

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KONKRET SIBELA
(SIMULASI BELANJA AKTIF) MATEMATIKA MATERI MATA UANG
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS II SDN 3
SUMBERKEPUH**

SKRIPSI

Diajukan untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

MIJIL PUTRI LAYLA NEIYA MARETA

NPM 2214060145

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2026

Skripsi Oleh :

Mijil Putri Layla Neiya Mareta

NPM 22.14.06.0145

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KONKRET SIBELA
(SIMULASI BELANJA AKTIF) MATEMATIKA MATERI MATA UANG
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS II SDN 3
SUMBERKEPUH**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD

FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal:.....

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Ita Kurnia, M.Pd.

NIDN. 0701128306.

Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd.

NIDN. 0701058701.

Skripsi Oleh
MIJIL PUTRI LAYLA NEIYA MARETA

NPM: 2214060145

JUDUL:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KONKRET SIBELA
(SIMULASI BELANJA AKTIF) MATEMATIKA MATERI MATA UANG
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS II SDN 3
SUMBERKEPUH**

Telah Dipertahankan Di Depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal : _____

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Ita Kurnia, M.Pd _____
2. Penguji I : Dr. Abdul Aziz Hunaifi. S.S., M.A, M.Pd _____
3. Penguji II : Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd _____

Mengetahui,

Dekan FKIP

Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIP. 19690824199403100

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Mijil Putri Layla Neiya Mareta

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/Tanggal Lahir : Nganjuk, 31 Maret 2004

NPM : 2214060145

Fakultas/Prodi : FKIP/PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 9 Juli 2026

Yang Menyatakan,

MIJIL PUTRI LAYLA NEIYA M.
NPM: 22.14.06.0145

MOTTO:

“Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain), dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.”

(QS. Al-Insyirah: 7–8)

"Perubahan tidak akan datang jika kita hanya menunggu. Perubahan lahir dari keberanian untuk memulai."

(Najwa Shihab)

"Kesuksesan bukanlah milik orang yang pintar. Kesuksesan adalah milik mereka yang senantiasa berusaha."

(B.J. Habibie)

RINGKASAN

Mijil Putri Layla Neiya Mareta 2214060145 PGSD: Pengembangan Media Pembelajaran Konkret Sibela (Simulasi Belanja Aktif) Matematika Materi Mata Uang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN 3 Sumberkepuh, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2026.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Konkret Sibela (Simulasi Belanja Aktif) Mata Uang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas II SDN 3 Sumberkepuh pada materi mata uang. Pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan penggunaan media yang terbatas sehingga siswa kurang aktif, mudah bosan, serta mengalami kesulitan dalam memahami nilai mata uang, melakukan transaksi sederhana, dan menentukan uang kembalian. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran konkret Sibela (Simulasi Belanja Aktif), mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi mata uang.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas 47 siswa kelas II SDN 3 Sumberkepuh, dengan uji coba terbatas melibatkan 12 siswa dan uji coba luas melibatkan 35 siswa. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, angket respon guru, angket respon siswa, serta tes pretest dan posttest. Teknik analisis data menggunakan analisis persentase untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media serta uji N-Gain untuk mengetahui keefektifan media.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Sibela memperoleh persentase validasi ahli media sebesar 83% dan validasi ahli materi sebesar 88%, dengan rata-rata kevalidan 85,5% sehingga termasuk kategori sangat valid. Kepraktisan media dari respon guru memperoleh persentase 95% dan dari respon siswa memperoleh persentase 94% pada uji coba terbatas dan 95,5% pada uji coba luas dengan kategori sangat praktis. Keefektifan media ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan nilai N-Gain dari uji coba terbatas memperoleh sebesar 0,76 dan hasil N-Gain dari uji coba luas memperoleh 0,7931 yang keduanya termasuk kategori tinggi, sehingga media dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa, media pembelajaran konkret Sibela layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran matematika pada materi mata uang untuk siswa kelas II Sekolah Dasar.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas pekenan- Nya penyusun skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Konkret Sibela (Simulasi Belanja Aktif) Matematika Materi Mata Uang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Ii Sdn 3 Sumberkepuh”, ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri. Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Kedua orang tua saya, yang selalu menjadikan penyemangat utama setiap hari sehingga skripsi ini terselesaikan.
2. Ibu Ita Kurnia, M.Pd., dan Bapak Dr. Dhian Dwi Nur Wenda M.Pd., selaku dosen pembimbing yang selalu telaten dan sabar untuk mengarahkan agar bisa menyelesaikan skripsi ini.
3. Dr. Zainal Afandi, M. Pd., selaku rector UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan dan motivasi kepada mahasiswa;
4. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku dekan FKIP UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan dan motivasi kepada mahasiswa;
5. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Kaprodi PGSD UN PGRI Kediri yang senantiasa memberikan arahan kepada mahasiswa;
6. Seluruh Dosen PGSD yang telah memberikan ilmu kepada saya sehingga mendapatkan banyak pengalaman.
7. Seseorang yang istimewa dalam hidup saya, Bharada Noval Eka Putra Rahmadani, yang telah memberikan perhatian, serta menjadi penyemangat dalam setiap proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih karena selalu hadir, mendengarkan setiap keluhan, dan memberikan dukungan sehingga saya mampu menyelesaikan perjalanan akademik ini.
8. Terima kasih untuk diri sendiri, karena sudah berusaha dan berjuang keras sejauh ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai haraapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia

Pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi Samudra luas.

