

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN REVIALI PADA “KEGIATAN  
JUAL BELI” TERINTEGRASI MODEL PEMBELAJARAN  
ROLE PLAYING DI KELAS IV MIN 1 LANGSA**

Nadia Alfira<sup>1</sup>, Rapita Aprilia<sup>2</sup>, Malianurrahman Malianurrahman<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD FKIP Universitas Samudra

[1nadiaalfira686@gmail.com](mailto:nadiaalfira686@gmail.com), [2Rapitaaprilia@unsam.ac.id](mailto:Rapitaaprilia@unsam.ac.id),

[3Mahlianurrahman@unsam.ac.id](mailto:Mahlianurrahman@unsam.ac.id)

**ABSTRACT**

*Learning media play an important role in creating meaningful and interactive learning experiences. However, the implementation of IPAS learning on buying and selling activities in Grade IV elementary schools is still dominated by conventional teaching methods, resulting in low student engagement. This study aimed to develop Reviali (Visual Representation of Buying and Selling), an instructional media integrated with the Role Playing learning model, to determine its validity and practicality. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the Four-D (4-D) model consisting of Define, Design, Develop, and Disseminate stages. The research subjects were fourth-grade students of MIN 1 Langsa. Data were collected through observation, interviews, validation questionnaires from material and media experts, teacher response questionnaires, and student response questionnaires. Data analysis was conducted using descriptive quantitative techniques. The findings indicate that the developed Reviali learning media met the valid criteria based on expert validation and the practical criteria based on teacher and student responses. The integration of visual media with role-playing activities provided concrete learning experiences, encouraged active participation, improved communication skills, and created an enjoyable learning environment. Therefore, Reviali learning media is feasible to be used as an instructional medium in IPAS learning on buying and selling activities in Grade IV elementary schools.*

*Keywords: learning media, Reviali, role playing, IPAS, buying and selling activities*

**ABSTRAK**

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan interaktif. Namun, pelaksanaan pembelajaran IPAS pada materi kegiatan jual beli di kelas IV sekolah dasar masih didominasi oleh metode konvensional sehingga keterlibatan peserta didik belum optimal. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran Reviali (Representasi Visual Jual Beli) yang terintegrasi dengan model pembelajaran *Role Playing*, serta mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisannya. Penelitian menggunakan metode *Research*

*and Development* (R&D) dengan model pengembangan *Four-D* (4-D) yang meliputi tahap *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV MIN 1 Langsa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, angket respon guru, dan angket respon peserta didik. Analisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Revali* memenuhi kriteria valid berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media serta memenuhi kriteria praktis berdasarkan respon guru dan peserta didik. Integrasi media visual dengan model *Role Playing* mampu memberikan pengalaman belajar yang konkret, meningkatkan keterlibatan peserta didik, melatih keterampilan komunikasi, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Dengan demikian, media pembelajaran *Revali* layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS pada materi kegiatan jual beli di kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: Media pembelajaran, *Revali*, *Role playing*, IPAS, Kegiatan jual beli

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui proses pembelajaran yang mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta karakter peserta didik (Zaki & Yusri, 2020). Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga harus mampu memberikan pengalaman belajar yang konkret sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, aktif, dan bermakna melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai. Penggunaan media

pembelajaran yang dirancang sesuai karakteristik peserta didik mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran di sekolah dasar (Permatasari et al., 2024). Hal tersebut sejalan dengan penelitian Apriliani & Aprilia, 2026 yang menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran IPAS yang dirancang sesuai kebutuhan peserta didik menghasilkan media yang valid dan praktis sehingga mampu mendukung pembelajaran yang lebih efektif di sekolah dasar. Menurut Syawaluddin, 2022 media pembelajaran berperan sebagai sarana yang membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret, meningkatkan

keterlibatan dalam proses pembelajaran, serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Penggunaan media yang tepat mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, dan bermakna

Salah satu mata pelajaran yang memerlukan media pembelajaran yang tepat adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran IPAS mengintegrasikan konsep ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial sehingga peserta didik mampu memahami berbagai fenomena yang terjadi di lingkungan sekitarnya secara utuh. Salah satu materi yang dipelajari pada kelas IV adalah kegiatan jual beli sebagai salah satu bentuk pemenuhan kebutuhan manusia. Materi ini berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran seharusnya disajikan secara kontekstual melalui aktivitas yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara langsung. Hal tersebut sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menyatakan bahwa peserta didik usia sekolah dasar

berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman nyata, media visual, dan aktivitas yang melibatkan interaksi secara langsung (Handika et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di MIN 1 Langsa ditemukan bahwa proses pembelajaran IPAS pada materi kegiatan jual beli masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks. Guru jarang menggunakan media pembelajaran karena keterbatasan sarana pendukung serta keterbatasan dalam mengembangkan media yang menarik. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang interaktif dan peserta didik belum memperoleh pengalaman belajar yang konkret sesuai dengan karakteristik usianya. Kondisi tersebut juga banyak ditemukan pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar, di mana pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga keterlibatan peserta didik dalam proses belajar belum optimal.

