

Analisis Kebutuhan Siswa dan Guru terhadap Media Sibela (Simulasi Belanja Aktif) pada Pembelajaran Matematika Materi Mata Uang Kelas II Sekolah Dasar

Mijil Putri, Ita Kurnia, Dhian Dwi Nur Wenda

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusantara PGRI Kediri

*Corresponding author: mijilputrilayla@gmail.com

Abstrak

Pemahaman siswa kelas II sekolah dasar terhadap materi mata uang masih belum optimal. Permasalahan tersebut dipengaruhi oleh faktor internal, seperti kemampuan siswa dalam mengenali nilai pecahan uang dan melakukan perhitungan sederhana yang masih rendah, serta faktor eksternal yang meliputi penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi, pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah, dan minimnya aktivitas kontekstual yang melibatkan siswa secara langsung. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif, cepat merasa bosan, dan mengalami kesulitan dalam menghubungkan konsep mata uang dengan kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan media SIBELA (Simulasi Belanja Aktif) pada pembelajaran matematika materi mata uang kelas II sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan analisis kebutuhan (need assessment). Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi terhadap guru kelas II dan siswa kelas II di SD Negeri 3 Sumberkepuh. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil analisis menunjukkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang interaktif, kontekstual, mudah digunakan, serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Sementara itu, siswa mengharapkan media yang menarik, menggunakan benda konkret, memberikan pengalaman belajar melalui kegiatan simulasi, serta memungkinkan belajar sambil bermain. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, media SIBELA dinilai sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan pembelajaran materi mata uang di kelas II sekolah dasar sehingga berpotensi mendukung terciptanya pembelajaran matematika yang lebih aktif, bermakna, dan menyenangkan.

Kata Kunci: analisis kebutuhan, media Sibela (simulasi belanja aktif), pembelajaran matematika, mata uang.

Abstract

Second-grade elementary school students' understanding of the topic of currency is still not optimal. This problem is influenced by internal factors, such as students' limited ability to recognize currency denominations and perform simple calculations, as well as external factors, including the use of less varied learning media, teacher-centered instruction dominated by the lecture method, and the lack of contextual learning activities that actively involve students. These conditions cause students to be less active, become easily bored, and experience difficulties in relating the concept of currency to everyday life. This study aimed to analyze the need for SIBELA (Active Shopping Simulation) as a learning medium in mathematics instruction on the topic of currency for second-grade elementary school students. This research employed a qualitative descriptive method using a needs assessment approach. Data were collected through observations, interviews, questionnaires, and documentation involving second-grade teachers and students at SD Negeri 3 Sumberkepuh. The data were analyzed using descriptive analysis techniques, including data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The findings indicated that teachers needed learning media that are interactive, contextual, easy to use, and capable of increasing students' engagement in the learning process. Meanwhile, students expected learning media that are attractive, utilize concrete objects, provide learning experiences through simulation activities, and enable them to learn while playing. Based on the results of the needs analysis, SIBELA was considered appropriate to meet the characteristics and learning needs of second-grade elementary school students in learning

the topic of currency, thereby having the potential to support more active, meaningful, and enjoyable mathematics learning.

Keywords: needs analysis, Sibela learning media, mathematics learning, currency, elementary school.

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam membentuk kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif, dan pemecahan masalah sebagai bekal peserta didik menghadapi tantangan abad ke-21. Salah satu mata pelajaran yang berkontribusi terhadap pencapaian kompetensi tersebut adalah matematika. Menurut Karisma et al., (2023) dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran matematika tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga menekankan kemampuan peserta didik dalam menerapkan konsep matematika untuk menyelesaikan permasalahan kontekstual yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang secara bermakna melalui penggunaan strategi dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Serta menurut Dilla (2023) penggunaan media pembelajaran yang tepat mampu membantu guru menyajikan konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Salah satu materi matematika yang dipelajari pada kelas II sekolah dasar adalah materi mata uang. Materi ini tidak hanya menuntut siswa mengenal berbagai nilai pecahan uang, tetapi juga memahami penggunaannya dalam kegiatan jual beli, menghitung jumlah pembayaran, menentukan uang kembalian, serta menyelesaikan masalah sederhana yang berkaitan dengan aktivitas ekonomi sehari-hari. Penguasaan materi mata uang menjadi bagian penting dalam membangun kemampuan numerasi sekaligus literasi finansial sejak usia dini. Namun, karakteristik materi yang berkaitan dengan aktivitas nyata mengharuskan guru menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual sehingga siswa tidak hanya menghafal nilai uang, tetapi juga mampu menerapkannya dalam situasi nyata. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran materi mata uang (Irawati, 2023).