Kediri, 28 Juni 2026

Mijil Putri Layla Neiya Mareta
22.14.06.0145

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iv
RINGKASAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	17
C. Rumusan Masalah.....	17
D. Tujuan Penelitian.....	18
E. Manfaat Penelitian.....	18
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	20
1. Hakikat Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.....	20
2. Tujuan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.....	21
3. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar.....	22
4. Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP).....	23
5. Hasil Belajar.....	25
6. Mata Uang.....	26
7. Media Pembelajaran.....	31
8. Media Pembelajaran Sibela (Simulasi Belanja Aktif) Mata Uang.....	34
9. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Media Sibela.....	44
B. Kajian Penelitian Terdahulu.....	47

C. Kerangka Berfikir.....	49
---------------------------	----

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan.....	52
B. Prosedur Pengembangan.....	53
1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	53
2. <i>Design</i> (Desain).....	53
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	56
4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	56
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	57
C. Desain Pengembangan.....	57
D. Tempat dan Waktu Perancangan.....	61
E. Instrumen Penelitian.....	62
1. Instrumen Analisis.....	63
2. Pengembangan Instrumen.....	67
3. Instrumen Kepraktisan.....	71
4. Instrumen Keefektifan.....	73
F. Teknik Pengumpulan Data.....	75
G. Teknik Analisis Data.....	78
H. Uji Coba dan Validasi Produk.....	82
I. Norma Pengujian.....	83

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	87
B. Data Uji Coba.....	97
1. Uji Coba Kepraktisan.....	97
2. Uji Coba Keefektifan.....	107
C. Analisis Data.....	108
1. Analisis Data Kevalidan.....	108
2. Analisis Data Kepraktisan.....	109
3. Analisis Data Keefektifan.....	110
D. Revisi Produk.....	113
1. Revisi Ahli Materi.....	113

2. Revisi Ahli Media.....	114
E. Kajian Produk Akhir.....	114
1. Spesifikasi Media Sibela.....	115
2. Prinsip – Prinsip Keunggulan dan Kelemahan Produk.....	118
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Produk.....	119
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan.....	120
B. Saran.....	121
DAFTAR PUSTAKA.....	123
LAMPIRAN.....	126

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 KKO (Kata Kerja Operasional) Tujuan Pembelajaran.....	25
Tabel 3.1 Instrumen Pengumpulan Data.....	63
Tabel 3.2 Lembar Observasi.....	64
Tabel 3.3 Lembar Wawancara Guru.....	65
Tabel 3.4 Lembar Angket Siswa.....	66
Tabel 3.5 Lembar Angket Guru.....	66
Tabel 3.6 Lembar Angket Validasi Ahli Media.....	68
Tabel 3.7 Lembar Angket Validasi Ahli Materi	70
Tabel 3.8 Lembar Angket Respon Siswa.....	71
Tabel 3.9 Lembar Angket Respon Guru.....	73
Tabel 3.10 Lembar Kisi- Kisi Soal.....	74
Tabel 3.11 Kriteria Validitas.....	79
Tabel 3.12 Kriteria Kepraktisan.....	80
Tabel 3.13 Kategori Nilai N-Gain.....	82
Tabel 4.1 Desain Media Sibela.....	91
Tabel 4.2 Lembar Validasi Ahli Media.....	94
Tabel 4.3 Lembar Validasi Ahli Materi.....	96
Tabel 4.4 Hasil Angket Respon Guru.....	98
Tabel 4.5 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas.....	99
Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Luas.....	101

Tabel 4.7 Hasil Nilai Pretest Dan Posttest Uji Coba Terbatas.....	103
Tabel 4.8 Hasil Nilai Pretest Dan Posttest Uji Coba Luas.....	105
Tabel 4.9 Hasil Revisi Ahli Materi.....	114
Tabel 4.10 Hasil Revisi Ahli Media.....	115

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar membentuk dasar kemampuan berpikir logis dan analitis siswa. Matematika membantu melatih siswa agar dapat berpikir secara terstruktur, menyusun generalisasi, serta menyelesaikan masalah dengan pendekatan rasional. Sumarmo (dalam Rahayu & Utama, 2023) mengemukakan pembelajaran matematika tidak semata-mata bertujuan menguasai konsep, tetapi juga untuk mengembangkan cara berpikir yang logis, analitis, kritis, dan sistematis. Hal ini menunjukkan bahwa jika proses pembelajaran dilakukan dengan tepat, maka siswa dapat diasah untuk memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi. Oleh sebab itu, peran guru sangat penting dalam menyusun pembelajaran yang tidak hanya mengejar hasil akhir, namun juga menekankan proses berpikir yang mendalam dan terstruktur.

Matematika di sekolah dasar diajarkan bukan sekadar untuk menghitung, tetapi juga untuk memahami konsep dan mencari solusi dari suatu permasalahan. Hidayati (2021) menegaskan siswa yang aktif dalam proses belajar memiliki pemahaman yang lebih baik tentang konsep matematika dan mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata. Maka dari itu, proses pembelajaran matematika bukan sekadar proses mentransfer pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter dan keterampilan dasar yang penting untuk masa depan siswa. Selain itu, kegiatan belajar secara berkelompok juga turut membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi. Dalam aktivitas kolaboratif, siswa dapat saling bertukar ide dan strategi untuk menyelesaikan masalah matematika bersama.

