

BAB I

PENDAHULAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata pendidikan berasal dari kata dasar didik yang berarti memelihara serta memberikan latihan berupa ajaran atau bimbingan yang berkaitan dengan akhlak dan kecerdasan pikiran. Pendidikan merupakan usaha untuk memperbaiki sikap dan perilaku individu maupun kelompok melalui proses pengajaran dan pembiasaan. Ki Hajar Dewantara mendefinisikan pendidikan sebagai upaya menumbuhkan budi pekerti, pikiran, dan jasmani anak agar mencapai kesempurnaan hidup yang selaras dengan alam dan masyarakatnya. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan tidak hanya menekankan aspek intelektual, tetapi juga pembentukan karakter dan jasmani secara seimbang.¹

Beberapa ahli memaknai bahwa pendidikan merupakan sebuah proses untuk memperbaiki tingkah laku seseorang atau sekelompok orang guna mendewasakan diri dengan sebuah pengajaran. Prinsip ini ditegaskan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Nomor 20 Tahun 2003, yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensinya dalam aspek spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.²Berdasarkan berbagai pandangan

¹ Nurkholis Nurkholis, "Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi," *Jurnal Kependidikan* 1, no. 1 (2013): h. 24–44.

² Maskur Maskur, "Dampak Pergantian Kurikulum Pendidikan Terhadap Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (JKIP)* 1, no. 3 (2023): h. 191.

tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan secara terarah untuk menuntun siswa mengembangkan kemampuan dirinya melalui proses belajar dan pembiasaan, sehingga mereka tumbuh menjadi pribadi yang berilmu, berakhlak, terampil, dan siap menghadapi kehidupan dalam masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan kehidupan. Selain itu, pendidikan turut membentuk kepribadian yang beradab sebagai dasar penguatan budaya dan peradaban bangsa. Pada jenjang pendidikan dasar, sekolah memiliki peran strategis dalam menyiapkan siswa ke jenjang lebih tinggi, tidak hanya melalui penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter yang unggul.³

Pembentukan karakter yang kuat sejak jenjang dasar merupakan bagian penting dalam meningkatkan mutu pendidikan. Mutu pendidikan menjadi tolok ukur daya saing bangsa yang dapat dilihat dari kompetensi pendidik, kedisiplinan tenaga pengajar, ketersediaan sarana prasarana, serta kualitas penelitian dan pengabdian masyarakat. Kemitraan dengan dunia usaha dan industri juga menjadi arah pengembangan pendidikan yang siap menghadapi tantangan global. Dengan demikian, pendidikan yang bermutu akan melahirkan generasi cerdas, berkarakter, dan berdaya saing tinggi di tengah perkembangan zaman.⁴

³ Maskur Maskur, "Dampak Pergantian Kurikulum Pendidikan Terhadap Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (JKIP)* 1, no. 3 (2023): h. 191.

⁴ Laurensius Dihe Sanga and Yvonne Wangdra, "Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa," in *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)*, vol. 5, 2023, h.86.

Dalam proses pendidikan, salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam kegiatan belajar.⁵ Menurut Arsyad, media pembelajaran adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam kegiatan belajar-mengajar, yang bertujuan memperjelas materi, meningkatkan perhatian, serta memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.⁶

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam proses belajar mengajar karena berperan sebagai perantara guru dalam menyampaikan materi agar mudah dipahami siswa. Pemanfaatan media dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar, menghadirkan suasana yang lebih hidup, serta memberi pengaruh positif terhadap psikologis siswa.⁷ Dengan demikian, penggunaan media dapat membuat pembelajaran lebih efektif, efisien, dan menarik. Media juga membantu mengatasi kejenuhan siswa serta mendukung peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, pengembangan media yang sesuai dengan karakteristik siswa sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.⁸ Dengan kata lain, media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai sarana penting dalam membantu guru menyampaikan materi,

⁵ Hujair A H Sanaky, "Media Pembelajaran -Inovatif," *Yogyakarta: Kaukaba Dipantara* 3 (2013). h.4.

⁶ Azhar Arsyad, "Media Pembelajaran Edisi Revisi," *Jakarta: Rajawali Pers* 24, no. 4 (2013). h.4.

⁷ Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): h. 3929.

⁸ Septy Nurfadhillah et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Poster Pada Materi 'Perubahan Wujud Zat Benda' Kelas V Di Sdn Sarakan Ii Tangerang," *Nusantara* 3, no. 1 (2021): h. 119.

menumbuhkan minat belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Salah satu mata pelajaran yang memerlukan penggunaan media pembelajaran yang tepat adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat SD/MI. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan gabungan dari dua bidang, yaitu ilmu alam dan ilmu sosial. Dalam penelitian ini, materi yang digunakan berfokus pada aspek Ilmu Pengetahuan Sosial yang bertujuan mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai, dan keterampilan sosial siswa agar mampu menelaah permasalahan dalam kehidupan sehari-hari serta menumbuhkan rasa cinta dan bangga terhadap masyarakat Indonesia.⁹ Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dirancang untuk mengembangkan pemahaman siswa terhadap lingkungan sosialnya serta membantu mereka memiliki wawasan yang luas. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) bersifat luas, dinamis, dan cenderung teoritis, sehingga sebagian siswa kurang berminat dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media yang tepat menjadi strategi penting untuk membuat pembelajaran IPAS lebih menarik, mudah dipahami, dan membantu siswa mencapai hasil belajar yang optimal.

