

IMPLIKASI MEDIA MINI MARKET TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR PADA SANGGAR BELAJAR PANDAN MALAYSIA

*Implications Of Mini Market Media on The Learning Activity of Elementary School Students
at Pandan Malaysia Learning Center*

Febri Dwi Putri^{1*}, Mawar Sari¹,

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

[*febridwiputri04@gmail.com](mailto:febridwiputri04@gmail.com)

Diterima: 17 April 2026;

Direvisi: 25 Mei 2026;

Dipublikasi: 03 Juni 2026



ABSTRACT

Teachers face various challenges related to how to support students during the educational process. Teachers need to help and support when delivering information. However, in the field, there are still many students in the class who show low learning activity caused by the absence of learning media and during the learning process only focusing on the teacher. To overcome this problem, the use of Mini Market learning media on student learning activity. The purpose of this study is to determine the impact or influence of the Implications of Mini Market Media on the Learning Activity of Elementary School Students at the Pandan Malaysia Learning Center. The benefits of using Mini Market media are to train students' mathematical abilities and improve students' logical thinking skills. This type of research is quantitative research. The sample in this study was grade IV students with a total of 7 students. The research instrument used was observation by giving (pre-test) before being given treatment and (post-test) after being given treatment. The data analysis technique used was the average value before the intervention (pre-test) obtained a percentage of 36% or in the less active category. Next, the researcher conducted research using mini market media. Based on the results after the intervention (post-test) obtained a percentage of 90% or in the very active category. There was a significant increase in the distance between the average values before and after the intervention by 54%. And a Wilcoxon Signed Rank Test was conducted with a sig value of $0.004 < 0.05$, there was a comparison between (pre-test) or before being given treatment with (post-test) or after being given treatment. This indicates a significant implication or obtaining positive results with an increase in student learning activity in grade IV at Sanggar Belajar Pandan Malaysia using mini market learning media. .

Keywords: *Mathematic; Mini Market Media; Student Activity.*

ABSTRAK

Guru menghadapi berbagai tantangan terkait cara mendukung siswa selama proses pendidikan. Guru perlu membantu dan mendukung saat menyampaikan informasi. Namun, di lapangan masih banyak siswa di kelas yang menunjukkan keaktifan belajar yang rendah yang disebabkan karena tidak adanya penggunaan media pembelajaran dan selama pembelajaran berlangsung hanya berfokus pada guru. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penggunaan media pembelajaran Mini Market terhadap keaktifan belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak ataupun pengaruh Implikasi Media Mini Market Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Sanggar Belajar Pandan Malaysia. Manfaat dari penggunaan media Mini Market adalah melatih kemampuan matematika siswa dan meningkatkan kemampuan berpikir logis siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas IV dengan jumlah siswa sebanyak 7 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah observasi dengan memberikan (*pre-test*) sebelum diberikan perlakuan dan (*pos-test*) setelah diberikan perlakuan. Teknik analisis data yang dilakukan adalah nilai rata-rata sebelum intervensi (*pre-test*) diperoleh persentase 36% atau dalam kategori kurang aktif. Selanjutnya peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan media mini market. Berdasarkan perolehan sesudah intervensi (*pos-test*) diperoleh persentase 90% atau dalam kategori sangat aktif. Terdapat peningkatan jarak yang cukup signifikan antara nilai rata-rata sebelum dan sesudah intervensi sebesar 54%. Dan dilakukan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* dengan perolehan hasil nilai sig $0.004 < 0.05$ adanya perbandingan antara (*pre-test*) atau sebelum diberikan perlakuan dengan adanya (*pos-test*) atau setelah diberikan perlakuan. Hal ini menunjukkan adanya implikasi yang signifikan ataupun memperoleh hasil positif dengan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa di kelas IV di Sanggar Belajar Pandan Malaysia dengan menggunakan media pembelajaran mini market.

