

Pengembangan Media Supermarket Materi Bilangan Cacah Pada Pembelajaran Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar

Eka Prihartini*, Elda Yuniar, Lazimatul Ma'rifah, Yopa Riska Marlina, Murjainah

Universitas PGRI Palembang

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran kontekstual berbentuk Supermarket guna meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD. Media ini dirancang agar relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga dapat memfasilitasi pemahaman konsep bilangan cacah secara lebih bermakna. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model Borg & Gall yang dimodifikasi menjadi tahap-tahap yang lebih sederhana dan aplikatif. Pendekatan yang digunakan bersifat kualitatif deskriptif, dengan melibatkan ahli materi, ahli media, guru, dan siswa sebagai subjek penelitian. Teknik pengumpulan data mencakup observasi, wawancara, angket validasi, serta tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat valid (83,31%), sangat praktis (81,34%), dan sangat efektif (85,88%) dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bilangan cacah. Temuan ini mendukung pentingnya penerapan pendekatan pembelajaran kontekstual dalam Kurikulum Merdeka. Media Supermarket memiliki potensi untuk diimplementasikan secara luas sebagai alat bantu pembelajaran matematika di sekolah dasar. Penelitian lanjutan direkomendasikan untuk memperluas cakupan sampel serta mengintegrasikan pendekatan kuantitatif atau mixed-method untuk penguatan hasil.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Bilangan Cacah, Supermarket, R&D

DOI:

<https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i4.1664>

*Correspondence: Eka Prihartini

Email: ekaprihartinia@gmail.com

Received: 22-06-2025

Accepted: 22-07-2025

Published: 22-08-2025



Copyright: © 2025 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstrak: Abstract: This study aims to develop contextual learning media in the form of a Supermarket to improve mathematics learning outcomes of fourth grade elementary school students. This media is designed to be relevant to students' daily lives, so that it can facilitate a more meaningful understanding of the concept of whole numbers. The research method used is Research and Development (R&D) with the Borg & Gall model which has been modified into simpler and more applicable stages. The approach used is descriptive qualitative, involving material experts, media experts, teachers, and students as research subjects. Data collection techniques include observation, interviews, questionnaire validation, and learning outcome tests. The results of the study showed that the media developed was very valid (83.31%), very practical (81.34%), and very effective (85.88%) in improving students' understanding of the material on whole numbers. These findings support the application of the contextual learning approach in the Merdeka Curriculum. Supermarket media has the potential to be widely implemented as a mathematics learning aid in elementary schools. Further research is recommended to expand the scope of the sample and integrate quantitative or mixed methods approaches to strengthen the results.

Kata Kunci: Learning Media, Numeracy, Supermarket, R&D

Pendahuluan

Pendidikan dasar merupakan tahap awal yang sangat menentukan dalam membentuk fondasi intelektual, karakter, dan kecakapan berpikir peserta didik. Pada jenjang ini, mata pelajaran matematika memegang peran penting sebagai sarana pengembangan kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis. Salah satu kompetensi dasar yang diajarkan di kelas IV Sekolah Dasar adalah materi bilangan cacah. Materi ini tidak hanya berfungsi sebagai fondasi dalam penguasaan operasi hitung dasar, tetapi juga memiliki peran praktis dalam kehidupan sehari-hari, seperti menghitung jumlah benda, uang, jarak, dan waktu. Dengan demikian, bilangan cacah dapat dikategorikan sebagai salah satu bentuk awal dari kecakapan numerasi siswa (Partridge, 2023).

Pentingnya penguasaan bilangan cacah juga harus dilihat dari dimensi pendidikan karakter. Pembelajaran matematika yang bermuatan nilai seperti disiplin, teliti, dan tanggung jawab diyakini dapat memperkuat penguasaan konsep serta meningkatkan kemampuan pemecahan masalah secara etis dan mandiri. Sayangnya, data Asesmen Nasional (Kemendikbudristek, 2022) menunjukkan bahwa hanya 34% siswa SD di Indonesia yang mencapai kompetensi minimum dalam numerasi. Fakta ini menandakan lemahnya penguasaan konsep dasar matematika, termasuk bilangan cacah, yang berdampak pada ketidakmampuan siswa dalam memahami dan menyelesaikan soal kontekstual secara mandiri (Irwan & Masrul, 2023).

