



Pengembangan Media MOSAIK (Modul Sosial Budaya Interaktif dan Kontekstual) pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III SD

Mei Kurniawati¹⁾, Dr. Kemil Wachidah, S.Pd.I., M.Pd.²⁾

¹⁾ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: azzahrameyer@gmail.com

Abstract. *In third-grade IPAS classes at SD Muhammadiyah Plus Kota Mojokerto, instruction on social and cultural diversity faces challenges, as evidenced by a sub-optimal classical mastery level of merely 66.6% stemming from monotonous, theory-heavy teaching techniques. To address this issue, the present investigation designed and evaluated MOSAIK (Interactive and Contextual Socio-Cultural Module) to determine its validity, utility, and instructional impact. Adopting a Research and Development (R&D) framework via the 4D stages—Define, Design, Develop, and Disseminate—data were gathered using interview protocols, direct classroom observations, perception surveys, and achievement exams, analyzed through mixed qualitative-quantitative methods. Expert appraisals yielded a mean score of 88%, qualifying the module as highly valid. During field testing, user feedback from educators and pupils produced a 94.5% score, designating it as highly practical. Additionally, instructional efficacy was demonstrated by instructor engagement at 89%, student participation at 92%, and a 100% classical mastery achievement. Overall, the MOSAIK module serves as a valid, practical, and effective learning tool to boost third-grade students' cognitive achievements regarding socio-cultural topics in IPAS.*

Keywords - MOSAIK Media, Interactive Module, IPAS, Learning Outcomes

Abstrak. *Rendahnya tingkat ketuntasan belajar klasikal pada subjek IPAS materi keragaman sosial budaya yang semula sebatas 66,6% di kelas III SD Muhammadiyah Plus Kota Mojokerto menjadi pendorong digelarnya riset ini, di mana kendala utamanya berakar dari instruksi pembelajaran yang masih monoton dan berorientasi teoretis. Berangkat dari isu tersebut, studi ini dilaksanakan guna merancang sekaligus mengevaluasi kriteria kelayakan, tingkat keterpakaian, dan efektivitas produk berupa media MOSAIK (Modul Sosial Budaya Interaktif dan Kontekstual). Mengadopsi pendekatan Research and Development (R&D) dengan alur model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate), penggalan data dilakukan memanfaatkan instrumen wawancara, pengamatan langsung, angket, serta tes capaian belajar, yang selanjutnya diolah melalui kombinasi analisis kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan temuan di lapangan, nilai kevalidan gabungan dari tim pakar menembus angka 88% (kategori sangat valid). Sementara itu, derajat kepraktisan yang disaring dari kuesioner persepsi pendidik dan siswa pada fase uji implementasi menyentuh 94,5% (kategori sangat praktis). Adapun efektivitas penggunaan media tecermin dari persentase pengamatan tindakan guru sebesar 89% dan keaktifan peserta didik mencapai 92% (keduanya tergolong sangat efektif), disusul lonjakan signifikan ketuntasan belajar klasikal hingga 100%. Maka dari itu, media MOSAIK secara sah dinyatakan valid, praktis, serta efektif dalam mendongkrak capaian belajar kognitif IPAS pada pembahasan keragaman sosial budaya untuk peserta didik kelas III sekolah dasar.*

Kata Kunci - Media MOSAIK, Modul Interaktif, IPAS, Hasil Belajar

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran pada jenjang sekolah dasar masa kini mewajibkan pencapaian ragam kompetensi yang beragam, yang salah satu perwujudannya diakomodasi melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka tidak sekadar berisi hafalan deretan fakta, tetapi dirancang secara khusus agar anak-anak memiliki kesadaran terhadap interaksi lingkungan dan keragaman sosial budaya di sekitarnya. Keberhasilan dari proses pembelajaran ini pada umumnya diukur melalui pencapaian hasil pembelajaran. Sudjana (2017) mendefinisikan hasil belajar sebagai pergeseran perilaku yang bersifat melekat pada diri peserta didik sebagai konsekuensi dari proses pembelajaran yang dilalui, di mana cakupannya secara umum terbagi ke dalam dimensi kognitif, afektif, serta psikomotorik [1]. Khusus pada pembelajaran IPAS materi keragaman sosial budaya di kelas III, indikator hasil belajar kognitif yang diharapkan merujuk pada taksonomi Bloom yang disempurnakan. Indikator ini minimal mencakup kemampuan mengingat fakta keragaman (C1), memahami makna toleransi budaya (C2), serta kemampuan menerapkan konsep tersebut dalam kehidupan sosial sehari-hari (C3) [2]. Harapan nya, melalui indikator-indikator tersebut siswa tidak hanya tahu apa itu budaya daerah, tapi juga benar-benar bisa mencontohkan secara nyata sikap menghargai di lingkungan sekitarnya.