Kata Kunci: Keaktifan Siswa; Matematika; Media Mini Market.

1. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran mencakup pendidikan. Pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan. Kegiatan pendidikan umumnya merupakan proses interaktif atau dua arah antara guru dan siswa. Proses pendidikan yang berorientasi pada keberhasilan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Siswa adalah subjek utama dalam proses pembelajaran (Harahap, et al., 2024). Pendidikan merupakan unsur penting dalam perkembangan akademik dan pembentukan karakter siswa. Pendidikan dasar merupakan tahap awal pendidikan yang membentuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap dasar. Dalam pembelajaran dasar, metode penyampaian materi pelajaran seringkali menjadi masalah (Karomah, Devita, Ramli, & Mas'odi, 2024). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dan kreativitas guru dalam merancang serta menggunakan media dan metode pembelajaran yang menarik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Proses pembelajaran adalah proses di mana baik guru maupun siswa menyampaikan pesan-pesan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong pendekatan inovatif yang memanfaatkan pencapaian teknologi dalam proses pembelajaran. Hal ini memerlukan kemampuan untuk memanfaatkan bahan ajar yang disediakan oleh sekolah, dan tidak boleh diabaikan bahwa bahan ajar tersebut disesuaikan dengan perubahan zaman dan kebutuhan. Selain itu, pada jenjang pendidikan dasar, siswa cenderung lebih mudah memahami materi melalui pengalaman langsung, praktik, dan simulasi. Hal ini dikarenakan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap

operasional konkret, sehingga membutuhkan media nyata atau tiruan yang dapat disentuh, dilihat, dan dimainkan. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran yang kontekstual dan interaktif sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Sangat penting bagi guru untuk memanfaatkan bahan ajar yang murah dan praktis. Meskipun bahan ajar tersebut sederhana, namun sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Oleh karena itu, guru harus memahami sepenuhnya bahan ajar tersebut agar dapat mencapai tujuan pembelajaran (Daniyati, Saputri, Wijaya, Septiyani, & Setiawan, 2023).

Ketika menyampaikan pesan, perantara harus menyampaikan nilai-nilai dan pengetahuan dengan akurat. Media dan sumber belajar merupakan perantara yang secara signifikan mendukung dan mempengaruhi keberhasilan proses belajar. Guru menghadapi berbagai tantangan terkait cara mendukung siswa selama proses pendidikan. Guru perlu membantu dan mendukung saat menyampaikan informasi. Di sisi lain, peserta didik mendapatkan manfaat dari menerima informasi selama proses pembelajaran, sehingga menjadi lebih termotivasi dan terlibat. Sesuai dengan teori pembelajaran konstruktivisme teori ini menyatakan bahwa siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Media nyata memungkinkan siswa untuk membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman langsung dengan objek atau benda nyata.

Namun, di Sanggar Bimbingan 'Aisyiyah Kampung Pandan, Malaysia yaitu lembaga pendidikan nonformal yang membina anak-anak Indonesia di perantauan, masih banyak siswa di kelas yang menunjukkan keaktifan belajar yang rendah. Siswa cenderung pasif, tidak berani bertanya, kurang berpartisipasi dalam diskusi dan kerjasama, serta kurangnya motivasi yang dimiliki siswa dan pembelajaran masih didominasi metode ceramah, media pembelajaran yang kurang bervariasi. Hal ini disebabkan karena metode pembelajaran yang kurang interaktif, tidak adanya penggunaan media pembelajaran dan selama pembelajaran berlangsung hanya berfokus pada guru. Keadaan ini akan memiliki dampak pada pemahaman materi yang kurang, hasil belajar yang tidak optimal, dan keterampilan sosial serta komunikasi yang terbatas.