Permasalahan rendahnya numerasi ini disebabkan oleh berbagai faktor, antara lain pendekatan pembelajaran yang cenderung masih konvensional, berpusat pada guru, minim inovasi, serta kurang mengakomodasi karakteristik dan kebutuhan siswa (Bruine et al., 2023). Dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka, guru dituntut untuk menyajikan pembelajaran yang kontekstual, aktif, dan bermakna melalui pendekatan diferensiasi dan pembelajaran berbasis proyek (Triana et al, 2023). Hal ini membuka peluang bagi pengembangan media pembelajaran inovatif yang menghubungkan materi abstrak matematika dengan kehidupan nyata siswa.

Pendekatan kontekstual dalam pembelajaran matematika telah terbukti efektif menjembatani konsep abstrak ke dalam bentuk konkret (Hastuti & Rahayu, 2020; Putri, 2022). Salah satu bentuk media pembelajaran yang potensial dikembangkan adalah media simulatif berbasis lingkungan sekitar, seperti konsep supermarket. Media ini menghadirkan aktivitas belanja sebagai konteks belajar bilangan cacah secara aplikatif. Melalui simulasi peran sebagai pembeli dan kasir, siswa dapat belajar mengenal angka, menghitung total belanja, menentukan kembalian, serta memahami nilai satuan secara langsung (Zulkarnain et al, 2023).

Meski berbagai inovasi media seperti komik digital dan permainan edukatif telah dikembangkan (Asmaryadi & Estuhono, 2024), sebagian besar belum dirancang melalui tahapan pengembangan yang sistematis dan validasi ilmiah yang ketat. Hal ini berdampak pada efektivitas implementasi media di kelas dan kesesuaian dengan kebutuhan nyata di lapangan. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan media pembelajaran berbasis konteks nyata yang disusun menggunakan model penelitian dan pengembangan yang sah.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV di Sekolah Dasar 212 Palembang menunjukkan bahwa siswa lebih antusias saat belajar menggunakan pendekatan kontekstual, namun keterbatasan waktu dan fasilitas menjadi penghambat implementasi metode tersebut secara optimal. Guru juga mengungkapkan belum adanya media tematik yang spesifik dirancang untuk materi bilangan cacah, padahal topik ini sangat erat dengan kehidupan sehari-hari seperti berbelanja, menghitung harga, dan membuat transaksi sederhana.

Dengan mempertimbangkan kebutuhan tersebut, pengembangan media supermarket edukatif menjadi solusi strategis. Media ini tidak hanya memperkenalkan konsep bilangan cacah, tetapi juga melatih keterampilan sosial dan komunikasi siswa melalui aktivitas jual beli dalam konteks pembelajaran. Pendekatan ini diharapkan mampu menjawab kebutuhan guru dan siswa terhadap media yang menarik, menyenangkan, serta efektif dalam meningkatkan pemahaman bilangan cacah.

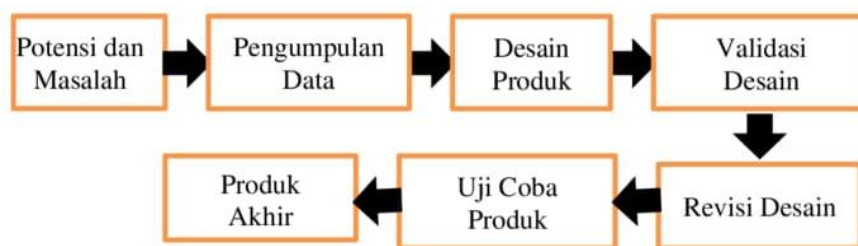
Penguasaan konsep bilangan cacah merupakan salah satu kompetensi dasar dalam pembelajaran matematika kelas IV sekolah dasar. Namun, pada kenyataannya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi ini karena penyampaian yang masih bersifat abstrak dan minimnya penggunaan media yang kontekstual. Berdasarkan hasil observasi di SDN 212 Palembang, pembelajaran bilangan cacah umumnya dilakukan secara konvensional dengan menggunakan buku paket dan penjelasan lisan dari guru, tanpa dukungan media interaktif yang dapat membantu siswa memahami penerapan bilangan cacah dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, fokus utama dari penulisan jurnal ini adalah mengembangkan media pembelajaran bertema supermarket untuk materi bilangan cacah pada siswa kelas IV Sekolah Dasar, melalui penerapan model pengembangan Borg & Gall. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi secara teoritis dalam bentuk pengembangan model media pembelajaran kontekstual berbasis penelitian, serta secara praktis berperan sebagai sarana bantu ajar yang efisien untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik.