Namun, kenyataan yang terjadi di lapangan sayangnya masih berbanding terbalik dan belum sesuai dengan harapan ideal tersebut. Berangkat dari studi observasi awal dan pengkajian capaian belajar yang melibatkan siswa kelas III di SD Muhammadiyah Plus Kota Mojokerto, terlihat jelas adanya kesenjangan (*gap*) yang cukup terlihat antara target kurikulum dengan realitas kemampuan siswa di kelas. Harapannya, secara klasikal minimal 85% dari total siswa mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan perolehan skor minimal 75. Akan tetapi, fakta di lapangan justru menunjukkan hasil sumatif harian pada materi keberagaman sosial budaya tergolong masih rendah. Tercatat dari jumlah keseluruhan siswa di kelas III, hanya terdapat 12 siswa atau sekitar 66,6% saja yang berhasil tuntas mencapai skor minimal 75. Sementara itu, 33,34% siswa lainnya masih mendapatkan nilai di bawah standar ketuntasan. Kondisi rendahnya hasil belajar ini rupanya sejalan dengan riset relevan yang pernah dilakukan oleh Viqri, dkk (2024). Dalam risetnya, mereka menemukan fakta bahwa mayoritas siswa di kelas rendah memang seringkali kesulitan memahami materi yang bermuatan sosial budaya karena gaya penyampaiannya di kelas seringkali masih terlalu teoretis, monoton, dan hanya bergantung pada buku teks bacaan yang tebal [3]. Fakta dan data ini membuktikan bahwa siswa usia dasar sangat kesulitan menyerap materi yang sifatnya teks deskriptif tanpa adanya bantuan visualisasi yang dekat dengan dunia mereka.

Melihat kondisi nyata yang kurang menguntungkan tersebut, ketersediaan alat bantu atau media pembelajaran yang tepat sasaran menjadi hal yang sangat krusial dalam pembelajaran. Salah satu alternatif pemecahan masalah yang dinilai sangat relevan untuk menjembatani kesulitan belajar siswa adalah melalui pemanfaatan Modul Pembelajaran Interaktif. Daryanto (2013) dalam teorinya menjelaskan bahwa modul interaktif dirancang dengan alur yang terstruktur, logis, serta memikat, yang secara padu mengintegrasikan substansi pembelajaran, strategi penyampaian, hingga pedoman asesmen guna memfasilitasi proses belajar mandiri peserta didik [4]. Untuk memastikan kualitasnya, sebuah modul harus memenuhi beberapa indikator utama. Menurut Prastowo (2015), indikator bahan ajar berupa modul yang baik harus memenuhi unsur *self-instruction* (mampu membelajarkan siswa secara mandiri), *self-contained* (materi dikemas utuh dalam satu unit), *stand alone* (bisa digunakan mandiri tanpa bergantung media lain), *adaptive* (isinya menyesuaikan perkembangan ilmu), dan *user friendly* (tampilannya akrab dan sangat mudah dipahami pengguna) [5]. Jika indikator-indikator ini digabungkan dan dirancang dengan pendekatan kontekstual, maka modul tidak akan lagi dipandang sebagai buku teks kaku, melainkan teman belajar yang interaktif dan sangat cocok untuk memfasilitasi proses belajar anak kelas III SD yang masih berada di tahap operasional konkret.