Kondisi ideal pembelajaran matematika pada materi mata uang adalah terciptanya proses pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik. Guru diharapkan mampu memanfaatkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung. Melalui pembelajaran seperti ini, siswa dapat mengembangkan pemahaman konseptual, meningkatkan motivasi belajar, serta menghubungkan materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari. Penelitian Karisma et al. (2023) menunjukkan bahwa media

pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa mampu meningkatkan antusiasme belajar dan membantu siswa memahami konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak. Demikian pula, Dilla (2023) menjelaskan bahwa analisis kebutuhan media pembelajaran menjadi langkah awal yang penting untuk mengetahui karakteristik media yang benar-benar dibutuhkan oleh guru dan peserta didik sebelum media tersebut diterapkan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan penyebaran angket yang dilaksanakan di SD Negeri 3 Sumberkepuh terhadap guru kelas II dan siswa kelas II, diperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran matematika pada materi mata uang. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian latihan soal. Guru memanfaatkan buku paket dan lembar kerja sebagai sumber belajar utama, sedangkan penggunaan media pembelajaran yang bersifat konkret dan interaktif masih sangat terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran kurang memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Hasil wawancara dengan guru kelas II menunjukkan bahwa materi mata uang merupakan salah satu materi yang memerlukan pemahaman konsep sekaligus kemampuan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun, sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenali nilai pecahan uang, menentukan jumlah pembayaran, menghitung uang kembalian, serta menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan transaksi jual beli. Guru juga menyampaikan bahwa keterbatasan media pembelajaran menyebabkan penyampaian materi lebih banyak dilakukan secara verbal sehingga siswa kurang memperoleh pengalaman belajar melalui aktivitas nyata.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil angket yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain, praktik langsung, penggunaan benda konkret, serta simulasi yang menyerupai kehidupan sehari-hari. Siswa menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik apabila mereka dapat memegang uang tiruan, memilih barang, melakukan transaksi, dan menghitung pembayaran secara langsung dibandingkan hanya mengerjakan latihan di buku. Kondisi ini menunjukkan bahwa karakteristik siswa kelas II masih berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan media pembelajaran yang mampu menghubungkan konsep matematika dengan pengalaman nyata.

Kondisi ideal pembelajaran materi mata uang seharusnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pemahaman melalui aktivitas kontekstual yang melibatkan pengalaman langsung. Guru diharapkan mampu memfasilitasi pembelajaran dengan media yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar sehingga konsep nilai uang, transaksi jual beli, serta perhitungan uang dapat dipahami secara lebih mudah. Namun, kondisi faktual menunjukkan masih terdapat

kesenjangan antara kondisi ideal dan praktik pembelajaran di kelas, yaitu belum tersedianya media pembelajaran yang secara khusus dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran materi mata uang melalui kegiatan simulasi.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru memerlukan media pembelajaran yang mudah digunakan, sesuai dengan capaian pembelajaran, mampu meningkatkan keaktifan siswa, serta dapat digunakan secara berulang dalam proses pembelajaran. Di sisi lain, siswa mengharapkan media yang menarik, berwarna, menggunakan benda konkret, memberikan kesempatan belajar sambil bermain, serta melibatkan aktivitas praktik secara langsung. Karakteristik media yang diharapkan tersebut mengarah pada media pembelajaran berbasis simulasi yang memungkinkan siswa berperan sebagai penjual maupun pembeli dalam kegiatan jual beli sederhana.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan angket tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu menjembatani kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi faktual pada pembelajaran matematika materi mata uang. Salah satu alternatif media yang sesuai adalah Media Sibela (Simulasi Belanja Aktif), yaitu media pembelajaran berbasis simulasi yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar secara langsung melalui aktivitas jual beli sederhana. Melalui media ini, siswa tidak hanya mempelajari konsep nilai mata uang secara teoritis, tetapi juga menerapkannya dalam situasi yang menyerupai kehidupan sehari-hari sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep, keaktifan, dan motivasi belajar siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan desain penelitian survei. Pendekatan deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan secara sistematis kondisi nyata mengenai kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran tanpa memberikan perlakuan kepada subjek penelitian (Sugiyono, 2022). Desain survei dipilih untuk memperoleh informasi secara langsung mengenai kondisi pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kebutuhan media pembelajaran yang diharapkan oleh guru dan siswa sebagai dasar pelaksanaan analisis kebutuhan.