Hasil belajar adalah kemampuan yang didapatkan oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, sebab belajar merupakan proses yang membuat seseorang berusaha mendapatkan perubahan perilaku yang relatif menetap.¹⁰ Berdasarkan taksonomi Bloom mengungkapkan bahwa terdapat tiga ranah sebagai hasil belajar yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

⁹ Rini Cahyani Setyawati, "Pengintegrasian Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPAS," *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 3, no. 1 (2023): 33–44.

¹⁰ Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2022. h.297.

Ranah kognitif merupakan seluruh usaha yang mencakup aktivitas otak. Ranah afektif merupakan yang berkaitan dengan sikap. Sedangkan ranah psikomotor berkaitan dengan hasil belajar, keterampilan, dan kemampuan bertindak.¹¹ Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang ditunjukkan melalui perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dalam penelitian ini, fokus hasil belajar yang dimaksud adalah ranah kognitif, yakni pengetahuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V SD NU Insan Cendekia Ngadiluwih, Ibu Susanti, S.E., pada hari Sabtu, 13 September 2025, diketahui bahwa pembelajaran pada mata pelajaran IPAS masih menghadapi berbagai kendala. Siswa belum menunjukkan hasil belajar yang maksimal, khususnya pada materi kegiatan ekonomi. Sebagian besar siswa masih kesulitan memahami dan mengurutkan alur kegiatan ekonomi yang meliputi proses produksi, distribusi, dan konsumsi. Selain itu, siswa masih menunjukkan kebingungan dalam membedakan istilah maupun peran pelaku ekonomi, seperti produsen, distributor, dan konsumen. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap konsep kegiatan ekonomi masih bersifat hafalan dan belum mendalam. Hal tersebut diperkuat dengan data hasil asesmen yang menunjukkan bahwa terdapat 9 dari 20 siswa yang memperoleh nilai IPAS sebesar 78. Meskipun nilai tersebut telah masuk kategori 'cukup' berdasarkan

¹¹ Rizky Pratama Putra, "Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik)," *Edu Global: Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 1 (2024): 18–26.

KKTP sekolah, nilai tersebut berada pada batas minimal ketuntasan. Selain itu, berdasarkan informasi dari guru kelas, nilai tersebut merupakan hasil penyesuaian nilai sesuai kebijakan penilaian sekolah sehingga belum sepenuhnya mencerminkan penguasaan materi yang optimal. Oleh karena itu, kemampuan awal siswa pada mata pelajaran IPAS masih rendah dan perlu ditingkatkan.¹²

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah SD NU Insan Cendekia Ngadiluwih, Ibu Laili Nur Azizah, M.Pd., diperoleh informasi bahwa sarana dan prasarana pembelajaran di sekolah masih terbatas, terutama dalam hal media konkret dan media yang dapat membantu guru menjelaskan konsep abstrak. Guru sering kali masih mengandalkan media konvensional seperti gambar di buku teks dan papan tulis, sehingga siswa mudah merasa bosan. Ibu Laili juga menyampaikan bahwa pihak sekolah sangat mendukung adanya inovasi media pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat belajar siswa dan membantu mereka memahami materi secara lebih mudah.¹³

Sementara itu, hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas V, menunjukkan bahwa mereka masih sering bingung membedakan pelaku kegiatan ekonomi seperti antara produsen, distributor, dan konsumen. Beberapa siswa juga menyampaikan bahwa mereka lebih mudah memahami pelajaran jika disertai permainan, gambar menarik, atau alat bantu yang bisa dilihat dan disentuh langsung.¹⁴

¹² Susanti, Wali Kelas V SD NU Insan Cendekia Ngadiluwih, *wawancara pribadi*, 13 September 2025, pukul 10.00 WIB.

¹³ Laili Nur Azizah, Kepala Sekolah SD NU Insan Cendekia Ngadiluwih, *wawancara pribadi*, 13 September 2025, pukul 10.30 WIB.

¹⁴ Siswa kelas V SD NU Insan Cendekia Ngadiluwih, *wawancara pribadi*, 13 September 2025, pukul 11.00 WIB.

Kondisi tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yang ditemukan di lapangan. Proses pembelajaran masih bersifat konvensional dengan dominasi metode ceramah, sehingga kegiatan belajar cenderung berpusat pada guru dan membuat siswa pasif dan mudah kehilangan fokus. Media pembelajaran yang digunakan pun terbatas pada buku paket, menjadikan suasana belajar monoton dan kurang menarik. Motivasi belajar siswa tergolong rendah; dengan perbandingan siswa aktif dan pasif sekitar 1:3. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran agar siswa dapat memahami konsep secara mendalam dan meningkatkan hasil belajar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu menghadirkan media pembelajaran yang menarik sesuai karakteristik siswa sekolah dasar. Berdasarkan teori Piaget, siswa tahap operasional konkret lebih mudah memahami materi apabila disajikan melalui benda nyata atau media visual yang dapat dieksplorasi secara langsung, sehingga tercipta pengalaman belajar yang bermakna dan membantu mereka mencapai hasil belajar yang optimal.¹⁵

Salah satu alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media PALUMI (Papan Alur Ekonomi) berbasis *flashcard* yang dirancang untuk menumbuhkan partisipasi aktif, meningkatkan motivasi, serta ketertarikan siswa terhadap materi. Melalui penggunaan media ini, pembelajaran IPAS diharapkan berlangsung lebih variatif, dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD NU Insan Cendekia Ngadiluwih.