Berdasarkan kesenjangan data di lapangan dan landasan teori yang telah dipaparkan, peneliti berupaya mengambil langkah solutif dengan menawarkan inovasi berupa pengembangan media MOSAIK (Modul Sosial Budaya Interaktif dan Kontekstual). Media MOSAIK ini dirancang sedemikian rupa secara khusus untuk mata pelajaran IPAS kelas III SD dengan mengawinkan unsur visual yang disukai anak, ruang penugasan berbasis masalah sehari-hari (kontekstual), hingga adanya kuis atau permainan ringan di akhir tiap sub-bab agar anak tidak mudah jenuh. Upaya pemberian solusi melalui pengembangan media ini juga didukung kuat oleh temuan riset dari Mardayanti, dkk (2025), yang membuktikan bahwa penggunaan bahan ajar yang didesain secara visual dan kontekstual terbukti mampu mendongkrak tingkat pemahaman konsep siswa secara signifikan jika dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional biasa [6]. Melalui hadirnya MOSAIK, peneliti berupaya untuk mengubah *mindset* atau persepsi siswa yang selama ini menganggap materi sosial budaya itu banyak hafalannya, menjadi sesuatu yang asyik untuk dieksplorasi. Modul ini didesain tidak cuma sekadar untuk dibaca, tapi juga aktif mengajak siswa berinteraksi melalui berbagai macam aktivitas fisik dan kognitif ringan, seperti aktivitas menjodohkan gambar tradisi, mengisi teka-teki silang budaya, hingga memecahkan cerita kasus sederhana tentang keragaman teman-teman di sekitar lingkungan rumah mereka.

Berangkat dari pemaparan pada bagian pendahuluan, fokus utama riset ini tertuju pada proses perancangan serta pengujian tingkat kelayakan produk demi menanggulangi minimnya capaian belajar siswa dalam muatan pelajaran IPAS. Atas dasar hal tersebut, studi ini diorientasikan untuk mengurai kendala pembelajaran tersebut melalui perancangan serta pengujian tingkat kelayakan media MOSAIK dalam cakupan materi sosial budaya IPAS untuk siswa kelas III SD, sekaligus mengamati keberadaan peningkatan capaian belajar peserta didik pascapenerapan media tersebut. Dengan demikian, muara utama pelaksanaan riset ini mencakup penjabaran komprehensif mengenai prosedur pengembangan produk serta evaluasi terhadap derajat kelayakan media MOSAIK secara mendalam, sekaligus untuk mengukur secara pasti seberapa besar signifikansi peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah media ini diimplementasikan di kelas III SD Muhammadiyah Plus Taman Siswa Kota Mojokerto.

II. METODE

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan sebagai kerangka kerja utamanya. Kerangka kerja R&D ini difungsikan secara khusus untuk merancang serta merealisasikan suatu produk edukatif spesifik, yang kemudian dilanjutkan dengan tahap pengujian komprehensif guna mengukur tingkat efektivitas penggunaannya secara menyeluruh di lapangan. Secara konseptual, metodologi penelitian dan pengembangan ini secara khusus digunakan untuk membuat produk tertentu serta memvalidasi seberapa efektif penerapan produk itu saat digunakan [7].

Kerangka kerja yang dipilih untuk mengarahkan proses pengembangan dalam studi ini berpatokan pada model Four-D (4D). Pendekatan sistematis yang pertama kali digagas oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974 tersebut dikenal sangat fleksibel, sehingga dapat diaplikasikan secara luas dalam merancang bermacam-macam bentuk media pembelajaran [8]. Seiring dengan berjalannya waktu, pendekatan penelitian dan pengembangan yang menggunakan kerangka model 4D ini dirasa relevan dalam proses penyusunan bahan ajar, penciptaan media, serta berbagai instrumen pendidikan lainnya. Pada akhirnya, luaran atau produk yang dirancang tersebut membawa sasaran yang tepat, yakni untuk memberikan solusi nyata dalam rangka menyelesaikan berbagai kendala maupun permasalahan yang kerap dialami selama berlangsungnya proses kegiatan pembelajaran [9].

Desain penelitian dan pengembangan 4D ini dirancang secara terencana melalui tahapan aktivitas yang berurutan. Hal tersebut dilakukan sebagai upaya untuk mencari jalan keluar atas berbagai persoalan pembelajaran, yang diselaraskan secara langsung dengan kondisi, kebutuhan, serta karakteristik unik para peserta didik di kelas III SD Muhammadiyah Plus Kota Mojokerto. Keunggulan utama dari pendekatan ini berpusat pada adanya integrasi antara analisis substansi materi dan analisis penugasan ketika merumuskan tujuan atau capaian pembelajaran. Lebih dari itu, masing-masing fase di dalam model 4D ini diuraikan dengan sangat terperinci, sehingga memberikan kemudahan yang signifikan bagi peneliti dalam mengimplementasikannya [10].

