

**PENGARUH PENGGUNAAN DOMPET MINI BELANJA PADA  
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA TERHADAP  
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SD**

Ruth Silvia Sinaga<sup>1</sup>, Bernadus Wahyudi Joko Santoso<sup>2</sup>, Haryadi<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Dasar Universitas Negeri Semarang

<sup>2</sup>Pendidikan Dasar Universitas Negeri Semarang

<sup>3</sup>Pendidikan Dasar Universitas Negeri Semarang

[ruthssinaga1501@students.unnes.ac.id](mailto:ruthssinaga1501@students.unnes.ac.id) , [wahyudifr@mail.unnes.ac.id](mailto:wahyudifr@mail.unnes.ac.id)

[haryadii67@mail.unnes.ac.id](mailto:haryadii67@mail.unnes.ac.id)

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the effect of using a mini shopping wallet on the learning outcomes of fourth-grade students in Indonesian Language subject. The background of this research is the low interest and understanding of students in writing, often making errors and lacking the courage to express ideas in writing. This quantitative research used an experimental method with a One Group Pretest-Posttest Design. The population was all fourth-grade students of Gugus 1 Tarutung Elementary School, and the sample was determined using purposive sampling, resulting in SDS HKBP Pearaja Tarutung as the experimental class. Data collection techniques involved multiple-choice questions in the form of pre-test and post-test. Data analysis used descriptive and inferential statistics, including the t-test. The results of the pre-test and post-test t-test showed a  $t_{count}$  of 2.032 and a  $t_{table}$  of 1.68, leading to the conclusion that there is an influence of the use of a mini shopping wallet on the learning outcomes of fourth-grade students. The mean pre-test score was 42.857, and the mean post-test score was 70.85. The use of the mini shopping wallet, which is a concrete medium in the form of toy money, provides real learning experience and effectively increases student learning outcomes, especially in understanding the concept of writing currency values.*

*Keywords: Mini Shopping Wallet 1, Learning Outcomes 2, Indonesian Language 3.*

**ABSTRAK**

Abstrak ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan dompet mini belanja terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Latar belakang penelitian ini adalah masih adanya fenomena kesulitan menulis oleh siswa yang disebabkan oleh rendahnya minat dan pemahaman peserta didik, sering membuat kesalahan, serta tidak berani mengungkapkan gagasan secara tertulis. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode yang digunakan adalah *One Group Pre Test-Post Test Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Gugus 1 Tarutung, dan sampelnya ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*, didapatkan SDS HKBP Pearaja Tarutung sebagai kelas eksperimen.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah soal pilihan ganda dalam bentuk *pre-test* dan *post-test*. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dan inferensial, termasuk uji-t. Hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,032 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,68, sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan dompet mini belanja terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD. Nilai rata-rata *Pre-test* kelas eksperimen adalah 42,857, dan nilai rata-rata *Post-test* adalah 70,85. Penggunaan dompet mini belanja, yang merupakan media konkret berupa uang mainan, memberikan pengalaman belajar yang nyata dan terbukti efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya dalam memahami konsep penulisan nilai mata uang.

Kata Kunci: Dompet Mini Belanja 1, Hasil Belajar 2, Bahasa Indonesia 3.

### **A. Pendahuluan**

Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang harus dikembangkan secara dini mulai dari pendidikan dasar dengan cara yang metodis dan sistematis. Tanpa pembinaan secara metodis dan sistematis, sulit keterampilan ini dimiliki. Keterampilan menulis pada pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar merupakan aspek yang harus ditekankan dalam pembinaannya, disamping keterampilan membaca dan berhitung. Menurut Muliasa (2022) menulis merupakan kegiatan yang menuangkan suatu gagasan atau ide kedalam bentuk tulisan sehingga mudah dipahami. Dalam pembelajaran di sekolah dasar menulis sebagai salah satu kemampuan dari empat aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai dengan baik oleh siswa

selain keterampilan menyimak, berbicara dan membaca. Menulis sebagai kegiatan yang penting bagi siswa di sekolah, karena dengan menulis dapat menumbuhkan kemampuan dan kreativitasnya untuk menuangkan ide, pikiran dan perasaan dalam memberikan informasi kepada orang lain dalam bentuk tulisan.