Selain didasarkan pada kebutuhan di lapangan, penelitian ini juga

¹⁵ Hasil Observasi lapangan, Kelas V SD NU Insan Cendekia Ngadiluwih, 13 September 2025, pukul 11.00 WIB.

diperkuat oleh temuan penelitian terdahulu yang relevan. Penelitian sejenis mengenai pengembangan media pembelajaran papan alur ekonomi telah dilakukan oleh Faiszatul Masruroh dengan judul “Pengembangan Media Palkom (Papan Alur Ekonomi) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Kegiatan Ekonomi di MI Roudlotut Tholabiyah Nganjuk”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Palkom mampu meningkatkan hasil belajar siswa.¹⁶ Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Palkom terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan keberhasilan tersebut, peneliti mengembangkan media serupa dengan inovasi baru berupa media PALUMI (Papan Alur Ekonomi) berbasis *flashcard*. Media ini tidak hanya menampilkan alur kegiatan ekonomi secara visual, tetapi juga memungkinkan siswa mengklasifikasikan dan menyusun urutan kegiatan ekonomi secara logis melalui papan alur produksi, distribusi, dan konsumsi. Selain itu, PALUMI mengintegrasikan unsur interaktivitas dan aktivitas bermain edukatif melalui 36 kantong dan 36 *flashcard* yang memuat potongan cerita alur kegiatan ekonomi, sehingga mendorong keterlibatan visual, kognitif, dan motorik siswa. Inovasi ini menjadi kebaruan (novelty) penelitian karena menghadirkan pembelajaran yang lebih konkret, , dan kolaboratif, sehingga diharapkan mampu memberikan hasil serupa bahkan lebih optimal dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada materi kegiatan ekonomi.

Media PALUMI (Papan Alur Ekonomi) merupakan inovasi

¹⁶ Faiszatul Masruroh, “Pengembangan Media Palkom (Papan Alur Ekonomi) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Materi Kegiatan Ekonomi Di MI Roudlotut Tholabiyah Nganjuk” (IAIN Kediri, 2024). h.89.

pembelajaran berbasis *flashcard* yang dirancang untuk membantu siswa memahami alur kegiatan ekonomi secara konkret, sistematis, dan menyenangkan. Media ini terdiri atas tiga papan utama yang merepresentasikan alur produksi, distribusi, dan konsumsi, serta dilengkapi dengan 36 kantong sebagai tempat memasukkan 36 *flashcard* bergambar yang memuat potongan cerita rangkaian kegiatan ekonomi dan *barcode (QR code)* yang dapat dipindai untuk mengakses penjelasan tambahan mengenai tahapan kegiatan ekonomi. Melalui aktivitas menyusun dan mengelompokkan *flashcard* pada papan alur, siswa belajar secara runtut, aktif, dan kolaboratif. Kelebihan media ini terletak pada kemampuannya mengubah konsep abstrak menjadi bentuk konkret, visual, dan yang mudah dipahami siswa. Namun, media ini memiliki keterbatasan berupa kebutuhan waktu yang relatif lebih lama dalam proses penggunaannya dibandingkan metode konvensional. Dengan demikian, media PALUMI diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, kontekstual, dan bermakna, serta mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi.

Dari uraian tersebut, peneliti tertarik melaksanakan penelitian dan pengembangan dengan judul penelitian “Pengembangan Media PALUMI (Papan Alur Ekonomi) Berbasis *Flashcard* pada Mata Pelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di SD NU Insan Cendekia Ngadiluwih Kabupaten Kediri”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media PALUMI (Papan Alur Ekonomi) berbasis *flashcard* pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD NU Insan Cendekia Ngadiluwih Kabupaten Kediri?
2. Bagaimana kelayakan media PALUMI (Papan Alur Ekonomi) berbasis *flashcard* pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD NU Insan Cendekia Ngadiluwih Kabupaten Kediri?
3. Bagaimana keefektifan media PALUMI (Papan Alur Ekonomi) berbasis *flashcard* pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD NU Insan Cendekia Ngadiluwih Kabupaten Kediri?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media PALUMI (Papan Alur Ekonomi) berbasis *flashcard* pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD NU Insan Cendekia Ngadiluwih Kabupaten Kediri.
2. Untuk menganalisis kelayakan media PALUMI (Papan Alur Ekonomi) berbasis *flashcard* pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD NU Insan Cendekia Ngadiluwih Kabupaten Kediri.
3. Untuk menguji keefektifan media PALUMI (Papan Alur Ekonomi) berbasis *flashcard* pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD NU Insan Cendekia Ngadiluwih Kabupaten Kediri.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan yaitu berupa media PALUMI (Papan Alur Ekonomi) berbasis *flashcard* dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media PALUMI (Papan Alur Ekonomi) merupakan media pembelajaran berbentuk papan alur yang terbuat dari bahan MDF.
2. Media ini terdiri atas tiga papan utama, masing-masing berukuran 35×60 cm, sehingga ukuran keseluruhan media adalah 105×60 cm. Ukuran tersebut dirancang agar media mudah diamati, digunakan secara berkelompok, dan efektif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.
3. Media ini dilengkapi 36 *flashcard* yang diberi nama LumiCard, berukuran 6×9 cm, dicetak menggunakan bahan PVC laminasi glossy. Setiap LumiCard memuat ilustrasi dan cerita tentang kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi, serta dilengkapi *barcode (QR code)* untuk mengakses penjelasan tahapan kegiatan ekonomi secara lebih rinci.
4. Terdapat 36 kantong pada papan alur sebagai tempat memasukkan LumiCard sesuai tahap kegiatan ekonomi.
5. Media ini memiliki tiga bagian alur: produksi, distribusi, dan konsumsi yang diberi warna berbeda agar siswa mudah mengelompokkan LumiCard sesuai urutannya.
6. Media ini dilengkapi wadah penyimpanan khusus, sehingga memudahkan guru dalam membawa, menyimpan, dan menjaga keawetan media.
7. Media PALUMI digunakan pada mata pelajaran IPAS kelas V SD/MI, khususnya materi kegiatan ekonomi, dan didukung dengan buku panduan

penggunaan serta bahan ajar (handout) untuk menunjang proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi Peneliti