Sebuah tahapan yang wajib dilakukan sebelum ataupun melaksanakan uji coba di lapangan adalah melangsungkan proses validasi awal yang melibatkan ahli mengenai media MOSAIK. Fase validasi ahli ini secara khusus ditujukan kepada tim validator yang mencakup ahli di bidang materi, bahan ajar, linguistik (bahasa), serta ahli desain pembelajaran. Selanjutnya, terkait dengan instrumen pengumpulan data yang diaplikasikan, peneliti menggunakan metode wawancara, pengamatan langsung (observasi), evaluasi tes, serta penyebaran kuesioner atau angket kepada peserta didik. Sementara itu, pendekatan pengolahan data yang diadaptasi menggabungkan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Penggabungan kedua analisis ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam terkait perancangan media MOSAIK, sekaligus menganalisis aspek kevalidan, tingkat keefektifan, serta nilai kepraktisan dari produk yang diproduksi. Penentuan kevalidan media MOSAIK diperoleh melalui rekapitulasi skor evaluasi dari tahap penilaian pakar. Penilaian menyeluruh tersebut melibatkan empat bidang keahlian, yang mencakup pakar materi, pakar kebahasaan, pakar perancangan pembelajaran, serta pakar pengembangan bahan ajar. Adapun perolehan skor akhir dari serangkaian penilaian ahli tersebut nantinya akan dihitung secara matematis dengan menerapkan rumus sebagai berikut:

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan :

Vah : Validasi ahli

Tse : Total skor yang dicapai (penilaian ahli)

Tsh : Total skor yang diharapkan (skor maksimal)

Selanjutnya, hasil skor yang telah diperoleh dari perhitungan rumus diatas dianalisis guna mengetahui tingkat validitas dari produk pengembangan MOSAIK (Modul Sosial Budaya Interaktif dan Kontekstual) menggunakan perhitungan atau rumus sebagai berikut :

$$X = \frac{Vah1+Vah2+Vah3+Vah4}{4}$$

Keterangan :

- X : Rata-rata validasi gabungan
 Vah1 : Validasi ahli desain pembelajaran
 Vah2 : Validasi ahli materi
 Vah3 : Validasi ahli bahasa
 Vah4 : Validasi ahli bahan ajar

Data kuantitatif yang diperoleh melalui formulasi di atas selanjutnya ditelaah secara mendalam guna mengukur validitas dari media modul pengembangan tersebut. Analisis yang dilakukan mengacu pada kriteria validitas yang bersumber dari modifikasi Akbar [11], yakni :

Tabel 1. Kriteria Validitas Produk

No	Kriteria Pencapaian Nilai	Tingkat Validitas
1	$81,25\% \leq X \leq 100\%$	Sangat Valid
2	$62,50\% \leq X < 81,25\%$	Valid
3	$43,75\% \leq X < 62,50\%$	Kurang Valid
4	$25,00\% \leq X < 43,75\%$	Tidak Valid

Berdasarkan kriteria pada Tabel 1, dapat diketahui bagaimana tingkat kevalidan produk MOSAIK (Modul Sosial Budaya Interaktif dan Kontekstual) yang dikembangkan.

Evaluasi kepraktisan terhadap media yang dirancang peneliti ditinjau melalui instrumen kuesioner respon peserta didik pasca-pemanfaatan media MOSAIK (Modul Sosial Budaya Interaktif dan Kontekstual) dalam proses pembelajaran. Adapun akumulasi nilai yang bersumber dari angket respon siswa tersebut dikalkulasikan dengan mengacu pada formulasi berikut:

$$Ras = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan :

- Ras/Rag : Hasil angket respon siswa
 Tse : Total skor yang diperoleh
 Tsh : Total Skor maksimal

Skor yang diperoleh dari perhitungan rumus tersebut selanjutnya dianalisis untuk mengukur tingkat kepraktisan modul MOSAIK (Modul Sosial Budaya Interaktif dan Kontekstual) yang telah dirancang. Adapun acuan pengategorian derajat kepraktisan dari penggunaan produk interaktif ini berpedoman pada kriteria di bawah ini:

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Modul

No	Kriteria Pencapaian Nilai	Tingkat Kepraktisan
1	$81,25\% < Ras \leq 100\%$	Sangat Praktis
2	$62,5\% < Ras \leq 81,25\%$	Praktis
3	$43,75\% < Ras \leq 62,5\%$	Kurang Praktis
4	$25\% \geq Ras \leq 43,75\%$	Tidak Praktis

Berdasarkan kriteria pada Tabel 2, dapat diketahui bagaimana tingkat kepraktisan produk MOSAIK (Modul Sosial Budaya Interaktif dan Kontekstual) yang dikembangkan.