Keaktifan siswa merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran. Mengatasi keaktifan memerlukan strategi pembelajaran. Dalam hal ini, guru memainkan peran yang sangat penting. Penggunaan media pembelajaran yang menarik merupakan salah satu cara untuk mengatasi masalah ini. Penggunaan media pembelajaran yang menarik bermanfaat untuk mata pelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa dan tujuan pembelajaran. Situasi atau kondisi di mana siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran disebut sebagai aktivitas pembelajaran siswa. Aktivitas pembelajaran mencakup perilaku dan kegiatan siswa yang secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran, seperti menjawab pertanyaan guru, berkolaborasi dalam diskusi, menyelesaikan tugas, dan mengemukakan pendapat mereka sendiri (Ma'wa, 2024).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen utama dalam proses pembelajaran yang mencakup alat, materi ajar, perangkat, serta fasilitas sekolah yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan belajar. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat sekaligus perantara dalam interaksi antara guru dan siswa, dengan tujuan mendukung kelancaran proses pembelajaran, serta membantu pengembangan pengetahuan dan keterampilan peserta didik (Sari et al., 2024). Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual menjadi langkah strategis untuk menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna,

sehingga siswa tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga mampu mengaitkannya dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Oleh karena itu, perlunya dilakukan upaya untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang efektif sangat penting dalam proses pendidikan. Hal ini karena bahan ajar tersebut memudahkan guru dalam menyampaikan materi, meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, dan mendorong pembelajaran yang lebih interaktif dan aktif di kelas, sehingga memfasilitasi umpan balik dari baik guru maupun siswa. Peneliti menghadirkan media pembelajaran "Mini Market" sebagai inovasi pembelajaran kontekstual yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Menurut (Maharani, Nasuha, & Maulida, 2024) media pembelajaran merupakan ini adalah alat yang memudahkan proses pendidikan, menjelaskan makna pesan, dan memfasilitasi pencapaian tujuan pendidikan atau pembelajaran secara efektif dan efisien. Media pembelajaran sistem ini sangat kaya dan beragam, dan berkat teknologi, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal. Dengan menganalisis data belajar, guru dapat mengevaluasi kemajuan siswa dan menyesuaikan metode pengajaran mereka sesuai dengan kebutuhan siswa. (Wahyuni & Ramadhani, 2024). Menurut Gagne & Briggs dalam (Maharani, Nasuha, & Maulida, 2024) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran dan pesan dalam proses belajar, yang dapat disesuaikan dengan minat dan emosi siswa, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Media memainkan berbagai peran dalam kegiatan pembelajaran (proses belajar dan mengajar). Hingga saat ini, pendidik telah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap proses pembelajaran. Dalam situasi seperti ini, guru mungkin tidak memanfaatkan media secara maksimal. Sebaliknya, meskipun media digunakan, seringkali hanya dianggap sebagai "alat bantu". Guru menghadapi kesulitan dalam memfasilitasi pembelajaran siswa selama pelajaran. Guru perlu menyampaikan informasi dengan mudah. Hal ini memungkinkan siswa belajar dengan antusiasme dan motivasi yang lebih besar. Ada berbagai faktor yang perlu dipertimbangkan untuk memastikan siswa memiliki akses yang mudah terhadap proses pembelajaran. Faktor-faktor tersebut meliputi karakteristik siswa, materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, metode penilaian, dan umpan balik (Daniyati, Saputri, Wijaya, Septiyani, & Setiawan, 2023).

Keaktifan belajar siswa akan mempengaruhi proses pembelajaran, karena komponen terpenting dalam proses pembelajaran adalah aktivitas belajar siswa. Sejalan dengan pendapat Whipple dalam kutipan (Harahap, et al., 2024) menyatakan bahwa keaktifan siswa untuk belajar merupakan faktor penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini juga mempengaruhi hasil belajar mereka. Keaktifan sangat penting sepanjang proses pembelajaran. Keaktifan siswa dapat mendorong siswa untuk berinteraksi dengan guru melalui kegiatan pembelajaran.

