasi dan perkembangan ekonomi, karena permintaan terhadap barang dan jasa yang diinginkan mendorong produsen untuk menciptakan produk baru. Namun, apabila keinginan tidak dikelola dengan baik, dapat menimbulkan perilaku konsumtif yang tidak sehat

dan berdampak negatif pada keuangan keluarga maupun keseimbangan sosial.

Dalam pembelajaran IPS, peserta didik diajarkan untuk membedakan antara kebutuhan dan keinginan agar dapat mengelola sumber daya secara bijak dan membuat keputusan yang tepat dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran ini juga menanamkan sikap hemat, disiplin, dan bertanggung jawab dalam mengelola keuangan dan sumber daya yang dimiliki.

c. Hubungan antara Kebutuhan dan Keinginan

Kebutuhan dan keinginan memiliki hubungan yang sangat erat dan saling mempengaruhi dalam kehidupan manusia. Keduanya merupakan motivasi utama dalam aktivitas ekonomi dan sosial. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, (2023) menegaskan bahwa kebutuhan harus dipenuhi terlebih dahulu sebelum keinginan dapat dipenuhi. Hal ini penting agar individu dapat hidup sehat, produktif, dan berfungsi secara optimal dalam masyarakat.

(Sapriya, 2020) menjelaskan bahwa manusia harus mampu mengelola antara kebutuhan dan keinginan karena sumber daya yang dimiliki terbatas. Oleh karena itu, kemampuan membuat prioritas antara kebutuhan dan keinginan menjadi keterampilan hidup yang harus dimiliki peserta didik sejak dini. Dalam pembelajaran IPS, peserta didik diajarkan memahami konsep ini melalui contoh konkret dan aktivitas perencanaan anggaran sederhana, sehingga mereka dapat mengaplikasikan konsep tersebut dalam kehidupan nyata.

Rahmad, (2016) menambahkan bahwa pemahaman yang baik tentang kebutuhan dan keinginan membantu peserta didik mengembangkan sikap kritis dan rasional dalam pengambilan keputusan, terutama dalam pengelolaan keuangan dan sumber daya. Peserta didik yang mampu membedakan kebutuhan dan keinginan akan lebih bijak dalam mengatur pengeluaran dan menunda pemenuhan keinginan yang tidak mendesak.

Dalam konteks sosial, hubungan antara kebutuhan dan keinginan juga mencerminkan dinamika interaksi antara individu dan masyarakat. Pemenuhan kebutuhan dasar mendorong kesejahteraan sosial, sementara pengelolaan keinginan yang tepat dapat memacu kemajuan ekonomi tanpa menimbulkan konsumsi berlebihan yang merugikan lingkungan dan masyarakat.

d. Peran Materi Kebutuhan dan Keinginan dalam Pembelajaran IPS

Materi kebutuhan dan keinginan dalam IPS berperan sangat penting dalam membentuk sikap dan keterampilan hidup peserta didik. Melalui pembelajaran materi ini, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan konseptual, tetapi juga belajar mengembangkan sikap bijak, disiplin, dan bertanggung jawab dalam mengelola sumber daya yang terbatas (Rahmad, 2016). Pembelajaran IPS yang efektif akan menumbuhkan kesadaran ekonomi sejak dini, sehingga peserta didik mampu membuat keputusan yang tepat dalam memenuhi kebutuhan dan mengelola keinginan.

Selain itu, materi ini membantu peserta didik memahami dinamika sosial dan ekonomi di masyarakat, sehingga mereka dapat berperan aktif dan bertanggung jawab sebagai anggota masyarakat yang sadar akan pentingnya pengelolaan sumber daya secara berkelanjutan (Sapriya, 2020).

e. Keterkaitan Materi Kebutuhan dan Keinginan dengan Kompetensi Pendidikan IPS

Materi kebutuhan dan keinginan sangat erat kaitannya dengan pengembangan kompetensi intelektual dan sosial dalam kurikulum IPS di Sekolah Dasar. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, (2023) pembelajaran IPS bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan keterampilan sosial peserta didik dalam memahami dan memecahkan masalah kehidupan sosial dan ekonomi.

Dengan mempelajari kebutuhan dan keinginan, peserta didik dilatih untuk mengenali realitas sosial ekonomi di sekitar mereka,

mengelola sumber daya secara efektif, serta mengembangkan sikap bertanggung jawab dan mandiri. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan IPS yang ingin membentuk peserta didik menjadi warga negara yang cerdas, kritis, dan berkarakter (Rahmad, 2016).

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian yang berkaitan dengan penggunaan media kartu adalah penelitian yang telah dilakukan oleh:

Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti, Tahun, Judul	Hasil Penelitian	Perbedaan Hasil Penelitian
1	Eka Sapta Melli Yanti, Donni Pestalozi, Andri Valen, (2022), Pengembangan Media Flash Card Berbasis Kontekstual Learning Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 83 Lubuklinggau	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media <i>flash card</i> berbasis kontekstual <i>learning</i> berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 83 Lubuklinggau . Bentuk media pembelajarannya berupa kartu bergambar yang berisi materi, pertanyaan, jawaban, dan kartu bintang, yang memadukan gambar dengan konsep kehidupan nyata untuk menarik minat peserta didik.	Media pembelajaran yang Saya kembangkan memiliki keunggulan dibandingkan media <i>flash card</i> berbasis kontekstual <i>learning</i> pada penelitian sebelumnya, yaitu berbahan kertas <i>glossy</i> tebal yang tahan lama, dengan bagian menulis menggunakan kertas biasa yang memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dan menuliskan alokasi anggaran secara praktis. Media ini tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga mendorong

			peserta didik aktif merancang anggaran dan mengasah keterampilan finansial praktis, menjadikan pembelajaran lebih menarik, aplikatif, dan sesuai dengan kehidupan nyata.
2	Insyirah Shafa, Zulham Siregar, Nurul hasanah, (2022), Pengembangan Media Flashcard Materi Pahlawanku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar	Penelitian sebelumnya mengenai media <i>flashCcard</i> materi pahlawanku menghasilkan media berupa kartu bergambar yang berisi ilustrasi pahlawan lengkap dengan penjelasan di bagian belakangnya. Media ini dibuat menggunakan aplikasi desain seperti Canva dan dirancang untuk mudah dibawa, simpel, serta menyenangkan, sehingga membantu peserta didik lebih cepat memahami materi. Hasil pengujian menunjukkan media ini meningkatkan hasil belajar dan membuat peserta didik	Perbedaan dengan media yang akan saya kembangkan yaitu pembuatan media saya tidak hanya menggunakan canva, namun juga menggunakan AI. Media ini saya rancang supaya peserta didik dapat dengan mudah membuat anggaran dan mengasah keterampilan finansial praktis dimanapun dan kapan pun karena bentuknya yang praktis. Media menggunakan warna dan dilengkapi gambar ilustrasi yang berbeda-beda bertujuan agar peserta didik dapat dengan mudah membedakan media satu

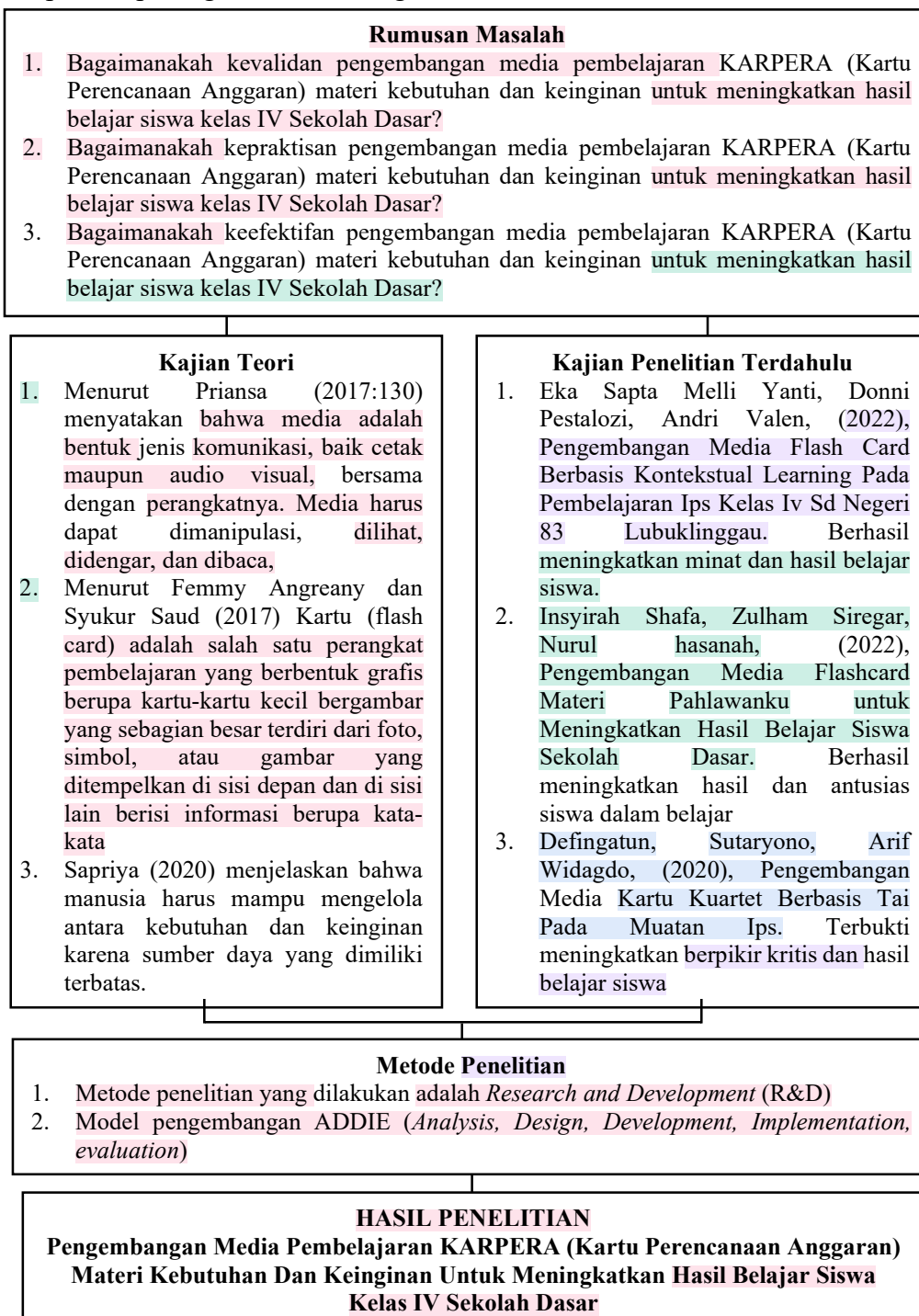
		lebih antusias dalam pembelajaran sejarah pahlawan Indonesia.	dengan lainya dan dilengkapi tips penggunaannya di bagian belakang media.
3	Defingatun, Sutaryono, Arif Widagdo, (2020), Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis Tai Pada Muatan IPS	Penelitian sebelumnya mengenai media kartu kuartet berbasis <i>Team Assisted Individualization</i> (TAI) menghasilkan 8 kartu-kartu bergambar jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat Indonesia dengan tambahan kartu zonk sebagai tantangan. Media ini berbasis kerja kelompok dan individu untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar peserta didik, terbukti dari N-gain 0,535–0,628 (kategori sedang) dan tanggapan peserta didik - guru yang sangat positif.	Media yang akan saya kembangkan dirasa lebih praktis karena hanya menghasilkan 4 kartu praktis yaitu kartu kebutuhan, kartu keinginan, kartu tabungan, dan kartu investasi yang akan membuat peserta didik lebih cepat paham memahami bagaimana penggunaan kartu perencanaan anggaran ini. Media ini hanya bisa dilakukan secara individu karena pastinya rincian anggaran setiap peserta didik akan berbeda-beda, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori, maka peneliti menjelaskan kerangka berpikir yaitu dengan melakukan pengukuran awal peserta didik terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS. Upaya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai.

