

Pengembangan Media Katalia (Kartu Tata Tertib Lalu Lintas) untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 2 SD

Oleh :

Sri Rahayu

Dr. Kemil Wachidah, S.Pd.I., M.Pd.

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Agustus 2026



Pendahuluan

Bahasa Indonesia & Civic Skills

Bahasa Indonesia mengajarkan empat keterampilan dasar berbahasa sekaligus materi keselamatan dan rambu lalu lintas untuk menggembleng *civic skills* peserta didik sejak dini.

Kesenjangan di Kelas 2 SD Muhammadiyah Plus Mojokerto

Ketuntasan belajar klasikal hanya **72%** (target $\geq 85\%$). **100%** siswa belum pernah menggunakan media kartu, dan **88%** tertarik dengan pembelajaran berbasis visual.

Solusi: Media Katalia

Kartu bergambar dirancang dengan warna kontras sesuai rambu asli, memungkinkan siswa *learning by playing* — mengubah konsep rambu yang kaku menjadi permainan yang menarik.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

Pertanyaan Penelitian

Penelitian ini bertujuan mengembangkan serta menguji media Katalia (Kartu Tata Tertib Lalu Lintas) untuk pembelajaran Bahasa Indonesia materi rambu lalu lintas di kelas 2 SD.

Kevalidan

Sejauh mana media Katalia dinyatakan **valid** berdasarkan penilaian ahli (desain, materi, bahasa, bahan ajar)?

Kepraktisan

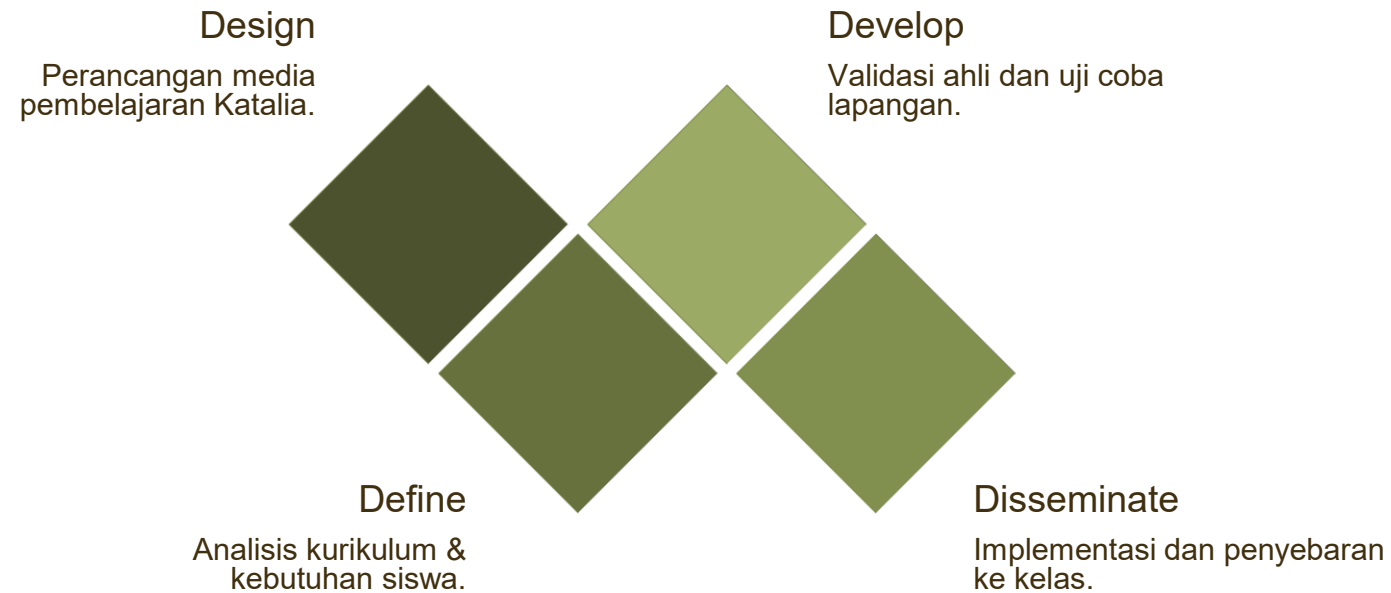
Sejauh mana media Katalia dinyatakan **praktis** berdasarkan respons siswa pada uji coba terbatas dan implementasi?