Berbagai penelitian terdahulu telah mengembangkan media pembelajaran maupun menerapkan model *Role Playing* dalam

pembelajaran IPAS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, sedangkan penerapan model *Role Playing* mampu meningkatkan partisipasi, minat belajar, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Namun demikian, penelitian-penelitian tersebut umumnya hanya berfokus pada penggunaan media pembelajaran atau penerapan model *Role Playing* secara terpisah. Penelitian mengenai pengembangan media visual dua dimensi yang secara khusus dirancang untuk materi kegiatan jual beli dan diintegrasikan dengan model *Role Playing* pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar masih relatif terbatas. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan representasi visual dengan aktivitas bermain peran agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran IPAS.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran Revali

(Representasi Visual Jual Beli). Media ini merupakan media visual dua dimensi yang menampilkan berbagai representasi barang dagangan, uang mainan, serta perlengkapan pendukung transaksi yang digunakan dalam simulasi kegiatan jual beli. Media tersebut diintegrasikan dengan model pembelajaran *Role Playing* sehingga peserta didik tidak hanya mengamati media, tetapi juga berperan sebagai penjual maupun pembeli dalam kegiatan simulasi transaksi. Penggunaan media yang dipadukan dengan model *Role Playing* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung sesuai dengan teori konstruktivisme. Dalam perspektif konstruktivisme, pengetahuan dibangun secara aktif melalui interaksi peserta didik dengan lingkungan belajar sehingga kegiatan simulasi memungkinkan peserta didik membangun pengetahuannya berdasarkan pengalaman yang diperoleh selama proses pembelajaran (Azzahra, 2025). Selain memahami proses transaksi dan mengenal peran pelaku ekonomi, peserta didik juga dapat mengembangkan keterampilan

komunikasi, kerja sama, serta tanggung jawab selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Revalidasi pada materi kegiatan jual beli yang terintegrasi dengan model pembelajaran *Role Playing*, mengetahui tingkat kevalidan media berdasarkan penilaian ahli, serta mengetahui tingkat kepraktisan media berdasarkan respons guru dan peserta didik. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif bagi guru sekolah dasar dalam melaksanakan pembelajaran IPAS yang lebih kontekstual, sekaligus menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran yang mengintegrasikan media visual dengan model pembelajaran aktif.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R&D) yang bertujuan menghasilkan produk berupa media pembelajaran Revalidasi (Representasi Visual Jual Beli) yang terintegrasi dengan model

pembelajaran *Role Playing* pada materi kegiatan jual beli kelas IV sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D (*Four-D*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974), yang meliputi empat tahap, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Model ini dipilih karena memberikan tahapan yang sistematis dalam menghasilkan media pembelajaran yang memenuhi aspek validitas dan kepraktisan (Salsabella et al., 2023).

Penelitian dilaksanakan di MIN 1 Langsa dengan subjek penelitian peserta didik kelas IV. Objek penelitian adalah media pembelajaran Revalidasi yang dikembangkan sebagai media visual dua dimensi untuk mendukung pembelajaran IPAS pada materi kegiatan jual beli.

Tahap *Define* dilakukan melalui observasi, wawancara dengan guru, serta analisis kebutuhan pembelajaran. Analisis yang dilakukan meliputi analisis kurikulum, karakteristik peserta didik, analisis materi, serta analisis kebutuhan media pembelajaran. Hasil analisis

menunjukkan bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru dan belum didukung media yang mampu memberikan pengalaman belajar secara konkret.

Tahap *Design* dilakukan dengan merancang media Revalidasi berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Pada tahap ini disusun desain media, pemilihan gambar barang dagangan, uang mainan, gambar sayur-mayur, buah-buahan, *snack*, sembako, kotak penyimpanan, serta perangkat pendukung pembelajaran di alam *story board*. Selain itu disusun pula modul ajar untuk memudahkan penggunaan media, instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respon guru, dan angket respon peserta didik.

