



PENGEMBANGAN MEDIA WARUNG MINIATUR HITUNG PADA MATERI JUAL BELI DALAM PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUL ULUM RAMBIPUJI JEMBER

Badriatul Fadila¹, Hartono¹

^{1*} Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Indonesia
e-mail: ¹badriatulfadila64@gmail.com , ²hartono2986@gmail.com.

ABSTRACT

This study focuses on developing a "WARMITUNG" calculation aid as a learning tool for the Natural and Social Sciences (IPAS) subject specifically the topic of buying and selling activities for fourth grade students at Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Rambipuji, Jember. The study was motivated by a common challenge faced by educators: the limited use of instructional media. This situation resulted in suboptimal student engagement, causing students to remain passive during lessons. Consequently, the "WARMITUNG" calculation aid was developed to enhance student learning and comprehension. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which comprises five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation. Product validation was conducted by subject matter, media, and instructional experts, while field testing involved Class 4B students at MI Miftahul Ulum Rambipuji. The results indicate that the "WARMITUNG" calculation aid achieved feasibility scores of 94% from the subject matter expert, 90% from the media expert, and 80% from the instructional expert; the overall average score was 88%, placing it in the "Highly Feasible" category. Additionally, student response questionnaires yielded a score of 87.6%. Thus, the "WARMITUNG" calculation aid is deemed suitable for use as an instructional tool in IPAS lessons, particularly for the topic of buying and selling activities

Keywords: *Development, WARMITUNG, ADDIE Model.*

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media warung miniatur hitung sebagai alat bantu pada pembelajaran IPAS materi kegiatan jual beli pada siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Rambipuji Jember. Latar belakang penelitian ini berawal dari salah satu hambatan yang dihadapi pendidik ialah keterbatasan atau minim penggunaan media pembelajaran, Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran belum optimal, sehingga mereka cenderung bersikap pasif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, dikembangkanlah media warung miniatur hitung untuk meningkatkan meningkatkan belajar dan pemahaman peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran, sedangkan uji coba dilakukan kepada siswa kelas 4B MI Miftahul Ulum Rambipuji. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : Kelayakan media warung miniatur hitung memperoleh nilai dari ahli materi sebesar 94%, ahli media 90%, dan ahli pembelajaran 80%, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 88% yang tergolong dalam kategori Sangat Layak, Dan Berdasarkan hasil angket respon peserta didik sebesar 87,6%. Dengan demikian, Media warung miniatur Hitung layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi kegiatan jual beli.

Kata Kunci: Pengembangan, Warung Miniatur Hitung, Model ADDIE.

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan tahap awal dan fundamental dalam sistem pendidikan nasional yang berperan strategis dalam membentuk kemampuan intelektual, sikap, serta keterampilan dasar peserta didik. Pada jenjang sekolah dasar, proses pendidikan diarahkan tidak hanya pada pencapaian aspek kognitif, tetapi juga pada pengembangan cara berpikir logis, sistematis, kritis, dan kreatif yang akan menjadi bekal peserta didik dalam menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, kualitas pembelajaran di sekolah dasar sangat menentukan keberhasilan pendidikan secara keseluruhan.(Mohammad Kholil 2016)

Pendidikan juga merupakan salah satu *entry point* untuk mengurainya. Pendidikan merupakan elemen penting dari kehidupan seseorang karena merupakan aspek strategis bagi suatu negara yang terkait langsung dengan

penyediaan sumber daya manusia (SDM) berkualitas sebagai penggerak utama pembangunan dalam perwujudan nation and character building.(Hartono dan Tri sukitman 2023)

Pada kegiatan observasi yang dilaksanakan pada bulan april 2026 lalu Melalui wawancara yang dilakukan dengan guru kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Miftahul ulum Rambipuji Jember yakni ibu Dewi Nadiya, S.Pd. bahwasannya pada saat pembelajaran di kelas, guru hanya menggunakan media buku paket dan jarang menggunakan media pembelajaran. Hal ini membuat peserta didik menjadi kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, banyak dari mereka yang merasa bosan, dan kurang fokus saat belajar. Maka dari itu salah satu media yang bisa guru gunakan yaitu media pembelajaran yang memiliki bentuk fisik nyata agar pembelajaran bisa lebih menyenangkan, peserta didik lebih aktif, dan mendapatkan suasana belajar baru yang anti bosan.