Pengukuran efektivitas produk Modul Sosial Budaya Interaktif dan Kontekstual (MOSAIK) dalam penelitian pengembangan ini didasarkan pada tiga indikator utama, yakni capaian hasil belajar peserta didik serta lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Ketiga parameter tersebut menjadi acuan penting untuk mengukur sejauh mana dampak pembelajaran setelah mengimplementasikan media yang telah dikembangkan. Evaluasi keberhasilan ini dikalkulasi menggunakan formulasi statistik tertentu. Adapun formula matematis yang digunakan untuk menghitung persentase keterlaksanaan aktivitas pengajar maupun peserta didik disajikan dalam persamaan berikut :

$$Oas/Oag = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan :

- Oas/Oag : Observasi aktivitas guru dan siswa
 Tse : Total skor yang diperoleh
 Tsh : Total Skor maksimal

Hasil dari perhitungan dengan menggunakan rumus diatas akan dianalisis untuk mengetahui tingkat keefektifan pada proses pembelajaran dengan menggunakan produk MOSAIK (Modul Sosial Budaya Interaktif dan Kontekstual) yang dikembangkan. Analisis yang dilakukan mengacu pada kriteria keefektifan produk kartu yang telah disusun sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Aktivitas Siswa dan Guru

No	Kriteria Aktivitas Siswa dan Guru	Keterangan
----	-----------------------------------	------------

1	$50\% \leq Oas/Oag \leq 100\%$	Aktif
2	$Oas/Oag < 50\%$	Tidak Aktif

Keefektifan produk yang dikembangkan juga dilihat berdasarkan ketuntasan belajar siswa. Ketuntasan belajar siswa mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ada pada sekolah, dalam penelitian ini yakni pada SD Muhammadiyah Plus Kota Mojokerto. Teknik penilaian hasil belajar siswa dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$KB = \frac{s}{st} \times 100\%$$

Keterangan :

KB : Ketuntasan belajar
s : Total skor yang diperoleh
st : Total Skor maksimal

KKM yang digunakan di SD Muhammadiyah Plus Kota Mojokerto yakni 75. Sehingga siswa dikatakan mencapai KKM apabila mendapat nilai 75 atau lebih. Setelah diperoleh ketuntasan belajar masing-masing siswa, langkah selanjutnya yakni melakukan analisis berdasarkan kriteria ketuntasan belajar. Kriteria ketuntasan belajar didasarkan pada teori dari Trianto yang menyebutkan bahwa dalam suatu kelas dikatakan tuntas secara klasikal apabila ketuntasan belajar siswa secara klasikal mencapai 85% atau lebih [12]. Kriteria ketuntasan belajar tersebut dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. Kriteria Ketuntasan Belajar Klasikal

Kriteria Ketuntasan	Keterangan
$85\% \leq KBK \leq 100\%$	Siswa secara klasikal memenuhi ketuntasan belajar
$KBK < 85\%$	Siswa secara klasikal tidak memenuhi ketuntasan belajar

Berdasarkan analisis ketuntasan hasil belajar siswa, maka media MOSAIK (Modul Sosial Budaya Interaktif dan Kontekstual) dapat dikatakan efektif apabila hasil belajar siswa setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan MOSAIK (Modul Sosial Budaya Interaktif dan Kontekstual) menunjukkan kriteria tuntas sebesar $\geq 85\%$ dari keseluruhan jumlah siswa.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Kevalidan Produk Katalia (Kartu Tata Tertib Lalu Lintas)

Pengujian kelayakan media MOSAIK dilaksanakan dengan melibatkan penilaian independen dari para ahli yang mencakup ranah materi, rancangan pembelajaran, kebahasaan, serta aspek bahan ajar. Prosedur ini mengonfirmasi prinsip pengujian produk menurut Plomp, yang menghendaki pemenuhan validitas isi (*content*) sekaligus validitas konstruksi (*construct*) [13]. Berdasarkan akumulasi data penilaian, persentase tertinggi diberikan oleh validator materi dengan capaian 94% (Sangat Valid), kemudian diikuti oleh validator bahan ajar sebesar 91% (Sangat Valid), validator bahasa sejumlah 85% (Sangat Valid), serta validator desain pembelajaran yang memperoleh angka 82% (Sangat Valid). Pembahasan tiap aspek yang telah diuji kevalidannya dapat dilihat sebagai berikut :

