YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v6i4.11229

MEDIA PEMBELAJARAN KARPERA MATERI KEBUTUHAN DAN KEINGINAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD

KARPERA Learning Media on Needs and Wants Material to Improve the Learning Outcomes of Grade IV Elementary School Students

Dewi Alvinatur Rohmah, Karimatus Saidah, Wahid Ibnu Zaman
Universitas Nusantara PGRI Kediri
dewialvinaturrohmah@gmail.com; karimatussaidah@unpkediri.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jun 2, 2026	Jun 30, 2026	Jul 12, 2026	Jul 17, 2026

Abstract

Instructional media play an important role in helping elementary school students understand abstract concepts through concrete and contextual learning experiences. However, instruction on needs and wants remains dominated by lecture methods and textbook use, resulting in low student engagement and suboptimal learning outcomes. This study aims to develop KARPERA (Budget Planning Cards) instructional media and analyze its validity, practicality, and effectiveness in improving the learning outcomes of fourth-grade elementary school students. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which comprises the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research subjects were fourth-grade students at SDN Bandar Lor 3, Kediri City. Data were collected through interviews, observations, documentation, validation questionnaires, response questionnaires, and learning outcome tests. The findings indicate that KARPERA media met the validity criteria based on expert assessments, was practical based on teacher and student responses, and was effective in improving learning outcomes on the topic of needs and wants. This study concludes that

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

KARPERA media is suitable for use as an innovative instructional medium that supports contextual learning. These findings provide a practical contribution for teachers in delivering more active and concrete learning and support the development of financial literacy among elementary school students from an early age.

Keywords: Instructional Media; KARPERA; Financial Literacy; Needs and Wants; Learning Outcomes

Abstrak: Media pembelajaran berperan penting dalam membantu peserta didik sekolah dasar memahami konsep abstrak melalui pengalaman belajar yang konkret dan kontekstual. Namun, pembelajaran materi kebutuhan dan keinginan masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku paket sehingga keterlibatan peserta didik rendah dan hasil belajar belum optimal. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran KARPERA (Kartu Perencanaan Anggaran) serta menganalisis tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup tahap *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kota Kediri. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dokumentasi, angket validasi, angket respons, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media KARPERA memenuhi kriteria valid berdasarkan penilaian ahli, praktis berdasarkan respons guru dan peserta didik, serta efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada materi kebutuhan dan keinginan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media KARPERA layak digunakan sebagai media pembelajaran inovatif yang mendukung pembelajaran kontekstual. Temuan ini memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam menyajikan pembelajaran yang lebih aktif dan konkret serta mendukung penanaman literasi finansial sejak dini pada peserta didik sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; KARPERA; Literasi Finansial; Kebutuhan dan Keinginan; Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka tidak hanya bertujuan mengembangkan penguasaan konsep, tetapi juga membentuk kemampuan peserta didik dalam menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari (Wiguna & Damayanti, 2018). Salah satu materi yang memiliki keterkaitan langsung dengan kehidupan peserta didik adalah kebutuhan dan keinginan. Melalui materi tersebut, peserta didik diharapkan mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan, mengenal nilai uang, serta menerapkan pengelolaan keuangan sederhana sebagai bentuk penguatan literasi finansial sejak usia sekolah dasar(Saidah, 2018).

Namun, pelaksanaan pembelajaran di sekolah masih menghadapi berbagai kendala. Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Bandar Lor 3 Kota Kediri menunjukkan bahwa guru masih lebih sering menggunakan metode ceramah dengan bantuan

buku paket sebagai sumber belajar utama. Hal ini sejalan dengan Imron, (2016) yang menyatakan bahwa kondisi tersebut membuat adanya kesenjangan pembelajaran di lapangan dengan tujuan yang diharapkan Penggunaan media pembelajaran inovatif masih sangat terbatas sehingga peserta didik mengalami kesulitan memahami konsep kebutuhan dan keinginan yang bersifat abstrak. 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. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran serta rendahnya hasil belajar. Berdasarkan analisis dokumen hasil belajar, dari 28 peserta didik hanya 12 peserta didik (43%) yang memperoleh nilai di atas KKTP, sedangkan 16 peserta didik (57%) masih memperoleh nilai di bawah batas ketuntasan yaitu 75.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru dan belum mampu memberikan pengalaman belajar yang konkret. Padahal, peserta didik kelas IV sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan media visual yang mampu menghubungkan konsep dengan situasi nyata (Hazmi, 2023). Media pembelajaran yang menarik dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah, meningkatkan perhatian, motivasi, dan hasil belajar (Permana & Imron, 2016).