Media Menurut NEA (*Nasional education association*) merupakan bentuk bentuk komunikasi baik dicetak maupun audiovisual serta peralatannya.(Resti wahyuni 2023) Media pembelajaran adalah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan. Media ini bertujuan untuk mempermudah proses belajar di kelas, meningkatkan efisiensi pembelajaran, serta membantu siswa berkonsentrasi selama proses belajar. Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang membuat pesan pendidikan lebih jelas, sehingga tujuan pendidikan dapat dicapai secara efektif dan efisien. Sebagai bagian dari sistem pembelajaran, media memiliki peran yang sangat penting dalam kelangsungan proses belajar mengajar. Hal ini menunjukkan bahwa media memiliki posisi strategis sebagai elemen integral dalam pembelajaran, yang berarti media tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar. Sebagai komponen dalam sistem pembelajaran, media memiliki fungsi khusus yang berbeda dari komponen lainnya, yaitu sebagai alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik.(Dewi dan dkk 2024)

Selain dapat memberikan pemahaman lebih terhadap peserta didik tentang adanya media saat pembelajaran berlangsung, seorang pendidik harus mengerti, memahami media yang sesuai dan cocok dengan karakteristik peserta didiknya. Hal ini sejalan dengan Undang Undang Republik Indonesia No 16 Tahun 2007 tentang Standar

Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru.¹ Undang-Undang ini menyatakan seorang pendidik harus mempunyai kualifikasi dan kompetensi, salah satu kompetensi yang harus dimiliki yakni kemampuan untuk menggunakan media dalam proses pembelajaran dan mampu memilih sumber belajar yang disesuaikan dengan mata pelajarannya serta memiliki keterkaitan terhadap karakteristik peserta didik agar tujuan suatu pembelajaran yang sudah di rancang dapat tercapai secara menyeluruh.

Media Warung Miniatur Hitung merupakan media yang memiliki model seperti Warung Sembako yang berisikan lengkap dengan barang atau alat transaksi. Penggunaan media pembelajaran sangat penting dan dibutuhkan pada mata pelajaran IPAS, banyak peserta didik masih merasa kesulitan dan kebingungan dalam mempelajari konsep materi pada pembelajaran Matematika. Saat pembelajaran berlangsung banyak dari mereka merasakan bosan, mengantuk, bahkan ada yang tidak memperhatikan. Padahal materi kegiatan jual beli pada mata pelajaran IPAS ini penting dalam kehidupan sebab sangat berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Pada saat pembelajaran IPAS peserta didik kurang memiliki peranan yang aktif, hal ini disebabkan oleh kurangnya inisiatif dari guru untuk memanfaatkan media saat pembelajaran. Selain itu tersedianya sarana dan prasarana yang kurang memadai juga dapat berpengaruh pada keefektifan belajar.

Dari salah satu hambatan yang dihadapi pendidik ialah keterbatasan penggunaan media pembelajaran, Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran belum optimal, sehingga mereka cenderung bersikap pasif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, dikembangkanlah media warung miniatur hitung untuk meningkatkan meningkatkan belajar dan pemahaman peserta didik.