Tujuan utama pembelajaran matematika adalah membekali siswa sekolah dasar dengan pemahaman dasar matematika, kemampuan berhitung,

dan penerapan konsep-konsep tersebut dalam kehidupan nyata. Dengan memiliki pemahaman dan keterampilan ini, siswa diharapkan mampu menyelesaikan persoalan sederhana menggunakan strategi yang sesuai. Pernyataan ini diperkuat oleh Muharram dan Widani (2021) pembelajaran matematika membantu seseorang mengembangkan pola pikir yang lebih logis, sistematis, dan akurat dalam menyelesaikan masalah. Maka dari itu pembelajaran matematika bukan hanya fokus pada penguasaan materi, tetapi juga diarahkan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah yang kontekstual.

Kurikulum Merdeka hadir untuk mendukung pencapaian tujuan tersebut melalui pendekatan pembelajaran yang lebih fleksibel, kontekstual, dan berfokus pada siswa. Dalam kurikulum ini, siswa didorong untuk membangun pemahaman konsep melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Proses pembelajaran yang diterapkan menempatkan siswa sebagai subjek utama yang aktif mengeksplorasi dan membangun pengetahuannya sendiri. Guru bertindak sebagai pendamping atau fasilitator yang membantu siswa belajar sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangannya. Sejalan dengan Panduan Pembelajaran dan Asesmen dari Kemendikbudristek (2022), pembelajaran harus dirancang berdasarkan capaian dan perkembangan masing-masing siswa. Maka dari itu, dalam implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran matematika perlu disusun sedemikian rupa agar siswa dapat memahami konsep melalui kegiatan yang interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan kehidupan mereka.

Kurikulum Merdeka juga menekankan pentingnya pengembangan kompetensi siswa secara menyeluruh melalui pendekatan pembelajaran yang holistik, adaptif, dan sesuai konteks. Tujuan utamanya adalah membangun kemampuan bernalar, berpikir kritis, serta keterampilan menyelesaikan masalah sejak dini (Kemendikbudristek, 2022). Capaian Pembelajaran (CP) dalam mata pelajaran matematika memberikan panduan mengenai kompetensi yang perlu dikuasai siswa dalam setiap fase pembelajaran. CP mencakup

pemahaman konsep, prosedur, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi, yang dicapai melalui pengalaman belajar yang bertahap dan berkesinambungan (Puskur, 2021). Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran yang sesuai agar setiap siswa dapat berkembang secara optimal sesuai dengan kemampuannya masing-masing.

Kurikulum Merdeka disesuaikan dengan potensi, kebutuhan, dan karakter siswa. Anak-anak usia SD memiliki ciri khas perkembangan tersendiri yang perlu dipahami guru agar strategi pembelajaran yang diterapkan tepat sasaran. Mereka sangat antusias, menyukai kegiatan bermain, memiliki konsentrasi yang terbatas, dan lebih mudah memahami materi melalui pengalaman langsung. Sumantri dan Permana (2023) menyatakan proses belajar yang menyenangkan dan melibatkan aktivitas fisik dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa. Mereka juga lebih memahami materi saat pembelajaran dilakukan dalam suasana interaktif dan kolaboratif. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik tersebut, misalnya dengan memanfaatkan media pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain.

Berdasarkan karakteristik tersebut, salah satu materi matematika yang perlu dikuasai siswa sekolah dasar adalah materi mata uang. Dalam materi ini, siswa seharusnya tidak hanya mampu mengenali berbagai jenis dan nilai uang, tetapi juga dapat memahami penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Siswa diharapkan mampu melakukan perhitungan sederhana yang berkaitan dengan kegiatan jual beli, seperti menentukan harga total barang, menghitung sisa uang atau kembalian, serta membandingkan nilai beberapa barang berdasarkan harga. Selain itu, siswa juga dapat menerapkan konsep tersebut dalam situasi nyata dengan membuat keputusan yang tepat dan logis saat melakukan transaksi. Kemampuan ini penting untuk melatih keterampilan numerasi, berpikir kritis, serta membangun kemandirian siswa dalam mengelola keuangan sederhana sejak dini.

Pemahaman konsep mata uang juga berperan dalam membentuk kecakapan hidup siswa, khususnya dalam aspek pengelolaan keuangan sederhana. Siswa yang memiliki pemahaman yang baik tentang konsep uang lebih mampu bersikap bijak dalam menggunakan uang serta memiliki kesadaran terhadap nilai suatu barang. Hal ini sejalan dengan pendapat Hidayati (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran matematika yang dikaitkan dengan kehidupan nyata dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengaplikasikan konsep secara kontekstual. Selain itu, menurut Permatasari (2024), pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung kepada siswa dapat membantu memperkuat pemahaman konsep serta meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Dengan demikian, pembelajaran materi mata uang perlu dirancang secara kontekstual dan bermakna agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui serta meningkatkan pemahaman siswa pada materi mata uang melalui proses pembelajaran yang lebih bermakna. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep nilai uang serta penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan dilaksanakannya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam menciptakan pembelajaran matematika yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan pendapat Permatasari (2024) yang menyatakan pembelajaran yang dirancang secara bermakna mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa. Selain itu, Muharram dan Widani (2021) juga menegaskan pembelajaran matematika berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, dan kritis dalam menyelesaikan permasalahan.