Tahap *Develop* merupakan tahap pengembangan produk yang meliputi pembuatan media, validasi oleh ahli materi dan ahli media, revisi produk berdasarkan saran validator, kemudian dilanjutkan dengan uji kepraktisan melalui respon guru dan peserta didik setelah menggunakan media dalam pembelajaran.

Tahap terakhir adalah *Disseminate*, yaitu penyebaran produk dalam lingkup terbatas

sebagai media pembelajaran yang layak digunakan pada materi kegiatan jual beli kelas IV sekolah dasar.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi, pedoman wawancara, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respon guru, dan angket respon peserta didik. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase hasil validasi dan kepraktisan. Persentase yang diperoleh kemudian dikonversi ke dalam kategori kelayakan untuk menentukan tingkat validitas dan kepraktisan media yang dikembangkan.

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

#### **a. Tahap *Define* (Pendefinisian)**

Tahap pendefinisian diawali dengan identifikasi kebutuhan melalui observasi dan wawancara bersama guru kelas IV MIN 1 Langsa. Hasil analisis menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPAS pada materi kegiatan jual beli masih menggunakan metode ceramah serta buku paket sebagai sumber belajar utama. Penggunaan media pembelajaran

masih terbatas sehingga peserta didik belum memperoleh pengalaman belajar yang konkret. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran belum optimal.

Selain analisis kebutuhan, dilakukan pula analisis karakteristik peserta didik. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget, peserta didik kelas IV berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami konsep apabila pembelajaran dikaitkan dengan benda nyata atau representasi visual yang dapat diamati secara langsung (Ayu et al., 2024). Oleh karena itu, dikembangkan media Reviali yang mampu menghadirkan simulasi kegiatan jual beli melalui aktivitas bermain peran.

#### b. Tahap *Design* (Perancangan)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dirancang media pembelajaran Reviali (Representasi Visual Jual Beli). Media ini berupa media visual dua dimensi yang terdiri atas berbagai gambar barang dagangan seperti sayuran, buah-buahan, susu, makanan ringan, minuman, uang mainan, dan perlengkapan transaksi lainnya.

Media dirancang dengan tampilan yang menarik menggunakan warna-warna cerah agar sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Seluruh komponen media disusun sedemikian rupa sehingga dapat digunakan dalam kegiatan simulasi jual beli melalui model pembelajaran *Role Playing*. Selain media, pada tahap ini juga disusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar, petunjuk penggunaan media, serta instrumen validasi dan angket respon.

#### c. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan diawali dengan validasi produk oleh ahli materi dan ahli media. Validator memberikan penilaian terhadap kesesuaian materi, tampilan media, penggunaan bahasa, penyajian, dan aspek teknis media. Selain memberikan skor penilaian, validator juga memberikan beberapa masukan yang digunakan sebagai dasar perbaikan produk.

Perbaikan dilakukan pada beberapa aspek, seperti penyempurnaan desain media, penyesuaian ukuran gambar, perbaikan penggunaan bahasa, serta

penambahan petunjuk penggunaan agar media lebih mudah digunakan guru maupun peserta didik.

Setelah direvisi, media kemudian diuji coba dalam pembelajaran IPAS pada materi kegiatan jual beli. Hasil uji coba menunjukkan bahwa peserta didik mampu menggunakan media dengan baik, aktif mengikuti kegiatan simulasi, serta menunjukkan antusiasme selama proses pembelajaran berlangsung.

#### d. Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Tahap pengembangan (*develop*) diawali dengan proses validasi produk oleh ahli materi dan ahli media. Validasi bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum digunakan dalam proses pembelajaran.

Validasi ahli materi dilakukan sebanyak dua tahap. Pada tahap pertama media memperoleh persentase **80%** dengan kategori **layak**. Setelah dilakukan revisi sesuai saran validator, seperti penyempurnaan konsep produsen, distributor, dan konsumen, penyesuaian kegiatan penutup, penambahan soal evaluasi, serta penyusunan LKPD, persentase

meningkat menjadi **88,5%** dengan kategori **sangat layak**.

Sementara itu, validasi ahli media memperoleh persentase **100%** dengan kategori **sangat layak**. Validator hanya memberikan masukan berupa perubahan ukuran media dari 8 × 5 cm menjadi 12 × 8 cm agar media lebih mudah digunakan oleh peserta didik saat kegiatan simulasi berlangsung.

**Tabel 1. Hasil Validasi Media Pembelajaran Reviali**

| Validator   | Persentase | Kategori     |
|-------------|------------|--------------|
| Ahli Materi | 88,5%      | Sangat Layak |
| Ahli Media  | 100%       | Sangat Layak |
| Rata-rata   | 94,25%     | Sangat Layak |

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Reviali memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, tampilan, serta kesesuaian dengan tujuan pembelajaran sehingga layak digunakan pada pembelajaran IPAS materi kegiatan jual beli.