Pemilihan media pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dan menarik perhatian peserta didik untuk terlibat kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran yang sesuai yaitu dengan menggunakan media kartu perencanaan anggaran untuk meningkatkan keaktifan, menarik perhatian, dan menyenangkan bagi peserta didik. Maka hasil belajar mata pelajaran IPS peserta didik akan semakin meningkat, secara lebih spesifik kerangka acuan berpikir dapat digambarkan sebagai berikut:



BAB III

METODE PENELITIAN

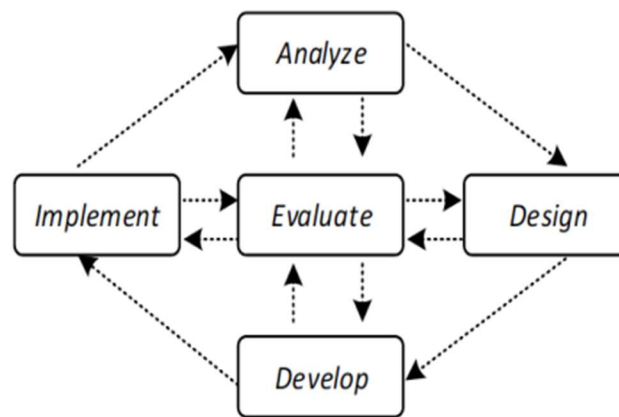
A. Model Pengembangan

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut (Sugiyono, 2015) R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kualitas produk tersebut melalui pengujian kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan sehingga produk yang dikembangkan dapat digunakan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Selaras dengan hal tersebut, Sukmadinata, (2017) mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan proses atau langkah-langkah dalam menciptakan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada dengan dasar yang dapat dipertanggungjawabkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan bertujuan menghasilkan produk yang diharapkan efektif digunakan sesuai dengan kebutuhan pendidikan yang terus berkembang saat ini.

Dalam penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE, yang merupakan singkatan dari analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Proses ini dilaksanakan secara berurutan dan sistematis. Model ini dapat diterapkan dalam berbagai bentuk pengembangan produk, seperti model pembelajaran, strategi, metode, media, dan bahan ajar (Rusdi, 2018).

Berdasarkan pengertian tersebut, peneliti mencoba melakukan pengembangan produk berupa media pembelajaran KARPERA (Kartu Perencanaan Anggaran) sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran IPS pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar dengan materi Kebutuhan dan Keinginan.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pengembangan media berdasarkan konsep ADDIE dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.1 Model ADDIE

Sumber : (Sugihartini & Yudiana, 2018)

B. Prosedur Pengembangan

Proses pengembangan media KARPERA untuk media pembelajaran menggunakan desain pengembangan ADDIE yang mencakup 5 langkah, yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Prosedur dalam model ADDIE sebagai berikut:

1. Analisis (analysis)

Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kediri untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran pada materi kebutuhan dan keinginan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, peneliti memperoleh gambaran mengenai kebutuhan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami perbedaan antara kebutuhan dan keinginan. Dalam melakukan analisis kebutuhan, peneliti tidak hanya memperhatikan kondisi pembelajaran secara umum, tetapi juga mempertimbangkan penggunaan media, model, dan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Pengembangan model dan metode pembelajaran telah dilakukan sebelumnya, sedangkan permasalahan yang berkaitan dengan media

pembelajaran masih belum ditangani, terutama karena minimnya penggunaan media pembelajaran oleh guru. Oleh karena itu, tahapan analisis yang dilakukan peneliti mencakup tiga aspek, yaitu analisis kebutuhan, analisis tugas, dan analisis karakter peserta didik. Secara umum, tahapan analisis yang dilakukan peneliti dapat dirangkum sebagai berikut:

a. Analisis kinerja

Analisis Kinerja bertujuan untuk memperoleh informasi tentang bagaimana guru menjalankan pembelajaran dan menemukan solusi untuk mengatasi masalah yang ada. Untuk mengumpulkan informasi tersebut, peneliti melakukan observasi terhadap guru kelas IV SDN Banar Lor 3, Kecamatan Mojoroto, Kota Kediri.

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru belum mengembangkan media pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik. Guru tersebut hanya mengandalkan metode ceramah dan tanya jawab dalam pembelajaran.

b. Analisis Karakter

Analisis karakter peserta didik dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas III sekolah dasar. Setelah wawancara, peneliti juga mengamati peserta didik saat proses pembelajaran di kelas. Tujuan dari analisis ini adalah untuk memahami kemampuan belajar, pengetahuan, keterampilan, sikap, serta kondisi peserta didik sebelum media diuji coba. Hasil analisis ini akan menjadi pedoman dalam mengembangkan media pembelajaran. Proses pengembangan media dilakukan dengan memperhatikan kesesuaian media dengan materi, kesesuaian isi, serta bentuk media yang akan dibuat. Pengembangan ini juga mengacu pada hasil analisis materi, tujuan pembelajaran, dan karakteristik peserta didik.

c. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran IPS, khususnya pada materi kebutuhan dan keinginan mata pelajaran IPS, dengan cara

mengamati peserta didik dan guru kelas IV di SDN Bandar Lor 3 Kota Kediri.

Berdasarkan hasil dari analisis kinerja dan analisis kebutuhan, dilakukan evaluasi yang menghasilkan solusi berupa pengembangan media pembelajaran karpera (kartu perencanaan anggaran) berbahan dasar kertas karton tebal yang dilaminating. Media ini dirancang untuk membantu peserta didik kelas IV di SDN Bandar Lor 3 Kecamatan Mojoroto, Kota Kediri, dalam memahami materi kebutuhan dan keinginan.

2. Perancangan (*design*)

Tahap kedua dalam model ADDIE adalah tahap desain atau perancangan. Pada tahap ini, mulai dilakukan perancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya oleh peneliti. Selanjutnya, proses perancangan ini mencakup penentuan elemen-elemen yang diperlukan dalam media pembelajaran, seperti pengumpulan bahan-bahan yang akan digunakan untuk pembuatan media.

Selain itu, peneliti juga mengumpulkan beberapa referensi yang akan digunakan untuk mengembangkan materi dalam media pembelajaran. Konsep yang digunakan dalam media pembelajaran ini bertujuan untuk menarik minat belajar peserta didik. Peserta didik tidak hanya mempelajari materi dari buku, tetapi juga dapat mempraktikkan materi tersebut secara langsung. Setelah mendapatkan materi peneliti menyusun tujuan pembelajaran yang ada yang meliputi

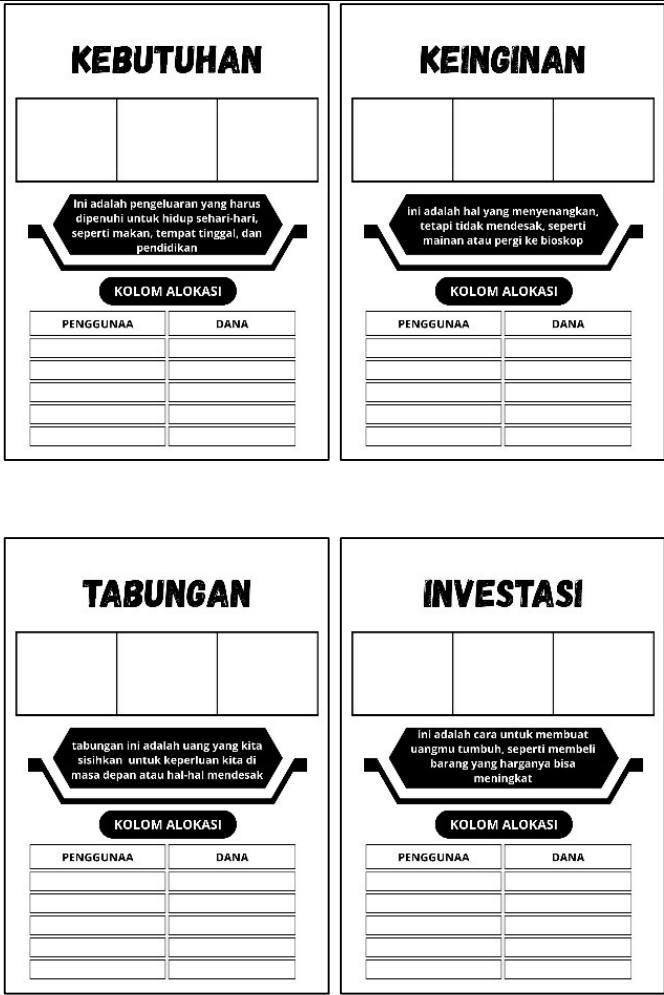
- a. Peserta didik dapat memahami antara kebutuhan dan keinginan.
- b. Peserta didik dapat membedakan antara kebutuhan dan keinginan berdasarkan contoh nyata.
- c. Peserta didik dapat menentukan pengelolaan uang antara kebutuhan dan keinginan.

Dalam media pembelajaran ini juga disediakan kolom untuk peserta didik menulis jawaban mereka. Tujuan dari pemberian kolom ini adalah untuk mengukur sejauh mana peserta didik memahami materi yang telah

disampaikan oleh guru, sekaligus membuat pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga peserta didik tidak mudah merasa bosan karena belajar sambil bermain.

Sebelum melakukan proses pengembangan media karpera (kartu perencanaan anggaran) perlu dibuat desain terlebih dahulu. Karpera (kartu perencanaan anggaran) merupakan jenis permainan kartu yang dapat digunakan saat mata pelajaran IPS materi kebutuhan dan keinginan kelas IV. Desain karpera (kartu perencanaan anggaran) sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain Media

Desain Awal (draf) Media Pembelajaran KARPERA (Kartu Perencanaan Anggaran)	
Gambar	Keterangan
 The diagram illustrates the layout of the KARPERA media design, which consists of four cards arranged in a 2x2 grid. Each card has a title, a description, a 'KOLOM ALOKASI' section, and a table with 'PENGUNAA' and 'DANA' columns. KEBUTUHAN: This card describes needs as expenses that must be met for daily life, such as food, shelter, and education. It includes a 'KOLOM ALOKASI' section and a table with 'PENGUNAA' and 'DANA' columns. KEINGINAN: This card describes desires as things that are enjoyable but not urgent, such as playing or going to the cinema. It includes a 'KOLOM ALOKASI' section and a table with 'PENGUNAA' and 'DANA' columns. TABUNGAN: This card describes savings as money that is set aside for future needs or urgent matters. It includes a 'KOLOM ALOKASI' section and a table with 'PENGUNAA' and 'DANA' columns. INVESTASI: This card describes investment as a way to make money grow, such as buying things that can increase in value. It includes a 'KOLOM ALOKASI' section and a table with 'PENGUNAA' and 'DANA' columns.	Desain tampilan bagian media yang berisi: 1. Judul kartu 2. Gambar contoh setiap kartu 3. Pengertian setiap kartu 4. Kolom alokasi penggunaan dan dana

TIPS: PASTIKAN SELALU MENDAHULUKAN KEBUTUHAN SEBELUM PENGELUARAN LAINYA!	TIPS: COBA SISIHKAN UANG UNTUK KEINGINAN, TETAPI JANGAN DIHABISKAN!	Desain tampilan bagian belakang berisi tips pengisian setiap kartu
TIPS: COBALAH MENABUNG SEDIKIT DEMI SEDIKIT SETIAP MINGGU, AGAR KAMU BISA MEMBELI SESUATU YANG LEBIH BESAR NANTI!	TIPS: PELAJARI LEBIH BANYAK TENTANG INVESTASI, AGAR UANGMU BISA BERKEMBANG DI MASA DEPAN!	
	PEDOMAN: 1. BACA CERITA PADA LKPD TERLEBIH DAHULU 2. IDENTIFIKASILAH MANA YANG TERMASUK KEBUTUHAN KEINGINAN TABUNGAN INVESTASI 3. TULIS PADA MASING- MASING KOLOM ALOKASI SESUAI KARTU ANGGARAN	Berisi tata cara bagaimana penggunaan kartu

3. Pengembangan (*development*)

Pada Tahap pengembangan (*development*) dilakukan untuk menciptakan dan menguji produk yang sebelumnya telah dirancang pada tahap desain (Sugiyono, 2017). Setelah konsep dikembangkan dan

dirancang, akan dilakukan proses pembuatan produk yang menghasilkan sebuah media yang kemudian diimplementasikan.