Capaian Pembelajaran (CP) pada materi mata uang dalam Kurikulum Merdeka menekankan pada kemampuan siswa dalam memahami nilai dan kesetaraan uang serta mengaplikasikannya dalam konteks kehidupan sehari-

hari. Adapun bunyi CP Matematika Fase A menurut Kemendikbud (2022) yaitu “Peserta didik menunjukkan pemahaman dan memiliki intuisi bilangan (number sense) pada bilangan cacah. Mereka dapat membaca, menulis, menentukan nilai tempat, membandingkan, mengurutkan, melakukan komposisi dan dekomposisi bilangan. Peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 999 serta menggunakannya dalam menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari.” CP tersebut menjadi dasar dalam pembelajaran materi mata uang karena berkaitan dengan penggunaan operasi hitung pada kegiatan jual beli sederhana.

Siswa diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan transaksi sederhana, seperti menentukan jumlah harga, menghitung kembalian, serta membandingkan nilai barang. Berdasarkan CP tersebut, tujuan pembelajaran (TP) yang dirancang oleh guru perlu mengarahkan siswa agar mampu mengenali nilai uang, melakukan operasi hitung sederhana dalam kegiatan jual beli, serta menerapkan konsep tersebut dalam situasi nyata. Adapun TP pada materi mata uang antara lain: (1) peserta didik mampu mengenal dan menyebutkan nilai pecahan mata uang rupiah, (2) peserta didik mampu menentukan kesetaraan nilai uang, (3) peserta didik mampu melakukan penjumlahan dan pengurangan nilai uang dalam transaksi sederhana, (4) peserta didik mampu menentukan jumlah pembayaran dan uang kembalian, serta (5) peserta didik mampu menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan kegiatan jual beli sederhana.

Sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) pada Kurikulum Merdeka, pembelajaran materi mata uang di kelas II sekolah dasar idealnya dilaksanakan secara aktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik. Guru diharapkan mampu memfasilitasi peserta didik untuk memahami konsep nilai pecahan uang, kesetaraan nilai uang, serta penerapan operasi hitung dalam kegiatan jual beli sederhana melalui penggunaan media pembelajaran yang konkret dan interaktif. Pembelajaran juga seharusnya memberikan pengalaman belajar secara langsung sehingga peserta didik tidak

hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, peserta didik diharapkan memiliki kemampuan mengenali nilai uang, menghitung jumlah pembayaran, menentukan uang kembalian, serta menyelesaikan permasalahan kontekstual yang berkaitan dengan transaksi sederhana secara mandiri. Untuk mengetahui kebutuhan peserta didik kelas 2 SD Negeri 3 Sumberkepuh peneliti melakukan kegiatan pra penelitian berupa observasi, wawancara, dokumentasi, serta pemberian angket kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, pada tanggal 10 Januari 2026 di kelas II SDN 3 Sumberkepuh ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran yang ditinjau dari aspek guru dan siswa. Permasalahan dari aspek guru terlihat pada saat proses pembelajaran berlangsung guru masih menggunakan metode ceramah, dan penggunaan media pembelajaran masih terbatas yaitu guru hanya menggunakan bantuan media uang asli pada saat pembelajaran materi mata uang berlangsung. Selain itu, ketersediaan media pembelajaran di sekolah juga belum sepenuhnya menunjang seluruh materi yang diajarkan.

Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran berlangsung secara satu arah dan interaksi antara guru dan siswa menjadi terbatas. Dampaknya terlihat pada aspek siswa yaitu rendahnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru tanpa terlibat dalam kegiatan yang mendorong pengetahuan secara mandiri, seperti diskusi, pengamatan, maupun kelompok. Akibatnya sebagian siswa terlihat kurang aktif dan belum sepenuhnya memahami materi yang disampaikan, serta siswa merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung, karena kurangnya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif bagi siswa.

Selain itu dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti saat istirahat berlangsung, beberapa siswa yang sudah menduduki bangku kelas II SD mengalami kesulitan dalam melakukan transaksi pembelian di kantin sekolah. Siswa belum mampu menyesuaikan antara harga barang dengan jumlah uang

yang dibayarkan, serta belum memahami perhitungan uang kembalian yang diterima. Kondisi tersebut disebabkan karena siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep nilai pecahan uang dan penerapan operasi hitung penjumlahan maupun pengurangan dalam situasi nyata. Pembelajaran yang masih bersifat teoritis dan minim praktik juga menyebabkan siswa kurang terbiasa menerapkan konsep matematika dalam kegiatan sehari-hari, khususnya pada aktivitas jual beli sederhana. Selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual membuat siswa sulit memahami hubungan antara materi yang dipelajari dengan penerapannya dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas II dan beberapa siswa. Diperoleh informasi bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep nilai uang, khususnya dalam mengenal pecahan uang, melakukan perhitungan sederhana, serta menentukan uang kembalian dalam kegiatan jual beli. Guru juga menyampaikan bahwa pembelajaran yang selama ini dilakukan hanya menggunakan media uang asli pada materi konsep mata uang. Guru belum menggunakan media yang dapat melibatkan peserta didik dikarenakan keterbatasan waktu pembuatan.