Salah satu media yang dinilai sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar adalah media berbasis kartu. Media visual berbentuk kartu memiliki keunggulan karena mampu menyajikan informasi secara sederhana, menarik, mudah digunakan, serta memudahkan peserta didik memahami konsep abstrak melalui gambar dan aktivitas langsung (Hasan et al., 2021). Selain itu, penggunaan media kartu juga dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif sehingga peserta didik terlibat aktif selama proses pembelajaran (Arsyad, 2019).

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah KARPERA (Kartu Perencanaan Anggaran). KARPERA merupakan media pembelajaran visual berbentuk kartu yang dirancang untuk membantu peserta didik membedakan kebutuhan, keinginan, tabungan, dan investasi melalui aktivitas penyusunan anggaran sederhana (Wahyuni & Reswita, 2020). Berbeda dengan media kartu pada umumnya yang hanya menyampaikan informasi, KARPERA memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk merencanakan penggunaan uang saku berdasarkan kondisi kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran

menjadi lebih kontekstual sekaligus menanamkan kemampuan literasi finansial sejak dini (Rahmawati & Atmojo, 2021).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media berbasis kartu mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian oleh Yanti, (2022) mengembangkan media flash card berbasis contextual learning yang terbukti meningkatkan hasil belajar IPS. Penelitian Shafa et al., (2022) juga menunjukkan bahwa media flashcard dapat meningkatkan antusiasme dan pemahaman peserta didik. Sementara itu, (Defingatun et al., 2020) mengembangkan media kartu kuartet berbasis Team Assisted Individualization (TAI) yang efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Meskipun demikian, ketiga penelitian tersebut masih berfokus pada penyampaian materi pembelajaran dan belum mengintegrasikan keterampilan pengelolaan keuangan sederhana sebagai bagian dari proses belajar peserta didik.

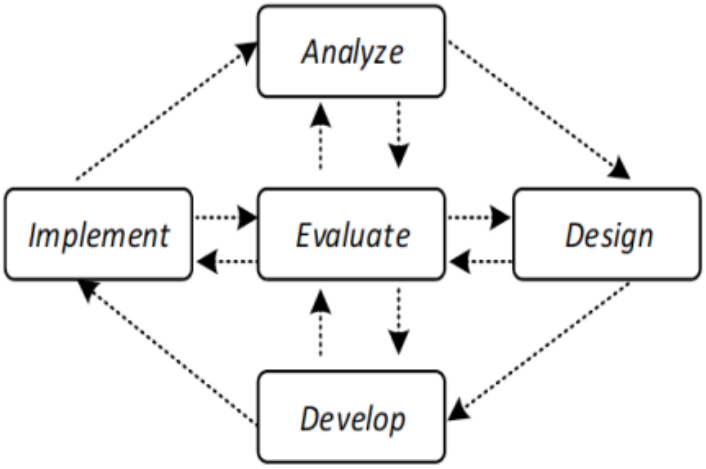
Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan pada pengembangan media pembelajaran berbasis kartu yang tidak hanya membantu peserta didik memahami konsep kebutuhan dan keinginan, tetapi juga melatih kemampuan menyusun perencanaan anggaran sederhana melalui aktivitas yang bersifat individual, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar (Yushita, 2017). Dengan demikian, media KARPERA diharapkan mampu menjadi alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung peningkatan hasil belajar sekaligus menumbuhkan literasi finansial sejak dini (Basri et al., 2022).

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran KARPERA (Kartu Perencanaan Anggaran) pada materi kebutuhan dan keinginan serta mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D) yang bertujuan mengembangkan media pembelajaran KARPERA (Kartu Perencanaan Anggaran) pada materi kebutuhan dan keinginan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Menurut Sugiyono, (2015), R&D adalah metode penelitian yang dapat digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji keefektifannya untuk mengetahui apakah itu layak untuk digunakan dan berguna bagi masyarakat luas Model pengembangan

yang digunakan adalah ADDIE yang dikembangkan oleh Branch, meliputi lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Sugihartini & Yudiana, 2018). Tahapan model pengembangan ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada gambar 1.