Tujuan dari menulis agar siswa mampu menuangkan pikiran dan perasaannya dengan bahasa tulis secara teratur dan lebih teliti selain itu untuk memberitahu, meyakinkan atau menghibur. Menurut Ramalis (2020) secara umum tujuan menulis untuk menyampaikan suatu gagasan secara tidak langsung kepada orang lain atau kepada pembaca. Sedangkan tujuan menulis di sekolah menurut Anggrasari (2017) adalah agar siswa memiliki kemampuan yang dapat mengembangkan

gagasan atau ide secara tertulis melalui karangan yang mereka buat. Tujuan dari menulis adalah menyampaikan isi pikirannya ke dalam bentuk tulisan agar orang lain dapat memahami maksud dan tujuan kita. Melihat betapa pentingnya tujuan menulis, pada kenyataannya masih ada fenomena kesulitan menulis oleh siswa yang sering membuat kesalahan dalam menulis sehingga tidak berani mengungkapkan gagasan dan pendapat secara tertulis dan akhirnya kualitas menulis siswa menjadi menurun. Menurut Melati (2022) sebenarnya masih banyak rasa kurang menyukai pada diri siswa untuk mempelajari sebuah materi yang berkaitan dengan kegiatan menulis, disebabkan oleh rendahnya pemahaman siswa seperti tidak memiliki ide atau pemikiran yang akan dituliskan dan siswa tidak tahu bagaimana menulisnya.

Dalam hal ini rendahnya minat serta pemahaman peserta didik dalam menulis tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran serta alat peraga yang digunakan oleh gurunya. Media pembelajaran yang kurang bervariasi dapat

menyebabkan peserta didik sulit untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Menurut Umbu (2013), media pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan siswa malas mengikuti kegiatan pembelajaran dan akibatnya kualitas siswa menurun.

Pembelajaran dengan menggunakan media nyata dan bergambar akan membuat peserta didik semakin memahami maksud dari yang disampaikan oleh guru sendiri sehingga perhatian peserta didik terfokus dan tertarik dengan materi yang disampaikan serta memberikan pengalaman yang nyata sehingga dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah dan cepat menemukan ide atau gagasan dalam menulis. Menurut Cucu (2021) penggunaan media gambar tentunya akan memudahkan siswa dalam menentukan ide atau gagasan dalam menulis jika di bandingkan dengan tanpa adanya media. Lebih lanjut menurut Widyahening (2011), siswa akan dengan lancar dan detail menuliskan kalimatkalimat yang menerangkan tentang apa yang ditunjukkan oleh tiap-tiap gambar dalam foto tersebut. Dari penjelasan

para ahli diatas media gambar merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan menulis peserta didik .

Media gambar merupakan media visual yang dapat dilihat oleh indera penglihatan dan juga dapat membantu memahami maksud dari gambar-gambar yang tersedia. Menurut Marlen (2014), Media gambar merupakan curahan pikiran seperti (potret, strip, slaid, film, proyektor, lukisan,) yang diwujudkan secara visual ke dalam dua dimensi. Menurut Sundari (2013) media gambar adalah perwujudan lambang dari hasil peniruan benda-benda, pemandangan, curahan pikiran atau ide-ide yang divisualisasikan kedalam bentuk dua dimensi. Media gambar memiliki fungsi untuk mengantarkan pesan melalui gambar yang berkaitan dengan indera penglihatan (mata). Menurut Warwey (2021) manfaat media gambar yaitu penjelasan dan penyampaian mengenai berbagai informasi, pesan, ide, dan sebagainya lebih banyak memberikan kesan tanpa menggunakan bahasa verbal. Tujuan dari media gambar adalah agar peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran

dibandingkan hanya verbalis saja, selain itu mempermudah peserta didik untuk menangkap informasi yang disampaikan.