Penelitian dilaksanakan pada 10 Februari 2026 di SD Negeri 3 Sumberkepuh. Objek penelitian adalah kebutuhan guru dan siswa terhadap Media Sibela (Simulasi Belanja Aktif) pada pembelajaran matematika materi mata uang kelas II sekolah dasar. Subjek penelitian terdiri atas 1 guru kelas II dan 47 siswa kelas II SD Negeri 3 Sumberkepuh. Guru dipilih sebagai informan utama karena berperan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran, sedangkan siswa menjadi sumber informasi mengenai pengalaman belajar, karakteristik pembelajaran, serta kebutuhan terhadap media pembelajaran yang diharapkan.

Sumber data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui kegiatan observasi, wawancara, dan penyebaran angket kepada guru kelas II dan siswa kelas II. Data sekunder diperoleh

melalui dokumentasi berupa modul ajar, capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), buku ajar matematika, foto kegiatan penelitian, serta dokumen lain yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran materi mata uang. Penggunaan berbagai sumber data dilakukan untuk meningkatkan kredibilitas hasil penelitian melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik (Miles et al., 2020).

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran matematika materi mata uang untuk mengidentifikasi aktivitas guru, keterlibatan siswa, penggunaan media pembelajaran, serta kendala yang muncul selama pembelajaran. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada guru kelas II dengan menggunakan pedoman wawancara yang telah disusun sebelumnya sehingga peneliti memperoleh informasi secara mendalam mengenai kondisi pembelajaran, permasalahan yang dihadapi, serta karakteristik media pembelajaran yang dibutuhkan. Selanjutnya, angket diberikan kepada guru dan seluruh siswa kelas II untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan terhadap media pembelajaran. Angket disusun menggunakan skala Likert dengan lima alternatif jawaban, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Dokumentasi dilakukan untuk melengkapi data penelitian melalui pengumpulan perangkat pembelajaran, foto kegiatan, hasil angket, serta dokumen pendukung lainnya.

Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, angket analisis kebutuhan guru, angket analisis kebutuhan siswa, dan lembar dokumentasi. Lembar observasi digunakan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran matematika materi mata uang di kelas II. Pedoman wawancara digunakan untuk menggali informasi mengenai permasalahan pembelajaran, penggunaan media, dan karakteristik media yang dibutuhkan guru. Angket guru memuat indikator penggunaan media pembelajaran, kendala dalam pembelajaran, karakteristik media yang diharapkan, serta kebutuhan terhadap Media Sibela. Sementara itu, angket siswa memuat indikator ketertarikan terhadap media pembelajaran, penggunaan benda konkret, aktivitas simulasi, belajar sambil bermain, serta pengalaman belajar yang diharapkan dalam pembelajaran matematika.

Teknik analisis data menggunakan model analisis interaktif yang dikemukakan oleh Saldana (2020) yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data hasil observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi direduksi dengan memilih informasi yang relevan sesuai fokus penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif, tabel, dan persentase hasil angket untuk mempermudah interpretasi data. Persentase hasil angket dihitung menggunakan rumus: Bagian ini menjelaskan bagaimana penelitian itu dilakukan. Isi dari bagian ini adalah: rancangan penelitian, objek penelitian, bahan dan alat

utama, tempat, sumber data, teknik pengumpulan data, dan analisis data yang secara nyata dilakukan peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa terhadap Media Sibela (Simulasi Belanja Aktif) pada pembelajaran matematika materi mata uang kelas II di SD Negeri 3 Sumberkepuh, penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi pembelajaran matematika di kelas, wawancara bertujuan menggali informasi secara mendalam dari guru mengenai permasalahan yang dihadapi selama proses pembelajaran, sedangkan angket digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran yang diharapkan. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung untuk melengkapi hasil observasi, wawancara, dan angket. Berdasarkan hasil pengumpulan data tersebut diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Observasi di SDN 3 Sumberkepuh