Media pendidikan memainkan peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan kualitas pendidikan. Menurut (Maharani, Nasuha, & Maulida, 2024) media pembelajaran menawarkan delapan keunggulan. Mereka meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran, membuat proses pembelajaran lebih menarik, meningkatkan interaktivitas dalam proses pembelajaran, mengurangi waktu yang dibutuhkan untuk

pembelajaran, meningkatkan kualitas hasil pembelajaran, memberikan panduan saat dan di mana diperlukan, serta mengurangi atau meringankan beban guru. Dengan menjelaskan materi pembelajaran secara berulang, guru dapat fokus pada aspek-aspek penting lainnya dalam proses pendidikan.

Media Pembelajaran sebagai sistem dan proses, memainkan peran penting dalam kegiatan pembelajaran dan merupakan unsur krusial dalam proses pembelajaran (Daniyati, Saputri, Wijaya, Septiyani, & Setiawan, 2023). Media pendidikan berfungsi sebagai jembatan antara guru sebagai penyebar informasi dan penerima informasi, sehingga masalah yang sulit dipahami secara visual menjadi jelas. Tergantung pada karakteristik siswa, media pendidikan memiliki fitur yang berbeda-beda, dan pemilihan media yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pendidikan. Kemampuan untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi peristiwa atau subjek (fungsi fiksasi), kemampuan untuk menyajikan peristiwa yang memakan waktu dalam waktu singkat (fungsi manipulasi), dan kemampuan untuk menyampaikan berbagai subjek menggunakan tampilan terintegrasi (fungsi distribusi) adalah karakteristik yang harus dimanfaatkan dalam pembelajaran sebagai media pendidikan (Nasron, Nurhasanah, Suranda, & Khadafi, 2024).

Guru harus memiliki kemampuan untuk memilih media pembelajaran yang paling sesuai untuk siswa mereka. Oleh karena itu, guru perlu mempertimbangkan kondisi dan situasi siswa, isi materi pembelajaran, serta sumber daya pembelajaran yang tersedia. Hal ini memungkinkan mereka untuk memanfaatkan media pembelajaran secara efektif dan mendukung hasil belajar siswa (Aini, Gusfarenie, & Murtadlo, 2022).

Media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah media mini market. Media mini market merupakan pengembangan media yang dilakukan oleh Isra Mabel, Zulmi Aryani (2025) dengan judul penelitian “Perancangan Media Pembelajaran Permainan Edukatif Minimarket Nilai Tempat Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD” Media ini dikembangkan berdasarkan ide-ide para peneliti. Peneliti mengganti konsep mini market dengan pasar mini yang sebenarnya, sehingga siswa dapat berinteraksi langsung dengannya. Penggunaan media pembelajaran ‘Mini-Market Nilai tempat’ yang disajikan langsung oleh guru kepada siswa, memudahkan proses pembelajaran, memberikan pemahaman yang jelas kepada siswa, dan mempertahankan minat mereka sepanjang proses belajar. Hal ini karena media ini dirancang agar siswa dapat berinteraksi langsung dengannya. (Aryani & Mabel, 2025).

Tujuan dengan menggunakan media mini market ini untuk melatih kemampuan matematika siswa, meningkatkan kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah serta membuat pembelajaran matematika lebih menyenangkan. Hal yang dilakukan saat menggunakan media mini market ini dengan menyiapkan produk mini market dan kabel harga. Menyiapkan uang mainan dengan nominal yang beragam. Selanjutnya setiap siswa akan mendapatkan perannya masing-masing. Siswa dibagi menjadi dua kelompok yaitu pembeli dan kasir. Selanjutnya, pembeli memilih produk dan kasir menghitung total belanja, menghitung uang dan memberikan kembalian. Guru juga memberikan sebuah tantangan seperti “beli 3 item dengan budget Rp. 20.000” dan siswa harus menghitung dan memutuskan produk apa yang akan dibeli. Adanya evaluasi yang dilakukan guru dengan memantau proses transaksi dan memberikan umpan balik. Siswa mencatat hasil transaksi dan menghitung keuntungan atau kerugian.