Dari permasalahan yang terjadi di kelas IVB Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Rambipuji jember, yang mana keterbatasan akan penggunaan media pembelajaran dan kondisi tersebut yang menyebabkan rendahnya keterlibatan aktif peserta didik, sehingga mereka cenderung bersikap pasif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, dikembangkanlah media warung miniatur hitung untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yakni *analysis*, *desain*, *development*, *implementation* dan *evaluation*. Model penelitian ADDIE adalah kerangka sistematis dalam desain dan pengembangan instruksional yang digunakan untuk menciptakan produk atau sistem pembelajaran yang efektif. Model ADDIE pertama kali dikembangkan oleh *Florida State University* pada tahun 1975 sebagai bagian dari proyek penelitian untuk Angkatan Bersenjata Amerika Serikat. Model ini dikembangkan dalam rangka menciptakan sistem pelatihan yang sistematis dan efektif bagi personel militer. Meskipun tidak ada satu individu yang secara spesifik disebut sebagai penemu model ADDIE, pengembangannya dilakukan oleh tim ahli di bidang desain instruksional di *Center for Educational Technology, Florida State University*. Model ini kemudian diadopsi dan dikembangkan lebih lanjut dalam berbagai bidang, terutama dalam pendidikan. (Luky kuniawan dan dkk 2023) Model ADDIE memiliki beberapa kelebihan, seperti bersifat sistematis dan fleksibel cocok untuk berbagai jenis pembelajaran, baik tatap muka maupun berbasis teknologi. Memungkinkan revisi dan perbaikan di setiap tahap. Berikut tahapan – tahapan ADDIE :

1. Tahap *analysis* dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik kelas IVB MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember. Hasil analisis diketahui bahwa peserta didik mengalami kesulitan memahami materi dan juga keterbatasan atau minimnya penggunaan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS.
2. Tahap *design* dilakukan dengan merancang media Warung Miniatur Hitung, menentukan tujuan pembelajaran, menyesuaikan materi pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran.
3. Tahap *development* yakni dilakukan mewujudkan rancangan media menjadi produk nyata. Produk berupa media warung miniatur hitung yang dibuat dari bahan triplek/kayu dan menambahkan hiasan berupa barang-barang miniatur seperti pagar mini, pohon mini dan barang-barang dagangan mini. Selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran untuk menghasilkan media pembelajaran yang siap digunakan. Penilaian media dilakukan melalui beberapa instrumen yaitu angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, angket validasi ahli pembelajaran, dan angket respon peserta didik.

4. Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba skala kecil dan uji skala besar untuk mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman serta keterlibatan peserta didik terhadap media warung miniatur hitung.
5. Tahap *evaluation* dilakukan dengan menganalisis data yang diperoleh dari hasil angket ahli materi, hasil angket ahli media, hasil angket ahli pembelajaran, dan hasil angket respon peserta didik untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan kelayakan media dalam mendukung proses pembelajaran serta menjadi dasar penyempurnaan produk/ media yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses pengembangan media warung miniatur hitung pada materi kegiatan jual beli mata pelajaran IPAS di kelas IVB Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Rambipuji Jember

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media warung miniatur hitung dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.

a. Analysis

Tahapan analisis diawali dengan melaksanakan observasi dan wawancara di MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember sebelum mengembangkan media pembelajaran warung miniatur hitung, pada materi kegiatan jual beli untuk pemenuhan kebutuhan, dengan tujuan mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan produk yang dikembangkan oleh peneliti di Lembaga tersebut. Tahap Analisis meliputi analisis kinerja dan analisis kebutuhan.

b. Design

Pada tahap desain atau perencanaan, peneliti membuat rancangan media pembelajaran Warung Miniatur Hitung pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dengan materi kegiatan jual beli sebagai salah satu cara memenuhi kebutuhan. Perancangan media dilakukan dengan memperhatikan materi dan desain yang akan digunakan sebagai pedoman dalam proses pengembangan media pembelajaran.

1) Menentukan tujuan pembelajaran

Tahap ini disusun berdasarkan tujuan pembelajaran fase C untuk kelas IV SD/MI yang ingin dicapai melalui penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Tujuan pembelajaran beserta indikator pencapaiannya sebagai berikut:

Tabel 4.1

Tujuan pembelajaran dan indikator

Tujuan pembelajaran	Indikator
Memahami proses terjadinya kegiatan jual beli berdasarkan pemenuhan kebutuhannya	Peserta didik mampu memahami memahami proses terjadinya kegiatan ekonomi dalam kegiatan jual beli
Menerapkan bagaimana proses terjadinya kegiatan jual beli	Peserta didik mampu menerapkan sikap jujur dan tanggung jawab dalam kegiatan jual beli

2) Penyesuaian materi pembelajarann

Materi yang digunakan pada media pembelajaran warung miniatur hitung merupakan Bab 7 kebutuhan manusia, yang membahas tentang kebutuhan berdasarkan prioritas, sistem barter, uang sebagai alat tukar kegiatan jual beli, kegiatan jual beli, kegiatan ekonomi. Materi diringkas dalam bentuk buku materi yang di design lebih menarik dan mudah dipahami.