Gambar 1 Model Pengembangan ADDIE

Sebagaimana ditunjukkan pada gambar 1, model ADDIE terdiri atas lima tahapan yang saling berkaitan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Kelima tahapan tersebut dilaksanakan secara sistematis untuk menghasilkan media pembelajaran KARPERA yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

Pada tahap analysis, peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui observasi, wawancara dengan guru kelas IV, dan analisis dokumen pembelajaran di SDN Bandar Lor 3 Kota Kediri. Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, karakteristik peserta didik, kurikulum yang digunakan, serta kebutuhan terhadap media pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran materi kebutuhan dan keinginan masih didominasi metode ceramah dengan penggunaan buku paket sebagai sumber belajar utama sehingga peserta didik mengalami kesulitan memahami konsep secara konkret.

Tahap design dilakukan dengan merancang media KARPERA, menyusun materi berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP), membuat desain visual media, menyusun perangkat pembelajaran, serta mengembangkan instrumen penelitian yang terdiri atas lembar validasi, angket respons, dan soal tes hasil belajar.

Tahap development merupakan proses pembuatan media KARPERA sekaligus pelaksanaan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi digunakan sebagai dasar

untuk melakukan revisi sehingga media memenuhi kriteria kelayakan sebelum diterapkan kepada peserta didik.

Tahap implementation dilakukan melalui dua tahap uji coba, yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba terbatas melibatkan 8 peserta didik kelas IV dan guru kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kota Kediri untuk mengetahui kepraktisan media serta memperoleh masukan terhadap produk yang dikembangkan. Setelah dilakukan revisi berdasarkan hasil uji coba terbatas, selanjutnya dilaksanakan uji coba luas yang melibatkan seluruh peserta didik kelas IV sebanyak 20 orang. 8 peserta didik yang mengikuti uji coba terbatas kembali dilibatkan pada uji coba luas karena merupakan bagian dari kelas yang sama. Pada tahap ini peserta didik menggunakan media KARPERA dalam pembelajaran materi kebutuhan dan keinginan, kemudian mengerjakan pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan hasil belajar, sedangkan guru dan peserta didik mengisi angket respons terhadap media.

Tahap evaluation dilakukan secara menyeluruh terhadap proses dan hasil pengembangan berdasarkan data validasi, kepraktisan, dan keefektifan media. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui apakah media KARPERA telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang layak digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes. Observasi dan wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran dan kebutuhan media. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian. Angket digunakan untuk memperoleh data kevalidan media dari validator serta kepraktisan media berdasarkan respons guru dan peserta didik. Tes digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media KARPERA.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi, pedoman wawancara, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, angket respons guru, angket respons peserta didik, serta soal pretest dan posttest. Menurut Widiyanto, (2020) instrumen pengumpulan data merupakan alat atau teknik yang digunakan untuk memperoleh informasi dari subjek penelitian sehingga data yang dihasilkan bersifat akurat, valid, dan sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada tabel 1.

Table 1. Instrumen Penelitian

No	Jenis Dataa	Instrumen	Responden
1	Analisis Kebutuhan	a.Pedoman observasi b.Pedoman wawancara	Guru dan siswa
2	Kevalidan	a.Lembar validasi ahli media b.Lembar validasi ahli materi	Dosen ahli media dan dosen ali materi
3	Kepraktisan	a.Angket respon guru b.Angket respon siswa	Guru dan siswa
4	Keefektifan	Tes hasil belajar siswa	Siswa

Berdasarkan tabel 1 instrumen penelitian, disusun sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk memperoleh data analisis kebutuhan, kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran KARPERA. Setiap instrumen digunakan pada tahapan yang berbeda sesuai dengan kebutuhan pengumpulan data.Data penelitian berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, serta saran dan komentar validator sebagai dasar perbaikan media. Data kuantitatif diperoleh dari skor hasil validasi, angket kepraktisan, dan hasil tes belajar peserta didik.