Media pembelajaran mini market merupakan jenis media konkret (nyata) atau benda tiruan 3 dimensi yang bersifat kontekstual. Media ini sering disebut sebagai Alat permainan edukatif (APE) atau media simulasi role play. Penggunaan media ini menghadirkan suasana belajar yang menyerupai kondisi kehidupan sehari-hari. Siswa dapat berinteraksi langsung dengan berbagai komponen yang ada di dalam mini market. Komponen tersebut seperti rak barang, produk tiruan, uang mainan, dan meja kasir. Melalui media ini siswa melakukan aktivitas bermain sambil belajar. Kegiatan role play mendorong siswa memahami materi secara praktis. Selain itu, siswa juga dilatih berkomunikasi dan bekerja sama. Pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan. Media ini membantu guru menyampaikan materi secara lebih mudah dipahami. Dengan demikian, mini market menjadi sarana pembelajaran kontekstual yang efektif.

Pada penggunaan media mini market mengambil pada materi pembelajaran matematika yaitu mata uang. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan mengenal mata uang, menghitung nilai mata uang, transaksi sederhana seperti kegiatan jual beli, dan yang terakhir adanya latihan menghitung nilai mata uang dan transaksi sederhana. Dalam pelaksanaannya, guru terlebih dahulu memperkenalkan berbagai jenis mata uang rupiah baik koin maupun kertas kepada siswa melalui contoh nyata dan gambar yang terdapat pada media mini market. Siswa diajak mengamati bentuk, warna, serta nominal setiap uang agar mampu membedakan nilainya. Selanjutnya siswa berlatih menghitung gabungan beberapa pecahan uang untuk memperoleh jumlah tertentu. Setelah itu kegiatan dilanjutkan dengan simulasi transaksi, di mana siswa berperan sebagai penjual dan pembeli yang melakukan proses tawar-menawar dan pembayaran. Guru membimbing cara menghitung total belanja serta menentukan uang kembalian dengan benar. Melalui praktik langsung tersebut, siswa menjadi lebih aktif dan mudah memahami konsep nilai uang. Pada tahap akhir, siswa diberikan latihan soal yang berkaitan dengan perhitungan nilai mata uang dan penyelesaian masalah transaksi sederhana. Latihan ini bertujuan memperkuat pemahaman serta melatih ketelitian siswa dalam berhitung. Dengan demikian, penggunaan media mini market mampu menciptakan pembelajaran yang kontekstual, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

Berdasarkan perancangan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran permainan edukatif berupa "Minimarket Nilai Tempat" pada mata pelajaran Matematika untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Sanggar Belajar Pandan Malaysia. Media pembelajaran ini dirancang untuk digunakan dalam pengajaran nilai tempat, membantu siswa memahami tempat ribuan, ratusan, puluhan, dan satuan. Tujuan bahan ini adalah untuk meningkatkan

antusiasme dan motivasi siswa dalam belajar, memudahkan pemahaman konsep nilai tempat, serta mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh Media Mini Market Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Sanggar Belajar Pandan Malaysia, meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran melalui praktik langsung dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana media pembelajaran yang digunakan mampu menarik minat belajar siswa. Selain itu,