Metodologi

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dapat dikembangkan melalui pendekatan Research and Development (R&D). Sasaran pokok penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran berupa "Media Supermarket" yang digunakan dalam pembelajaran bilangan cacah di kelas IV Sekolah Dasar, serta menilai kelayakan dan efektivitas penggunaannya dalam konteks pembelajaran nyata. Penelitian ini didasarkan pada model pengembangan yang dimodifikasi dari Borg & Gall (1983), Model Borg & Gall (1983) menjadi salah satu pendekatan yang banyak digunakan dalam pengembangan produk pembelajaran karena mencakup sepuluh langkah sistematis mulai dari studi pendahuluan hingga diseminasi. Dalam konteks penelitian ini, pendekatan tersebut dimodifikasi menjadi tujuh tahap inti untuk memastikan validitas, kepraktisan, dan efektivitas media secara bertahap dan berkelanjutan (Kurnia et al, 2022). Yang secara umum terdiri dari sepuluh macam langkah, namun dalam konteks penelitian ini disesuaikan menjadi tujuh tahapan utama yang lebih relevan untuk pengembangan media

pembelajaran di sekolah dasar. Model pengembangan Borg and Gall yang diadaptasi antara lain :



Gambar 1. Langkah-langkah Penggunaan Metode Research and Development (R&D)
Sumber : (Azmi et al, 2023)

Subjek yang menjadi fokus dalam penelitian terdapat tiga kategori: (a) validator ahli materi yang memberikan masukan terhadap kesesuaian isi pembelajaran matematika; (b) validator ahli media yang menilai aspek tampilan dan kegunaan media supermarket; dan (c) siswa kelas IV SD sebagai pengguna langsung yang akan terlibat dalam uji coba terbatas (Yusuf & Ralmugiz, 2022). Pemilihan subjek dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik purposive sampling guna menyesuaikan dengan kebutuhan pada setiap tahap pengembangan. Adapun sumber data yang digunakan berasal dari data primer maupun data sekunder. Data primer dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan angket. Wawancara dilakukan terhadap guru kelas IV dan ahli materi; observasi dilakukan selama proses uji coba media; Instrumen angket juga digunakan untuk mengidentifikasi persepsi siswa terhadap keefektifan dan kemenarikan media. Sumber data sekunder diperoleh melalui penelusuran literatur yang mencakup berbagai buku, artikel ilmiah, serta kurikulum resmi yang terkait (Yati & Aminuriyah, 2023).

Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulatif, yaitu dengan menggunakan lebih dari satu teknik untuk memastikan keabsahan informasi. Teknik wawancara digunakan untuk menggali kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa. Studi pustaka digunakan untuk menelaah teori bilangan cacah, pembelajaran matematika kontekstual, dan model R&D. Angket digunakan untuk menilai respons siswa terhadap media yang diuji cobakan. Pada tahap validasi ahli, dilakukan peninjauan oleh dua pakar, yaitu satu pakar di bidang media pembelajaran dan satu lagi merupakan ahli dalam bidang matematika tingkat sekolah dasar. Validasi dilakukan menggunakan lembar penilaian kualitatif yang mencakup aspek isi, bahasa, desain, dan kelayakan media (Munawarah, 2023). Hasil validasi digunakan untuk merevisi produk Sebelum dilakukan pengujian secara langsung di lapangan.

Sebanyak 17 siswa kelas IV SD terlibat dalam pelaksanaan uji coba lapangan terbatas. Dalam tahap ini, siswa diberikan pembelajaran menggunakan media supermarket selama beberapa pertemuan, dan hasil pembelajaran diamati melalui lembar observasi dan refleksi guru. Selain itu, dilakukan angket kepuasan dan pemahaman siswa untuk mengukur keefektifan media dalam meningkatkan pemahaman bilangan cacah.