Analisis data kevalidan dan kepraktisan dilakukan menggunakan analisis deskriptif persentase. Tingkat keefektifan media dianalisis menggunakan IBM SPSS Statistics versi 32. Hasil dari *pretest* dan *posttest* akan dianalisis statistic meliputi uji normalitas, dan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* guna mengetahui keefektifan media KARPERA materi kebutuhan dan keinginan kelas IV SD. Menurut Sugiyono, (2017) uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal atau tidak. Jika salah satu data tidak berdistribusi normal, maka akan dilanjutkan dengan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*. Sedangkan Menurut Sugiyono, (2019) 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. Kemudian hasil dari perhitungan tiap data akan digunakan untuk mengambil keputusan atau kesimpulan atas keefektifan produk atau media ini.

HASIL

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran KARPERA (Kartu Perencanaan Anggaran) pada materi kebutuhan dan keinginan untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar yang dikembangkan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design,*

Development, Implementation, dan *Evaluation*). Hasil penelitian disajikan berdasarkan tahapan pengembangan serta kualitas media yang meliputi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media.

Hasil Pengembangan Media

Tahap *analysis* dilakukan melalui kegiatan observasi, wawancara, dan analisis kebutuhan di SDN Bandar Lor 3 Kota Kediri. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran materi kebutuhan dan keinginan masih didominasi metode ceramah dengan memanfaatkan buku paket sebagai sumber belajar utama. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran dan mengalami kesulitan memahami konsep kebutuhan dan keinginan secara konkret. Berdasarkan hasil analisis nilai awal, dari 20 peserta didik, sebanyak 8 peserta didik (40%) telah mencapai KKTP, sedangkan 12 peserta didik (60%) masih memperoleh nilai di bawah KKTP. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Tahap design dilakukan dengan menyusun rancangan media KARPERA, mulai dari penyusunan materi berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP), penyusunan desain visual media, penyusunan aturan permainan, hingga penyusunan instrumen penelitian yang meliputi lembar validasi, angket respons, serta soal pretest dan posttest. Media dirancang agar peserta didik dapat mengelompokkan kebutuhan, keinginan, tabungan, dan investasi sekaligus menyusun perencanaan anggaran sederhana melalui kegiatan belajar yang bersifat kontekstual.

Tahap development dilakukan dengan membuat produk media KARPERA sesuai rancangan yang telah disusun. Selanjutnya media divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Hasil validasi digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi sehingga media memenuhi kriteria untuk diimplementasikan kepada peserta didik.

Tahap implementation dilakukan melalui dua tahap uji coba, yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba terbatas melibatkan 8 peserta didik sebagai sampel awal untuk mengetahui kepraktisan media dan memperoleh masukan terhadap produk yang dikembangkan. Setelah dilakukan revisi berdasarkan hasil uji coba terbatas, media diimplementasikan pada uji coba luas yang melibatkan seluruh peserta didik kelas IV

sebanyak 20 orang. Delapan peserta didik yang mengikuti uji coba terbatas kembali dilibatkan pada uji coba luas karena merupakan bagian dari kelas yang sama.

Tahap evaluation dilakukan secara menyeluruh terhadap hasil validasi, kepraktisan, dan keefektifan media. Evaluasi dilakukan untuk memastikan bahwa media KARPERA telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang layak digunakan pada materi kebutuhan dan keinginan di kelas IV Sekolah Dasar. Media pembelajaran KARPERA yang telah dikembangkan ditunjukkan pada Gambar 2.

Table 2. Desain Final Media KARPERA

Gambar	Keterangan
	Desain tampilan bagian media yang berisi pengertian setiap kartu dan kolom yang digunakan peserta didik menulis jawaban

Gambar	Keterangan
	Desain tampilan bagian belakang berisi tips pengisian setiap kartu
	Berisi tata cara bagaimana penggunaan kartu

Berdasarkan tabel 2 desain final media KARPERA, memperlihatkan media KARPERA yang terdiri atas kartu kebutuhan, kartu keinginan, kartu tabungan, kartu investasi, serta lembar perencanaan anggaran yang digunakan peserta didik selama proses pembelajaran.

Hasil Validitas Media

Validitas media diperoleh melalui penilaian ahli media dan ahli materi terhadap media KARPERA yang telah dikembangkan. Proses validasi bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum digunakan pada tahap implementasi. Hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi disajikan pada tabel 3.