Kepraktisan media dinilai melalui angket respon guru dan peserta didik setelah media digunakan dalam pembelajaran.

Guru memberikan penilaian terhadap aspek materi dan tampilan media. Hasil penilaian menunjukkan persentase **92,5%** dengan kategori **sangat praktis**. Guru menilai bahwa media mudah digunakan, menarik, sesuai dengan karakteristik peserta didik, serta membantu pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Role Playing*.

Respon peserta didik juga menunjukkan hasil yang sangat baik. Pada aspek tampilan diperoleh persentase **86,6%**, aspek penggunaan **93,3%**, dan aspek materi **90%**. Secara keseluruhan media memperoleh persentase **90%** dengan kategori **sangat praktis**. Peserta didik menyatakan media mudah digunakan, menarik, serta membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena mereka dapat melakukan simulasi jual beli secara langsung.

**Tabel 2. Hasil praktisi dan respon siswa**

| Responden     | Persentase | Kategori       |
|---------------|------------|----------------|
| Guru          | 92,5%      | Sangat Praktis |
| Peserta Didik | 90%        | Sangat Praktis |

## 2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Revalidasi berhasil dikembangkan menggunakan model pengembangan 4-D yang terdiri atas tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Setiap tahap dilakukan secara sistematis sehingga menghasilkan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Tingkat validitas yang tinggi menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan materi maupun aspek visual. Penyempurnaan yang dilakukan berdasarkan saran validator menjadikan media lebih sesuai dengan capaian pembelajaran, mudah digunakan, serta memiliki tampilan yang lebih menarik. Dengan demikian, media tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga memenuhi kebutuhan pembelajaran di kelas.

Kepraktisan media juga memperoleh kategori sangat praktis berdasarkan penilaian guru dan peserta didik. Hal tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan tanpa memerlukan persiapan yang rumit serta mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif. Integrasi media Reviali dengan model Role Playing memungkinkan peserta didik berperan sebagai penjual dan pembeli sehingga mereka memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret dibandingkan pembelajaran konvensional. Aktivitas simulasi tersebut juga melatih kemampuan komunikasi, kerja sama, serta tanggung jawab peserta didik dalam menyelesaikan kegiatan transaksi sederhana.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung. Dalam penelitian ini, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga membangun pemahaman melalui aktivitas bermain peran menggunakan media Reviali. Pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan kontekstual karena materi yang

dipelajari berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Reviali pada materi kegiatan jual beli yang terintegrasi dengan model pembelajaran *Role Playing* berhasil dikembangkan menggunakan model pengembangan 4-D yang meliputi tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Produk yang dihasilkan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV sekolah dasar dan mendukung pembelajaran IPAS pada materi kegiatan jual beli.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase **88,5%** dari ahli materi dan **100%** dari ahli media dengan rata-rata **94,25%**, sehingga termasuk kategori **sangat layak**. Selain itu, hasil uji kepraktisan memperoleh persentase **92,5%** dari guru dan **90%** dari peserta didik dengan kategori **sangat praktis**. Dengan demikian, media pembelajaran Reviali layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran

IPAS pada materi kegiatan jual beli di kelas IV sekolah dasar

Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820.

## DAFTAR PUSTAKA

Apriliani, D., & Aprilia, R. (2026). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPAS BERBANTUAN NEARPOD PADA "MATERI NORMA DAN ADAT ISTIADAT DI DAERAH KU" DI SEKOLAH DASAR. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(02), 212–231.

Ayu, K., Fransiska, W., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). *Perkembangan Kognitif Siswa pada Penggunaan Media Pembelajaran Digital Ditinjau dari Teori Jean Piaget: Kajian Literatur Sistematis*. 9(2), 466–471.

Azzahra, N. T. (2025). *Teori Konstruktivisme Dalam Dunia Pembelajaran*. 2(2), 64–75.

Handika, H. H., Zubaidah, T., & Witarsa, R. (2022). Analisis teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan implikasinya dalam pembelajaran Matematika di sekolah dasar. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 22(2), 124–140.

Permatasari, V. D., Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta, & Widyaningrum, H. K. (2024). *Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi*. 5(2), 55–65.

Salsabella, S., Iriani, T., & Saleh, R. (2023). Pengembangan bahan ajar e-modul mata kuliah konsep arsitektur menggunakan model 4D. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 541–551.

Syawaluddin, A. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN*.

Zaki & Yusri. (2020). Penggunaan

Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children*. Indiana University.