Penelitian pengembangan media PALUMI (Papan Alur Ekonomi) berbasis *flashcard* diharapkan dapat menambah wawasan peneliti dalam merancang media pembelajaran yang kreatif dan efektif. Melalui tahapan analisis (*Analyze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), serta evaluasi (*Evaluation*), peneliti memperoleh pengalaman praktis dalam pengembangan media. Produk akhir berupa media PALUMI juga berpotensi menjadi bahan publikasi ilmiah yang berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar.

2. Bagi Guru

Media PALUMI diharapkan mempermudah guru dalam menyampaikan materi alur kegiatan ekonomi yang abstrak menjadi lebih konkret dan . Dengan papan alur dan *flashcard*, guru dapat mengilustrasikan hubungan antara produksi, distribusi, dan konsumsi secara jelas. Media ini juga membantu menarik perhatian siswa sehingga pembelajaran lebih hidup dan menyenangkan, serta dapat digunakan sebagai sarana evaluasi pemahaman konsep kegiatan ekonomi.

3. Bagi Siswa

Media PALUMI memberikan pengalaman belajar yang kontekstual, menyenangkan, dan berbasis permainan. Melalui kegiatan

mengelompokkan *flashcard* pada papan alur produksi, distribusi, dan konsumsi, siswa lebih mudah memahami alur kegiatan ekonomi secara runtut. Media ini juga dapat meningkatkan minat, motivasi, serta hasil belajar, sekaligus melatih keterampilan berpikir kritis, kerja sama, dan kemampuan berkomunikasi siswa.

4. Bagi Sekolah

Pengembangan media PALUMI diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah. Media ini mendukung pelaksanaan pembelajaran IPAS yang lebih inovatif, dan bermakna. Dengan meningkatnya hasil belajar siswa, sekolah dapat memperbaiki prestasi akademik serta kualitas lulusan. Selain itu, PALUMI menjadi bentuk inovasi sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa di Sekolah Dasar.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran PALUMI (Papan Alur Ekonomi) berbasis *flashcard* ini adalah pengembangan media ini hanya difokuskan pada kelas V. Media ini diharapkan membantu siswa memahami materi kegiatan ekonomi melalui pengurutan dan pengelompokan alur produksi, distribusi, dan konsumsi secara runtut. Selain itu, media PALUMI diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa melalui pengalaman belajar langsung dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, bermakna, dan mudah dipahami.
2. Keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran

PALUMI (Papan Alur Ekonomi) berbasis *flashcard* ini ialah hanya dapat digunakan untuk materi kegiatan ekonomi kelas V. Media ini memiliki desain tertentu berupa papan alur dan *flashcard*, yang membuat siswa tidak hanya menyusun alur kegiatan ekonomi, tetapi juga mengelompokkan kartu pada papan alur kegiatan ekonomi yang sesuai. Hal ini membatasi penggunaan media untuk materi lain di luar kegiatan ekonomi serta membuat penerapan media lebih efektif jika digunakan dengan bimbingan guru di kelas.

G. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sindy Muthia Putri Pratama dan Yulia Eka Yanti (2021) dengan judul “Pengembangan Media Papan EKO (Kegiatan Ekonomi) pada Materi Kegiatan Ekonomi untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Kelompok Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan, menguji kelayakan, dan menguji pengaruh media Papan EKO (Kegiatan Ekonomi) sebagai sarana pembelajaran IPS pada materi kegiatan ekonomi di kelas IV. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*) dengan model Borg and Gall. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media Papan EKO dinyatakan layak digunakan serta efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar kelompok siswa.¹⁷ Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran pada materi kegiatan ekonomi di Sekolah Dasar. Perbedaan penelitian ini

¹⁷ Sindy Muthia Putri Pratama and Yulia Eka Yanti, “Pengembangan Media Papan Eko (Kegiatan Ekonomi) Pada Materi Kegiatan Ekonomi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Kelompok Siswa Kelas IV Sekolah Dasar,” *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)* 1, no. 1 (2021): h. 55.

dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada jenis media, tujuan, dan metode pengembangan, dimana penelitian Sindy menggunakan media Papan EKO untuk meningkatkan aktivitas belajar kelompok dengan metode R&D Borg and Gall, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan media PALUMI (Papan Alur Ekonomi) berbasis *flashcard* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan metode R&D model ADDIE.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Rita Sahara (2021) dengan judul “Pengembangan Media PAPEGA (Papan Petak Bergambar) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pembelajaran Tematik Tema 6 Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini dilakukan karena guru membutuhkan alat peraga yang menarik untuk membantu penyampaian materi kepada siswa. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media *PAPEGA* (Papan Petak Bergambar) serta mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model Borg and Gall yang mencakup sembilan tahap, mulai dari *research and information collection* hingga *final product revision*.¹⁸ Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran inovatif berbasis papan untuk meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar, serta sama-sama menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang

¹⁸ Sahara Rita, “Pengembangan Media Papega (Papan Petak Bergambar) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pembelajaran Tematik Tema 6 Kelas Iv Sekolah Dasar” (Universitas_Muhammadiyah_Mataram, 2021). h.34.

akan dilakukan terletak pada jenis media, jenjang kelas, dan model pengembangan. Penelitian Rita Sahara mengembangkan media PAPEGA (Papan Petak Bergambar) pada pembelajaran tematik kelas IV dengan model Borg and Gall, sedangkan penelitian yang akan dilakukan mengembangkan media PALUMI (Papan Alur Ekonomi) berbasis *flashcard* pada mata pelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi kelas V dengan model pengembangan ADDIE.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Oliviana Putri Setyorini (2023) dengan judul “Pengembangan Multimedia KABER (Kartu Berpasangan) Berbasis *Macromedia Flash* pada Materi Jenis dan Kegiatan Ekonomi Kelas V di SDN Baye.” Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran yang masih monoton karena guru hanya berpacu pada buku tema tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik. Hal tersebut membuat siswa cepat bosan dan kurang bersemangat sehingga hasil belajar banyak yang belum mencapai KKM. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan multimedia KABER (Kartu Berpasangan) berbasis *Macromedia Flash* sebagai media pembelajaran pada materi jenis dan kegiatan ekonomi kelas V SDN Baye. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.¹⁹ Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran pada materi

¹⁹ Oliviana Putri Setyorini, Ilmawati Fahmi Imron, and Erwin Putera Permana, “Pengembangan Multimedia Kaber (Kartu Berpasangan) Berbasis *Macromedia Flash* Pada Materi Jenis Dan Kegiatan Ekonomi Kelas 5 Di Sdn Baye” (Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2023).

kegiatan ekonomi untuk siswa kelas V serta menggunakan metode R&D dengan model ADDIE. Kedua penelitian juga menilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada jenis media yang dikembangkan. Penelitian Oliviana mengembangkan multimedia KABER (Kartu Berpasangan) berbasis *Macromedia Flash*, sedangkan penelitian yang akan dilakukan mengembangkan media PALUMI (Papan Alur Ekonomi) berbasis *flashcard*. Selain itu, penelitian Oliviana lebih berfokus pada pemanfaatan teknologi berbasis digital, sementara penelitian ini mengembangkan media konkret yang dapat dimainkan secara langsung oleh siswa.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Lailatul Arofah dan Ismail Marzuki (2023) dengan judul “Pengembangan Media Palanel (Papan Flanel) Materi Profesi pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di Sekolah Dasar” bertujuan untuk mengembangkan media papan flanel sebagai sarana pembelajaran IPS materi profesi. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media papan flanel dinyatakan layak dan dapat diterima dengan baik oleh siswa sebagai media pembelajaran IPS.²⁰ Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama menggunakan metode R&D model ADDIE serta mengembangkan media pembelajaran IPS. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang

²⁰ Nurul Lailatul Arofah, “Pengembangan Media Palanel (Papan Flanel) Materi Profesi Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv di Sekolah Dasar,” *JIPDAS* 3, no. 3 (2023): h. 664.

akan dilakukan terletak pada materi, jenjang kelas, dan media yang digunakan. Penelitian Nurul mengembangkan media papan flanel untuk materi profesi pada siswa kelas IV, sedangkan penelitian ini mengembangkan media PALUMI (Papan Alur Ekonomi) berbasis *flashcard* pada materi kegiatan ekonomi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Nina Kurnia Rahma Dina, Arya Setya Nugroho, dan Iqnatia Alfiansyah (2024) dengan judul “Pengembangan Media UTAPIN (Ular Tangga Pintar) pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kegiatan Ekonomi untuk Kelas IV SD”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan media pembelajaran yang ada, yang masih kurang menarik karena hanya memanfaatkan benda-benda sederhana di sekolah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran UTAPIN (Ular Tangga Pintar) serta mengetahui kelayakan dan respon siswa terhadap media tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah model 4-D yang terdiri dari tahap *define, design, develop, disseminate*.²¹ Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran inovatif berbasis permainan pada materi kegiatan ekonomi untuk siswa Sekolah Dasar, dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada jenis media, model pengembangan, dan subjek penelitian. Penelitian Nina Kurnia dkk.

²¹ Nina Kurnia Rahma Dina, “Pengembangan Media Utapin (Ular Tangga Pintar) Pada Mata Pelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi Untuk Kelas IV SD,” *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)* 2, no. 1 (2023): h.110.

mengembangkan media UTAPIN (Ular Tangga Pintar) dengan model 4-D untuk siswa kelas IV, sedangkan penelitian yang akan dilakukan mengembangkan media PALUMI (Papan Alur Ekonomi) berbasis *flashcard* dengan model pengembangan ADDIE untuk siswa kelas V.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Faiszatul Masruroh (2024) dengan judul “Pengembangan Media Palkom (Papan Alur Ekonomi) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Kegiatan Ekonomi di MI Roudlotut Tholabiyah Nganjuk”. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan, menguji kelayakan, dan menilai pengaruh media Palkom (Papan Alur Ekonomi) sebagai sarana peningkatan hasil belajar siswa kelas IV pada materi kegiatan ekonomi. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Palkom (Papan Alur Ekonomi) layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS, serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang dibuktikan melalui perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest.²² Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran pada materi kegiatan ekonomi untuk meningkatkan hasil belajar siswa, serta sama-sama menggunakan model pengembangan ADDIE. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada jenjang kelas yang diteliti, di mana penelitian Faiszatul Masruroh menargetkan kelas IV,