Table 3. Hasil Validasi

Validator	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase	Kategoti
Ahli Media	49	50	98%	Sangat Valid
Ahli Materi	49	50	98%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 3 hasil validasi, validitas oleh ahli media dan ahli materi masing-masing memperoleh persentase sebesar 98% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media KARPERA telah memenuhi aspek tampilan, penyajian, kesesuaian materi, penggunaan bahasa, serta karakteristik peserta didik. Selain itu, materi yang disajikan telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan materi kebutuhan dan keinginan pada Kurikulum Merdeka sehingga media dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi tersebut, media KARPERA memenuhi kriteria valid sehingga dapat dilanjutkan pada tahap uji coba terbatas dan uji coba luas.

Hasil Kepraktisan Media

Kepraktisan media KARPERA diperoleh melalui angket respons guru dan peserta didik setelah media digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian kepraktisan bertujuan untuk mengetahui kemudahan penggunaan media, daya tarik media, serta kebermanfaatannya dalam mendukung kegiatan pembelajaran. Hasil analisis kepraktisan media disajikan pada Tabel 4.

Table 4. Hasil Angket

Responden	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase	Kategoti
Guru	46	50	92%	Sangat Praktis
Siswa	66	80	92,5%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 4 hasil angket, respons guru memperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori sangat praktis, sedangkan hasil angket respons siswa memperoleh persentase sebesar 82,5% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media KARPERA mudah digunakan dalam proses pembelajaran, memiliki tampilan yang menarik, serta membantu guru dalam menyampaikan materi kebutuhan dan keinginan.

Selain itu, siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan media KARPERA karena media mudah dioperasikan, membantu memahami perbedaan antara kebutuhan dan keinginan, meningkatkan minat belajar, serta mendorong keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil penilaian guru dan siswa

menunjukkan bahwa media KARPERA memenuhi kriteria sangat praktis sehingga mudah digunakan sebagai media pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar.

Hasil Keefektifan Media

Keefektifan media dianalisis berdasarkan hasil belajar peserta didik melalui pemberian *pretest* dan *posttest* setelah menggunakan media KARPERA. Hasil statistik deskriptif nilai *pretest* dan *posttest* disajikan pada tabel 5.

Table 5. Hasil Deskriptif Nilai Pretest dan Posttest

Responden	Pretest	Posttest
Mean	56,50	93,50
Median	60,00	95.00
Std. Deviation	12,471	7,452
Minimum	35	75
Maximum	80	100

Berdasarkan tabel 5 hasil deskriptif nilai *pretest* dan *posttest*, nilai rata-rata hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah menggunakan media KARPERA. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman peserta didik pada materi kebutuhan dan keinginan.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, data terlebih dahulu diuji normalitas menggunakan uji *Shapiro–Wilk*. Hasil uji normalitas disajikan pada tabel 6.

Table 6. Hasil Uji Normalitas Shapiro–Wilk

Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statiistic	df	Sign.
Pretest	,952	20	,394
Posttest	,832	20	,003

Berdasarkan tabel 6 hasil uji Normalitas *Shapiro–Wilk*, diperoleh nilai signifikansi *pretest* sebesar ,394 sedangkan nilai signifikansi posttest sebesar ,003, Hasil tersebut menunjukkan bahwa data *pretest* berdistribusi normal, sedangkan data *posttest* tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test*. Hasil uji *Wilcoxon* disajikan pada tabel 7.

Table 7. Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test

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

Sebagaimana ditunjukkan pada tabel 7 hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test*, diperoleh nilai signifikansi sebesar ,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik setelah menggunakan media KARPERA. Dengan demikian, media KARPERA efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi kebutuhan dan keinginan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran KARPERA (Kartu Perencanaan Anggaran) memenuhi tiga kriteria utama penelitian pengembangan, yaitu valid, praktis, dan efektif. Dengan demikian, media KARPERA layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi kebutuhan dan keinginan bagi peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran KARPERA (Kartu Perencanaan Anggaran) yang dikembangkan menggunakan model ADDIE memenuhi tiga kriteria utama dalam penelitian pengembangan, yaitu valid, praktis, dan efektif. Kevalidan media ditunjukkan melalui hasil validasi ahli media dan ahli materi, kepraktisan diperoleh berdasarkan respons guru dan peserta didik setelah menggunakan media, sedangkan keefektifan ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar peserta didik berdasarkan hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test.