Media gambar memiliki kelebihan yakni dapat menuangkan ide sesuai dengan tema yang ada serta sifatnya menunjukkan pokok masalah dan juga bentuknya sederhana namun dapat menarik perhatian peserta didik. Menurut Dahliana (2019) kelebihan media gambar yaitu bahan yang digunakan untuk membuat gambar mudah didapat, dapat mengatasi keterbatasan antara ruang dan waktu, praktis dan mudah dibawa kemana-mana. Selain kelebihan, media gambar juga memiliki kekurangan. Adapun kekurangan media gambar menurut Utami (2021) adalah: a) semata-mata hanya medium visual, b) ukuran gambar seringkali kurang tepat untuk pengajaran dalam kelompok besar, c) memerlukan keterampilan dan kejelian guru untuk dapat memanfaatkannya, d) hanya menekan persepsi indera mata. Media gambar juga memiliki kekurangan bersifat statis, pada umumnya gambar tidak bisa

menampilkan gerakan atau perubahan sehingga kurang efektif untuk menjelaskan konsep yang memerlukan dinamika serta media gambar juga memiliki ukuran yang terbatas. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia juga dapat digunakan media gambar yakni dompet mini belanja, yang dimana media tersebut dapat membantu peserta didik dalam penulisan angka dan nilai mata uang.

Dompet mini belanja digunakan dalam praktek pembelajaran Bahasa Indonesia agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang dimana dompet tersebut berbentuk dompet kecil yang diisi dengan uang spesimen dan dipakai untuk kegiatan simulasi guna melatih praktis anak di berbagai kegiatan pembelajaran. Dompet mini belanja adalah suatu media yang terbuat dari kertas atau akrton yang dibentuk seperti dompet. Dompet tersebut akan diisi dengan keterangan yang telah ditulis anak-anak berdasarkan kriteria masing-masing. Media uang mainan merupakan salah satu jenis media ajar kontekstual, media uang mainan sangat mirip dengan uang yang biasa digunakan siswa sehari-hari dalam bertransaksi. Media uang

mainan adalah benda yang meyerupai uang dan juga terdapat nilai nominal Rupiah. Pada uang mainan terdapat gambar kartun dan warna yang cerah sehingga dapat menarik perhatian siswa. Selain memilih media pembelajaran yang dapat mengoptimalkan partisipasi siswa, memilih cara pendekatan belajar mengajar dianggap paling tepat dan efektif untuk mencapai sasaran dan melihat hasil belajar peserta didik dalam materi menyimpan uang. Penggunaan dompet mini belanja ini sangat efektif untuk melihat hasil belajar peserta didik yang dimana peserta didik dapat melakukan transaksi kemudian mengetahui cara menulis dan menghitung nilai nominal setiap barang yang dibeli atau setiap mereka belanja. Hasil belajar adalah kemampuan - kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa setelah ia mengalami proses belajarnya" (Sudjana, 2005: 22). Dalam proses belajar mengajar guru melakukan tugasnya tidak hanya menyampaikan materi kepada siswa, tetapi ia juga dituntut untuk membantu keberhasilan dalam menyampaikan materi pelajaran yaitu dengan cara

mengevaluasi hasil belajar mengajar. Penggunaan dompet mini belanja juga dapat digunakan dalam kegiatan jual beli untuk melihat penulisan nilai mata uang dalam pembelajaran Bab 4 Cara menyimpan uang pada pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD. Dompet mini belanja berperan sebagai bentuk alat peraga yang digunakan saat proses transaksi jual beli di kelas. Berdasarkan temuan di lapangan, yakni kesulitan dalam menulis lambing dan nilai mata uang serta rendahnya motivasi siswa, peneliti memutuskan untuk bereksperimen menggunakan dompet mini belanja sebagai solusi inovatif. Media ini yakni dompet yang dibuat dari kertas dan didalamnya terdapat uang mainan. Dalam praktiknya, media ini digunakan sebagai transaksi jual beli untuk menciptakan suasana yang sesuai dengan keinginan dan meningkatkan ketertarikan siswa. Inovasi semacam ini sejalan dengan temuan bahwa alat bantu berbasis permainan fisik dapat mengatasi abstraksi konsep bahasa, sehingga motivasi siswa naik secara signifikan (Liao et al., 2024).