Sementara itu, hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka merasa kesulitan saat harus menghitung jumlah uang yang harus dibayarkan dan menentukan uang kembalian, baik dalam kegiatan pembelajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari, seperti saat membeli makanan di kantin. Sebagian siswa juga mengungkapkan bahwa mereka lebih tertarik belajar apabila menggunakan media yang menarik dan dapat langsung dipraktikkan. Oleh karena itu, kelas II dipilih sebagai subjek penelitian karena berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut menunjukkan adanya kebutuhan nyata akan pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi

mata uang. Karena media yang digunakan guru masih belum memotivasi peserta didik, maka berakibat pada hasil belajar peserta didik yang rendah.

Hasil belajar yang rendah disebabkan karena tujuan pembelajaran untuk dapat memahami konsep mata uang belum tercapai. Hal ini diperkuat dengan hasil belajar peserta didik yang menunjukkan bahwa dari 47 peserta didik terdapat 35 peserta didik yang belum tuntas. Peserta didik yang belum tuntas memiliki hasil belajar kurang dari 68, serta peserta didik dinyatakan tuntas karena memiliki hasil belajar sama dengan atau lebih dari 68. Tingkat ketuntasan peserta didik dilihat dari hasil belajar yang telah melebihi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). KKTP yang diterapkan di SD Negeri 3 Sumberkepuh pada mata pelajaran matematika adalah 68. Rendahnya hasil belajar peserta didik juga disebabkan kurangnya pemahaman pada materi memahami konsep mata uang. Hal ini juga disebabkan oleh kurangnya penggunaan media yang kreatif dan inovatif pada guru.

Berdasarkan hasil angket oleh peserta didik diketahui bahwa media pembelajaran berupa uang asli kurang cocok digunakan kepada peserta didik kelas II, sehingga ditemukan bahwa peserta didik lebih tertarik terhadap media pembelajaran konkret berupa permainan yang melibatkan peserta didik secara langsung. Ditemukan juga bahwa media uang asli membuat peserta didik lebih cepat bosan dalam pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan angket yang diberikan, dari 47 peserta didik sebanyak 30 peserta didik lebih suka media pembelajaran nyata yang dapat membuat pelajaran lebih seru dan bermakna. Sehingga media yang digunakan oleh guru belum efektif untuk menunjang dan mencapai tujuan pembelajaran memahami konsep mata uang di kelas II. Maka pembelajaran materi memahami konsep mata uang pada kelas II SD Negeri 3 Sumberkepuh belum maksimal dikarenakan media pembelajaran yang digunakan masih belum sesuai dengan karakteristik peserta didik yang berdampak pada hasil belajar peserta didik yang rendah.

Berdasarkan permasalahan dan kebutuhan yang ditemukan peneliti di lapangan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran mata uang di kelas II

SDN 3 Sumberkepuh belum didukung sebuah media pembelajaran. Pembelajaran masih mengacu pada guru sehingga pembelajaran hanya satu arah dan kurang menarik. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta kurangnya pemahaman terhadap materi, sehingga hasil belajar belum mencapai kriteria yang ditetapkan. Selain itu dari hasil angket menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai pembelajaran yang menggunakan media konkret dan melibatkan mereka secara langsung.

Oleh sebab itu diperlukan sebuah media konkret berbasis simulasi jual beli Sibela (Simulasi Belanja Aktif) yang dapat memudahkan peserta didik kelas II dalam memahami materi konsep uang. Media pembelajaran Sibela (Simulasi Belanja Aktif) merupakan media pembelajaran berbasis permainan dan simulasi yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep mata uang melalui kegiatan jual beli sederhana secara langsung dan aktif. Media ini menghadirkan suasana belajar yang menyerupai kegiatan belanja di kehidupan sehari-hari sehingga siswa dapat belajar sambil bermain.

Penggunaan media Sibela, siswa berperan sebagai penjual dan pembeli dengan menggunakan uang mainan, kartu harga, produk mini, serta perlengkapan simulasi lainnya. Melalui kegiatan tersebut, siswa dapat mengenal nilai pecahan uang, melakukan transaksi pembayaran, menghitung total harga barang, serta menentukan uang kembalian dengan cara yang lebih konkret dan menyenangkan. Media Sibela dikembangkan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika, khususnya materi mata uang pada siswa sekolah dasar. Dengan adanya kegiatan simulasi, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga pemahaman konsep menjadi lebih mudah dipahami. Selain itu, media ini dapat melatih kemampuan berhitung, komunikasi, kerja sama, dan keterampilan sosial siswa.

Secara sederhana, media Sibela dapat diartikan sebagai media pembelajaran interaktif yang menggunakan kegiatan simulasi belanja untuk

membantu siswa memahami materi mata uang melalui pengalaman belajar yang aktif, nyata, dan menyenangkan. Menurut Ross (2021), pembelajaran berbasis simulasi merupakan pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar melalui situasi yang dirancang menyerupai kondisi nyata sehingga peserta didik dapat memahami konsep dan keterampilan secara lebih efektif. Sedangkan menurut Riadi (2022), pembelajaran simulasi adalah pembelajaran yang dilakukan dengan cara meniru atau merekayasa situasi sebenarnya untuk menggambarkan suatu proses atau kondisi tertentu agar siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung.