Penelitian ini menetapkan beberapa kriteria keberhasilan, yaitu: (a) tingkat validitas media oleh ahli minimal kategori "sangat layak", (b) tingkat keterlibatan siswa selama pembelajaran di atas 80%, dan (c) tingkat kepuasan siswa terhadap media minimal 85%.

Kriteria ini digunakan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya valid secara isi, tetapi juga fungsional dan disukai siswa.

Dalam mengevaluasi media pembelajaran, aspek validitas dan kepraktisan menjadi indikator penting yang harus dianalisis. Penilaian ini dilakukan melalui angket yang diberikan kepada ahli (untuk validitas) dan kepada pengguna seperti peserta didik atau guru untuk kepraktisan (Ananda & Usmeldi, 2023). Hasil dari angket kemudian diolah menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Ket:

P = Persentase respon peserta didik atau guru dalam (%)

$\sum x$ = Total skor dari responden

$\sum xi$ = Total skor ideal hasil persentase

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, nilai persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan menjadi beberapa kategori. Media dianggap sangat valid jika persentasenya berada pada rentang 76%–100%, valid pada 51%–75%, cukup valid pada 26%–50%, dan tidak valid apabila berada pada kisaran 0%–25%. Kriteria ini merujuk pada pendapat Erit (2023) dan digunakan untuk menilai kualitas isi serta kesesuaian media terhadap tujuan pembelajaran.

Sementara itu, untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran, dilakukan penilaian berdasarkan tanggapan peserta didik atau guru sebagai pengguna. Penilaian ini juga dihitung menggunakan rumus yang sama (Supendra et al., 2022). Hasil persentase selanjutnya diklasifikasikan sebagai sangat praktis jika berada pada rentang 0% – 26%, praktis jika 27%–51%, cukup praktis jika 52% – 76%, dan tidak praktis apabila berada pada rentang 77%–100%.

Adapun efektivitas media pembelajaran dinyatakan tercapai apabila nilai yang diperoleh peserta didik sama dengan atau melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu sebesar 70. Perhitungan ini membantu menentukan sejauh mana media layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran (Yan & Lopes de Andrade., 2022). Rumus persentase yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$p = \frac{T}{n} \times 100\%$$

Ket:

P : Persentase Ketentuan Klasikal

T : Banyak Peserta Didik Mendapat nilai di atas 70

N : Banyak Peserta didik

Untuk mengukur tingkat keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan, dilakukan analisis berdasarkan persentase pencapaian hasil belajar peserta didik. Kriteria efektivitas diklasifikasikan dalam beberapa kategori, yaitu sangat efektif apabila persentase hasil belajar berada pada 0%-25%, efektif pada kisaran 26%-50%, cukup efektif jika berada antara 51%-75%, dan tidak efektif apabila melebihi 76%-100%. Klasifikasi ini digunakan sebagai acuan untuk menentukan apakah media yang dikembangkan mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal (Lio et al., 2023).

Melalui desain dan pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran supermarket yang inovatif, aplikatif, dan mampu menjawab kesenjangan pembelajaran matematika dasar yang masih terjadi di sekolah dasar. Dengan

menggabungkan pendekatan kualitatif, model Borg & Gall, serta keterlibatan langsung siswa dan ahli, hasil penelitian ini dapat dianggap valid dan andal, serta memberikan kontribusi nyata bagi Perancangan media pembelajaran yang mengusung pendekatan kontekstual pada jenjang sekolah dasar.

Hasil Dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran “Supermarket Bilangan Cacah” dilakukan melalui tujuh langkah model Borg & Gall yang telah dimodifikasi, sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

Langkah awal pengembangan media dimulai dengan identifikasi kebutuhan pembelajaran di lapangan, khususnya pada materi bilangan cacah di tingkat sekolah dasar. Hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDN 212 Palembang menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan memahami bilangan cacah karena pendekatan pembelajaran masih konvensional. Ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami operasi hitung secara abstrak, sehingga diperlukan media konkret yang kontekstual dan menyenangkan. Hal ini mengindikasikan kebutuhan media yang kontekstual dan menyenangkan seperti simulasi supermarket. Media bertema supermarket dipilih karena relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa dan mampu mengakomodasi pembelajaran berbasis pengalaman langsung.