Dengan adanya penelitian ini diharapkan hasil dari penelitian juga

bisa sebagai pedoman seorang guru untuk menjadikan metode pembelajaran praktik sebagai salah satu metode pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk memberikan pengajaran yang lebih baik kepada peserta didik. Rumusan masalah dari penelitian ini yakni apakah terdapat pengaruh penggunaan dompet mini belanja pada pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap hasil belajar peserta didik di kelas IV SD. Penelitian akan dilakukan di SDS HKBP Peaaraja Tarutung pada kelas IV A. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan dompet mini belanja pada pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap hasil belajar peserta didik di kelas IV SD.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan adalah eksperimen. Menurut Winarni (2018:32), metode penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis, logis dan teliti dimana peneliti memanipulasi stimuli dan kondisi percobaan serta mengamati pengaruh dari akibat perlakuan.

Penelitian ini termasuk dalam *One Group Pre Test-Post Test Design*. Penelitian ini merupakan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan dompet mini belanja terhadap hasil belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) dan setelah diberikan perlakuan (*post-test*). Menurut Fraenkel dan Wallen dalam Winarni (2018: 38), populasi adalah suatu kelompok yang menarik perhatian peneliti, yang mana peneliti menggunakan kelompok tersebut sebagai objek generalisasi hasil. Penggunaan dompet mini belanja ini juga dapat dimasukkan ke dalam materi pelajaran Bahasa Indonesia, serta penelitian ini berfokus pada pelajaran Bahasa Indonesia karena pembelajaran ini terdapat materi penulisan nama dan lambang nilai mata uang melalui pembelajaran ini peserta didik dapat belajar dan memahami bagaimana cara mengetahui nama dan menulis lambang nilai mata uang

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti akan melakukan penelitian eksperimen dengan penggunaan dompet mini belanja untuk melihat hasil belajar peserta

didik. Judul penelitiannya adalah “Pengaruh Penggunaan Dompet Mini Belanja Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD.” Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Gugus 1 Tarutung. Menurut Winarni (2018: 38), sampel merupakan bagian integral yang tidak dapat dipisahkan dengan populasi serta menjadi cermin populasi “potret” sampel yang seharusnya menjadi “wajah” populasi. Penentuan sampel yang digunakan pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* untuk menentukan SD yang akan menjadi sampel dan didapat SDS HKBP Pearaja Tarutung sebagai kelas eksperimen.

Instrument penelitian yang digunakan adalah soal pilihan ganda. Soal pilihan ganda yang digunakan berisi pertanyaan sebanyak 20 butir soal pertanyaan. Lembar soal yang digunakan dalam penelitian sebelumnya di uji ahli dan uji coba lapangan. Soal uji cobakan di kelas IVA SDS HKBP Pearaja Tarutung. Hasil uji coba soal pilihan ganda di uji validitas, reliabilitas. Dari perhitungan hasil uji coba soal pilihan ganda

dipilih beberapa pertanyaan yang valid dan digunakan untuk angket ketika penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian adalah soal pilihan ganda dalam bentuk *pre-test* dan *post-test*. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian adalah analisis kuantitatif dengan menggunakan statistic, yaitu *statistic deskriptif* dan statistik inferensial. Setelah itu dianalisis dengan menggunakan *uji-t (independent sample t-test)* dan *uji mannwhitney-u*. Data yang digunakan untuk uji hipotesis adalah nilai *pre-test* dan *post-test* serta selisih antara *pre-test* dan *post-test* untuk melihat pencapaian skor dari keduanya.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil *pre-test* menunjukkan nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 42,857. Setelah melakukan perhitungan rata-rata, selanjutnya dilakukan uji normalitas. Pengujian normalitas menggunakan rumus *chi kuadrat*. Data dikatakan normal jika hasil perhitungan diperoleh  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ . Hasil *pre-test* pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai  $X^2_{hitung}$  sebesar 3,289 dan  $X^2_{tabel}$