Sebelum media pembelajaran diuji coba, dilakukan revisi terlebih dahulu untuk menyempurnakan bentuk, langkah-langkah penerapan, tampilan, serta desain media tersebut. Revisi desain dan produk ini dilakukan setelah melalui proses validasi. Selama validasi, peneliti memperoleh berbagai masukan berupa kritik, saran, komentar, kelebihan, dan kekurangan dari produk yang dikembangkan. Semua masukan tersebut dijadikan dasar untuk memperbaiki produk. Tujuan dari revisi desain ini adalah untuk menyempurnakan produk berdasarkan hasil validasi dari dosen dan guru, sehingga media yang telah direvisi siap untuk diuji coba dalam pembelajaran. Adapun pengembangan media yang dilakukan antara lain:

- a. Membuat judul yang dipilih peneliti untuk media pembelajaran ini adalah “KARPERA” (Kartu Perencanaan Anggaran).
- b. Mengumpulkan materi dan gambar yang berkaitan dengan materi. Materi dan gambar yang bersumber dari buku, jurnal, dan internet.
- c. Membuat desain media pembelajaran menggunakan platform desain grafis online canva. Perancangan desain media pembelajaran dibuat satu persatu mulai halaman pertama hingga halaman keempat.
- d. Pada halaman pertama dibuat sebagai sampul kartu yang berisi gambar dan nama setiap kartunya. Halaman kedua berisi informasi mengenai kartu tersebut. Halaman ketiga berisi kolom pengisian anggaran peserta didik. Dan halaman keempat berisi tips cara penggunaan kartu.

4. Implementasi (*implementation*)

Tahap keempat adalah tahap implementasi yang dilakukan secara terbatas dan luas di sekolah yang telah ditunjuk sebagai lokasi penelitian. Pada tahap ini, produk media pembelajaran yang telah dikembangkan diterapkan dalam uji coba. Uji coba terbatas dilakukan kepada peserta didik kelas IV sebanyak 8 peserta didik, dan uji coba luas dilakukan kepada peserta didik kelas IV sebanyak 20 peserta didik. Sebelum media

tersebut digunakan, peneliti memberikan tugas awal sebagai bagian dari pembelajaran. Selanjutnya, peneliti menerapkan media dalam proses pembelajaran, dan setelah pembelajaran selesai, peneliti memberikan tugas akhir yang berfungsi untuk menilai efektivitas media pembelajaran tersebut. Tahap ini merupakan uji coba yang dilakukan dalam satu kelas. Uji coba ini bertujuan untuk menilai kepraktisan media pembelajaran yang digunakan.

5. Evaluasi (*evaluation*)

Tahap kelima adalah tahap evaluasi terhadap produk yang telah diuji coba. Proses evaluasi ini bertujuan untuk menilai apakah sistem pembelajaran yang sedang dikembangkan berhasil dan sesuai dengan harapan yang ditetapkan di awal. Kegiatan ini dilakukan untuk menilai apakah media pembelajaran tersebut valid, menarik, dan praktis saat digunakan, sehingga dapat menjadi acuan untuk perbaikan di masa mendatang.

Evaluasi yang dilakukan pada keempat tahap sebelumnya disebut sebagai evaluasi formatif, karena bertujuan untuk mendukung revisi. Pada tahap pengembangan, mungkin diperlukan uji coba produk yang telah dibuat atau evaluasi dalam kelompok kecil. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi dari para ahli di bidang media, materi, dan pembelajaran, serta hasil uji coba produk, sehingga semua masukan tersebut dapat dijadikan dasar perbaikan untuk pengembangan produk di masa depan.

C. Desain Penelitian

Desain penelitian ini dirancang secara sistematis untuk mendukung proses pengembangan media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Rancangan ini mencakup tahapan uji coba terbatas dan uji coba luas yang akan dilaksanakan di lokasi penelitian yang telah ditentukan. Uji coba terbatas bertujuan untuk mengidentifikasi potensi media pembelajaran dan melakukan perbaikan awal, sedangkan uji coba luas bertujuan untuk menilai keefektifan media dalam skala yang lebih besar.

Adapun subjek, tujuan pada setiap tahap, serta lokasi penelitian, akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Uji Terbatas

Langkah awal dalam uji coba penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan produk, yang nantinya akan dijadikan dasar oleh peneliti dalam proses penyempurnaan produk media karpera (kartu perencanaan anggaran).

a. Subjek Uji Terbatas

Pada uji terbatas, media karpera (kartu perencanaan anggaran) diuji cobakan kepada peserta didik kelas IV sebanyak 8 peserta didik dan guru kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kota Kediri. Peserta didik akan diberikan produk media karpera (kartu perencanaan anggaran) untuk menilai media tersebut, sedangkan guru akan diminta mengisi angket kepraktisan sebagai bagian dari evaluasi media.

b. Tujuan Uji Terbatas

Tujuan dari uji coba dalam skala terbatas adalah untuk mendapatkan gambaran mengenai kepraktisan produk yang dikembangkan, sekaligus memperbaiki produk tersebut. Setelah peneliti melaksanakan uji coba skala terbatas, peneliti akan menyempurnakan produk dengan melakukan perbaikan terhadap media karpera (kartu perencanaan anggaran).

2. Uji Luas

a. Subjek Uji Luas

Setelah melakukan uji coba terbatas selanjutnya peneliti melakukan uji coba skala luas yang berjumlah 20 peserta didik kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kota Kediri untuk mengetahui apakah produk media karpera (kartu perencanaan anggaran) yang telah dikembangkan apakah sudah memenuhi standar

b. Tujuan Uji Luas

Tujuan dari uji skala luas adalah untuk mengevaluasi keefektifan produk media karpera (kartu perencanaan anggaran).

Pada tahap ini, peserta didik akan diberikan produk untuk digunakan dalam pembelajaran, untuk menilai sejauh mana media ini mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

3. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Bandar Lor 3 Kota Kediri. Berikut ini merupakan profil SDN Bandar Lor 3 Kota Kediri:

Nama Sekolah	: SD Negeri Bandar Lor 3
NPSN	: 20534429
Alamat	: Jl. KH. Wakhid Hasim Gg. V B / 59
Kelurahan	: Bandar Lor
Kecamatan	: Mojoroto
Kab / Kota	: Kota Kediri
Provinsi	: Jawa Timur
Status Sekolah	: Negeri
Akreditasi	: A
Kode pos	: 64114

Pemilihan SDN Bandar Lor 3 sebagai lokasi penelitian didasarkan pada beberapa alasan. Pertama, sekolah ini mendukung pengembangan media pembelajaran yang inovatif. Kedua, peserta didik kelas IV di sekolah ini sedang mempelajari materi tentang kebutuhan dan keinginan, sesuai dengan kurikulum yang berlaku, sehingga sesuai dengan tujuan pengembangan media KARPERA. Ketiga, pihak sekolah memberikan izin dan dukungan penuh terhadap pelaksanaan penelitian, sehingga proses pengumpulan data dapat berjalan lancar.

Berdasarkan berbagai pertimbangan tersebut, SDN Bandar Lor 3 Kota Kediri dianggap sesuai dan representatif sebagai lokasi untuk mengembangkan media pembelajaran KARPERA.

Waktu penelitian yang dilakukan untuk penelitian pengembangan ini dilakukan pada:

Tabel 3.2 Waktu Penelitian

No	Model	Bulan					
		Feb	Maret	April	Mei	Juni	Juli
1	Analysis	✓	✓				
	Kinerja	✓	✓				
	Karakter	✓	✓				
	Kebutuhan	✓	✓				
2	Design		✓	✓			
	Perancangan media		✓	✓			
	Pengumpulan bahan			✓			
3	Development			✓	✓		
	Pembuatan produk			✓	✓		
	Revisi			✓	✓		
	Penyempurnaan				✓		
4	Implementation				✓		
	a. Uji terbatas				✓		
	b. Uji luas				✓	✓	
5	Evaluation					✓	✓

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini disusun secara sistematis dan beragam untuk mendukung tercapainya tujuan penelitian. Beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi dilakukan pada saat studi pendahuluan untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran serta kondisi awal pembelajaran sebelum pengembangan media dilakukan. Observasi ini juga digunakan untuk mencermati aktivitas peserta didik dan

guru di kelas, serta untuk mengetahui masalah yang dihadapi dalam memahami materi kebutuhan dan keinginan.

Hasil dari observasi digunakan sebagai dasar penyusunan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kondisi sekolah.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan pada saat studi pendahuluan kepada guru kelas IV yang mengampu mata pelajaran terkait dengan materi kebutuhan dan keinginan. Tujuan wawancara adalah untuk menggali informasi mengenai kendala pembelajaran, kebutuhan guru terhadap media pembelajaran, serta harapan guru terhadap media yang akan dikembangkan.

Hasil wawancara digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam merancang media KARPERA agar sesuai dengan kebutuhan di lapangan.

3. Angket

Angket digunakan untuk mendapatkan data terkait kevalidan dan kepraktisan yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, guru, dan peserta didik.

- a. Angket untuk ahli materi dan ahli media digunakan untuk menilai kevalidan media pembelajaran.
- b. Angket untuk guru dan peserta didik digunakan untuk mengetahui kepraktisan media dalam proses pembelajaran.

Hasil angket digunakan untuk menilai sejauh mana media KARPERA valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran.

4. Soal

Soal digunakan untuk mengukur keefektifan media KARPERA setelah dilakukan uji coba luas. Soal dilakukan dalam bentuk *pretest* dan *posttest* kepada peserta didik kelas IV.

Hasil pengerjaan dianalisis untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media, sehingga dapat disimpulkan apakah media yang dikembangkan efektif atau tidak.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan dalam proses penelitian untuk mendapatkan data, baik melalui wawancara, observasi, angket, maupun serangkaian tes yang berkaitan dengan pengembangan produk yang akan digunakan. Berdasarkan pendapat Widiyanto, (2020) instrumen pengumpulan data adalah sarana atau metode yang dipakai untuk mengumpulkan informasi dari subjek penelitian, sehingga dapat diperoleh data yang terpercaya dan sesuai dengan kenyataan.

Tabel 3.3 Instrumen Penelitian

No	Jenis Data	Instrumen	Responden
1	Analisis kebutuhan	a. Pedoman observasi b. Pedoman wawancara	Guru dan peserta didik
2	Kevalidan	a. Lembar validasi ahli media b. Lembar validasi ahli materi	Dosen ahli media dan dosen ahli materi IPAS
3	Kepraktisan	a. Angket respon guru b. Angket respons peserta didik	Guru dan peserta didik
4	Keefektifan	Tes hasil belajar peserta didik	Peserta didik

Instrumen penilaian penelitian yang digunakan dalam pengembangan media karpera (kartu perencanaan anggaran) berfungsi sebagai sarana untuk mengumpulkan data, yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Pedoman Observasi

Observasi dilakukan untuk mendapatkan data penting yang dibutuhkan dalam proses penelitian. Kegiatan ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi dengan cara mengamati langsung proses pembelajaran di kelas, termasuk metode yang digunakan oleh guru, penggunaan media pembelajaran, serta kesesuaian materi dengan tingkat pembelajaran peserta didik kelas IV.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Pedoman Observasi

No.	Aspek yang Diamati	Indikator	No Butir
1	Fasilitas, Sarana, dan Prasarana	Ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran inovatif di kelas.	1
		Dukungan fasilitas pembelajaran seperti alat peraga atau visualisasi konkret.	2
		Kondisi lingkungan kelas dalam menunjang pembelajaran aktif dan kontekstual.	3
2	Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran	Metode pembelajaran yang digunakan guru (konvensional atau inovatif).	4
		Tingkat partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.	5
3	Sikap dan Perilaku Peserta Didik	Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran (aktif atau pasif).	6
		Kemampuan peserta didik membedakan konsep berdasarkan pengalaman belajar.	7

2. Pedoman Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran, seperti jenis media yang telah digunakan sebelumnya, kondisi akademik peserta didik, serta karakteristik peserta didik kelas IV.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara

No.	Aspek yang Digali	Indikator	No. Butir
1	Kurikulum Pembelajaran	Mengetahui kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran materi kebutuhan dan keinginan.	1
2	Kesulitan Peserta Didik	Mengetahui kesulitan peserta didik dalam memahami materi kebutuhan dan keinginan.	2
3	Metode Pembelajaran	Mengetahui metode pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajarkan materi kebutuhan dan keinginan.	3
4	Penggunaan Media Pembelajaran	Mengetahui apakah guru menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.	4
5	Jenis Media Pembelajaran	Mengetahui jenis media pembelajaran yang pernah digunakan guru.	5
6	Pengetahuan tentang Media KARPERA	Mengetahui apakah guru mengenal media pembelajaran berbasis kartu seperti KARPERA.	6
7	Kebutuhan Pengembangan Media	Mengetahui kebutuhan dan keinginan guru terhadap media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.	7

3. Angket

Menurut Sugiyono, (2019) angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab, baik yang berkaitan dengan dirinya maupun hal-hal yang diketahuinya. Dalam konteks ini, validasi instrumen dapat dilakukan melalui pendapat para ahli.