2. Pengumpulan Data

Tahap ini dilakukan dengan observasi, wawancara, dan studi pustaka untuk mengidentifikasi karakteristik siswa, dan mengumpulkan informasi pendukung mengenai media pembelajaran sejenis. Hasil pengumpulan data memperkuat pentingnya media berbasis role play untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan penerapan operasi matematika secara bermakna.

3. Desain Produk

Berdasarkan hasil analisis, maka media ini dirancang menggunakan bahan yang mudah ditemukan dan aman bagi siswa seperti kertas HVS, plastik finil, keranjang etalase, item barang (seperti buah, sayur dll) serta label harga. Seluruh elemen disusun menyerupai suasana supermarket mini, sehingga siswa dapat berperan sebagai kasir maupun pembeli secara bergantian. Penataan media didesain fleksibel agar mudah dipindahkan dan digunakan di dalam kelas.



Gambar 2. Desain Produk Awal

4. Validasi Desain

Penilaian validitas melibatkan dua narasumber ahli, yaitu satu di bidang materi dan satu lagi di bidang media. Penilaian dilakukan terhadap beberapa aspek : kesesuaian isi dengan kurikulum, kejelasan bahasa, kualitas tampilan visual, serta kelayakan pedagogis.

Tabel 1. Berikut hasil validasi dari para validator

Validator	Skor Diperoleh	Skor Maksimum	Persentase	Kategori
Ahli Materi	48	64	75%	Valid
Ahli Media	40	44	91,62%	Sangat Valid
Rata-rata			83,31%	Sangat Valid

Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan rata-rata 83,31% (kategori sangat valid), mengindikasikan bahwa media ini telah memenuhi aspek pedagogis, visual, dan kurikulum.

5. Revisi Desain

Tahap revisi desain dalam penelitian ini ialah melakukan perbaikan berdasarkan komentardan saran dari tim ahli mengenai materi bilangan cacah maupun media supermarket. Adapun komentar dan saran yang diterima dari tim ahli yaitu merevisi desain penambahan beberapa item seperti uang mainan, buku petunjuk, kartu misi dan kotak penyimpanan.



Gambar 3. Produk yang telah direvisi

6. Uji coba Produk

Uji coba dilakukan dalam dua tahap: *One-to-One* (3 siswa) dan *Small Group* (8 siswa). Aspek yang dinilai antara lain daya tarik, kemudahan penggunaan, dan kejelasan isi.

Tabel 2. Berikut hasil uji kepraktisan media :

Respon	Skor Diperoleh	Skor Maksimum	Persentase	Kategori
One Two-One	150	156	72%	Praktis
Small Group	376	416	94%	Sangat Praktis
Guru	45	56	79,68%	Sangat Praktis
Rata-rata			81,89%	Sangat Praktis

Nilai rata-rata kepraktisan sebesar 81,89% mengindikasikan bahwa media supermarket ini termasuk dalam kategori sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran matematika di kelas IV Sekolah Dasar. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut mudah digunakan, menarik bagi siswa, dan memiliki instruksi yang jelas. Dengan demikian, aspek kepraktisan yang tinggi menjadi indikator kuat bahwa media supermarket layak diimplementasikan secara luas di sekolah dasar untuk memperkuat keterampilan numerasi dasar siswa secara menyenangkan dan aplikatif.

7. Produk Akhir

Produk akhir dari pengembangan ini adalah media pembelajaran kontekstual berbasis supermarket mini yang didesain secara khusus untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bilangan cacah di kelas IV Sekolah Dasar. Media ini disusun berdasarkan pendekatan simulatif yang mengintegrasikan unsur pembelajaran tematik, numerasi, dan aktivitas nyata siswa dalam kehidupan sehari-hari, seperti kegiatan jual-beli.