1. Desain Pembelajaran

Uji validasi pada aspek desain pembelajaran bertujuan untuk mengukur sejauh mana rancangan produk tersebut bisa diimplementasikan secara rasional sekaligus efektif di dalam kelas. Pedoman utama yang dipegang oleh guru dalam proses ini adalah rencana pembelajaran atau modul ajar yang telah diselaraskan dengan Capaian Pembelajaran (CP) IPAS untuk Fase B. Modul ajar sendiri merupakan sebuah instrumen pembelajaran berbasis kurikulum yang dirancang khusus untuk memenuhi standar kompetensi tertentu [14]. Oleh sebab itu, peneliti menyusun angket validasi desain ini dengan mengacu pada rancangan di dalam modul ajar, untuk selanjutnya dinilai kesesuaiannya dengan langkah-langkah yang ada pada media MOSAIK.

Hasil validasi untuk desain pembelajaran ini meraih persentase 82% dan masuk dalam kategori sangat valid. Perolehan ini didasarkan pada keberhasilan peneliti dalam menyelaraskan produk modul dengan komponen-komponen rancangan pembelajaran yang telah dijabarkan sebelumnya. Kesesuaian ini terjadi lantaran peneliti telah menempuh tahapan *define*, salah satunya melalui analisis kurikulum yang berjalan di sekolah. Melalui analisis ini, peneliti membedah Capaian Pembelajaran untuk kemudian diturunkan secara spesifik menjadi Tujuan Pembelajaran. Perumusan Tujuan Pembelajaran ini merupakan fondasi vital untuk merancang langkah-langkah pembelajaran demi mencapai target pemahaman yang diinginkan.

Skor kelayakan 82% ini didapatkan dari indikator penilaian ahli yang memberikan poin sangat setuju (4) dan setuju (3). Hal tersebut dibuktikan melalui pernyataan validator yang mengapresiasi keruntutan tahapan

pembelajaran yang disajikan di dalamnya. Meski demikian, terdapat catatan tambahan dari validator bahwa modul ajar tersebut pada dasarnya sudah layak digunakan, namun dengan sedikit revisi pada bagian detail kegiatan pembelajarannya.

2. Materi

Fokus utama dari validasi materi adalah untuk memastikan apakah konten yang disajikan di dalam produk MOSAIK sudah sepenuhnya relevan dengan tujuan pembelajaran. Media MOSAIK ini memuat muatan materi keragaman sosial budaya yang dikhususkan pada mata pelajaran IPAS kelas III SD. Konten yang diintegrasikan ke dalam media ini sudah diselaraskan dengan Capaian Pembelajaran dari materi tersebut. CP ini kemudian diperinci kembali menjadi Tujuan Pembelajaran yang diturunkan ke dalam modul sesuai dengan konsep dasar materinya. Alhasil, aspek materi berhasil meraih skor 94% (Sangat Valid) berkat penilaian sangat setuju (skor 4) dan setuju (skor 3) dari para validator. Fakta ini membuktikan bahwa muatan materi pada MOSAIK sudah sinkron dengan tujuan pembelajaran. Peneliti juga telah menindaklanjuti berbagai saran dan komentar dari ahli materi demi penyempurnaan produk agar konsepnya lebih mudah dicerna oleh siswa.

3. Bahasa

Uji validitas bahasa bertujuan untuk menakar ketepatan dan tingkat kemudahan bahasa yang diaplikasikan pada produk MOSAIK. Instrumen angket untuk validator ini berisi poin-poin pertanyaan seputar tingkat kesesuaian dan kemudahan struktur bahasa di dalam media. Pada tahap ini, validasi bahasa menorehkan persentase 85% (Sangat Valid) dengan capaian indikator skor 4 dan 3. Untuk meningkatkan kualitas produknya, peneliti langsung melakukan revisi sesuai masukan validator, seperti membenahi kata-kata yang dirasa ambigu, memperbaiki rentetan kalimat yang tidak efektif, serta menyempurnakan struktur kebahasaan agar instruksi dalam modul lebih mudah dipahami oleh anak-anak.

4. Bahan Ajar

Validasi bahan ajar berfungsi untuk mengukur kelayakan dari bentuk fisik modul yang telah dikembangkan. Berdasarkan penelitian yang relevan, komposisi visual dan integrasi narasi kontekstual pada bahan ajar sangat esensial bagi anak usia sekolah dasar kelas rendah agar mampu menjembatani pemahaman konsep abstrak [15]. Oleh karena itu, peneliti mendesain angket validasi ini berdasarkan standar kriteria pemilihan bahan ajar yang relevan dengan format produk MOSAIK.