Instrumen tersebut dikonsultasikan terlebih dahulu kepada para penguji. Jika tidak ada tanggapan atau masukan dari para penguji, maka instrumen dianggap sudah sesuai dan dapat digunakan.

a. Validasi Ahli Media

Angket validasi media pembelajaran digunakan untuk menilai tingkat kevalidan media yang dikembangkan. Instrumen ini berfungsi sebagai alat ukur untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran KARPERA valid untuk digunakan. Dalam penelitian ini, validasi dilakukan oleh dosen yang merupakan ahli di bidang media pembelajaran.

Tabel 3.6 Angket Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1	Tampilan	a. Kejelasan <i>background</i> dan warna tulisan	1
		b. Pemilihan huruf dan ukuran huruf	2
		c. Kemenarikan tampilan media secara keseluruhan.	3
		d. Kejelasan dan ketepatan gambar yang digunakan.	4
2	Penyajian	e. Media dirancang secara praktis dan mudah digunakan.	5
		f. Media membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif.	6
3	Kesesuaian materi	g. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	7
		h. Materi sesuai dengan konsep kebutuhan dan keinginan.	8
4	Kesesuaian dengan	i. Bahasa yang digunakan mudah dipahami peserta didik kelas IV.	9

	Peserta Didik	j. Media mendorong partisipasi aktif peserta didik.	10
--	---------------	---	----

Tabel 3.7 Keterangan Jawaban

No.	Keterangan	Skor
1	Sangat Baik	5
2	Baik	4
3	Cukup	3
4	Kurang	2
5	Kurang Sekali	1

(Sugiyono, 2019)

b. Validasi Ahli Materi

Angket validasi materi digunakan untuk menilai kesesuaian dan ketepatan isi materi dalam media pembelajaran yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini, proses validasi materi dilakukan oleh seorang ahli dalam bidang Bahasa Indonesia.

Tabel 3.8 Angket Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1	Isi Materi	a. Isi materi sesuai dengan capaian pembelajaran	1
		b. Isi materi lengkap dan menarik perhatian peserta didik	2
		c. Materi disajikan dengan runtut dan sistematis	3
		d. Keakuratan materi yang disajikan.	4
2	Bahasa	e. Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia peserta didik	5
		f. Kalimat yang digunakan dalam media singkat, padat, dan mudah dimengerti	6

		g. Penggunaan kalimat efektif dan tidak menimbulkan makna ganda.	7
3	Kesesuaian Materi	h. Materi mudah dipahami oleh peserta didik.	8
		i. Materi relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.	9
		j. Materi mendukung pemahaman tentang tabungan dan investasi.	10

Tabel 3.9 Keterangan Jawaban

No.	Keterangan	Skor
1	Sangat Baik	5
2	Baik	4
3	Cukup	3
4	Kurang	2
5	Kurang Sekali	1

(Sugiyono, 2019)

c. Angket Respons Guru

Lembar angket kepraktisan untuk guru diberikan kepada guru sebagai responden. Angket ini digunakan untuk menilai sejauh mana media pembelajaran KARPERA yang telah dikembangkan memenuhi kriteria kepraktisan yang telah ditetapkan. Adapun kisi-kisi dari instrumen kepraktisan untuk guru adalah sebagai berikut:

Tabel 3.10 Angket Respons Guru

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1	Media	a. Kemenarikan tampilan desain media KARPERA	1
		b. Keserasian antara tulisan, warna, dan gambar pada kartu KARPERA	2

		c. Ilustrasi dalam kartu dapat membantu menumbuhkan imajinasi peserta didik terhadap pengelolaan keuangan sederhana	3
		d. Jenis bahan kartu aman dan ramah untuk digunakan oleh peserta didik sekolah dasar	4
2	Materi	e. Isi materi dalam media KARPERA sesuai dengan RPP Kurikulum yang berlaku	5
		f. Isi materi dalam kartu lengkap dan mampu menarik perhatian peserta didik	6
		g. Penyajian materi dalam media KARPERA disusun secara runtut dan sistematis	7
3	Penggunaan	h. Langkah-langkah penggunaan media KARPERA dijelaskan dengan jelas dan mudah dipahami	8
		i. Media KARPERA dapat digunakan dalam pembelajaran secara individu maupun klasikal (berkelompok)	9
		j. Media KARPERA mudah digunakan oleh peserta didik dan guru tanpa memerlukan bimbingan intensif	10

3

Tabel 3.11 Keterangan Jawaban

No.	Keterangan	Skor
1	Sangat Baik	5
2	Baik	4
3	Cukup	3
4	Kurang	2
5	Kurang Sekali	1

(Sugiyono, 2019)

d. Angket Respons Peserta Didik

Lembar angket peserta didik ini digunakan untuk memperoleh data mengenai respons peserta didik terhadap media pembelajaran KARPERA. Angket ini bertujuan untuk memahami dan mengetahui tanggapan serta pengalaman peserta didik sebagai pengguna media KARPERA dalam pembelajaran materi kebutuhan dan keinginan.

Adapun kisi-kisi instrumen angket peserta didik disusun untuk mengukur aspek kemenarikan, kemudahan penggunaan, serta efektivitas media KARPERA dalam membantu pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Tabel 3.12 Angket Respons Peserta Didik

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1	Kemudahan Penggunaan	Media KARPERA mudah dioperasikan oleh peserta didik.	1
2	Pemahaman Materi	Media KARPERA mempermudah peserta didik memahami materi kebutuhan dan keinginan.	2
3	Ketertarikan	Media KARPERA membuat peserta didik tertarik mempelajari materi dalam kehidupan sehari-hari.	3
4	Kemudahan Belajar	Media KARPERA membantu peserta didik dalam menjawab latihan soal.	4

7

5	Kebahasaan	Bahasa dalam media KARPERA mudah dipahami peserta didik.	5
6	Ketertarikan Media	Peserta didik lebih tertarik menggunakan media kartu dibandingkan metode konvensional.	6
7	Motivasi Belajar	Media KARPERA meningkatkan semangat dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.	7
8	Pemahaman Konsep	Media KARPERA membantu peserta didik membedakan kebutuhan dan keinginan.	8
9	Pemahaman Finansial	Media KARPERA membantu peserta didik memahami pentingnya menabung dan mengelola uang.	9
10	Respons Umum	Peserta didik merasa senang belajar menggunakan media KARPERA.	10

4. Soal

Selain menggunakan observasi, pengumpulan data terkait hasil belajar peserta didik juga dilakukan melalui instrumen berupa tes tertulis. Tes ini disusun berdasarkan indikator yang telah dirancang sebelumnya. Tes tertulis diberikan oleh guru dengan tujuan untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Keefektifan media dapat diketahui dari hasil belajar peserta didik, yakni apakah mereka mampu melampaui KKM serta mencapai ketuntasan belajar klasikal minimal sebesar 70% setelah proses pembelajaran.

Tabel 3.13 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian

No	Mata Pelajaran	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Level Kognitif	Ben tuk Soal	Soal <i>Pre test</i>	Soal <i>Post test</i>
1	IPAS	Peserta didik mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan, mengenal	Peserta didik dapat memahami antara kebutuhan dan keinginan.	C1	PG	1,2,3,11,12,13,14	1,2,3,17,20
2		nilai mata uang, dan mendemonstrasikan bagaimana uang digunakan untuk mendapatkan nilai manfaat/menuhi kebutuhan	Peserta didik dapat membedakan antara kebutuhan dan keinginan berdasarkan contoh nyata.	C2	PG	4,5,6,7,15,16,17	4,5,6,13

3		hidup sehari-hari.	Peserta didik dapat menentukan pengelolaan uang antara kebutuhan dan keinginan.	C4	PG	8,9,10,11,12,14,15,18,19	7,8,9,10,11,12,14,15,18,19
---	--	--------------------	---	----	----	--------------------------	----------------------------

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang diterapkan dalam penelitian dan pengembangan ini mencakup analisis data secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mengolah data berupa pendapat dan masukan dari ahli materi serta hasil validasi terhadap media KAPER (Kartu Perencanaan Anggaran). Sementara itu, analisis kuantitatif digunakan untuk mengelola data dari hasil tes yang diperoleh peserta didik. Langkah-langkah dalam analisis kuantitatif dijelaskan sebagai berikut:

1. Kevalidan

Penilaian dalam angket validasi bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Angket validasi yang diberikan kepada para ahli menggunakan skala likert, di mana responden diminta memberikan tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang telah disediakan berdasarkan pernyataan yang diajukan.

Menurut Sugiyono, (2019), Setiap item dalam instrumen yang menggunakan skala Likert memiliki gradasi dari sangat positif hingga sangat negatif. Dalam penelitian ini, skala likert terdiri dari lima pilihan

103

jawaban, yaitu: (1) Sangat Kurang, (2) Kurang, (3) Cukup, (4) Baik, dan (5) Sangat Baik.

Data hasil angket kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- Menghitung jumlah skor yang diperoleh dari hasil validasi para ahli.
- Menghitung persentase skor dari hasil angket validasi menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Riduwan, (2014):

$$Presentase = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% = \dots\%$$

- Hasil perolehan skor dalam bentuk persentase kemudian dikonversikan ke dalam kategori kualitatif berdasarkan pedoman validitas menurut Zakiman, (2017):

Tabel 3.14 Kriteria Kevalidan Media dan Materi

Persentase	Kriteria	Keterangan
81% - 100%	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa revisi
61% - 80%	Valid	Dapat digunakan dengan revisi kecil
41% - 60%	Cukup Valid	Dapat digunakan namun perlu revisi sebagian
21% - 40%	Kurang Valid	Tidak digunakan karena perlu revisi besar
0% - 20%	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan

- Kevalidan media pembelajaran dianalisis berdasarkan kategori validitas yang telah ditentukan, sehingga dapat diketahui apakah media tersebut valid untuk digunakan dalam pembelajaran atau masih memerlukan revisi lanjutan. Media dikatakan valid jika memperoleh skor setidaknya 61%.

18

2. Kepraktisan

Aspek kepraktisan media pembelajaran dinilai melalui angket yang diberikan kepada guru kelas IV dan peserta didik kelas IV. Angket guru bertujuan untuk mengetahui tanggapan guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Angket peserta didik bertujuan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai kemudahan penggunaan dan daya tarik media tersebut.

Respons dari guru dan peserta didik dianalisis dengan langkah-langkah berikut:

- Menghitung total skor maksimal yang mungkin diperoleh dari angket.
- Menghitung persentase hasil kepraktisan berdasarkan angket guru dengan menggunakan rumus dari Riduwan, (2014):

$$Pesentase = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% = \dots\%$$

- Persentase respons peserta didik juga dihitung dengan rumus serupa:

$$Pr = \frac{A}{N} \times 100\% = \dots\%$$

Keterangan:

Pr = Persentase respons peserta didik

A = Proporsi peserta didik yang memilih Ya atau Tidak

N = Jumlah peserta didik yang mengisi angket

- Skor hasil kepraktisan yang diperoleh dari angket guru dan peserta didik dikonversikan ke dalam bentuk deskriptif kualitatif. Konversi ini mengacu pada kategori kepraktisan yang ditetapkan oleh Akbar, (2022), guna mengetahui sejauh mana media pembelajaran memenuhi kriteria kepraktisan. Berikut tabel konversinya:

Tabel 3.15 Kriteria Kepraktisan Media yang Dikembangkan

Persentase	Kriteria	Keterangan
81% - 100%	Sangat Praktis	Dapat digunakan tanpa revisi
61% - 80%	Praktis	Dapat digunakan dengan revisi kecil
41% - 60%	Cukup Praktis	Dapat digunakan namun perlu revisi sebagian
21% - 40%	Kurang Praktis	Tidak dapat digunakan karena perlu revisi besar
0% - 20%	Tidak Praktis	Tidak dapat digunakan

- e. Media pembelajaran yang telah dikembangkan juga dianalisis dari segi efisiensi, yaitu seberapa besar manfaat yang diperoleh dibandingkan dengan sumber daya (waktu, tenaga, dan biaya) yang digunakan. Penilaian efisiensi ini dilakukan dengan mengacu pada kategori efisiensi yang relevan dalam penelitian pengembangan. Media dikatakan praktis jika memperoleh skor setidaknya 70,01%.