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak
Guru			
1.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
2.	Guru menjelaskan materi dengan jelas	√	
3.	Guru menggunakan media pembelajaran		√
4.	Guru melibatkan siswa secara aktif		√
5.	Guru membimbing siswa selama pembelajaran	√	
6.	Guru melakukan evaluasi pembelajaran	√	
Siswa			
1.	Siswa memperhatikan penjelasan guru	√	
2.	Siswa aktif mengikuti pembelajaran		√
3.	Siswa mampu menggunakan media pembelajaran		√
4.	Siswa berani bertanya atau menjawab pertanyaan	√	
5.	Siswa antusias selama pembelajaran berlangsung		√

Berdasarkan hasil observasi yang disajikan pada Tabel 1, diketahui bahwa proses pembelajaran matematika di kelas II SD Negeri 3 Sumberkepuh telah terlaksana sesuai dengan tahapan pembelajaran dasar. Guru telah menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan materi dengan jelas, membimbing siswa selama proses pembelajaran, serta melaksanakan evaluasi di akhir pembelajaran. Namun, guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dalam menyampaikan materi, sehingga pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku

paket sebagai sumber belajar utama. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran belum optimal.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperhatikan penjelasan guru dan berani bertanya maupun menjawab pertanyaan yang diberikan. Akan tetapi, siswa belum terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran karena belum adanya media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung. Selain itu, siswa juga belum memiliki kesempatan untuk menggunakan media pembelajaran yang mendukung pemahaman konsep mata uang. Dampaknya, antusiasme siswa selama mengikuti pembelajaran masih tergolong rendah sehingga proses pembelajaran cenderung berlangsung secara pasif.

Temuan observasi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran matematika pada materi mata uang masih memerlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang bersifat konkret, interaktif, dan memberikan pengalaman belajar secara langsung sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah Media Sibela (Simulasi Belanja Aktif), yaitu media pembelajaran berbasis simulasi yang memungkinkan siswa belajar konsep nilai mata uang melalui kegiatan bermain peran sebagai penjual dan pembeli. Melalui media ini diharapkan siswa lebih mudah memahami konsep mata uang, lebih aktif dalam pembelajaran, serta memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.

Tabel 2. Hasil wawancara dengan guru kelas II.

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Menurut Ibu apakah menggunakan media pembelajaran saat melakukan pembelajaran adalah wajib?	Iya wajib
2	Apakah sarana dan prasarana pada saat pembelajaran tersedia?	Cukup tersedia
3	Menurut Ibu, apa manfaat dari media pembelajaran?	Untuk menarik perhatian siswa pada saat pembelajaran berlangsung sehingga siswa mudah memahami materi
4	Media apa yang sering Ibu gunakan pada saat pembelajaran dikelas?	Pada saat pembelajaran materi mata uang saya menggunakan media uang asli yang disebut sebagai media visual
5	Pernahkan Ibu menggunakan media pembelajaran konkret?	Belum pernah
6	Pernahkan Ibu menggunakan media pembelajaran Konkret Simulasi?	Belum pernah

No	Pertanyaan	Jawaban
7	Menurut Ibu apakah membuat media pembelajaran tidaklah susah?	Cukup susah karena kurangnya ketersediaan bahan dan waktu
8	Bagaimana respon siswa saat Ibu menggunakan media pembelajaran saat dikelas?	Siswa cukup antusias
9	Menurut Ibu apakah dengan menggunakan media dapat meningkatkan hasil belajar siswa?	Iya
10	Adakah kuis saat proses pembelajaran berlangsung?	Ada selalu ada kuis saat pembelajaran berlangsung
11	Model / metode / pendekatan yang digunakan Ibu saat pembelajaran berlangsung?	Ceramah

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II SD Negeri 3 Sumberkepuh, diperoleh informasi bahwa penggunaan media pembelajaran merupakan komponen yang penting bahkan wajib digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut guru, keberadaan media pembelajaran dapat membantu menyampaikan materi secara lebih efektif sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Meskipun demikian, guru menyampaikan bahwa sarana dan prasarana pembelajaran di sekolah hanya cukup tersedia sehingga belum sepenuhnya mendukung pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif.

Guru menjelaskan bahwa manfaat utama media pembelajaran adalah untuk menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung sehingga siswa menjadi lebih fokus dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Pada pembelajaran matematika materi mata uang, media yang selama ini digunakan adalah uang asli sebagai media visual untuk mengenalkan bentuk dan nilai mata uang kepada siswa. Namun, guru mengungkapkan bahwa belum pernah menggunakan media pembelajaran konkret maupun media pembelajaran berbasis simulasi dalam proses pembelajaran.