3) Perancangan media pembelajaran warung miniatur hitung

Pemilihan design ini dirancang untuk proses pembuatan media pembelajaran warung miniatur hitung dengan kriteria yang menarik, memudahkan, dan membantu dalam proses pembelajaran. Adapaun alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembuatan media pembelajaran warung miniatur hitung sebagai berikut :

- a. Gergaji untuk memotong bagian triplek
- b. Lem tembak, Lem kayu dan Lem G sebagai perekat
- c. Penggaris untuk mengukur Panjang dan lebar ukuran triplek
- d. Cutter untuk memotong triplek
- e. Kuas untuk Mengaplikasikan cat pada permukaan media agar hasil pewarnaan rapi, merata, dan menarik.
- f. Amplas untuk Menghaluskan permukaan bahan media agar rapi, aman digunakan, dan menghasilkan pengecatan yang lebih baik.
- g. Palu kecil untuk Memasang paku dan menyambungkan bagian-bagian media agar kuat, kokoh, dan stabil.
- h. Obeng kecil untuk Memasang dan mengencangkan sekrup pada komponen media, seperti engsel dan kenop pintu

- i. Triplek/kayu tipis sebagai bahan utama pembuatan media pembelajaran warung miniature hitung
 - j. Stik es krim untuk dijadikan sebagai pagar mini dan atap warung bagian depan
 - k. Baut kecil untuk Mengikat dan memperkuat sambungan komponen media agar kokoh, stabil, dan tahan lama.
 - l. Cat akrilik (warna hijau, putih, *soft yellow* dan abu-abu).
 - m. Engsel mini 2 set digunakan untuk menopang dan menghubungkan pintu dengan rangka media sehingga pintu dapat bergerak secara fleksibel saat dibuka maupun ditutup.
 - n. Kenop pintu mini digunakan sebagai pegangan untuk memudahkan proses membuka dan menutup pintu media serta menambah nilai estetika pada tampilan media pembelajaran.
 - o. Paku kecil untuk Menyambungkan dan memperkuat bagian-bagian media agar kokoh dan stabil.
 - p. Hiasan tanaman miniatur (rumpun dan pohon) berfungsi untuk menambah nilai estetika media, menciptakan kesan realistis, serta meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran. Macam - macam barang miniatur (Makanan, minuman, dll)
 - q. Keranjang belanja mini untuk Menampung dan membawa miniatur barang yang dipilih peserta didik saat melakukan simulasi kegiatan jual beli.
 - r. Miniatur barang dagangan untuk Merepresentasikan barang dagangan dalam simulasi jual beli sehingga peserta didik dapat memahami proses transaksi dan perhitungan secara konkret.
 - s. Uang mainan sebagai alat transaksi
 - t. Laci kasir untuk Menyimpan uang mainan dan membantu peserta didik melakukan simulasi transaksi jual beli secara realistis.
 - u. Kalkulator untuk menghitung total belanja dan sisa uang kembalian
 - v. Nota pembelian untuk menghitung nama dan jumlah barang yang akan dibeli
- 4) Pembuatan media pembelajaran warung miniatur hitung

Media pembelajaran Warung Miniatur Hitung dibuat dengan menyiapkan alat dan bahan seperti triplek, stik es krim, cat, lem, gunting, cutter, engsel mini, serta hiasan miniature, dan lain - lainnya.