sebesar 11,07. Hasil ini berarti menunjukkan nilai *pre-test* pada kelas eksperimen berdistribusi normal. Lalu dilakukan uji homogenitas. Hasil *pre-test* menunjukkan nilai  $F_{hitung}$  sebesar 0,55 dan  $F_{tabel}$  sebesar 0,56. Artinya status varian hasil *pre-test* kelas eksperimen berasal dari varian yang homogeny, karena sampel berdistribusi normal dan homogeny, maka pengujian hipotesis menggunakan uji parametrik dengan menggunakan uji-t. dalam perhitungan uji-t, apabila  $t_{hitung} < t_{tabel}$  berarti tidak terdapat perbedaan. Demikian sebaliknya, jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  berarti terdapat perbedaan.

Hasil *post-test* menunjukkan nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 70,85. Uji normalitas pada kelas eksperimen menunjukkan nilai  $X^2_{hitung}$  sebesar 3,28 dan  $X^2_{tabel}$  sebesar 11,07 artinya  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ . Hasil ini berarti bahwa hasil *post-test* pada kelas eksperimen berdistribusi normal. Lalu dilakukan uji homogenitas hasil *post-test* menunjukkan nilai  $F_{hitung}$  sebesar 0,55 dan  $F_{tabel}$  sebesar 0,56. Artinya status varian hasil *post-test* kelas eksperimen berasal dari varian yang homogen. Langkah terakhir dilakukan



pengujian hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t. Hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,032 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,68 sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan dompet mini belanja terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD.

Berdasarkan hasil deskripsi hasil penelitian dan uji hipotesis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan dompet mini belanja memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar Gugus I Kota Tarutung. Dilihat dari hasil uji perbedaan *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan hasil *post-test* lebih baik dibanding dengan hasil *pre-test*.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IVA SDS HKBP Pearaja Tarutung sebagai kelas eksperimen. Proses pembelajaran yang berlangsung pada kelas eksperimen dilaksanakan berdasarkan modul ajar yang sudah dirancang sebelumnya. Sebelum dilaksanakan pembelajaran dalam kelas diberikan lembar *pre-test*. Lembar *pre-test* untuk melihat pengetahuan awal peserta didik

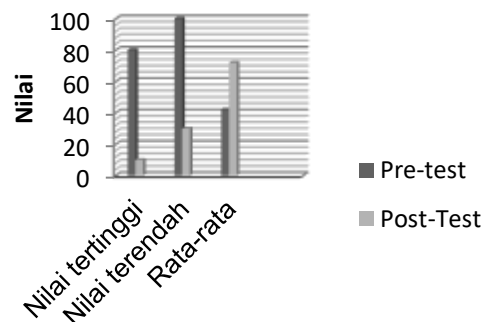
terhadap penggunaan dompet mini belanja dan melihat hasil belajar. Proses pembelajaran pada kelas eksperimen diberikan perlakuan mengenai materi pembelajaran Bab 5 (Cara Menyimpan Uang). Setelah dilaksanakan pembelajaran, diberikan lembar *post-test* untuk melihat kemampuan peserta didik pada kelas eksperimen.

Hasil penelitian diatas, ditemukan bahwa penggunaan dompet mini belanja dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Penggunaan media konkret berupa uang mainan memberikan pengalaman belajar yang nyata bagi peserta didik. Melalui transaksi, peserta didik dapat memahami konsep bijak memakai uang secara praktis dan kontekstual. Media yang melibatkan uang mainan membuat pembelajaran lebih menarik dan pasrtisipatif. Keterlibatan dan pemahaman peserta didik dalam kegiatan kelas meningkat seiring dengan rasa investasi pribadi yang lebih kuat dalam pembelajaran mereka. Pemikiran kritis siswa dan pemecahan masalah tim dipupuk

oleh dalam paradigma Problem Based Learning (PBL). Peserta didik mempelajari teori dan cara menerapkannya dalam skenario dunia nyata dengan pendekatan ini. Guru juga mengalami peningkatan dalam kualitas mengajar, dari cukup menjadi baik sekali. Observasi menunjukkan bahwa guru lebih terampil dalam mengelola pembelajaran dan memanfaatkan media pembelajaran secara efektif. Studi ini menjabarkan bahwa pembelajaran melalui penerapan model PBL dan media uang mainan bisa menjadi alternatif inovatif untuk mengembangkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Maka, model ini direkomendasikan untuk diterapkan dalam pembelajaran lainnya yang memerlukan pemahaman kontekstual dan aplikatif.