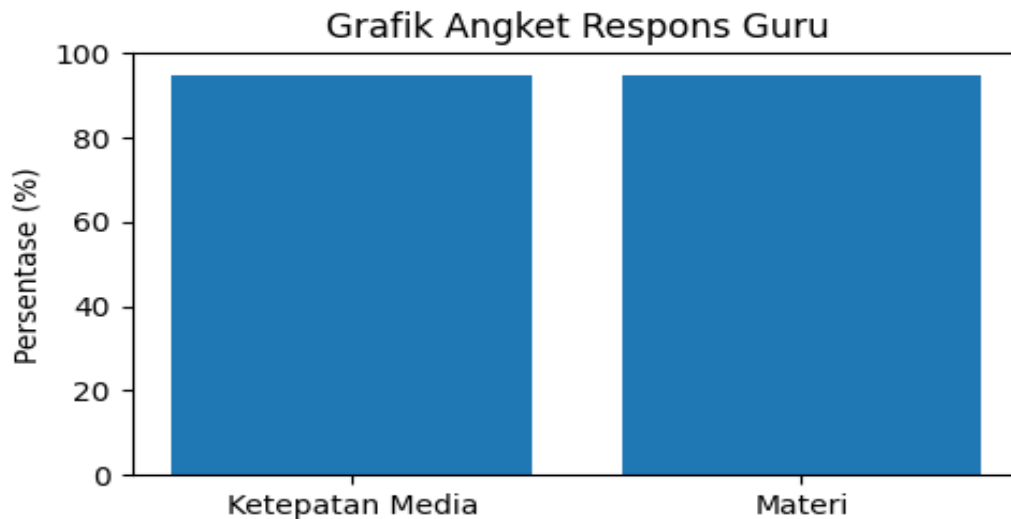
Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa guru mengalami kendala dalam mengembangkan media pembelajaran. Menurut guru, pembuatan media pembelajaran tergolong cukup sulit karena terbatasnya ketersediaan bahan serta waktu yang dimiliki untuk merancang dan membuat media. Meskipun demikian, guru mengamati bahwa siswa menunjukkan respons yang cukup antusias ketika pembelajaran menggunakan media dibandingkan pembelajaran tanpa media. Guru juga meyakini bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena mampu membantu siswa memahami materi secara lebih konkret. Selain itu, guru menyampaikan bahwa pada setiap proses pembelajaran selalu diberikan kuis sebagai bentuk evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa

terhadap materi yang telah dipelajari. Adapun metode pembelajaran yang paling sering digunakan adalah metode ceramah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang konkret, menarik, mudah digunakan, serta mampu melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi mata uang. Oleh karena itu, pengembangan Media Sibela (Simulasi Belanja Aktif) dipandang sesuai dengan kebutuhan guru karena dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata melalui kegiatan simulasi jual beli sehingga diharapkan mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa.

Tabel 3. Hasil angket respon guru

No	Aspek	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
1	Ketetapan Media	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	√				
		Kesesuaian media dengan materi pembelajaran	√				
		Media Sibela terdapat petunjuk penggunaan yang jelas	√				
		Media Sibela dapat membangkitkan motivasi belajar siswa		√			
		Media Sibela dapat membuat siswa aktif dalam belajar		√			
		Tampilan media Sibela menarik pada warna serasi dan professional	√				
		Bahasa yang digunakan dapat dipahami oleh siswa	√				
		Alur pembelajaran pada media jelas	√				
		Media mudah digunakan oleh siswa	√				
		Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	√				
2	Materi	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	√				
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	√				
		Materi mata uang mudah dipahami	√				
		Kelengkapan materi yang disajikan	√				
		Terdapat pertanyaan di dalam soal yang diberikan sesuai dengan materi		√			
		Kejelasan contoh soal mata uang yang diberikan	√				
		Penggunaan Bahasa yang digunakan sesuai tingkat kenalaran siswa	√				
Total Skor			81				
Skor Maksimal			85				
Presentase Skor			95%				



Selain observasi dan wawancara, analisis kebutuhan juga dilakukan melalui penyebaran angket kepada guru kelas II SD Negeri 3 Sumberkepuh. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan dan tanggapan guru terhadap pengembangan Media Sibela (Simulasi Belanja Aktif) sebagai media pembelajaran matematika materi mata uang. Aspek yang dinilai meliputi ketepatan media dan kesesuaian materi pembelajaran. Berdasarkan hasil angket pada Tabel 3. diperoleh total skor sebesar 81 dari skor maksimal 85, sehingga diperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa guru memberikan respons yang sangat positif terhadap pengembangan Media Sibela sebagai media pembelajaran matematika.