Evaluasi keefektifan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran bertema supermarket mampu meningkatkan kualitas pembelajaran pada materi bilangan cacah. Penilaian dilakukan melalui uji coba terbatas yang melibatkan 17 siswa kelas IV Sekolah Dasar. Evaluasi efektivitas dimaksudkan untuk meninjau seberapa efektif media pembelajaran supermarket digunakan. Berikut adalah hasil dari uji coba efektivitasnya.



Gambar 4. Uji Coba Produk Akhir

Tabel 3. Hasil uji coba

Kriteria	Skor Diperoleh	jumlah	Persentase	Kategori
Uji coba media pembelajaran supermarket	1.460	17	85,88%	Sangat Efektif
Rata-rata			85,88%	Sangat Efektif

Berdasarkan hasil uji coba, media pembelajaran memperoleh total skor sebesar 1.460 dari jumlah maksimal yang dapat dicapai. Jika dikonversikan ke dalam bentuk persentase, nilai tersebut menunjukkan angka sebesar 85,88%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Efektif”. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran supermarket yang dikembangkan sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran matematika, khususnya pada materi bilangan cacah. Secara keseluruhan, media Supermarket mampu

memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bilangan cacah secara menyenangkan dan aplikatif di SDN 212 Palembang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran bertema supermarket yang dikembangkan melalui tujuh tahap model Borg & Gall yang dimodifikasi tergolong sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif. Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menegaskan pentingnya penggunaan media kontekstual dan simulatif dalam pembelajaran matematika dasar di sekolah dasar.

Validitas media yang mencapai 83,31% menunjukkan bahwa produk telah sesuai dengan kurikulum, layak secara pedagogis, dan menarik secara visual. Hal ini memperkuat hasil penelitian Erita (2023), yang menyatakan bahwa media yang tervalidasi secara substansi dan visual akan lebih mudah diterima serta digunakan oleh guru dan siswa.

Aspek kepraktisan yang tinggi (81,89%) memperkuat temuan dari Wulandari (2021), yang menyatakan bahwa media konkret berbasis aktivitas nyata mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Selain itu, hasil ini juga selaras dengan studi Putri (2022), yang menunjukkan bahwa pembelajaran bilangan cacah dengan pendekatan interaktif mendorong siswa untuk memahami konsep matematika secara lebih bermakna.

Efektivitas media dengan persentase 85,88% menunjukkan bahwa penggunaan media supermarket secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap operasi bilangan cacah. Temuan ini sesuai dengan penelitian Silviyanti et al. (2023), yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis kontekstual dan aktivitas seperti simulasi jual beli mampu meningkatkan hasil belajar dan daya serap materi secara konkret. Lebih lanjut, pendekatan role play yang digunakan dalam media ini juga sejalan dengan hasil penelitian Huitink et al. (2021), yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam konteks yang dekat dengan kehidupan nyata untuk mendukung keterampilan abad 21 seperti komunikasi dan pemecahan masalah.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran supermarket tidak hanya menjawab kebutuhan akan media yang kontekstual dan menyenangkan, tetapi juga memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan literasi numerasi siswa sekolah dasar melalui pendekatan yang sistematis dan berbasis pengalaman.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, media pembelajaran Supermarket yang dikembangkan melalui tujuh langkah modifikasi model Borg & Gall tergolong sangat valid (83,31%), sangat praktis (81,89%), dan sangat efektif (85,88%) dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bilangan cacah. Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkuat pendekatan konstruktivistik dan kontekstual dalam pendidikan dasar. Implikasi praktisnya mencakup potensi media supermarket untuk diterapkan secara luas dalam pembelajaran numerasi di sekolah dasar. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah sampel dan durasi uji coba yang terbatas. Oleh karena itu, eksplorasi lanjutan melalui penelitian komparatif dalam skala lebih besar dan lintas sekolah sangat direkomendasikan guna memperluas dampak dan validitas generalisasi

temuan. Penelitian lanjutan direkomendasikan untuk memperluas cakupan sampel serta mengintegrasikan pendekatan kuantitatif atau mixed-method untuk penguatan hasil.