Langkah pertama yaitu membuat alas media menggunakan triplek dengan ukuran 50 cm yang dilapisi stik es krim agar menyerupai lantai warung. Selanjutnya, membuat dinding dengan ukuran tinggi 50 cm dan lebar 40 cm dan pintu warung dari papan tips / triplek yang dipotong sesuai ukuran, kemudian gunakan paku kecil untuk merrekatkan triplek hingga membentuk bangunan warung sederhana. Kemudian membuat rak- rak interior guna sebagai tempat barang – barang miniatur yang akan di jual dengan ukuran Panjang 10 cm dan lebar 5 cm.

Setelah itu, dibuat bagian atap berbentuk persegi Panjang dan dicat menggunakan warna abu-abu, kemudian dipasang pada bagian atas bangunan. Media kemudian dicat menggunakan warna yang menarik, seperti hijau untuk warna pintu dan warna putih untuk bagian alas lantai, lalu dibiarkan hingga kering. Tahap berikutnya adalah menambahkan hiasan berupa pagar mini, pohon kecil, dan rumput hias agar tampilan media lebih menarik. Setelah selesai, miniatur barang dagangan dan uang mainan dimasukkan ke dalam warung untuk digunakan dalam kegiatan simulasi jual beli pada proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas, hasil akhir media pembelajaran warung miniatur hitung yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Komponen media warung miniatur hitung

Gambar Produk	Deskripsi
	Warung miniatur yang berfungsi sebagai tempat kegiatan jual beli, yang didalamnya dilengkapi dengan rak- rak interior sebagai tempat menyimpan dagangan- dagangan mini.
	Laci kasir berfungsi untuk menyimpan uang dan juga pemisah uang berdasarkan nominalnya.



Barang-barang dagangan mini yang berfungsi sebagai pelengkap isi warung yang dijual seperti waung pada umumnya.

c. Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan produk, peneliti melakukan validasi kepada para ahli untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Proses ini bertujuan agar produk yang dikembangkan dapat diperbaiki berdasarkan masukan, saran, dan komentar dari validator sehingga menghasilkan media pembelajaran yang siap digunakan.

Media pembelajaran Warung Miniatur Hitung dikembangkan untuk mengetahui tingkat kevalidan media yang telah dibuat sehingga dapat ditentukan kelayakannya untuk digunakan dalam pembelajaran. Penilaian media warung miniatur hitung dilakukan melalui beberapa instrumen, yaitu angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket validasi ahli pembelajaran, dan angket respons peserta didik.

d. Tahap implementasi (*implementation*)

Tahap implementasi merupakan tahap lanjutan setelah media pembelajaran warung miniatur hitung dinyatakan layak untuk digunakan. Kelayakan tersebut diperoleh berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh tiga validator, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Ketiga validator tidak hanya memberikan penilaian, tetapi juga menyampaikan saran dan masukan terhadap media yang dikembangkan. Seluruh masukan tersebut kemudian ditindak lanjuti melalui proses revisi produk sehingga media pembelajaran menjadi lebih optimal dan siap digunakan.

Pada tahap ini, media pembelajaran warung miniatur hitung mulai digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran di kelas. Tujuan penerapan media ini adalah untuk mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan keterlibatan siswa serta pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Setelah melalui tahap validasi para ahli, media pembelajaran warung miniatur hitung dinyatakan layak digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran. Penggunaan media ini diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan

bermakna bagi peserta didik. Tahap implementasi dilakukan dalam dua skala, yaitu skala kecil yang melibatkan 10 siswa dan skala besar yang melibatkan 33 siswa.

e. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahapan akhir dalam penelitian pengembangan media pembelajaran warung miniatur hitung. Pada tahap ini, produk yang telah dikembangkan dan melalui berbagai tahap uji coba, baik skala kecil maupun skala besar, selanjutnya dievaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan serta kelayakan media dalam mendukung proses pembelajaran. Proses evaluasi dilakukan dengan menganalisis data yang diperoleh dari angket respons peserta didik, hasil validasi ahli materi, validasi ahli media, serta validasi pembelajaran.