Pada aspek ketepatan media, guru memberikan penilaian sangat baik terhadap kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian media dengan materi pembelajaran, kejelasan petunjuk penggunaan, tampilan media yang menarik, penggunaan bahasa yang mudah dipahami siswa, kejelasan alur pembelajaran, kemudahan penggunaan media, serta kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran. Sementara itu, indikator kemampuan media dalam membangkitkan motivasi belajar siswa dan membuat siswa lebih aktif memperoleh skor 4 (baik). Hal ini menunjukkan bahwa Media Sibela dinilai telah memenuhi sebagian besar karakteristik media pembelajaran yang efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

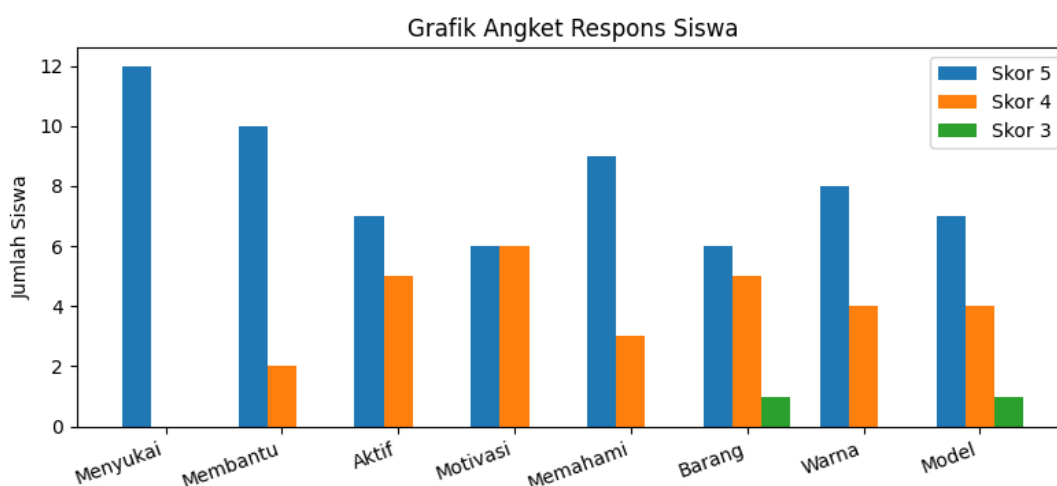
Pada aspek materi, guru juga memberikan penilaian sangat baik terhadap kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, kemudahan materi untuk dipahami siswa, kelengkapan materi, kejelasan contoh soal, serta penggunaan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Adapun indikator kesesuaian pertanyaan atau soal dengan materi memperoleh skor 4 (baik), yang menunjukkan bahwa soal

yang disajikan telah sesuai dengan materi meskipun masih dapat disempurnakan agar lebih bervariasi.

Secara keseluruhan, hasil angket respons guru menunjukkan bahwa Media Sibela memiliki tingkat kesesuaian yang sangat tinggi dengan kebutuhan pembelajaran matematika materi mata uang di kelas II SD Negeri 3 Sumberkepuh. Guru menilai bahwa media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menarik, mudah digunakan, serta mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian, hasil angket ini semakin memperkuat temuan dari observasi dan wawancara bahwa pengembangan Media Sibela diperlukan sebagai inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Tabel 4. Hasil angket respon siswa

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Saya menyukai media pembelajaran Sibela	12				
2.	Media Sibela bermanfaat membantu saya belajar materi mata uang	10	2			
3.	Materi mata uang menggunakan media Sibela membuat saya lebih aktif saat pembelajaran	7	5			
4.	Materi mata uang menggunakan media Sibela membuat saya termotivasi belajar	6	6			
5.	Media Sibela membantu saya dalam memahami materi mata uang	9	3			
6.	Setiap barang yang disajikan menarik	6	5	1		
7.	Warna yang digunakan pada media Sibela menarik	8	4			
8.	Model dan ukuran barang yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	7	4	1		



Angket respons siswa diberikan kepada siswa kelas II SD Negeri 3 Sumberkepuh untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap penggunaan Media Sibela (Simulasi Belanja Aktif) pada pembelajaran matematika materi mata uang. Angket ini mencakup beberapa aspek, yaitu ketertarikan terhadap media, manfaat media dalam pembelajaran, motivasi belajar, keaktifan siswa, kemudahan memahami materi, serta tampilan Media Sibela.