penelitian ini diharapkan dapat melihat perubahan perilaku belajar siswa setelah diterapkannya media Mini Market. Penggunaan media ini memungkinkan siswa terlibat aktif melalui kegiatan simulasi jual beli yang kontekstual. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar secara teori tetapi juga melalui pengalaman nyata serta meningkatkan kemampuan komunikasi dan kerja sama antar siswa. Media Mini Market diharapkan dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam proses pembelajaran. Di samping itu, penelitian ini berupaya mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan partisipasi siswa di kelas. Hasil penelitian ini nantinya diharapkan menjadi referensi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang inovatif. Pada akhirnya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran di sekolah dasar.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen sederhana (*pre-test* dan *post-test*). Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar di Sanggar Belajar Pandan, Malaysia, dengan jumlah sampel sebanyak 7 siswa yang diambil menggunakan teknik total sampling. Instrumen penelitian berupa lembar observasi keaktifan belajar siswa yang diberikan sebelum (*pre-test*) dan setelah perlakuan (*post-test*). Perlakuan dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran Mini Market. Sebelum digunakan, media terlebih dahulu divalidasi melalui *expert judgment* oleh ahli media dan ahli materi menggunakan angket skala Likert untuk menilai aspek kelayakan tampilan, materi, dan penggunaan.

Teknik analisis data meliputi uji normalitas sebagai prasyarat analisis, kemudian dilanjutkan dengan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* untuk menguji hipotesis penelitian. Hipotesis yang diajukan yaitu H_0 (tidak terdapat pengaruh signifikan) dan H_1 (terdapat pengaruh signifikan) penggunaan media Mini Market terhadap keaktifan belajar siswa. Kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi ($\alpha = 0,05$), yaitu H_0 ditolak apabila nilai Sig. < 0,05. Hasil analisis digunakan untuk menentukan pengaruh perlakuan terhadap keaktifan belajar siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Uji Validasi Expert

Validasi ahli bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan berdasar pada penilaian ahli. Validator dalam penelitian ini dilakukan oleh Bapak Dr. Tua Halomoan Harahap, M.Si. Validator melakukan pengecekan menggunakan lembar validasi pengembangan instrumen tes yang telah disediakan. Hasil penelitian dari kedua validator menunjukkan bahwa instrumen tes berbasis online yang dikembangkan sangat layak digunakan dan dapat dilanjutkan ke tahap uji coba.

Tabel 1. Hasil Ahli Terhadap Instrumen Penelitian

	Kelayakan Materi	Kelayakan Media	Keaktifan Siswa	Rata-Rata
Validator	90%	100%	90%	93,33%
Kriteria	Sangat Layak	Sangat Layak	Sangat Layak	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa hasil validator pada aspek Materi mendapat nilai sebesar 90% dengan kategori “Sangat Layak”, aspek media mendapatkan nilai 100% dengan kategori “Sangat Layak”, aspek keaktifan siswa mendapatkan nilai 90% dengan kategori “Sangat Layak”, dan rata-rata aspek penilaian sebesar 93,33% dengan kategori sangat layak.

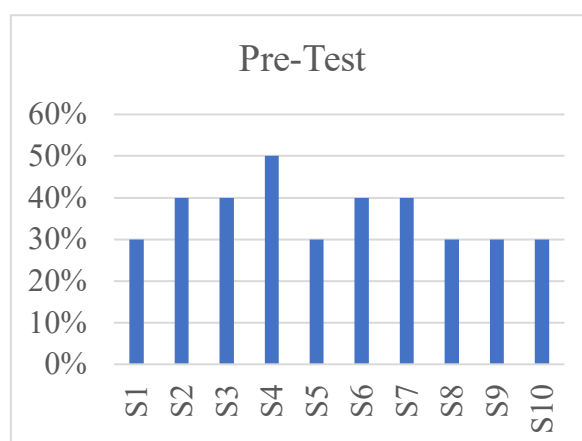
b. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui keaktifan belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Mini Market. Data diperoleh melalui observasi keaktifan belajar siswa pada saat *pre-test* dan *post-test*.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan sebelum penerapan media pembelajaran Mini Market, diperoleh bahwa tingkat keaktifan belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata keaktifan siswa yang hanya mencapai 36%.

Rendahnya tingkat keaktifan ini terlihat dari kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, seperti kurangnya keterlibatan dalam bertanya, menjawab pertanyaan, serta minimnya interaksi selama proses pembelajaran berlangsung.