Media modul ini sukses meraih skor 91% (Sangat Valid) dengan capaian indikator sangat setuju (skor 4) dan setuju (skor 3) dari pihak validator. Serupa dengan tahapan lainnya, peneliti turut melakukan sejumlah perbaikan berdasarkan evaluasi yang masuk dari validator bahan ajar. Beberapa revisi krusial di antaranya meliputi penyempurnaan rumusan tujuan pembelajaran serta penyelarasan butir soal agar konsisten dengan tujuan yang diharapkan.

Pasca diselesaikannya rangkaian perbaikan dan validasi produk, langkah krusial berikutnya berfokus pada pengujian kinerjanya di lapangan. Pelaksanaan uji coba tersebut diselenggarakan melalui dua tingkatan utama, yang meliputi pengujian skala terbatas pada sampel kelompok kecil serta pengujian penerapan secara penuh pada kelompok besar. Media MOSAIK kemudian dipraktikkan langsung kepada peserta didik untuk meninjau secara nyata seberapa besar tingkat kepraktisan sekaligus keefektifannya.

B. Kepraktisan Produk Katalia (Kartu Tata Tertib Lalu Lintas)

Tingkat kepraktisan MOSAIK dievaluasi menggunakan hasil angket respon dari siswa dan guru pasca-pembelajaran di fase uji coba. Hal ini merujuk pada teori Plomp yang menyatakan bahwa suatu produk dinilai praktis apabila dapat diaplikasikan dengan mudah oleh penggunaannya. Berdasarkan dua tahap uji coba yang diselenggarakan, rata-rata tingkat kepraktisan pada uji coba terbatas menyentuh angka 95% (Sangat Praktis), sedangkan pada uji implementasi mencapai angka 94,5% (Sangat Praktis). Secara akumulatif, hasil akhir menunjukkan tingkat kepraktisan mencapai kriteria sangat praktis. Sejalan dengan temuan Muhardiansyah, dkk (2025), bahan ajar berbasis aktivitas mandiri (*activity-based learning*) terbukti ampuh mengubah suasana belajar yang tegang menjadi jauh lebih menyenangkan dan fleksibel [16]. Tingginya angka respon positif ini menegaskan bahwa media modul tersebut dipandang telah selaras dengan kebutuhan siswa. Selain itu, media MOSAIK memanfaatkan daya tarik visual yang kuat, penggunaan tata bahasa yang jernih, ilustrasi yang proporsional, serta kemampuannya dalam menarik motivasi dan keaktifan belajar siswa. Hasil di lapangan ini juga mengkonfirmasi karakteristik modul interaktif pada umumnya, yakni sangat praktis, tidak membutuhkan tahapan penggunaan yang rumit, dan sangat ampuh dalam membantu siswa memahami sebuah konsep.

C. Keefektifan Produk Katalia (Kartu Tata Tertib Lalu Lintas)

Evaluasi tingkat keefektifan dilakukan dengan mengkaji secara komprehensif data dari lembar pengamatan performa pengajar, instrumen observasi keterlibatan peserta didik, serta perolehan skor pada tes capaian belajar. Data observasi memperlihatkan perolehan kegiatan guru mencapai angka 89% (Sangat Efektif), sementara aktivitas siswa meraih angka 92% (Sangat Efektif). Capaian ini sejalan dengan teori Akbar yang menyebut bahwa media pembelajaran tergolong efektif apabila persentase observasi aktivitas kelas secara deskriptif menembus angka minimal 68% (kategori aktif) [11]. Hal ini diperkuat oleh penelitian dari Nursella, (2024) yang menyimpulkan bahwa