3. Keefektifan

Analisis keefektifan dilakukan untuk mengukur sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan berfungsi secara optimal sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Data mengenai keefektifan diperoleh dari hasil rata-rata tes peserta didik yang dilakukan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) penggunaan media KAPERPA dalam pembelajaran. *Pretest* bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman awal peserta didik terhadap materi kebutuhan dan keinginan, sedangkan *posttest* digunakan untuk mengukur sejauh mana peningkatan pemahaman peserta didik setelah pembelajaran dilaksanakan dengan bantuan media KAPERPA. Kedua tes tersebut terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Setiap jawaban benar memiliki skor 5, sehingga nilai maksimal yang dapat dicapai peserta didik adalah 100.

Setelah peserta didik mengerjakan *pretest* dan *posttest*, nilai yang diperoleh dianalisis lebih lanjut menggunakan uji normalitas dan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* dengan berbantuan program SPSS versi 15. Menurut Sugiyono, (2017) uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal atau tidak. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi (sig.) $> 0,05$ maka data berdistribusi normal.
- b. Jika nilai signifikansi (sig.) $\leq 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

Apabila data sudah berdistribusi normal, maka analisis dilanjutkan menggunakan uji *Paired Sample T-test*. Sedangkan jika data tidak berdistribusi normal, maka analisis dilanjutkan menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*. Menurut (Sugiyono, 2017) uji *Wilcoxon Signed Rank Test* merupakan salah satu uji statistik nonparametrik yang digunakan untuk membandingkan dua data berpasangan, yaitu data sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Dalam penelitian ini, uji *Wilcoxon Signed Rank Test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran KARPERA.

Untuk menentukan signifikansi perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* digunakan nilai Asymp. Sig. (2-tailed). Pedoman pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* setelah diberikan perlakuan.
- b. Jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $\geq 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* setelah diberikan perlakuan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Data Produk Hasil Pengembangan

Penelitian pengembangan yang dilakukan pada studi ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran KAPERPA (Kartu Perencanaan Anggaran) pada materi kebutuhan dan keinginan untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar. Media yang dikembangkan bertujuan untuk membantu peserta didik memahami konsep kebutuhan, keinginan, tabungan, dan investasi melalui kegiatan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Prosedur pengembangan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan, dilakukan pengujian terhadap aspek validitas, kepraktisan, dan keefektifan media. Penilaian validitas produk diperoleh melalui hasil validasi oleh para ahli sesuai bidangnya, yaitu ahli media dan ahli materi. Selanjutnya, untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media, dilakukan uji coba produk pada kelompok terbatas 8 peserta didik dan kelompok luas 20 peserta didik melalui penerapan media KAPERPA dalam proses pembelajaran serta pemberian *pretest* dan *posttest* kepada peserta didik. Hasil dari seluruh tahapan tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media KAPERPA sebagai media pembelajaran di kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kota Kediri.

1. Analisis (Analysis)

Tahap analisis pada penelitian ini dilakukan melalui analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Data diperoleh melalui kegiatan observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Bandar Lor 3 Kediri. Kegiatan analisis ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai proses pembelajaran pada materi kebutuhan dan keinginan, serta mengetahui permasalahan yang terjadi selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

a. Analisis kinerja

Tahap analisis pada penelitian ini dilakukan melalui analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Data diperoleh melalui kegiatan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kediri. Kegiatan analisis ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai proses pembelajaran pada materi kebutuhan dan keinginan, serta mengetahui permasalahan yang terjadi selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Bandar Lor 3, diketahui bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran inovatif pada materi kebutuhan dan keinginan. Media visual dan *real media* juga masih terbatas. Dalam proses pembelajaran, guru masih menggunakan metode pembelajaran sederhana tanpa didukung media yang menarik sehingga masih terdapat peserta didik yang kurang fokus. Selain itu, sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam membedakan antara kebutuhan dan keinginan.

Berdasarkan hasil wawancara, guru menyampaikan bahwa pembelajaran menggunakan Kurikulum Merdeka dengan pendekatan pembelajaran mendalam dan biasanya menggunakan metode *role play*. Guru juga menyampaikan bahwa peserta didik lebih mudah memahami materi apabila menggunakan media visual dan *real media*. Namun, guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik dan belum pernah menggunakan media berbasis kartu seperti media KARPERA (Kartu Perencanaan Anggaran).

Dengan demikian, diperlukan inovasi media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk membantu peserta didik memahami materi kebutuhan dan keinginan dengan lebih mudah.

b. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran pada materi kebutuhan dan keinginan. Kegiatan ini dilaksanakan melalui

wawancara dengan guru kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kediri sebagai sumber informasi utama.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diketahui bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami perbedaan antara kebutuhan dan keinginan secara lebih konkret. Media pembelajaran yang dibutuhkan yaitu media yang menarik, mudah digunakan, serta mampu meningkatkan keaktifan dan fokus peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, peserta didik lebih tertarik pada pembelajaran yang menggunakan media visual dan media konkret dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah dan buku paket. Dengan demikian, peneliti mengembangkan media pembelajaran KARPERA (Kartu Perencanaan Anggaran) sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik kelas IV sekolah dasar.

2. Desain (Design)

Tahap perancangan dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti menyusun desain awal media pembelajaran KARPERA (Kartu Perencanaan Anggaran) yang akan digunakan pada materi kebutuhan dan keinginan untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Desain awal media pembelajaran KARPERA meliputi beberapa komponen, yaitu desain kartu, pemilihan warna dan gambar, penyusunan materi, penyusunan aturan penggunaan media, serta penyusunan soal evaluasi. Isi media KARPERA terdiri atas beberapa kategori kartu, yaitu kartu kebutuhan, kartu keinginan, kartu tabungan, dan kartu investasi yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

Dalam proses perancangan, peneliti menggunakan kombinasi gambar, warna, dan tulisan yang menarik agar media mudah dipahami serta dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Desain media juga

disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.

Tabel 4.1 Desain Final Media

Desain Media Pembelajaran KARPERA (Kartu Perencanaan Anggaran)		
Gambar		Keterangan
 The image shows four cards for the KARPERA (Kartu Perencanaan Anggaran) media. Each card has a title, icons, a definition, a 'KOLOM ALOKASI' (Allocation Column) table with columns for NAMA, PENGGUNAAN, and DANA, and a 'TIPS' section. KEBUTUHAN (Needs): Icons of a bowl of fruit, a sandwich, and a house. Definition: 'Ini adalah pengeluaran yang harus dipenuhi untuk hidup sehari-hari, seperti makan, tempat tinggal, dan pendidikan.' Table with 3 columns: NAMA, PENGGUNAAN, DANA. Tip: 'PASTIKAN SELALU MENDAHULUKAN KEBUTUHAN SEBELUM PENGELUARAN LAINYA!' KEINGINAN (Wishes): Icons of a beach, a truck, and a bag. Definition: 'ini adalah hal yang menyenangkan, tetapi tidak mendesak, seperti mainan atau pergi ke bioskop.' Table with 3 columns: NAMA, PENGGUNAAN, DANA. Tip: 'TIPS: COBA SISIHKAN UANG UNTUK KEINGINAN, TETAPI JANGAN DIHABISKAN!' TABUNGAN (Savings): Icons of a piggy bank, a group of people, and a money bag. Definition: 'tabungan ini adalah uang yang kita sisihkan untuk keperluan kita di masa depan atau hal-hal mendesak.' Table with 3 columns: NAMA, PENGGUNAAN, DANA. Tip: 'TIPS: PASTIKAN SELALU MENDAHULUKAN KEBUTUHAN SEBELUM PENGELUARAN LAINYA!' INVESTASI (Investment): Icons of a plant growing from a coin, a person at a computer, and a stack of coins. Definition: 'ini adalah cara untuk membuat uangmu tumbuh, misalnya dengan membeli barang yang harganya bisa meningkat.' Table with 3 columns: NAMA, PENGGUNAAN, DANA. Tip: 'TIPS: COBA SISIHKAN UANG UNTUK KEINGINAN, TETAPI JANGAN DIHABISKAN!'		Desain tampilan bagian media yang berisi pengertian setiap kartu dan kolom yang digunakan peserta didik menulis jawaban Desain tampilan bagian belakang berisi tips pengisian setiap kartu

TIPS: COBALAH MENABUNG SEDIKIT DEMI SEDIKIT SETIAP MINGGU, AGAR KAMU BISA MEMBELI SESUATU YANG LEBIH BESAR NANTI!	TIPS: PELAJARI LEBIH BANYAK TENTANG INVESTASI, AGAR UANGMU BISA BERKEMBANG DI MASA DEPAN!	
PEDOMAN: 1. BACA CERITA PADA LKPD TERLEBIH DAHULU 2. IDENTIFIKASILAH MANA YANG TERMASUK ◦ KEBUTUHAN ◦ KEINGINAN ◦ TABUNGAN ◦ INVESTASI 3. TULIS PADA MASING- MASING KOLOM ALOKASI SESUAI KARTU ANGGARAN		Berisi tata cara bagaimana penggunaan kartu

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap Development (Pengembangan), media pembelajaran KARPERA (Kartu Perencanaan Anggaran) yang telah dirancang kemudian dikembangkan menjadi produk yang siap diuji kevalidanya. Pada tahap ini, produk yang telah dibuat selanjutnya melalui proses validasi untuk mengetahui tingkat kevalidan media sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Proses validasi dilakukan oleh validator yang sesuai dengan bidang keahliannya, yaitu validator ahli media dan validator ahli materi. Validasi ahli media bertujuan untuk menilai aspek tampilan, desain, penggunaan warna, kejelasan tulisan, kualitas bahan, serta kemudahan penggunaan media. Sementara itu, validasi ahli materi bertujuan untuk menilai kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran, ketepatan konsep, kejelasan penyajian materi, serta kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Hasil validasi dari ahli media dan ahli materi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk agar media

pembelajaran KAPERPA (Kartu Perencanaan Anggaran) valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi adalah sebagai berikut:

a. Validasi Ahli Media

Media pembelajaran KAPERPA (Kartu Perencanaan Anggaran) yang telah dikembangkan pada tahap perancangan selanjutnya memasuki tahap validasi oleh ahli media. Proses validasi media dilakukan oleh **Erwin Putera Permana, S.Pd., M.Pd.** yang memiliki kompetensi dalam bidang pengembangan media pembelajaran.

Tahap validasi ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan media yang telah dikembangkan ditinjau dari aspek tampilan, desain, pemilihan warna, kejelasan tulisan, kualitas bahan, serta kemudahan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Hasil validasi dari ahli media digunakan sebagai dasar untuk mengetahui apakah media pembelajaran KAPERPA (Kartu Perencanaan Anggaran) telah memenuhi kriteria valid dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, serta sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan produk apabila masih terdapat saran atau masukan dari validator.

Tabel 4.2 Angket Validasi Media

No	Aspek	Indikator	Skor Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Tampilan	a. Kejelasan <i>background</i> dan warna tulisan	√				
		b. Pemilihan huruf dan ukuran huruf	√				
		c. Kemenarikan tampilan media secara keseluruhan.	√				

		d. Kejelasan dan ketepatan gambar.	√				
2	Penyajian	e. Media dirancang secara praktis dan mudah digunakan.	√				
		f. Media membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif.	√				
3	Kesesuaian Materi	g. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	√				
		h. Materi sesuai dengan konsep kebutuhan dan keinginan.	√				
4	Kesesuaian dengan peserta didik	i. Bahasa yang digunakan mudah dipahami peserta didik kelas IV.		√			
		j. Media mendorong partisipasi aktif peserta didik.	√				
Jumlah Frekuensi			45	4			
Jumlah Skor			49				
Skor Maksimal			50				
Persentase			98%				
Kriteria			Sangat Valid				

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% = \dots\% \\
 &= \frac{49}{50} \times 100\% \\
 &= 98\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil validasi ahli media terhadap aspek media pembelajaran KAPERPA (Kartu Perencanaan Anggaran), diperoleh persentase sebesar 98%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid, sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV sekolah dasar.

b. Validasi ahli materi

Materi yang terdapat dalam media pembelajaran KAPERPA (Kartu Perencanaan Anggaran) yang telah dikembangkan selanjutnya memasuki tahap validasi ahli materi. Proses validasi materi dilakukan oleh **Muhammad Basori, S.Pd.I., M.Pd.** yang memiliki kompetensi dalam bidang pengembangan materi pembelajaran.