Demikian dapat disimpulkan bahwa media Sibela adalah media berbentuk permainan dan simulasi pembelajaran yang dirancang menyerupai kegiatan jual beli dalam kehidupan sehari-hari untuk membantu siswa memahami materi mata uang secara konkret dan aktif. Media ini menggunakan berbagai komponen seperti uang mainan, kartu harga, gambar atau miniatur barang, kartu soal, serta perlengkapan transaksi yang memungkinkan siswa berperan langsung sebagai penjual dan pembeli. Melalui kegiatan simulasi tersebut, siswa dapat belajar mengenal nilai pecahan uang, melakukan transaksi pembayaran, menghitung total belanja, serta menentukan uang kembalian dengan cara yang lebih menyenangkan, interaktif, dan mudah dipahami. Selain meningkatkan pemahaman konsep matematika, media Sibela juga dapat melatih keaktifan, komunikasi, kerja sama, dan keterampilan sosial siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian terdahulu yang pertama oleh Erisanti (2024) dengan judul Peningkatan Hasil Belajar IPAS Kelas IV Melalui Penerapan Media Kartu Gambar dan Uang Mainan Materi Jual Beli. Penelitian tersebut menggunakan media pembelajaran berupa kartu gambar dan uang mainan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media konkret tersebut mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, yang ditunjukkan dengan peningkatan ketuntasan belajar dari 60,86% pada siklus I menjadi 95,65% pada siklus II. Selain itu, penggunaan media tersebut juga mampu

meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran karena siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung yang menyerupai situasi nyata.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa penggunaan media konkret dalam pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak, khususnya pada materi yang berkaitan dengan kegiatan jual beli. Media seperti kartu gambar dan uang mainan terbukti mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna serta meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Namun demikian, penggunaan media pada penelitian tersebut masih terbatas pada alat bantu sederhana dan belum sepenuhnya menghadirkan situasi pembelajaran yang menyerupai kondisi nyata secara utuh.

Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kontekstual, yang tidak hanya berfokus pada alat bantu, tetapi juga pada lingkungan belajar yang mendukung simulasi nyata. Solusi yang sesuai dengan permasalahan di kelas II SD Negeri 3 Sumberkepuh adalah media konkret Sibela (Simulasi Belanja Aktif) mata uang. Media ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar secara langsung melalui kegiatan simulasi yang menyerupai situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari, khususnya dalam aktivitas jual beli. Menurut Lev Vygotsky (dalam Anwar dkk., 2024), pembelajaran terjadi melalui interaksi sosial dengan bantuan scaffolding dalam zona perkembangan terdekat yang memungkinkan siswa mencapai kemampuan optimal.

Selain itu, menurut Jean Piaget (dalam Susanto, 2023), siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami konsep melalui benda nyata dan pengalaman langsung. Oleh karena itu, penerapan media Sibela mata uang dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui interaksi, praktik langsung, serta bimbingan guru dalam memahami konsep nilai uang. Dengan demikian,

penggunaan media ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi mata uang secara lebih konkret, kontekstual, dan bermakna. Beberapa penelitian terdahulu telah dijadikan rujukan dan pendukung pengembangan media pembelajaran Sibela (simulasi belanja aktif) mata uang.

Penelitian terdahulu yang kedua dilakukan oleh Aprilia dan Fadilah (2023) dengan judul Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa melalui Media Papan Mata Uang pada Materi Nilai dan Kesetaraan Mata Uang di Kelas II MI Miftahul Ulum. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media papan mata uang mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari 64,14 pada pra siklus menjadi 74,57 pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 84,85 pada siklus II. Selain itu, persentase ketuntasan belajar siswa juga meningkat dari 42,85% pada pra siklus menjadi 74,14% pada siklus I, dan mencapai 88,57% pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media papan mata uang dapat membantu siswa memahami konsep nilai dan kesetaraan uang secara lebih konkret serta meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis papan mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa pada materi yang berkaitan dengan nilai uang. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan memudahkan siswa dalam memahami konsep abstrak melalui visualisasi yang konkret. Namun demikian, media yang digunakan masih berfokus pada alat bantu papan dan belum sepenuhnya mengintegrasikan situasi pembelajaran yang menyerupai aktivitas nyata seperti transaksi jual beli secara langsung.

Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih kontekstual dan berbasis simulasi agar siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil kajian terhadap penelitian terdahulu, dapat diketahui bahwa

penggunaan media pembelajaran konkret seperti kartu gambar, uang mainan, dan papan mata uang terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa pada materi nilai uang. Namun, media yang digunakan dalam penelitian-penelitian tersebut masih terbatas pada alat bantu visual dan manipulatif sederhana yang belum sepenuhnya mampu menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual dan menyerupai situasi nyata.

Pembelajaran yang dilakukan hanya berfokus pada aktivitas mengenal, mengelompokkan, dan menghitung nilai uang, tanpa melibatkan siswa secara langsung dalam praktik transaksi jual beli yang utuh. Media yang digunakan sebelumnya belum mengintegrasikan unsur pembelajaran berbasis peran, sistem permainan, serta lingkungan belajar yang dirancang menyerupai kehidupan sehari-hari siswa. Akibatnya, siswa belum memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dalam mengaplikasikan konsep nilai uang, terutama dalam situasi nyata seperti kegiatan jual beli di kantin atau lingkungan sekitar.