modul interaktif tidak hanya berdampak instan pada skor kognitif, tetapi secara perlahan mampu menumbuhkan karakter keberanian berpendapat dan kolaborasi antar siswa [17]. Selanjutnya, tolak ukur efektivitas media juga dikonfirmasi melalui evaluasi pengerjaan soal di akhir sesi untuk melihat tingkat pemahaman siswa pascapembelajaran dengan MOSAIK. Dengan menggunakan patokan nilai KKM, didapatkan persentase ketuntasan belajar secara klasikal menembus 100%. Pencapaian ini menegaskan teori Trianto bahwa ketuntasan klasikal sukses tercapai apabila menyentuh persentase $\geq 85\%$. Berdasarkan penerapan pendekatan kontekstual yang mana pembelajaran dilakukan dengan menghubungkan materi pelajaran dengan keadaan kontekstual atau dunia nyata, serta didukung hasil aktivitas siswa dan guru yang berada di tingkat sangat efektif serta persentase ketuntasan hasil belajar mencapai 100%, maka secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media MOSAIK terbukti sangat efektif untuk diaplikasikan dalam pembelajaran IPAS.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan rangkaian proses penelitian dan pengembangan (R&D) dengan pendekatan 4D, dapat disimpulkan bahwa produk MOSAIK (Modul Sosial Budaya Interaktif dan Kontekstual) telah memenuhi syarat kelayakan uji. Hasil validasi gabungan dari ahli materi, desain pembelajaran, bahasa, dan bahan ajar menunjukkan persentase sebesar 88% dengan kriteria Sangat Valid. Pada aspek kepraktisan, angket respons siswa dan guru pada tahap uji coba implementasi meraih persentase 94,5% dengan kriteria Sangat Praktis. Sementara itu, uji keefektifan membuktikan bahwa observasi aktivitas siswa berada di angka 92% (Sangat Efektif) serta persentase ketuntasan belajar klasikal berhasil melonjak tajam mencapai 100% (Sangat Efektif). Dengan demikian, media MOSAIK dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk diimplementasikan secara luas guna meningkatkan kualitas pembelajaran mata pelajaran IPAS di Kelas III Sekolah Dasar.

REFERENSI

- [1] Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.
- [2] Muhammad Afif Marta, Dimas Purnomo, and Gusmameli Gusmameli, "Konsep Taksonomi Bloom dalam Desain Pembelajaran," *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, vol. 3, no. 1, pp. 227–246, Dec. 2024, doi: 10.55606/lencana.v3i1.4572.
- [3] D. Viqri, L. Gesta, M. Fattur Rozi, A. Syafitri, and A. Makarim Falah, "Problematisasi Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka," *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, vol. 4, no. 2, pp. 310–315, 2024, [Online]. Available: <http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp>
- [4] Daryanto, *Menyusun Modul: Bahan Ajar untuk Persiapan Guru dalam Mengajar*. Yogyakarta: Gava Media, 2013.
- [5] A. Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press, 2015.
- [6] F. Mardiyanti, A. Capah, I. T. Khofifah, and S. Q. Sitorus, "Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Kearifan Lokal terhadap Pemahaman Materi Bangun Ruang di Sekolah Dasar," *Jurnal Matematika dan Ilmu Pengelatan Alam*, vol. 3, pp. 86–92, doi: 10.59581/konstanta-widyakarya.v3i2.5103.
- [7] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- [8] I. Arkadiantika, W. Ramansyah, M. A. Effindi, and P. Dellia, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIRTUAL REALITY PADA MATERI PENGENALAN TERMINATION DAN SPLICING FIBER OPTIC," *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, pp. 29–36, 2020, [Online]. Available: <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>
- [9] E. Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: CV Alfabeta, 2019.
- [10] M. S. Muluk and I. Athaillah, "Pengembangan Metode Pembelajaran Berbasis Permainan pada Mata Kuliah Agama Islam di AKN Putra Sang Fajar Blitar Menggunakan Model 4-D Thiagarajan," *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 4, no. 2, pp. 92–103, Dec. 2023, doi: 10.32478/ta.v2i2.139.
- [11] S. Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017.
- [12] Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka, 2011.
- [13] Tj. Plomp and Nienke. Nieveen, *Educational design research. Part A : an introduction*. SLO, 2013.
- [14] U. Maulida, "PENGEMBANGAN MODUL AJAR BERBASIS KURIKULUM MERDEKA," *Tarbawi : Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, vol. 5, no. 2, pp. 130–138, 2022, [Online]. Available: <https://stai-binamadani.e-journal.id/Tarbawi>
- [15] S. Perwitasari, dun Akbar, and S. Perwitasari Pendidikan Dasar, "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kontekstual," *Jurnal Pendidikan*, vol. 3, no. 3, 2018, [Online]. Available: <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- [16] S. Muhandiansyah, Wasino, Sarwi, and T. Raharjo, "EFEKTIVITAS BAHAN AJAR INTERAKTIF BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP IPA SISWA KELAS V SD," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 10, no. 4, 2025.
- [17] Nursella, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa SD," *EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan*, 2024.