Validasi ini dilakukan untuk memastikan bahwa materi yang terdapat dalam media pembelajaran KAPERPA telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik kelas IV sekolah dasar, serta kesesuaian isi materi dengan konsep kebutuhan, keinginan, tabungan, dan investasi. Selain itu, validasi ahli materi juga bertujuan untuk menilai ketepatan konsep, kejelasan penyajian materi, penggunaan bahasa, serta kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran yang telah ditetapkan.

Setelah dilakukan penyempurnaan materi berdasarkan hasil konsultasi dengan validator, materi pembelajaran KAPERPA selanjutnya divalidasi untuk mengetahui tingkat validitas materi yang telah dikembangkan. Berikut hasil validasi ahli materi:

Tabel 4.4 Angket Validasi Materi

No	Aspek	Indikator	Skor Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Isi Materi	a. Isi materi sesuai dengan capaian pembelajaran	√				

		b. Isi materi lengkap dan menarik perhatian peserta didik	√				
		c. Materi disajikan dengan runtut dan sistematis	√				
		d. Keakuratan materi yang disajikan.	√				
2	Bahasa	e. Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia peserta didik	√				
		f. Kalimat yang digunakan dalam media singkat, padat, dan mudah dimengerti	√				
		g. Penggunaan kalimat efektif dan tidak menimbulkan makna ganda.	√				
3	Kesesuaian Materi	h. Materi mudah dipahami oleh peserta didik.		√			
		i. Materi relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.	√				
		j. Materi mendukung pemahaman tentang tabungan dan investasi.	√				
Jumlah Frekuensi			45	4			
Jumlah Skor			49				
Skor Maksimal			50				
Persentase			98%				
Kriteria			Sangat Valid				

$$\begin{aligned}\text{Persentase} &= \frac{\text{skor peroleha}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% = \dots\% \\ &= \frac{49}{50} \times 100\% \\ &= 98\%\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil validasi akhir ahli materi terhadap isi materi dalam media pembelajaran KARPERA (Kartu Perencanaan Anggaran), diperoleh persentase sebesar 98% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik kelas IV sekolah dasar, serta kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran.

B. Data Uji Coba

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap uji coba, media pembelajaran KARPERA (Kartu Perencanaan Anggaran) diuji coba kepada peserta didik kelas IV di SDN Bandar Lor 3. Uji coba dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Tahap uji coba ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran KARPERA dalam mendukung proses pembelajaran pada materi kebutuhan, keinginan, tabungan, dan investasi.

Melalui kegiatan uji coba ini, peneliti dapat mengetahui sejauh mana media pembelajaran KARPERA dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran, serta mengetahui respons peserta didik dan peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media yang dikembangkan.

a. Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas atau uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mengetahui kepraktisan awal dari media pembelajaran KARPERA (Kartu Perencanaan Anggaran) yang telah dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti melibatkan 8 peserta didik kelas IV di SDN Bandar Lor 3 sebagai responden penelitian.

Pada tahap uji coba terbatas, kegiatan pembelajaran dilakukan menggunakan media pembelajaran KARPERA (Kartu Perencanaan Anggaran) pada materi kebutuhan dan keinginan. Guru terlebih dahulu menjelaskan materi pembelajaran, kemudian peserta didik menggunakan media KARPERA melalui kegiatan mengelompokkan kartu sesuai kategori kebutuhan, keinginan, tabungan, dan investasi.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik terlihat aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran KARPERA membantu peserta didik lebih mudah memahami materi karena peserta didik dapat belajar secara langsung melalui penggunaan kartu. Selain itu, suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif dan peserta didik lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Setelah kegiatan pembelajaran selesai dilaksanakan, peserta didik diminta untuk mengisi angket respons peserta didik guna memberikan penilaian terhadap penggunaan media pembelajaran KARPERA selama proses pembelajaran berlangsung. Angket respons peserta didik diberikan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media, ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran, serta kemudahan peserta didik dalam memahami materi melalui penggunaan media KARPERA. Adapun hasil angket dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 4.5 Hasil Angket Respons Peserta Didik

No.	Indikator	Ya	Tidak
1	Media KARPERA mudah saya operasikan.	8	
2	Media KARPERA mempermudah saya dalam memahami materi kebutuhan dan keinginan.	6	2
3	Media KARPERA membuat saya tertarik mempelajari materi kebutuhan	8	

	dan keinginan dalam kehidupan sehari-hari.		
4	Media KARPERA membantu saya dalam menjawab pertanyaan atau latihan soal dengan lebih mudah.	7	1
5	Bahasa yang digunakan dalam media KARPERA sangat mudah saya pahami.	4	4
6	Saya lebih tertarik menggunakan media pembelajaran berbentuk kartu dibandingkan hanya membaca buku atau mendengarkan penjelasan guru.	6	2
7	Dengan adanya media KARPERA, saya menjadi lebih semangat dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.	8	
8	Media KARPERA membantu saya membedakan antara kebutuhan dan keinginan dengan lebih jelas.	6	2
9	Media KARPERA membantu saya memahami pentingnya menabung dan mengelola uang dengan baik.	5	3
10	Saya senang belajar menggunakan media KARPERA dalam pembelajaran di kelas.	8	
Jumlah Skor		66	14
Total Jumlah Skor		80	
Persentase		82,5%	
Kriteria		Sangat Praktis	

$$\text{Persentase} = \frac{A}{N} \times 100\% = \dots\%$$

$$= \frac{66}{80} \times 100\%$$

$$= 82,5\%$$

Berdasarkan pada hasil angket respons peserta didik pada uji terbatas diatas diperoleh skor sebesar 82%% yang menunjukkan bahwa media tersebut tergolong “sangat praktis” digunakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kediri. Peserta didik merasa lebih tertarik, lebih aktif, dan lebih mudah memahami materi kebutuhan, keinginan, tabungan, dan investasi melalui media pembelajaran yang digunakan.

Selain itu, guru sebagai pengguna media pembelajaran juga diminta untuk mengisi angket respons guru guna memberikan penilaian terhadap media pembelajaran KARPERA (Kartu Perencanaan Anggaran) yang telah digunakan dalam proses pembelajaran. Angket respons guru bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan, kemudahan penggunaan, kesesuaian materi, serta efektivitas media dalam membantu kegiatan pembelajaran di kelas. Berikut hasil angket respons guru:

Tabel 4.6 Hasil Angket Respons Guru

No	Aspek	Indikator	Skor Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Media	a. Kemenarikan tampilan desain media KARPERA	√				
		b. Keserasian antara tulisan, warna, dan gambar pada kartu KARPERA		√			

		c. Ilustrasi dalam kartu dapat membantu menumbuhkan imajinasi peserta didik terhadap pengelolaan keuangan sederhana		√			
		d. Jenis bahan kartu aman dan ramah untuk digunakan oleh peserta didik sekolah dasar	√				
2	Materi	e. Isi materi dalam media KARPERA sesuai dengan RPP Kurikulum yang berlaku	√				
		f. Isi materi dalam kartu lengkap dan mampu menarik perhatian peserta didik		√			
		g. Penyajian materi dalam media KARPERA disusun secara runtut dan sistematis		√			
3	Penggunaan	h. Langkah-langkah penggunaan media KARPERA dijelaskan dengan jelas dan mudah dipahami	√				
		i. Media KARPERA dapat digunakan dalam pembelajaran secara individu maupun klasikal (berkelompok)	√				

		j. Media KARPERA mudah digunakan oleh peserta didik dan guru tanpa memerlukan bimbingan intensif	√				
Jumlah Skor			30	16			
Total Skor			46				
Skor Maksimal			50				
Persentase			92%				
Kriteria			Sangat Praktis				

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% = \dots\% \\
 &= \frac{46}{50} \times 100\% \\
 &= 92\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan angket respon guru yang dilakukan pada saat uji terbatas, diperoleh skor persentase sebesar 92% yang menunjukkan bahwa media tersebut tergolong “sangat praktis” digunakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kediri.

b. Uji Coba Luas

Uji coba luas dilakukan kepada 20 peserta didik kelas IV di SDN Bandar Lor 3. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran KARPERA (Kartu Perencanaan Anggaran) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi kebutuhan, keinginan, tabungan, dan investasi.

Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, peserta didik terlebih dahulu mengerjakan soal pretest untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Setelah kegiatan pembelajaran menggunakan media KARPERA selesai dilaksanakan, peserta didik kemudian mengerjakan soal posttest yang telah disusun sesuai

dengan indikator pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran. Data hasil pretest dan posttest yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk memberikan gambaran umum mengenai hasil belajar peserta didik pada uji coba luas. Adapun hasil analisis statistik deskriptif data pretest dan posttest dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Deskripsi Hasil Coba Uji Luas

Statistik	Pretest	Posttest
Mean	56,50	93,50
Median	60,00	95,00
Std. Deviation	12,471	7,452
<i>Minimum</i>	35	75
<i>Maximum</i>	80	100

Berdasarkan deskripsi hasil diatas, diketahui bahwa rata-rata (mean) nilai pretest peserta didik sebesar 56,50 dengan nilai median 60,00 dan standar deviasi 12,471. Setelah menggunakan media pembelajaran KARPERA, rata-rata (mean) nilai posttest meningkat menjadi 93,50 dengan nilai median 95,00 dan standar deviasi 7,452. Selain itu, nilai minimum meningkat dari 35 pada pretest menjadi 75 pada posttest, sedangkan nilai maksimum meningkat dari 80 menjadi 100. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran KARPERA. Penurunan nilai standar deviasi dari 12,471 menjadi 7,452 juga menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik setelah pembelajaran menjadi lebih merata dibandingkan sebelum menggunakan media pembelajaran KARPERA.

Peningkatan nilai pada hasil *posttest* menunjukkan bahwa media pembelajaran KARPERA efektif dalam membantu peserta didik memahami materi kebutuhan, keinginan, tabungan, dan investasi. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga mampu

17

meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih optimal.

C. Analisis Data

5. Evaluasi (Evaluation)

Tahap Evaluation (Evaluasi) dilakukan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran KARPERA (Kartu Perencanaan Anggaran) yang telah dikembangkan. Pada tahap ini dilakukan penilaian terhadap aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran.

Data kevalidan diperoleh melalui hasil validasi ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat validitas media pembelajaran KARPERA. Data kepraktisan diperoleh melalui angket respon guru dan respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Sementara itu, data keefektifan diperoleh melalui hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik pada uji coba terbatas dan uji coba luas untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran KARPERA.

a. Kevalidan

Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli media dan ahli materi selanjutnya dianalisis untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran KARPERA (Kartu Perencanaan Anggaran) yang telah dikembangkan. Analisis data dilakukan untuk memperoleh hasil akhir penilaian terhadap validitas media pembelajaran serta kesesuaian materi yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Penilaian kevalidan media dilakukan berdasarkan hasil angket validasi yang diberikan kepada validator ahli media dan ahli materi. Data hasil validasi tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus persentase untuk mengetahui kategori kevalidan media pembelajaran KARPERA. Adapun langkah-langkah analisis data hasil validasi adalah sebagai berikut:

22

Tabel 4.8 Analisis Data Kevalidan

Validator	Skor	Persentase
Ahli media	49	98%
Ahli materi	49	98%
Rata-Rata		98%

Berdasarkan hasil rata-rata dari kedua validator diatas, diperoleh persentase 98%% yang menunjukkan bahwa media dan materi pembelajaran KARPERA (Kartu Perencanaan Anggaran) termasuk dalam kategori “sangat valid” sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Kepraktisan

Data kepraktisan yang diperoleh dari angket respon guru dan peserta didik dianalisis secara terpisah untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran KARPERA (Kartu Perencanaan Anggaran) yang telah dikembangkan.