Oleh karena itu, penelitian ini menghadirkan kebaruan melalui pengembangan media pembelajaran Sibela (Simulasi Belanja Aktif) mata uang yang dirancang dalam bentuk mini market interaktif. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang kontekstual melalui simulasi langsung aktivitas jual beli, dilengkapi dengan elemen kartu peran (penjual, pembeli, kasir), sistem permainan (misi dan reward), serta komponen pendukung seperti etalase barang, keranjang belanja, dan struk transaksi. Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami konsep nilai uang secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam situasi nyata melalui pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Dengan adanya pengembangan media Sibela ini, diharapkan dapat menjembatani kesenjangan antara pembelajaran yang bersifat abstrak dengan penerapan konsep dalam kehidupan sehari-hari, serta meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa secara lebih optimal dibandingkan media pembelajaran sebelumnya.

Penelitian terdahulu yang ketiga dilakukan oleh Setiawati dan Misbah (2025) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Papan Uang Hebat pada Pelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II di SDIT An-Nisa. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media papan uang hebat dinyatakan sangat layak digunakan berdasarkan validasi ahli materi sebesar 92%, ahli media sebesar 94%, dan ahli bahasa sebesar 88%.

Selain itu, hasil respon guru memperoleh persentase 94% dan respon siswa sebesar 82,8% dengan kategori sangat layak. Keefektifan media juga terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa melalui perolehan skor N-Gain sebesar 0,782 dengan kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media papan uang hebat mampu membantu siswa memahami materi nilai mata uang secara lebih konkret dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis papan pada materi mata uang mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Media yang digunakan dapat membantu siswa mengenal nilai uang melalui tampilan visual yang menarik sehingga siswa lebih mudah memahami konsep pembelajaran. Selain itu, penggunaan media papan juga mampu meningkatkan minat dan antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran matematika. Namun demikian, media yang digunakan masih berfokus pada papan pembelajaran dan aktivitas manipulatif sederhana sehingga pembelajaran belum sepenuhnya menghadirkan pengalaman belajar yang menyerupai situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan kajian terhadap penelitian terdahulu, dapat diketahui bahwa media pembelajaran konkret seperti papan uang terbukti efektif dalam membantu siswa memahami konsep nilai mata uang. Akan tetapi, media yang

digunakan sebelumnya masih terbatas pada aktivitas mengenal, menghitung, dan mencocokkan nilai uang tanpa melibatkan siswa secara langsung dalam praktik transaksi jual beli yang utuh. Pembelajaran yang dilakukan juga belum mengintegrasikan aktivitas bermain peran, interaksi sosial, serta lingkungan belajar yang kontekstual sehingga siswa belum memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dalam menerapkan konsep nilai uang pada kehidupan sehari-hari.

Oleh karena itu, penelitian ini menghadirkan kebaruan melalui pengembangan media pembelajaran Sibela (Simulasi Belanja Aktif) mata uang yang dirancang dalam bentuk mini market interaktif. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang menyerupai aktivitas jual beli secara nyata. Dalam media Sibela, siswa berperan sebagai penjual, pembeli, dan kasir dengan menggunakan uang mainan, kartu harga, etalase barang, keranjang belanja, serta struk transaksi. Selain itu, media ini dilengkapi dengan unsur permainan seperti kartu misi dan reward sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami konsep nilai uang secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya secara langsung melalui kegiatan simulasi transaksi jual beli. Pengembangan media Sibela diharapkan dapat menjembatani pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, kontekstual, dan bermakna sehingga mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, serta hasil belajar siswa secara lebih optimal dibandingkan media pembelajaran sebelumnya.

Berdasarkan ketiga penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran pada materi mata uang mampu meningkatkan hasil belajar, keaktifan, serta pemahaman siswa sekolah dasar dalam pembelajaran matematika. Media pembelajaran seperti papan mata uang, papan hitung, dan papan uang hebat terbukti membantu siswa memahami konsep nilai dan kesetaraan uang secara lebih konkret melalui tampilan visual dan aktivitas pembelajaran yang menarik. Selain itu,

penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi, minat, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Media yang digunakan dalam penelitian terdahulu masih berfokus pada alat bantu visual dan manipulatif sederhana, seperti papan pembelajaran dan kartu uang, sehingga belum sepenuhnya menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual dan menyerupai situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang dilakukan masih terbatas pada aktivitas mengenal, menghitung, dan mencocokkan nilai uang tanpa melibatkan siswa secara langsung dalam praktik transaksi jual beli secara utuh. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis simulasi yaitu sebuah media Sibela agar siswa tidak hanya memahami konsep nilai uang secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari melalui pengalaman belajar yang aktif, konkret, dan bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, pengembangan media pembelajaran Sibela menjadi sangat relevan dengan kebutuhan siswa dan guru di SDN 3 Sumberkepuh. Media ini dirancang untuk mengatasi permasalahan rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep mata uang. Dengan pendekatan konkret dan berbasis konteks kehidupan sehari-hari, Sibela diharapkan mampu menjembatani kesenjangan antara konsep abstrak dan pengalaman nyata siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji kelayakan media Sibela agar dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran matematika di kelas II. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika serta membantu meningkatkan capaian belajar siswa. Selain itu, media ini juga dapat menjadi alternatif inovatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