Data keaktifan belajar siswa sebelum perlakuan dapat dilihat pada grafik berikut.



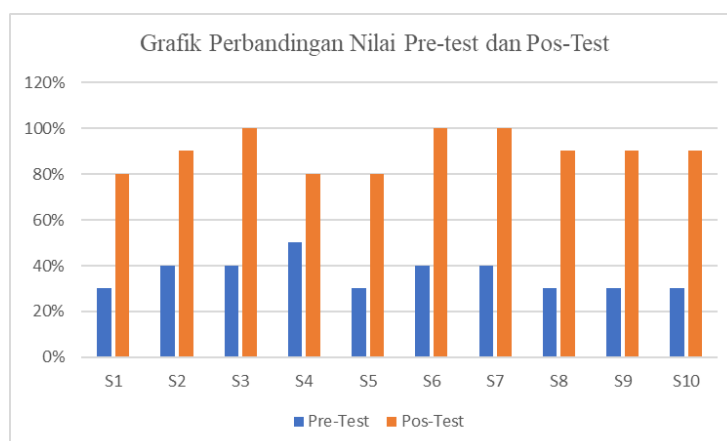
Gambar 1. Grafik Hasil Observasi Pre-test siswa

Setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media Mini Market, terjadi peningkatan yang signifikan terhadap keaktifan belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi pada tahap post-test, diperoleh bahwa rata-rata keaktifan belajar siswa meningkat menjadi 90% yang dapat dilihat pada gambar 1. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, seperti meningkatnya keberanian dalam bertanya, menjawab pertanyaan, serta keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran yang bersifat interaktif.



Gambar 1. Grafik Hasil Observasi Post-test

Untuk memperjelas perbedaan tingkat keaktifan belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan, disajikan perbandingan nilai rata-rata pre-test dan post-test pada Gambar 363.



Gambar 2. Perbandingan Nilai Pre-test dan Post-test

Berdasarkan Gambar 1.3, terlihat bahwa nilai rata-rata keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan dari 36% pada tahap *pre-test* menjadi 90% pada tahap *post-test*. Peningkatan sebesar 54% ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Mini Market memberikan pengaruh positif terhadap keaktifan belajar siswa.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test* untuk mengetahui perbedaan keaktifan belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil uji dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 2. Rank Output Analisis Wilcoxon Signed Rank Test

Ranks		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post-test - Pre-test	Negative Ranks	0 ^a	,00	,00
	Positive Ranks	10 ^b	5,50	55,00
	Ties	0 ^c		
	Total	10		

a. Post-test < Pre-test

b. Post-test > Pre-test

c. Post-test = Pre-test

Berdasarkan hasil output SPSS pada tabel di atas, diketahui bahwa nilai *Negative Ranks* sebesar 0 yang menunjukkan tidak terdapat peserta didik yang mengalami penurunan nilai setelah perlakuan. Nilai *Positive Ranks* sebesar 10 menunjukkan bahwa seluruh peserta didik mengalami peningkatan nilai dari pretest ke posttest. Sementara itu, nilai *Ties* sebesar 0 menunjukkan tidak terdapat peserta didik yang memiliki nilai yang sama antara pretest dan posttest. Rata-rata peringkat (*Mean Rank*) sebesar 5,50 dengan jumlah peringkat (*Sum of Ranks*) sebesar 55,00 mengindikasikan bahwa peningkatan nilai terjadi secara konsisten pada seluruh responden penelitian.

Test Statistics^a

	Post-test - Pre-test
Z	-2,877 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,004

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan tabel *Test Statistics* diperoleh nilai statistik uji Z sebesar -2,877 dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,004. Nilai signifikansi tersebut kemudian dibandingkan dengan taraf signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu $\alpha = 0,05$. Hasil perbandingan menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) < α (0,004 < 0,05), sehingga

H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *Pre-test* dan *Post-test*.

Hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan dalam penelitian ini memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Peningkatan ini terlihat dari seluruh responden yang mengalami kenaikan nilai setelah diberikan perlakuan, tanpa adanya penurunan maupun nilai yang tetap. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa metode atau media pembelajaran yang diterapkan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran Mini Market terbukti memberikan pengaruh terhadap keaktifan belajar siswa kelas IV di Sanggar Belajar Pandan Malaysia. Hal ini ditunjukkan dari peningkatan rata-rata keaktifan belajar siswa dari 36% pada pre-test dengan kategori kurang aktif menjadi 90% pada post-test dengan kategori sangat aktif, sehingga terjadi peningkatan sebesar 54%. Hasil uji hipotesis menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,004 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Mini Market berpengaruh signifikan dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aini, R., Gusfarenie, D., & Murtadlo, A. (2022). Media Pembelajaran Flipbook dan Pengaruhnya Terhadap Keaktifan Belajar Siswa. *EDU-BIO Jurnal Pendidikan Biologi*, 5(2), 97-102.
- Aini, R., Gusfarenie, G., & Murtadlo, A. (2022). Media Pembelajaran Flipbook dan Pengaruhnya Terhadap Keaktifan Belajar Siswa. *EDU-BIO Jurnal Pendidikan Biologi*, 5(2).
- Aryani, Z., & Mabel, I. (2025). Perancangan Media Pembelajaran Permainan Edukatif “Minimarket Nilai Tempat” Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD. *Jurnal Inovasi Wawasan Akademik*, 1(1), 80-87.
- Daniyati, A., Saputri, I., Wijaya, R., Septiyani, S., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282-294 .
- Harahap, N., Sakban, Deprizon, Wismanto, Fithri, R., & Salman. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar pada Mata Pelajaran IPA Kelas III di SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang. *Alfihris: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(4), 158-168.
- Indriani, C. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 330-339.

- Kamilia, D., Pratomo, W., & Septiara, R. (2024). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Make a Match pada Mata Pelajaran IPAS. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*, 3(1).
- Karomah, F., Devita, Ramli, Z., & Mas'odi . (2024). Peran Dan Manfaat Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL IKA: IKATAN ALUMNI PGSD UNARS*, 15(2).
- Maharani, A., Nasuha, S., & Maulida, S. (2024). MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI ALTERNATIF MENINGKATKAN GAIRAH BELAJAR. *Journal BIONatural*, 11(1), 76-83.
- Ma'wa, P. (2024). Penerapan Media Wordwall Kuis Wordsearch untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Keaktifan Siswa pada Materi Sistem Tata Surya Siswa Kelas VI. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 2(2), 201-211.
- Nasron, Nurhasanah, Suranda, N., & Khadafi, M. (2024). Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 14043-14057.
- Nurisma, D., Sya, M. F., Syahrin, N., & Fauzia, S. (2024). Penggunaan Media Papan Hitung dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di SDN Tarikolot 4. *Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 5(2), 125-131.
- Openg, F., aran, A., & Kwen, K. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Dan Keaktifan Belajar Siswa. *JAPB: JURNAL AGAMA, PENDIDIKAN, DAN BUDAYA*, 5(2), 122-132.
- Sahri, A., Nurcahyo, G., & Hendrik, B. (2024). Efektivitas Metode Multi Attribute Utility Theory dalam Menentukan Tingkat Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal KomtekInfo*, 11(4), 281-289.
- Sari, M., Elvira, D. N., Aprilia, N., R, S. F. D., & M, N. A. (2024). *MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL UNTUK PELAJARAN BAHASA INDONESIA*. 18, 205–218.
- Wahyuni, N., & Ramadhani, I. D. (2024). Peran Guru Dalam Memanfaatkan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Edukasia – Jurnal Pendidikan*, 1(2), 53-57.