Berdasarkan hasil analisis, angket respon guru memperoleh skor sebesar 46 dengan persentase sebesar 92%. Perolehan nilai tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran KARPERA (Kartu Perencanaan Anggaran) berada pada kategori “sangat praktis”. Hasil ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan dalam pembelajaran, membantu guru dalam menyampaikan materi, serta mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Sementara itu, hasil angket respon peserta didik memperoleh skor sebesar 66 dengan persentase sebesar 82,5%. Perolehan nilai tersebut juga menunjukkan bahwa media pembelajaran KARPERA (Kartu Perencanaan Anggaran) berada pada kategori “sangat praktis”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik merasa media pembelajaran mudah digunakan, menarik, dan membantu mereka memahami materi kebutuhan dan keinginan dengan lebih baik.

Berdasarkan hasil respon guru dan peserta didik, media pembelajaran KAPERPA (Kartu Perencanaan Anggaran) dapat dinyatakan memiliki tingkat kepraktisan yang sangat baik sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran materi kebutuhan dan keinginan pada peserta didik kelas IV di SDN Bandar Lor 3. Hasil diatas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.9 Hasil Analisis Responden

Responden	Skor	Persentase	Kategori
Angket guru	46	92%	Sangat praktis
Angket peserta didik	66	82,5%	Sangat praktis

c. Keefektifan

Keefektifan media pembelajaran KAPERPA (Kartu Perencanaan Anggaran) diketahui melalui analisis hasil *pretest* dan *posttest* pada uji coba luas. Analisis data dilakukan menggunakan bantuan IBM SPSS Statistics versi 15 melalui uji normalitas dan uji *wilcoxon signed rank test*. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal, sedangkan uji *wilcoxon signed rank test* digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran KAPERPA.

Sebelum melakukan uji *wilcoxon signed rank test*, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas terhadap data hasil *pretest* dan *posttest* pada uji coba luas. Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian pada uji coba luas berdistribusi normal atau tidak. Adapun hasil uji normalitas pada uji coba luas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.10 Uji Normalitas Shapiro-Wilk

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov(a)			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest	,161	20	,189	,952	20	,394
	Posttest	,230	20	,007	,832	20	,003

Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan metode *Shapiro-Wilk*. Penggunaan uji *Shapiro-Wilk* didasarkan pada jumlah sampel penelitian yang kurang dari 50 peserta didik, yaitu sebanyak 20 peserta didik. Oleh karena itu, pengambilan keputusan normalitas data dalam penelitian ini didasarkan pada nilai signifikansi (*Sig.*) pada kolom *Shapiro-Wilk*.

Berdasarkan hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk*, diperoleh nilai signifikansi *pretest* sebesar $0,394 > 0,05$ sehingga data *pretest* berdistribusi normal. Sementara itu, nilai signifikansi *posttest* sebesar $0,003 < 0,05$ sehingga data *posttest* tidak berdistribusi normal.

Selanjutnya, karena salah satu kelompok data tidak memenuhi asumsi normalitas, maka uji statistik parametrik tidak dapat digunakan. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* sebagai uji nonparametrik untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* setelah penggunaan media pembelajaran KAPERPA. Adapun hasil uji *wilcoxon signed rank test* pada uji coba luas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11 Data Uji Wilcoxon Signed Rank Test

		N	Mean Rank	Sum of Rank
Posttest-Pretest	Negative Ranks	0 ^a	,00	,00
	Positive Ranks	20 ^b	10,50	210,00
	Ties	0 ^c		
	Total	20		

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test diketahui bahwa terdapat 20 siswa yang mengalami peningkatan nilai (*positive ranks*), tidak terdapat siswa yang mengalami penurunan nilai (*negative ranks*), dan tidak terdapat siswa yang memiliki nilai tetap (*ties*). Hal ini menunjukkan bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran KAPERPA.

Selanjutnya, untuk mengetahui apakah peningkatan hasil belajar tersebut signifikan secara statistik atau tidak dapat dilihat pada Tabel *Test Statistics* berikut:

Tabel 4.12 Data Test Statistics

	Posttest - Pretest
Z	-3,932 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* pada Tabel *Test Statistics*, diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* setelah penggunaan media pembelajaran KAPERPA. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran KAPERPA efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kota Kediri.

D. Revisi Produk

1. Saran Ahli Media

Pada tahap validasi ahli media yang dilakukan oleh Erwin Putera Permana, S.Pd., M.Pd., media pembelajaran KAPERPA (Kartu Perencanaan Anggaran) memperoleh penilaian sangat valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Validator menyatakan bahwa media dapat dilanjutkan untuk kegiatan penelitian dan pembelajaran di kelas.

Selain memberikan penilaian terhadap media pembelajaran, validator ahli media juga memberikan komentar dan saran terhadap media pembelajaran KAPERPA (Kartu Perencanaan Anggaran) yang dikembangkan. Masukan tersebut kemudian digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan media agar menjadi lebih valid dan optimal digunakan dalam proses pembelajaran. Komentar dan saran yang diberikan oleh validator ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

D. Kesimpulan

Berdasarkan anket penilaian media diatas, terhadap media KAPERPA dinyatakan:

5	Valid digunakan tanpa revisi	✓
4	Valid digunakan dengan revisi kecil	
3	Valid digunakan namun perlu revisi sebagian	
2	Tidak valid digunakan karena perlu revisi besar	
1	Sangat tidak valid dan tidak boleh digunakan	

Komentar/Saran Perbaikan:

fahami model jigsaw, redaksi tabung;
warna pada LKPD.

Gambar 4.1 Komentar Ahli Media

Berdasarkan dari hasil penilaian ahli media diatas mendapatkan beberapa masukan yaitu agar peneliti lebih belajar lagi mengenai model pembelajaran jigsaw, untuk memperbaiki redaksi pada kartu tabungan, untuk mengubah warna pada LKPD.

Kemudian peneliti melakukan beberapa perbaikan pada media pembelajaran KAPERPA sesuai dengan komentar dan saran diatas. Perbaikan tersebut dilakukan untuk menyempurnakan media sehingga lebih sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik.

Adapun hasil revisi media pembelajaran berdasarkan saran ahli media dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.13 Hasil Revisi Berdasarkan Saran Ahli Media

No.	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	<i>Pembentukan Kelompok Ahli</i> - Guru mengarahkan peserta didik untuk berpisah tempat membentuk kelompok ahli, yaitu kelompok yang berisi anggota dengan submateri yang sama. - Peserta didik berdiskusi dalam kelompok ahli, menyamakan pemahaman, membuat ringkasan, dan menyajikan cara penyampaian materi saat kembali ke kelompok asal. - Guru berkeliling memastikan setiap kelompok ahli memahami submateri dengan benar. <i>Kembali ke Kelompok Asal dan Mengajar Teman Satu Tim</i> - Peserta didik kembali ke kelompok asal. - Siswa bergantian, setiap anggota kelompok asal menjelaskan submateri yang telah dipelajari dalam kelompok ahli. - Anggota lainnya mendengarkan, mencatat, dan memberikan pertanyaan untuk memperdalam pemahaman. - Guru membagikan LKPD dan media KARPERA kepada masing-masing kelompok asal. - Peserta didik mengerjakan LKPD secara berkelompok berdasarkan hasil penjelasan dan diskusi kelompok ahli. - Guru memberikan saran cara mengerjakan LKPD dan KARPERA dengan berkeliling membantu kelompok yang membutuhkan. - Peserta didik menuliskan hasil diskusi LKPD pada KARPERA. - Kelompok menyelesaikan LKPD dan KARPERA sampai waktu yang ditentukan. - Guru memantau dan membimbing jika terdapat kelompok yang mengalami kesulitan.	<i>Pembentukan Kelompok Ahli</i> - Guru mengarahkan peserta didik untuk berpisah tempat membentuk kelompok ahli, yaitu kelompok yang berisi peserta didik dengan submateri yang sama. - Peserta didik berkumpul sesuai submateri masing-masing. - Guru membagikan LKPD dan media KARPERA kepada setiap kelompok ahli. - Guru menjelaskan petunjuk pengerjaan LKPD dan penggunaan kartu KARPERA. - Peserta didik membaca cerita yang terdapat pada LKPD secara bersama-sama. - Peserta didik mendiskusikan isi cerita berdasarkan submateri yang sedang dipelajari. - Peserta didik mengidentifikasi penggunaan uang yang sesuai dengan materi masing-masing (kebutuhan, keinginan, tabungan, atau investasi). - Peserta didik menuliskan hasil diskusi pada kartu KARPERA sesuai kategori yang dipelajari, meliputi nama penggunaan dana dan jumlah alokasi dana. - Peserta didik bersama kelompok ahli menyamakan jawaban dan memperkuat pemahaman materi. - Guru berkeliling memantau, membimbing, dan memastikan setiap kelompok ahli memahami submateri dengan benar.
	Pada kegiatan pengerjaan LKPD dilakukan pada sintak “Kembali ke Kelompok Asal dan Mengajar Teman Satu Tim”	Kegiatan pengerjaan LKPD dilakukan pada sintak “Pembentukan Kelompok Ahli”
2		
	Pada pengertian kartu tabungan tertulis “Tabungan ini adalah”	Pada pengertian kartu tabungan diganti menjadi “Ini adalah”
3		
	Pada kolom cerita terlihat mencolok dan tidak kontras dengan lembar LKPD	Warna diganti sesuai dengan warna LKPD agar terlihat kontras dan tidak mencolok

2. Saran Ahli Materi

Pada tahap pengembangan materi pembelajaran KARPERA (Kartu Perencanaan Anggaran), peneliti terlebih dahulu melakukan konsultasi dengan validator ahli materi, yaitu Muhammad Basori, S.Pd.I., M.Pd. Konsultasi ini bertujuan untuk memperoleh masukan dan saran sebagai dasar penyempurnaan materi sebelum dilakukan validasi akhir. Validator memberikan beberapa komentar terkait kesesuaian isi materi, penyajian materi, penggunaan bahasa, serta keterkaitan materi dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Adapun masukan yang diberikan sebagai berikut.

- Isi materi masih perlu disesuaikan dengan capaian pembelajaran.
- Penyajian materi perlu dibuat lebih lengkap dan menarik perhatian peserta didik.
- Penggunaan bahasa perlu disederhanakan agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik.
- Penyusunan materi perlu dibuat lebih sistematis dan runtut.
- Materi perlu lebih menekankan keterkaitan konsep kebutuhan, keinginan, tabungan, dan investasi dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan masukan tersebut, peneliti melakukan revisi dan penyempurnaan terhadap materi pembelajaran KARPERA sehingga materi menjadi lebih sistematis, mudah dipahami, dan sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil penyempurnaan materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.14 Hasil Revisi Konsultasi Ahli Materi

Saran Ahli Materi	
Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
Menambah materi terkait kebutuhan primer, sekunder, tersier	

Setelah dilakukan perbaikan, media pembelajaran dilakukan validasi kepada validator. Validator ahli materi memberikan penilaian bahwa materi dalam media pembelajaran KARPERA telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan lebih baik dibandingkan sebelumnya. Adapun komentar dan saran validator ahli materi pada tahap kedua dapat dilihat pada tabel berikut:

D. Kesimpulan

Berdasarkan anket penilaian media diatas, terhadap media KARPERA dinyatakan:

5	Valid digunakan tanpa revisi	✓
4	Valid digunakan dengan revisi sedikit	
3	Valid digunakan namun perlu revisi sebagian	
2	Tidak valid digunakan karena perlu revisi besar	
1	Sangat tidak valid dan tidak boleh digunakan	

Komentar/Saran Perbaikan:

- Dpt digunakan pembelajaran untuk membuat data penelitian

Gambar 4.2 Komentar Ahli Materi

Berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan bahwa materi yang digunakan sudah valid dan dapat digunakan untuk penelitian.

3. Saran Guru

Saran guru yang diberikan oleh guru kelas IV di SDN Bandar Lor 3, yaitu Pipit Wardiningrum, S.Pd. menyampaikan bahwa media pembelajaran KARPERA (Kartu Perencanaan Anggaran) sudah menarik dan mampu membuat peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media kartu.