Berdasarkan hasil evaluasi, media warung miniatur hitung dinyatakan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan materi kegiatan jual beli. Hasil angket respons peserta didik menunjukkan adanya antusiasme dan ketertarikan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut. Selain itu, hasil validasi dari para ahli menyatakan bahwa media telah memenuhi kriteria kelayakan, baik dari aspek isi, tampilan, maupun metode penyajiannya. Dengan demikian, media pembelajaran warung miniatur hitung dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah.

2. Kelayakan media warung miniatur hitung pada materi kegiatan jual beli mata pelajaran IPAS di kelas IVB Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Rambipuji Jember

Hasil validitas berdasarkan data yang telah dinilai oleh para ahli menunjukkan bahwa penelitian ini memiliki tingkat kelayakan yang baik. Penilaian tersebut dilakukan oleh para ahli sesuai bidangnya, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran, yang memberikan evaluasi terhadap produk dalam penelitian ini. Validator dalam pengisian instrument angket pada media pembelajaran warung miniatur hitung yaitu bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd. sebagai ahli media, yang mengajar di program studi Pendidikan guru madrasah ibtidaiyah di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan di Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Sidiq Jember. Validator dalam pengisian instrumen angket pada materi pembelajaran yaitu bapak Abdul Karim, S.Pd.I., M.Pd.I. sebagai ahli materi yang pernah mengampu mata kuliah IPS MI/SD, yang mengajar di program studi Pendidikan guru madrasah ibtidaiyah di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Dan Validator dalam pembelajaran yaitu ibu Dewi Nadiya, S.Pd. sebagai validator ahli pembelajaran dalam mata pelajaran

IPAS di kelas IVB Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Rambipuji Jember. Berikut tabel hasil validasi yang diperoleh dari ketiga validator, diantaranya Validator ahli media , validator ahli materi, validator ahli pembelajaran.

Tabel 2. Presentase kelayakan oleh validator

No	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Validator ahli materi	94%	Sangat Layak
2.	Validator ahli media	90%	Sangat layak
3.	Validator ahli pembelajaran	80%	Layak
Nilai Rata-Rata Presentase		88 %	Sangat Layak (Valid)

Berdasarkan penilaian dari ketiga validator, diperoleh rata-rata nilai sebesar 88%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media Warung Miniatur Hitung berada pada kategori sangat layak (valid) untuk digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Namun, media tetap memerlukan beberapa revisi berdasarkan saran dan masukan dari para validator.

3. Respon peserta didik terhadap media warung miniatur pada materi kegiatan jual beli mata pelajaran IPAS di kelas IVB Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Rambipuji Jember.

Analisis respons peserta didik bertujuan untuk mengetahui tanggapan dan minat peserta didik terhadap media pembelajaran Warung Miniatur Hitung yang telah dikembangkan. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket kepada seluruh peserta didik kelas IV MI Miftahul Ulum Rambipuji yang berjumlah 33 siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons yang baik terhadap media pembelajaran Warung Miniatur Hitung.

Tabel 3. Hasil angket respon peserta didik

Data	Skor	Kategori Respon
Hasil angket Respon Peserta didik	87 6%	sangat baik dan layak

Keterangan :

P : Presentase

F : Jumlah Skor

N : Skor Keseluruhan

Berdasarkan Hasil angket respon peserta didik yang melibatkan 33 peserta didik kelas IVB MI Miftahul Ulum Rambipuji Jember, diperoleh presentase sebesar 87,6% yang termasuk dalam kategori sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, respon peserta didik tidak hanya dilihat dari hasil angket, tetapi juga dari pelaksanaan saat menggunakan Media Pembelajaran Warung Miniatur Hitung, dimana peserta didik tampak senang dan antusias selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pengembangan Media Warung Miniatur Hitung ini juga memiliki keterbatasan, diantaranya :

- a. Desain pada media ini biasanya terpaku pada jenis barang tertentu yang statis. hal ini juga menyulitkan simulasi transaksi yang lebih kompleks, seperti sistem diskon atau perdagangan jasa yang tidak melibatkan barang fisik.
- b. Media pembelajaran warung miniatur hitung ini hanya bisa digunakan pada mata pelajaran IPAS materi kegiatan jual beli.
- c. Penelitian ini hanya dilakukan di kelas IV sekolah dasar pada pembelajaran IPAS.