Daftar Pustaka

- Ananda, P. N., & Usmeldi, U. (2023). Validity and Practicality of E-Module Model Inquiry Based Online Learning to Improve Student Competence. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA (JPPIPA)*.
- Asmaryadi, A. I. A., & Estuhono, E. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Menggunakan Aplikasi Canva pada Materi Bilangan Cacah. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 4(1), 32–42.
- Azmi, R., Astini, B.N., Rachmayani, I., Fahrudin, F. (2023). Pengembangan Media Boneka Jari Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Akspresif Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. Vol. 8 (4) hal 2557 – 2565.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction* (4th ed.). New York: Longman.
- Bruine de Bruin, W., Ulqinaku, A., & Llopis, J. (2023). Beyond High-Income Countries: Low Numeracy Is Associated with Older Adult Age around the World. *MDM Policy & Practice*.
- Development of quality instruments and data collection techniques. (2023). *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar*.
- Erita, Y. (2023). The Validity of Teaching Materials Using the Problem-Based Learning Model of Independent Curriculum Social Sciences Materials in Mobility Elementary Schools. *Jurnal of digital learning and distance education*. Vol. 2 (1) hal 409-422.
- Hastuti, W., & Rahayu, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kontekstual Berbasis Lingkungan Sekitar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 17(3), 128–135.
- Huitink, M., Poelman, M. P., Seidell, J. C., & Dijkstra, S. C. (2021). The Healthy Supermarket Coach: Effects of a Nutrition Peer-Education Intervention in Dutch Supermarkets Involving Adolescents With a Lower Education Level. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 18(1), 1–9.
- Irwan, I., & Masrul, M. (2023). Analisis kemampuan numerasi siswa pada pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Laporan Hasil Asesmen Nasional 2022*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Kefektivitas Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar Kelas III SDN Sindang Panon 2. (2023).
- Kurnia, Y. R., Laila, A. N., & Kurnia, I. (2022). Pengembangan buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan literasi dasar anak. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*.
- Iio, J., Kawamoto, K., Sashizawa, T., & Nakai, K. (2023). Determination of Most Effective Medium for E-Learning by Analyzing the Differences in Various Types of Media. *AHFE International*.

- Munawarah, S. (2023). Pengaruh media dakon matematika terhadap hasil belajar matematika siswa materi penjumlahan. *Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Partridge, C. (2023). *Intellectual Development and Mathematics Learning of Elementary School Students*. hal 195-232
- Putri, R. D. (2022). Efektivitas Media Interaktif terhadap Pemahaman Konsep Bilangan Cacah pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 25–34.
- Silviyanti, Z. S., Sidik, G. S., & Zahrah, R. F. (2023). Peningkatan Pemahaman Konsep Perkalian Bilangan Cacah Siswa Sekolah Dasar dengan Model Contextual Teaching & Learning. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5235–5248.
- Supendra, D., Kusumastuti, G., Maiziani, F., & Rahmayanti, E. (2022). The Practicality Test. Triana, M., Widyastuti, W., Anggoro, B. S., Asnawati, R., Ferdiansyah, M. N., & Gunowibowo, P. (2023). Persepsi dan kemampuan calon guru matematika dalam numerasi. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*. Vol. 11 (1)
- Wulandari, D. (2021). The Use of Concrete Objects Media to Improve Mathematics Learning Outcomes. *Jurnal Socia, Humanities And Education Studies (SHEs)*. Vol. 3 (4) hal 59-66
- Yan, S., & Lopes de Andrade, V. M. F. E. (2022). Animasi Pembelajaran Adab dan Akhlak Sehari-hari Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*.
- Yati, Y. U., & Aminuriyah, S. (2023). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis articulate storyline pada materi nilai tempat bilangan dua angka. *Jurnal PENDAS : Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol 8 (1) hal 1-15
- Yusuf, St. M., & Ralmugiz, U. (2022). Pengembangan perangkat pembelajaran matematika dengan model discovery learning terhadap hasil belajar siswa smp. *Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Zulkarnain, Z., Raharjo, K. M., & Widiyanto, E. (2023). Merdeka Belajar Building Villages Based On Experience Project Based Learning In Tourism Village Labsite Department Of PLS In The Production Of Youtube Video Learning Media. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*. Vol. 11 (1).