B. Batasan Masalah

Melihat banyaknya permasalahan yang muncul, maka perlu dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini. Tujuannya adalah agar ruang lingkup pembahasan tidak terlalu luas, sehingga hasil penelitian dapat lebih terarah dan optimal. Adapun rincian batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian dilaksanakan di kelas II pada semester ganjil di SD Negeri 3 Sumberkepuh, yang terletak di Desa Sumberkepuh, Kabupaten Nganjuk, Provinsi Jawa Timur.
2. Materi yang menjadi fokus utama adalah penggunaan uang dalam mata pelajaran Matematika.
3. Penelitian ini berfokus pada pemanfaatan media pembelajaran Sibela (Simulasi Belanja Aktif). Media ini dirancang menyerupai kegiatan jual beli sederhana, di mana siswa dapat berperan sebagai penjual maupun pembeli dalam pembelajaran yang kontekstual dan interaktif.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut.

1. Bagaimana validitas media Sibela (Simulasi Belanja Aktif) untuk siswa kelas II pada materi mata uang di SDN 3 Sumberkepuh?.
2. Bagaimana tingkat kepraktisan Sibela (Simulasi Belanja Aktif) untuk siswa kelas II pada materi mata uang di SDN 3 Sumberkepuh?.
3. Bagaimana efektifitas media konkret Sibela (Simulasi Belanja Aktif) untuk meningkatkan pemahaman mata uang pada siswa kelas II SDN 3 Sumberkepuh?.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui tingkat validitas media pembelajaran Sibela (Simulasi Belanja Aktif) dalam meningkatkan hasil belajar siswa materi mata uang kelas II di SDN 3 Sumberkepuh.
2. Mengukur sejauh mana kepraktisan penggunaan media Sibela (Simulasi Belanja Aktif) dalam peningkatan hasil belajar siswa kelas II di SDN 3 Sumberkepuh.
3. Mengetahui efektivitas media konkret Sibela (Simulasi Belanja Aktif) dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN 3 Sumberkepuh.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian dalam mengembangkan media pembelajaran di sekolah dasar dan menambah wawasan dengan menggunakan media pembelajaran Sibela (Simulasi Belanja Aktif).

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi berbagai pihak sebagai berikut.

a. Bagi Peserta didik

- 1) Meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- 2) Menambah minat dan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

- 3) Memudahkan peserta didik memahami materi mata uang dengan menggunakan media Sibela.

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan wawasan kepada guru terkait pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik.
- 2) Memberikan referensi guru untuk menggunakan media berupa benda konkret pada pembelajaran serta pelibatan peserta didik..

c. Bagi Perpustakaan Pusat UNP Kediri

Hasil penelitian ini berguna untuk meberikan informasi dan wawasan kepada mahasiswa sebagai sumber referensi terkait pengembangan media pembelajaran berupa benda konkret yang menarik pada materi mata uang.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber reverensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran konkret pada jenjang sekolah dasar. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengkaji pengaruh media Sibela terhadap aspek lain seperti motivasi belajar, keaktifan belajar, kemampuan komunikasi, maupun keterampilan pemecahan masalah siswa sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, I., & Fadilah, Y. (2023). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui media papan mata uang pada materi nilai dan kesetaraan mata uang di kelas 2 MI Miftahul Ulum. As-Sabiqun: *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 153–169. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i1.2701>
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan (Edisi ke-3)*. Jakarta :Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.
- Bank Indonesia. (2022). *Mengenal Rupiah*. Jakarta: Bank Indonesia <https://www.bi.go.id>
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2020). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2021). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayat, S. (2022). *Pengembangan Tujuan Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268. <https://doi.org/10.62504/jimr469>
- Isrok'atun, & Rosmala, A. (2018). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jamaludin Ujang, Pribadi Reksa Adya, M. F. (2023). Karakteristik Belajar Dan Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar (Sd). *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 13(1), 104–116.
- Jannah, M., & Reinita. (2023). Validitas penggunaan media komik digital dalam pembelajaran Kurikulum Merdeka berbasis model Problem Based Learning di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1095–1104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4870>
- Kasmir. (2018). *Bank dan Lembaga Keuangan Lainnya (Edisi Revisi)*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 033/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang*

- Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Majid, A. (2017). *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Qur'an, Hadits, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171-187>
- Pribadi, B. A. (2019). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Kencana.
- Rachmawati, N., Marini, A., Nafiah, M., & Nurasiah, I. (2022). Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam implementasi Kurikulum Prototipe di sekolah penggerak jenjang sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3613–3625. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2714>
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, wujud Merdeka Belajar di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di sekolah penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>
- Riduwan. (2018). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2018). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, W. (2015). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sari, F. B., Amini, R., & Mudjiran. (2020). Lembar kerja peserta didik berbasis model Integrated di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1194–1200. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.503>
- Setiawati, H., & Misbah. (2025). Pengembangan media pembelajaran papan uang hebat pada pelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II di SDIT An-Nisa. *Pendas: Jurnal*

Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(2).
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24778>

- Sudjana, N. (2019). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. (2018). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2022). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suyono, & Hariyanto. (2020). *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Uno, H. B. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.