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media Warung Miniatur Hitung menjadi lebih variatif dan inovatif, baik dari aspek tampilan, materi, maupun penggunaan teknologi pendukung. Misalnya, media ini dapat dibuat dalam bentuk digital interaktif, aplikasi pembelajaran sederhana, atau dikombinasikan dengan media audio visual agar penggunaannya lebih efektif dalam pembelajaran jarak jauh maupun blended learning. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat dilakukan pada tingkat kelas yang berbeda, materi IPAS lainnya, bahkan pada mata pelajaran lain untuk mengetahui efektivitas media secara lebih luas. Peneliti berikutnya juga dianjurkan melibatkan jumlah responden yang lebih banyak sehingga hasil penelitian yang diperoleh dapat lebih menggambarkan kondisi secara menyeluruh.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Warung Miniatur Hitung berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE dan dinyatakan sangat layak digunakan pada pembelajaran IPAS materi kegiatan jual beli di kelas IV. Temuan utama penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh rata-rata skor validasi sebesar 88% dari ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran, serta memperoleh respons peserta didik sebesar 87,6%, yang menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan antusiasme, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik terhadap materi. Kelebihan media ini terletak pada penyajian simulasi kegiatan jual beli yang konkret, menarik, dan sesuai dengan

karakteristik peserta didik sekolah dasar sehingga menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna. Namun demikian, media ini masih memiliki keterbatasan karena hanya dapat digunakan pada materi kegiatan jual beli dalam mata pelajaran IPAS, simulasi transaksi yang masih sederhana, serta pengujian yang hanya dilakukan pada satu sekolah dan satu jenjang kelas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media menjadi lebih inovatif, misalnya berbasis digital atau dipadukan dengan media audio visual, memperluas penerapannya pada materi maupun mata pelajaran lain, serta melibatkan responden yang lebih banyak agar efektivitas media dapat dibuktikan secara lebih luas

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, Sartika sari, dan dkk. 2024. *LOCAL GENIUS MABELLE : Penguatan metacognition skills berbantuan augmented reality*. <https://books.google.co.id/books?id=67khEQAAQBAJ&lpg=PP1&hl=id&pg=PP4#v=onepage&q&f=false>.
- Hartono, dan Tri sukitman. 2023. “REVITALISASI PENDIDIKAN MULTIKULTURAL DI SEKOLAH DASAR DALAM MEMBENTUK KARAKTER ANAK.” *KARATON : Jurnal Pembangunan Sumenep* 2 (2): 245.
- Luky kuniawan, dan dkk. 2023. *roceedings of 1st Annual International Conference: A Transformative Education: Foundation & Innovation in Guidance and Counseling*. [https://www.google.co.id/books/edition/Proceedings_of_1st_Annual_International/_DC4EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Molenda%2C M. \(2020\). The ADDIE Model%3A A Conceptual and Theoretical Overview. Educational Technology.&pg=PA86&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Proceedings_of_1st_Annual_International/_DC4EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Molenda%2C%20M.%20(2020).%20The%20ADDIE%20Model%3A%20A%20Conceptual%20and%20Theoretical%20Overview.%20Educational%20Technology.&pg=PA86&printsec=frontcover).
- Mohammad Kholil. 2016. “Mmembangun kemampuan koneksi matematika melalui strategi interaksi peserta didik program studi pendidikan madrasah ibtidaiyah (pgmi) institut agama islam negeri (iain) jember.” *Fenomena* Vol.15 (350–370).
- Resti wahyuni. 2023. *Pengembangan media pembelajaran bahasa inggris*. [https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan_Media_Pembelajaran_Bahasa_I/xec2EQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa inggris&pg=PT82&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan_Media_Pembelajaran_Bahasa_I/xec2EQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Pengembangan%20Media%20Pembelajaran%20Bahasa%20inggris&pg=PT82&printsec=frontcover).