²² Faiszatul Masruroh, “Pengembangan Media Palkom (Papan Alur Ekonomi) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Materi Kegiatan Ekonomi Di MI Roudlotut Tholabiyah Nganjuk” (IAIN Kediri, 2024). h.89.

sedangkan penelitian ini menargetkan kelas V, serta pada media yang digunakan, penelitian Faiszatul Masrurroh menggunakan media Palkom (Papan Alur Ekonomi), sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan media PALUMI (Papan Alur Ekonomi) berbasis *flashcard*.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Anissa Syalsadilla, Kiki Aryaningrum, dan Hetilaniar (2024) dengan judul “Pengembangan Media PAPIN (Papan Pintar) Kegimi (Kegiatan Ekonomi) Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 142 Palembang” bertujuan untuk menghasilkan media PAPIN yang valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D dengan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media PAPIN dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi.²³ Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama menggunakan metode R&D model ADDIE, mengembangkan media pembelajaran pada materi kegiatan ekonomi, serta bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada subjek penelitian dan media yang dikembangkan, di mana penelitian Anissa dkk. meneliti siswa kelas IV dengan media PAPIN, sedangkan penelitian ini meneliti siswa kelas V dengan media PALUMI berbasis *flashcard*.
8. Penelitian yang dilakukan oleh Bima Laksana dan Galih Mahardika Christian Putra (2024) dengan judul “Pengembangan Media *Smart*

²³ Kiki Aryaningrum and M Pd Hetilaniar, “Pengembangan Media PAPIN (Papan Pintar) Kegimi (Kegiatan Ekonomi) Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 4 SD Negeri 142 Palembang,” *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling* 1, no. 4 (2024): h. 1182.

Flashcard pada Muatan Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas V SDN Bandar 03 Batang”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan pembelajaran yang kreatif, , dan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa, khususnya pada materi sumber daya alam yang kompleks. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan dan menguji keefektifan media *Smart Flashcard* dalam meningkatkan hasil belajar. Pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, dengan subjek siswa kelas V SDN Bandar 03 Batang serta melibatkan ahli materi, ahli media, dan uji coba kelompok kecil maupun besar.²⁴ Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama mengembangkan media berbasis *flashcard* pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar kelas V, serta menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada jenis media dan fokus materi. Penelitian Bima Laksana dan Galih mengembangkan *Smart Flashcard* berbasis digital untuk meningkatkan pemahaman materi sumber daya alam, sedangkan penelitian yang akan dilakukan mengembangkan media PALUMI (Papan Alur Ekonomi) berbasis *flashcard* berbentuk papan permainan konkret untuk membantu siswa memahami materi kegiatan ekonomi di kelas V.

²⁴ Bima Laksana and Galih Mahardika Christian Putra, “Pengembangan Media *Smart Flashcard* Pada Muatan Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Bandar 03 Batang,” *FONDATIA* 8, no. 3 (2024): h. 74.

9. Penelitian yang dilakukan oleh Amala Sundari, Yeni Yuniarti, dan Muh. Husen Arifin (2024) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Economic Monopoly Board* (ECOMO) pada Pembelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi di Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran ECOMO, menguji kelayakan, menilai respon guru dan siswa, serta menguji keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar. Metode yang digunakan adalah *Design and Development* dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation), melibatkan ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru kelas IV, dan siswa Sekolah Dasar.²⁵ Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran pada materi kegiatan ekonomi di Sekolah Dasar dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa, serta menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada jenis media dan subjek penelitian. Penelitian Amala Sundari dkk. mengembangkan media ECOMO (*Economic Monopoly Board*) berupa permainan monopoli pada materi kegiatan ekonomi untuk siswa kelas IV, sedangkan penelitian yang akan dilakukan mengembangkan media PALUMI (Papan Alur Ekonomi) berbasis *flashcard* berupa papan permainan konkret untuk siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS.

10. Penelitian yang dilakukan oleh Nova Ramadani (2025) dengan judul

²⁵ Amala Sundari, Yeni Yuniarti, and Muh Husen Arifin, “Pengembangan Media Pembelajaran *Economic Monopoly Board* (ECOMO) Pada Pembelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi di Sekolah Dasar,” *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam* 7, no. 2 (2024): h. 81.

“Pengembangan Media Pembelajaran Palem (Papan Lempar) pada Materi Kegiatan Ekonomi pada Kelas IV di SD Negeri Tarokan 3”. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan, menguji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran Palem (Papan Lempar) pada materi kegiatan ekonomi. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Palem layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi.²⁶ Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran pada materi kegiatan ekonomi untuk meningkatkan hasil belajar siswa, serta sama-sama menggunakan metode R&D dengan model pengembangan ADDIE. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada media dan jenjang kelas yang digunakan, penelitian Nova Ramadani menggunakan media Palem (Papan Lempar) di kelas IV, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan media PALUMI (Papan Alur Ekonomi) berbasis *flashcard* di kelas V.

Novelty penelitian ini terletak pada pengembangan media PALUMI (Papan Alur Ekonomi) berbasis *flashcard* dalam bentuk permainan fisik yang terintegrasi, yang menjadi pembeda dari beberapa penelitian terdahulu yang umumnya menggunakan papan sederhana, permainan, atau multimedia digital. PALUMI menghadirkan papan alur lipat dengan 36 kantong dan 36 *flashcard*

²⁶ Nova Ramadani, “Pengembangan Media Pembelajaran Palem (Papan Lempar) Pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas Iv Di Sdn Tarokan 3” (Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2025). h.6.

berisi potongan cerita dari 12 alur kegiatan ekonomi yang memungkinkan siswa mengklasifikasikan dan menyusun urutan produksi, distribusi, dan konsumsi secara logis. Selain itu, setiap *flashcard* dilengkapi *barcode (QR code)* untuk mengakses penjelasan tambahan, sehingga mengintegrasikan media fisik dan digital. Integrasi ini menjadikan pembelajaran lebih , sistematis, kontekstual, serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar.