**Tabel 1 Pretes, Postes dan N-Gain**  
**Kemampuan Berpikir Kritis**  
**Siswa SDS HKBP Pearaja Tarutung**

Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol						
N	Pretest		Posttest		N-Gain	
	$\bar{x}$	S	$\bar{x}$	s	$\bar{x}$	S
35	43	11,5	71	11,7	28	0,4912



**Grafik 1. Peningkatan Hasil Belajar**

### E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran menggunakan dompet mini belanja bisa efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan media dompet mini belanja menggunakan uang mainan peserta didik diberikan kesempatan untuk aktif terlibat secara langsung, mencari, menemukan dan menyelesaikan permasalahan menggunakan media konkret. Selain itu, peserta didik dapat belajar dengan bermakna dalam mempelajari materi yang telah diajarkan. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media dompet mini belanja terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Peningkatan hasil

belajar peserta didik ditunjukkan oleh perbedaan skor rata-rata antara *Post-test* dan *Pre-test*. Nilai rata-rata *Pre-test* kelas eksperimen adalah 42,857. Nilai rata-rata *Post-test* kelas eksperimen adalah 70,85. Hasil *Post-test* lebih baik dibandingkan hasil *Pre-test*, yang menunjukkan peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan menggunakan dompet mini belanja. Penerapan pembelajaran menggunakan dompet mini belanja terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media ini menggunakan uang mainan yang bersifat konkret, memberikan pengalaman belajar yang nyata bagi peserta didik. Peserta didik diberikan kesempatan untuk aktif terlibat secara langsung, mencari, menemukan, dan menyelesaikan permasalahan, sehingga mereka dapat belajar dengan bermakna. Melalui simulasi transaksi, peserta didik dapat memahami konsep bijak memakai uang secara praktis dan kontekstual. Media yang menarik dan partisipatif ini juga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik dalam kegiatan kelas. Penelitian ini membuktikan efektivitas media

dompet mini belanja yang merupakan media konkret berupa uang mainan. Saran: Lakukan penelitian eksperimen komparatif yang membandingkan efektivitas media dompet mini belanja dengan media konkret lain yang relevan (misalnya, kartu bergambar, model pasar mini) untuk mengidentifikasi media yang paling optimal.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Dahlia, D., Nasrul, S., & Sukandar, W. (2019). Pengaruh Teknik Mind Mapping Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Sekolah Dasar, 5.
- Dayu, D. P. K., & Anggrasari, L. A. (2017). Pengaruh penggunaan media big book writing terhadap keterampilan menulis bahasa indonesia siswa kelas 5 SD negeri 1 Pilangbango Madiun. *Al-Bidayah: jurnal pendidikan dasar Islam*, 9(1), 21-32.
- Endang W. Winarni, M.Pd. (2018). Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D. Jakarta : Bumi Aksara

- Marlen, Tehupeiori. 2014. Penerapan Metode Bercerita Menggunakan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Kelompok B Semester II. *Jurnal PG-PAUD*, (2), 1.
- Melati, D. A. S. Pengaruh Media Gambar Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.
- Muliasa, I. W., & Janawati, D. P. A. (2022). Analisis Keterampilan Menulis Lanjutan Kelas V SD N 2 Kawan. *Jurnal Pendidikan Dasar Rare Pustaka*, 4(2), 46-53.
- Sudjana, N. (2005). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sundari, Nina. Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar, (*Jurnal Penelitian pdf*)
- Utami, R., Mustakim, N., Taufiq, A., Rahmi, S., Sanwil, T., Febrianingsih, D., . . . Surur, M. (2021). Media Pembelajaran Bahasa Arab. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.