Selain itu guru juga memberikan komentar dan saran terhadap media pembelajaran KARPERA (Kartu Perencanaan Anggaran) yang telah

dikembangkan. Komentar dan saran tersebut digunakan sebagai bahan evaluasi untuk memperbaiki dan menyempurnakan media agar lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. **Komentar dan saran tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:**

D. Kesimpulan

Berdasarkan anget penilaian media diatas, terhadap media *KARPERA* dinyatakan:

5	Praktis digunakan tanpa revisi	
4	Praktis digunakan dengan revisi sedikit	✓
3	Praktis digunakan namun perlu revisi sebagian	
2	Tidak Praktis digunakan karena perlu revisi besar	
1	Sangat tidak praktis dan tidak boleh digunakan	
Komentar/Saran Perbaikan: Penggunaan media sudah bagus dan membuat siswa tertarik untuk belajar menggunakan kartu. Untuk warna bisa lebih dibuat kontras lagi.		

Gambar 4.3 Komentar Guru

Berdasarkan komentar dan saran dari guru kelas IV SDN Bandar Lor 3 di atas, diperoleh hasil bahwa media pembelajaran *KARPERA* (Kartu Perencanaan Anggaran) sudah praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Guru memberikan penilaian positif terhadap penggunaan media karena mampu menarik minat peserta didik untuk belajar menggunakan kartu. Selain itu, guru memberikan saran agar warna pada media dibuat lebih kontras. Namun, peneliti tidak melakukan revisi pada aspek warna karena warna yang digunakan telah disesuaikan dengan desain awal media dan tidak mengurangi keterbacaan maupun fungsi media dalam pembelajaran. Hal ini juga didukung oleh hasil validasi ahli media serta respon peserta didik yang menunjukkan bahwa media dapat digunakan dengan baik dan membantu proses pembelajaran.

E. Kajian Produk Akhir

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development* / R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development,*

Implementation, Evaluation). Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk mengembangkan, menghasilkan, serta menguji kualitas suatu produk yang dikembangkan.

Kajian produk akhir bertujuan untuk menilai tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran KAPERPA (Kartu Perencanaan Anggaran) berdasarkan tiga indikator utama, yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Analisis dilakukan menggunakan data hasil validasi ahli media dan ahli materi, angket respon guru dan peserta didik, serta hasil *pretest* dan *posttest* pada uji coba terbatas dan uji coba luas.

Selain itu, kajian produk akhir juga membahas penggunaan media pembelajaran KAPERPA selama proses pembelajaran berlangsung, seperti keterlibatan peserta didik, kemudahan penggunaan media, serta pengelolaan waktu pembelajaran di kelas. Hasil kajian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran KAPERPA mampu membantu peserta didik memahami materi kebutuhan dan keinginan dengan lebih mudah serta meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Berikut ini merupakan kajian produk akhir berdasarkan tiga indikator utama.

1. Kevalidan

Media pembelajaran KAPERPA (Kartu Perencanaan Anggaran) dikembangkan dengan memperhatikan kesesuaian materi, tampilan media, penggunaan bahasa, serta kemudahan penggunaan dalam proses pembelajaran. Media ini memiliki desain yang menarik dengan penggunaan warna dan gambar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Selain itu, materi yang disajikan dalam media KAPERPA disusun berdasarkan tujuan pembelajaran pada materi kebutuhan, keinginan, tabungan, dan investasi sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih konkret dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil validasi pada tabel yang telah disajikan, diperoleh hasil validasi ahli materi dengan persentase sebesar 98%, sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 98%. Setelah dihitung nilai rata-rata dari kedua validator, diperoleh persentase sebesar 98%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran KAPERPA

(Kartu Perencanaan Anggaran) berada pada kategori “sangat valid” karena berada pada rentang persentase 81%–100%. Dengan demikian, media pembelajaran KARPERA dinyatakan valid untuk digunakan dalam pembelajaran materi kebutuhan dan keinginan pada peserta didik kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kediri.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yulianti & Minsih, (2022) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis kartu memperoleh kategori sangat valid dengan persentase penilaian kepenulisan sebesar 93,3%, tampilan media 93,3%, kemampuan media 90%, kualitas media 80%, efisiensi media 86,6%, dan penyajian media 87,5%.

Meskipun media pembelajaran KARPERA (Kartu Perencanaan Anggaran) memperoleh kategori sangat valid, media ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Media KARPERA dikembangkan khusus untuk materi kebutuhan, keinginan, tabungan, dan investasi sehingga penggunaannya belum dapat diterapkan secara langsung pada materi lain tanpa adanya penyesuaian isi kartu. Selain itu, media berbasis kartu memerlukan pengelolaan yang baik agar kartu tidak mudah tercecer atau rusak selama proses pembelajaran berlangsung.

Adapun hambatan yang ditemui selama pelaksanaan penelitian yaitu terdapat beberapa peserta didik yang masih memerlukan arahan dalam menggunakan media pembelajaran pada awal kegiatan. Selain itu, kondisi kelas yang terkadang kurang kondusif akibat interaksi antarpeserta didik juga menjadi tantangan dalam pelaksanaan pembelajaran. Namun, hambatan tersebut dapat diatasi melalui pendampingan guru dan peneliti selama kegiatan pembelajaran berlangsung sehingga penggunaan media KARPERA tetap dapat berjalan dengan baik.

2. Kepraktisan

Aspek kepraktisan media pembelajaran KARPERA (Kartu Perencanaan Anggaran) yang diperoleh dari hasil angket respon peserta didik dan respon guru setelah penggunaan media dalam proses pembelajaran terlihat dari kemampuan media dalam meningkatkan

keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Peserta didik terlihat lebih aktif, antusias, dan tertarik mengikuti pembelajaran menggunakan media kartu. Selain itu, media KARPERA mudah digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari hasil respon peserta didik dengan persentase sebesar 82,5%, sedangkan hasil respon guru memperoleh persentase sebesar 92%. sehingga diperoleh nilai rata-rata sebesar 97,25%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran KARPERA (Kartu Perencanaan Anggaran) berada pada kategori “sangat praktis” digunakan oleh peserta didik kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kediri. Dengan demikian, media pembelajaran KARPERA dinyatakan praktis dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Setiawan et al., 2020) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis kartu memperoleh respon sangat baik dari peserta didik dengan persentase sebesar 90,2%, sedangkan hasil penilaian guru memperoleh persentase sebesar 86% dengan kategori “sangat praktis”.

Meskipun media pembelajaran KARPERA (Kartu Perencanaan Anggaran) memperoleh kategori sangat praktis, masih terdapat beberapa keterbatasan dalam penggunaannya. Tidak semua peserta didik memiliki kecepatan pemahaman yang sama dalam mengikuti petunjuk penggunaan media, sehingga beberapa peserta didik masih memerlukan arahan dari guru pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, pelaksanaan pembelajaran menggunakan media KARPERA membutuhkan pengelolaan kelas yang baik agar seluruh peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Adapun hambatan yang ditemui selama penelitian yaitu terdapat beberapa peserta didik yang mudah terdistraksi ketika kegiatan diskusi kelompok berlangsung, sehingga guru perlu memberikan pendampingan dan pengawasan secara lebih intensif. Namun demikian, hambatan tersebut tidak mengurangi kepraktisan media karena guru dan peserta didik

tetap dapat menggunakan media KAPERPA dengan baik serta memperoleh manfaat dalam proses pembelajaran.

3. Keefektifan

Media pembelajaran KAPERPA (Kartu Perencanaan Anggaran) dikembangkan dengan menyajikan materi kebutuhan, keinginan, tabungan, dan investasi secara sederhana, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV sekolah dasar. Materi yang disajikan dalam bentuk kartu membantu peserta didik memahami konsep secara lebih konkret serta memudahkan peserta didik dalam membedakan kebutuhan dan keinginan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test, diperoleh nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) sebesar $< 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran KAPERPA. Dengan demikian, media pembelajaran KAPERPA (Kartu Perencanaan Anggaran) dinyatakan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi kebutuhan dan keinginan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media KAPERPA mampu membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah, meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran KAPERPA efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi kebutuhan dan keinginan di kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kediri.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Azkiyah et al., (2022) yang menunjukkan bahwa berdasarkan hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test diperoleh nilai signifikansi $< 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. Dengan demikian, media

pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Meskipun media pembelajaran KARPERA (Kartu Perencanaan Anggaran) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, media ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Media KARPERA lebih menekankan pada pemahaman konsep kebutuhan, keinginan, tabungan, dan investasi sehingga efektivitasnya belum diuji pada materi lain. Selain itu, peningkatan hasil belajar peserta didik juga dipengaruhi oleh keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan diskusi yang dilakukan selama penggunaan media.

Adapun hambatan yang ditemui selama pelaksanaan penelitian yaitu terdapat perbedaan kemampuan awal peserta didik dalam memahami materi kebutuhan dan keinginan. Beberapa peserta didik memerlukan waktu yang lebih lama untuk memahami konsep yang dipelajari dibandingkan peserta didik lainnya. Selain itu, keterbatasan waktu pembelajaran menyebabkan guru dan peneliti perlu mengatur waktu secara efektif agar seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran menggunakan media KARPERA dapat terlaksana dengan baik. Namun demikian, hambatan tersebut tidak memengaruhi hasil penelitian secara keseluruhan karena media KARPERA tetap mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan.

6

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran KAPERPA (Kartu Perencanaan Anggaran) pada materi kebutuhan dan keinginan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Media pembelajaran KAPERPA (Kartu Perencanaan Anggaran) telah melewati uji kevalidan oleh ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil uji kevalidan menunjukkan bahwa ahli materi memberikan persentase sebesar 98% dan ahli media sebesar 98%, sehingga diperoleh rata-rata persentase sebesar 98% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran KAPERPA layak digunakan dalam pembelajaran materi kebutuhan dan keinginan pada siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kediri

Media pembelajaran KAPERPA (Kartu Perencanaan Anggaran) telah dilakukan uji kepraktisan melalui angket respons guru dan angket respons peserta didik. Hasil angket respon guru memperoleh persentase sebesar 92%, sedangkan angket respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 82,5%. Kedua hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran KAPERPA berada pada kategori sangat praktis karena mudah digunakan, menarik, dan membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Media pembelajaran KAPERPA (Kartu Perencanaan Anggaran) telah melewati uji keefektifan dengan subjek siswa kelas IV Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest sebesar 56,50 meningkat menjadi 93,50 pada posttest. Selain itu, hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media. Dengan demikian, media pembelajaran KAPERPA efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kebutuhan dan keinginan kelas IV sekolah dasar.

7

58

64

58

B. Saran

1. Bagi Siswa

Media pembelajaran KARPERA (Kartu Perencanaan Anggaran) dapat membantu peserta didik memahami materi kebutuhan dan keinginan dengan lebih mudah dan menyenangkan. Peserta didik diharapkan memperhatikan penjelasan guru, membaca petunjuk dan cerita pada LKPD dengan cermat, serta menggunakan media KARPERA secara aktif ketika berdiskusi kelompok dan sesuai arahan selama proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran KARPERA (Kartu Perencanaan Anggaran) sebagai alternatif media pembelajaran pada materi kebutuhan dan keinginan. Agar penggunaannya lebih optimal, guru diharapkan mempelajari petunjuk penggunaan media, memberikan penjelasan mengenai cara penggunaan kepada siswa, menyesuaikan panjang pendek dan tingkat kesulitan cerita pada LKPD, serta guru diharapkan membimbing peserta didik selama proses pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan berupa penyediaan fasilitas dan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan serta menggunakan media pembelajaran inovatif seperti KARPERA. Selain itu, sekolah dapat menjadikan media ini sebagai salah satu referensi dalam menunjang kegiatan pembelajaran, khususnya pada materi kebutuhan dan keinginan di kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kediri.

4. Bagi Penelitian Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran KARPERA (Kartu Perencanaan Anggaran) pada materi, mata pelajaran, atau jenjang pendidikan yang berbeda. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat menyempurnakan petunjuk penggunaan media agar lebih mudah dipahami peserta didik. Penelitian selanjutnya juga dapat melibatkan jumlah peserta didik yang lebih banyak untuk memperoleh hasil yang lebih luas dan beragam.