Kevalidan Media Pembelajaran KARPERA

Kevalidan media pembelajaran KARPERA diperoleh berdasarkan hasil penilaian ahli media dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat valid, yang mengindikasikan bahwa media telah memenuhi aspek tampilan, penyajian, kesesuaian materi, penggunaan bahasa, serta karakteristik peserta didik sekolah dasar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Media KARPERA dirancang dengan memperhatikan karakteristik peserta didik kelas IV sekolah dasar melalui penggunaan warna yang menarik, ilustrasi yang sesuai dengan materi, bahasa yang sederhana, serta penyajian materi yang sistematis. Selain itu, materi kebutuhan, keinginan, tabungan, dan investasi disusun berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) Kurikulum Merdeka sehingga memudahkan peserta

didik memahami konsep yang dipelajari. Penyajian materi dalam bentuk kartu juga memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan buku teks atau metode ceramah.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yulianti dan Minsih (2022) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis kartu memperoleh kategori sangat valid dengan persentase penilaian kepenulisan sebesar 93,3%, tampilan media sebesar 93,3%, kemampuan media sebesar 90%, kualitas media sebesar 80%, efisiensi media sebesar 86,6%, dan penyajian media sebesar 87,5%. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis kartu mampu memenuhi aspek kelayakan media sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran KARPERA telah memenuhi kriteria kevalidan sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi kebutuhan dan keinginan di kelas IV Sekolah Dasar.

Kepraktisan Media Pembelajaran KARPERA

Kepraktisan media pembelajaran KARPERA diperoleh berdasarkan hasil angket respons guru dan peserta didik setelah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat praktis, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan baik oleh guru maupun peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Kepraktisan media terlihat dari kemudahan penggunaan media, kejelasan petunjuk, tampilan yang menarik, serta kemampuan media dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran. Penggunaan media KARPERA mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif melalui kegiatan mengelompokkan kartu dan menyusun perencanaan anggaran sederhana. Aktivitas tersebut tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga membantu guru menyampaikan materi secara lebih interaktif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Hasil respons guru menunjukkan bahwa media KARPERA mudah digunakan sebagai media pendukung pembelajaran, sedangkan respons peserta didik menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan minat belajar dan membantu memahami materi kebutuhan dan keinginan dengan lebih mudah. Secara keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa media KARPERA memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi sehingga dapat diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Setiawan et al. (2020) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis kartu memperoleh respons peserta didik sebesar 90,2%, sedangkan hasil penilaian guru memperoleh persentase sebesar 86% dengan kategori sangat praktis. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis kartu memiliki kemudahan penggunaan serta mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, media pembelajaran KARPERA memenuhi aspek kepraktisan karena mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik serta mampu mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Keefektifan Media Pembelajaran KARPERA

Keefektifan media pembelajaran KARPERA ditentukan berdasarkan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Hasil analisis menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest, sehingga media KARPERA dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi kebutuhan dan keinginan.

Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media KARPERA mampu membantu peserta didik memahami konsep kebutuhan, keinginan, tabungan, dan investasi secara lebih konkret. Melalui aktivitas menggunakan kartu, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Keterlibatan aktif peserta didik selama pembelajaran turut mendukung peningkatan pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media KARPERA mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional. Peserta didik terlihat lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran, berdiskusi dengan teman sekelompok, serta mampu menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari melalui kegiatan perencanaan anggaran sederhana. Kondisi tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pemahaman konsep secara lebih baik sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Azkiyah et al. (2022) yang menunjukkan bahwa hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test memperoleh nilai signifikansi kurang dari 0,05 sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan

sesudah penggunaan media pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran KARPERA memenuhi aspek keefektifan karena mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Dengan demikian, media KARPERA layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi kebutuhan dan keinginan di kelas IV Sekolah Dasar.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran KARPERA (Kartu Perencanaan Anggaran) pada materi kebutuhan dan keinginan untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran. Penggunaan media KARPERA mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar, serta membantu peserta didik memahami konsep kebutuhan, keinginan, tabungan, dan investasi melalui aktivitas pembelajaran yang kontekstual. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan pada materi kebutuhan dan keinginan telah tercapai.

Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis kartu sebagai salah satu alternatif media yang dapat mendukung pembelajaran kontekstual pada jenjang sekolah dasar. Dari sisi metodologis, penelitian ini menunjukkan bahwa model ADDIE dapat digunakan secara sistematis dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Sementara itu, secara praktis, media KARPERA dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan, dan mampu mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi kebutuhan dan keinginan.

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena uji coba dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah peserta didik yang relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media KARPERA pada materi, mata pelajaran, atau jenjang pendidikan yang berbeda serta melibatkan subjek penelitian yang lebih luas agar diperoleh gambaran mengenai efektivitas media pada berbagai karakteristik peserta

didik. Selain itu, pengembangan media dalam bentuk digital atau integrasi dengan teknologi pembelajaran interaktif dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan fleksibilitas dan inovasi pembelajaran pada masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.

Basri, M. H., Aka, K. A., & Saidah, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Montase Berbentuk *Flip Chart* dengan Menggunakan Strategi *Story Telling* bagi Siswa Sekolah Dasar. *Al-Asasiyya: Journal of Basic Education, 7*(1), 33–45. https://doi.org/10.24269/ajbe.v7i1.5701

Defingatun, Sutaryono, & Widagdo, A. (2020). Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis TAI pada Muatan IPS. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar, 10*(2), 182–189. https://doi.org/10.15294/kreatif.v10i2.23611

Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.

Hazmi, D. (2023). Perkembangan Kognitif Anak Menurut Teori Piaget. *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam, 22*(2), 412–419. https://doi.org/10.47467/mk.v22i2.3018

Imron, I. F. (2016). Pengaruh Penerapan Pendekatan *Scientific* dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 1*(2). https://doi.org/10.29407/jpdn.v1i2.218

Mukmin, B. A., & Primasatya, N. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash Berbasis K-13 sebagai Inovasi Pembelajaran Tematik untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 5*(2), 211–226. https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i2.13854

Permana, E. P., & Imron, I. F. (2016). Penerapan Pembelajaran IPS dengan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Kecamatan Prambon Nganjuk. *Efektor, 3*(2), 58. https://doi.org/10.29407/e.v3i2.493

Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu, 5*(6), 6271–6279. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717

Saidah, K., & Damariswara, R. (2017). Analisis Bentuk-Bentuk Penilaian Sikap Siswa Sekolah Dasar di Kota Kediri. *Profesi Pendidikan Dasar, 4*(1), 84–96. https://doi.org/10.23917/ppd.v1i1.4244

Shafa, I., Siregar, Z., & Hasanah, N. (2022). Pengembangan Media *Flashcard* Materi Pahlawanku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 6*(2), 2754–2761. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2258

Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). ADDIE sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, 15*(2), 277–286. https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pengembangan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, dan R&D*. Alfabeta.

Wahyuni, S., & Reswita, R. (2020). Pemahaman Guru mengenai Pendidikan Sosial Finansial pada Anak Usia Dini Menggunakan Media *Loose Parts*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4*(2), 962. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.493

Widiyanto. (2020). Instrumen Pengumpulan Data dalam Penelitian: Sarana Memperoleh Data Terpercaya Sesuai Kenyataan. *Jurnal Metodologi Penelitian, 12*(3), 145–158.

Wiguna, F. A., & Damayanti, S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran IPS di SDN Ngadirejo Kota Kediri. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 3*(2), 175–188. https://doi.org/10.29407/jpdn.v3i2.11787

Yanti, E. (2022). Pengembangan Media *Flash Card* Berbasis *Contextual Learning* pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 83 Lubuklinggau. *Linggau Journal Science Education, 2*(2), 125–134. https://doi.org/10.55526/ljse.v2i3.317

Yushita, A. N. (2017). Pentingnya Literasi Keuangan bagi Pengelolaan Keuangan Pribadi. *Nominal: Barometer Riset Akuntansi dan Manajemen, 6*(1), 11–26. https://doi.org/10.21831/nominal.v6i1.14330