Tabel 1.1 Tabel Persamaan, Perbedaan, dan Originalitas

No	Judul Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan	Originalitas
1	Sindy Muthia Putri Pratama & Yulia Eka Yanti (2021). Pengembangan Media Papan EKO (Kegiatan Ekonomi) pada Materi Kegiatan Ekonomi untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Kelompok Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	Persamaan pada penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran pada materi kegiatan ekonomi di Sekolah Dasar.	Perbedaan terletak pada jenis media dan metode; penelitian Sindy menggunakan Papan EKO dengan Borg & Gall sedangkan penelitian ini menggunakan PALUMI berbasis <i>flashcard</i> dengan ADDIE.	Originalitas penelitian ini terletak pada pengembangan media PALUMI yang memadukan papan alur ekonomi dengan <i>flashcard</i> dalam bentuk permainan fisik yang fleksibel dan saling terintegrasi. Berbeda dengan penelitian
2	Rita Sahara (2021). Pengembangan Media PAPEGA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Kelas IV.	Persamaan pada penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis papan .	Perbedaan terletak pada jenis media dan materi; Rita mengembangkan PAPEGA tematik kelas IV, sedangkan penelitian ini	sebelumnya yang umumnya hanya menggunakan papan sederhana, permainan tunggal, atau multimedia digital, PALUMI menghadirkan

			mengembangkan PALUMI materi kegiatan ekonomi kelas V.	papan alur lipat dengan 36 kantong sebagai wadah 36
3	Oliviana Putri Setyorini (2023). Pengembangan Multimedia KABER Berbasis <i>Macromedia Flash</i> pada Materi Jenis dan Kegiatan Ekonomi Kelas V di SDN Baye	Persamaan pada penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran materi kegiatan ekonomi kelas V serta sama-sama menggunakan ADDIE.	Perbedaan terletak pada jenis media; Oliviana mengembangkan multimedia digital KABER, sementara penelitian ini mengembangkan media konkret PALUMI berbasis <i>flashcard</i> .	<i>flashcard</i> berisi potongan cerita dari 12 alur kegiatan ekonomi, sehingga siswa dapat membaca, mengelompokkan, dan menyusun urutan produksi, distribusi, dan konsumsi secara logis. Selain itu, setiap <i>flashcard</i>
4	Nurul Lailatul Arofah & Ismail Marzuki (2023). Pengembangan Media Palanel (Papan Flanel) Materi Profesi pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di Sekolah Dasar	Persamaan pada penelitian ini terletak pada penggunaan model R&D ADDIE dalam mengembangkan media pembelajaran IPS.	Perbedaan terletak pada materi dan jenis media; Nurul mengembangkan papan flanel materi profesi kelas IV, sedangkan penelitian ini mengembangkan PALUMI materi kegiatan ekonomi kelas V.	dilengkapi <i>barcode (QR code)</i> yang dapat dipindai untuk mengakses penjelasan tambahan, sehingga mengintegrasikan media fisik dan digital dalam satu kesatuan pembelajaran yang lebih ,
5	Nina Kurnia Rahma Dina dkk. (2024). Pengembangan Media UTAPIN (Ular Tangga Pintar) pada Mata	Persamaan pada penelitian ini terletak pada pengembangan media permainan untuk materi kegiatan ekonomi	Perbedaan terletak pada model 4-D dan media ular tangga pintar, sementara penelitian ini menggunakan	sistematis, kontekstual, dan bermakna.

	Pelajaran IPAS Materi Kegiatan Ekonomi untuk Kelas IV SD	di SD.	ADDIE dan media PALUMI.	
6	Faiszatul Masruroh (2024). Pengembangan Media Palkom (Papan Alur Ekonomi) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Kegiatan Ekonomi di MI Roudlotut Tholabiyah Nganjuk	Persamaan pada penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran materi kegiatan ekonomi dengan model ADDIE.	Perbedaan terletak pada jenjang kelas dan jenis media; Palkom untuk kelas IV, sedangkan penelitian ini PALUMI berbasis <i>flashcard</i> untuk kelas V.	
7	Anissa Syalsadilla dkk. (2024). Pengembangan Media PAPIN (Papan Pintar) Kegimi (Kegiatan Ekonomi) Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 142 Palembang	Persamaan pada penelitian ini terletak pada penggunaan ADDIE dan pengembangan media kegiatan ekonomi untuk meningkatkan hasil belajar.	Perbedaan terletak pada subjek dan jenis media; PAPIN untuk kelas IV, sedangkan penelitian ini PALUMI untuk kelas V.	
8	Bima Laksana & Galih Mahardika (2024). Pengembangan Media <i>Smart Flashcard</i> pada Muatan Pembelajaran	Persamaan terletak pada media berbasis <i>flashcard</i> dan penggunaan model ADDIE untuk meningkatkan	Perbedaan terletak pada media digital <i>Smart Flashcard</i> materi SDA, sedangkan penelitian ini media konkret	

	IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas V SDN Bandar 03 Batang	hasil belajar kelas V.	PALUMI materi kegiatan ekonomi.
9	Amala Sundari dkk. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran <i>Economic Monopoly Board</i> (ECOMO) pada Pembelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi di Sekolah Dasar	Persamaan terletak pada pengembangan media kegiatan ekonomi menggunakan ADDIE untuk meningkatkan hasil belajar.	Perbedaan terletak pada media permainan monopoli kelas IV, sedangkan penelitian ini PALUMI berbasis <i>flashcard</i> untuk kelas V.
10	Nova Ramadani (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Palem (Papan Lempar) pada Materi Kegiatan Ekonomi pada Kelas IV di SD Negeri Tarokan 3	Persamaan terletak pada pengembangan media kegiatan ekonomi dengan model ADDIE.	Perbedaan terletak pada jenis media dan kelas; Palem untuk kelas IV, PALUMI untuk kelas V.

H. Definisi Istilah dan Definisi Operasional

Beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan sebuah proses atau langkah-langkah untuk

mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya dan dapat dipertanggungjawabkan.²⁷ Pengembangan yang dimaksud peneliti dalam penelitian ini adalah pengembangan media PALUMI (Papan Alur Ekonomi) berbasis *flashcard* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD NU Insan Cendekia Ngadiluwih dalam memahami materi kegiatan ekonomi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar-mengajar, serta menumbuhkan motivasi belajar siswa, dan segala sesuatu yang digunakan baik benda maupun lingkungan yang berada di sekitar siswa yang dapat dimanfaatkan pelajar dalam proses pembelajaran.²⁸ Media pembelajaran yang dimaksud peneliti dalam penelitian ini adalah media PALUMI (Papan Alur Ekonomi) berbasis *flashcard* yang akan digunakan sebagai alat bantu mengajar pada pembelajaran IPAS kelas V SD NU Insan Cendekia Ngadiluwih.

3. Media PALUMI (Papan Alur Ekonomi)

Media PALUMI adalah singkatan dari Papan Alur Ekonomi, yaitu media pembelajaran berupa papan alur kegiatan ekonomi yang dilengkapi dengan kartu bergambar sehingga siswa dapat lebih mudah memahami konsep produksi, distribusi, dan konsumsi. Pada penelitian ini, media PALUMI digunakan pada kelas V SD NU Insan Cendekia Ngadiluwih

²⁷ Dewi Salma Prawiradilaga, *Prinsip Desain Pembelajaran* (Kencana, 2015). h. 164.

²⁸ Maklonia Meling Moto, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan," *Indonesian Journal of Primary Education* 3, no. 1 (2019): 20–28.

untuk pembelajaran materi kegiatan ekonomi pada mata pelajaran IPAS.

4. *Flashcard*

Flashcard adalah media yang bergantung pada indra penglihatan, berbentuk kartu persegi panjang dan berisi informasi pada kedua sisi yang menuntut adanya keterlibatan respon pengguna.²⁹ Dalam konteks penelitian ini, *flashcard* yang dimaksud adalah kartu-kartu yang menjadi komponen utama media PALUMI yang terdiri dari 36 kartu, dan terbagi dalam tiga kategori kegiatan ekonomi: produksi, distribusi, dan konsumsi (masing-masing 12 kartu). Setiap kartu berisi ilustrasi konkret yang ditempatkan pada papan sesuai kategori, serta dilengkapi *barcode/QR code* yang dapat dipindai untuk menampilkan informasi tambahan, materi pendukung, atau umpan balik jawaban. Dengan demikian, media ini membantu siswa memahami alur kegiatan ekonomi, melatih logika dan kerja sama, serta meningkatkan hasil belajar pada materi kegiatan ekonomi kelas V.

5. Mata Pelajaran IPAS

IPAS merupakan materi esensial yang menggabungkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada jenjang sekolah dasar.³⁰ Pada penelitian ini, materi yang dibahas dalam mata pelajaran IPAS Bab 7 Topik B Kondisi Perekonomian di Daerahku berfokus pada kegiatan ekonomi yang meliputi alur produksi, distribusi, dan konsumsi. Materi ini

²⁹ Nurul Novitasari et al., "Pelatihan Pembuatan *Flashcard* Untuk Mengembangkan Kreativitas Guru PAUD Dalam Mengajar," *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2023): h. 58.

³⁰ Neneng Widya Sopa Marwa, Herlina Usman, and Baina Qodriani, "Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka," *Metodik Didaktik* 18, no. 2 (2023): h. 55.

mengenalkan aktivitas ekonomi masyarakat di sekitar, baik di pedesaan maupun perkotaan, serta menekankan peran masyarakat sebagai pelaku ekonomi dalam meningkatkan perekonomian daerah.

6. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang didapat siswa selama proses belajar atau latihan-latihan yang diperlihatkan dengan perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman belajar.³¹ Hasil belajar mencakup 3 ranah yakni ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.³² Hasil belajar pada penelitian ini adalah mengacu pada ranah kognitif atau pengetahuan siswa kelas V di SD NU Insan Cendekia Ngadiluwih pada materi kegiatan ekonomi.

³¹ Rahma Blongkod, Radia Hafid, and Melizubaida Mahmud, "Pengaruh Penggunaan Buku Teks Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII Di SMP Cokroaminoto Solog Kabupaten Bolaang Mongondow," *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 8, no. 3 (2022): h. 40.

³² Rusmono Rusmono and M Pd, "Strategi Pembelajaran Dengan Problem Based Learning Itu Perlu," *Bogor: Ghalia Indonesia*, 2012. h.22.