Berdasarkan hasil angket, siswa memberikan respons yang sangat positif terhadap penggunaan Media Sibela. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa media yang dikembangkan menarik dan menyenangkan untuk digunakan selama pembelajaran. Selain itu, siswa merasa bahwa Media Sibela membantu mereka memahami materi mata uang dengan lebih mudah karena pembelajaran dilakukan melalui kegiatan simulasi yang memberikan pengalaman belajar secara langsung.

Media Sibela juga dinilai mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Melalui kegiatan simulasi jual beli, siswa menjadi lebih bersemangat mengikuti pembelajaran, aktif berinteraksi dengan teman, serta lebih percaya diri dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Pembelajaran tidak hanya berpusat pada penjelasan guru, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman nyata yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Dari segi tampilan, Media Sibela memperoleh tanggapan yang baik dari siswa. Desain media yang menarik, penggunaan warna yang sesuai, serta bentuk dan ukuran komponen yang sederhana membuat media mudah digunakan dan dipahami oleh siswa. Kondisi tersebut menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa lebih fokus dan antusias selama mengikuti pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil angket respons siswa menunjukkan bahwa Media Sibela sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran matematika materi mata uang. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan minat belajar. Hasil tersebut sejalan dengan temuan observasi dan wawancara yang menunjukkan perlunya media pembelajaran yang konkret, interaktif, dan berpusat pada aktivitas siswa sehingga Media Sibela layak dikembangkan sebagai media pembelajaran di kelas II sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, dapat diketahui bahwa proses pembelajaran matematika materi mata uang di kelas II SD Negeri 3 Sumberkepuh masih memerlukan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kontekstual. Guru membutuhkan media yang mudah digunakan, sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa. Sementara itu, siswa mengharapkan media pembelajaran yang menarik, menggunakan benda konkret, serta memberikan pengalaman belajar secara langsung melalui kegiatan simulasi.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa Media Sibela (Simulasi Belanja Aktif) sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa sehingga berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran matematika materi mata uang di sekolah dasar.

PENUTUP KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan guru dan siswa terhadap Media Sibela (Simulasi Belanja Aktif) pada pembelajaran matematika materi mata uang kelas II SD Negeri 3 Sumberkepuh. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung masih didominasi metode ceramah dan belum didukung oleh media pembelajaran konkret yang mampu melibatkan siswa secara aktif. Guru membutuhkan media pembelajaran yang mudah digunakan, sesuai dengan capaian pembelajaran, serta mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa. Di sisi lain, siswa mengharapkan media yang menarik, interaktif, menggunakan benda konkret, dan memberikan pengalaman belajar melalui kegiatan simulasi.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, Media Sibela dinilai sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan pembelajaran matematika materi mata uang di kelas II sekolah dasar. Oleh karena itu, Media Sibela berpotensi dikembangkan sebagai media pembelajaran yang dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, bermakna, dan menyenangkan. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melanjutkan pengembangan Media Sibela hingga tahap uji validitas, kepraktisan, dan keefektifan agar media yang dikembangkan dapat diimplementasikan secara optimal dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Dilla, W. P. (2023). *Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran pada Sekolah Dasar di Palangka Raya*. Sangkalemo, 2(1), 24–29.
<https://doi.org/10.37304/sangkalemo.v2i1.7611>
- Karisma, C. D., Yuniawatika, & Ahdhianto, E. (2023). *Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Matematika Bangun Ruang pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. JP2SD, 11(2).
<https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i2.28175>
- Sari, N. A. K., Yuniawatika, & Mas'ula, S. (2024). *Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i2.2024.2>
- Mirayanti, M., Zainuddin, M., Arifin, S., & Surayanah. (2024). *Analisis Kebutuhan Media Interaktif E-Modul Berbasis Gamifikasi untuk Pembelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.70713/publikan.v14i3.65933>



Pratiwi, A. H., Suparman, T., & Prihamdani, D. (2024). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.14937>