Keefektifan

Sejauh mana media Katalia **efektif** dalam meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan ketuntasan belajar klasikal?

Metode

Reasearch & Development



Hasil

Hasil Validasi, kepraktisan & keefektifan

86,25%

Kevalidan Rata-rata

Desain 80% · Materi 92,5% · Bahasa 82,5% · Bahan Ajar 90% —
kategori **sangat valid**

93,3%

Kepraktisan

Respons siswa pada uji implementasi — kategori **sangat praktis**

88%

Aktivitas Guru

Observasi kegiatan pengajar — kategori **sangat efektif**

100%

Ketuntasan Klasikal

Seluruh siswa melampaui KKM (≥ 75) — kategori **sangat efektif**

Aktivitas siswa mencapai **93,5%** (sangat efektif). Kepraktisan uji terbatas: **96,25%** (sangat praktis).

Pembahasan

Analisis Mendalam Hasil Penelitian

Kevalidan Produk

Validasi oleh 4 ahli (desain, materi, bahasa, bahan ajar) menghasilkan rata-rata **86,25%**. Materi meraih skor tertinggi (92,5%), membuktikan konten Katalia selaras dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia Fase A.

Kepraktisan

Kemasan visual atraktif, bahasa komunikatif, dan ilustrasi tajam memicu antusiasme siswa.
Kemudahan operasional tanpa alur berbelit mempermudah internalisasi konsep.

Keefektifan

Aktivitas guru (88%) dan siswa (93,5%) melampaui ambang batas kategori aktif ($\geq 68\%$).
Ketuntasan 100% membuktikan Katalia efektif meningkatkan hasil belajar.

Temuan Penting Penelitian

Temuan Utama Penelitian

✓ Sangat Valid

Rata-rata validasi **86,25%** dari empat bidang keahlian — media Katalia memenuhi standar kelayakan akademik.

✓ Sangat Praktis

Respons siswa **93,3%** pada uji implementasi — mudah dioperasikan, menarik, dan sesuai kebutuhan siswa kelas 2.

✓ Sangat Efektif

Ketuntasan klasikal naik dari **72% → 100%**. Aktivitas guru 88%, aktivitas siswa 93,5% — peningkatan signifikan.

Media Katalia terbukti **valid, praktis, dan efektif** untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia materi rambu lalu lintas di kelas 2 SD.

Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian



Bagi Guru

Media visual berbasis kartu yang mudah dioperasikan, mendukung pembelajaran interaktif dan mencegah kejenuhan siswa.



Bagi Sekolah

Inovasi media pembelajaran berbasis visual yang dapat diadopsi untuk meningkatkan ketuntasan belajar klasikal.



Bagi Siswa

Pembelajaran menyenangkan melalui *learning by playing*; memudahkan pengenalan dan pengingatan rambu lalu lintas secara mendalam.



Bagi Peneliti Lain

Referensi pengembangan media kartu bergambar menggunakan model 4D untuk mata pelajaran dan jenjang serupa.

Referensi

REFERENSI

Daftar Pustaka

- [1] Gilang et al. (2025). *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan*, 5(1), 56–63.
- [2] Fitri & Ardipal (2021). *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330–6338.
- [3] Effanne & Adri (2022). *Journal Of Education Research P*, 1(2).
- [4] Supriyadin et al. (2024). *Jurnal Evaluasi dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 1(2), 57–3.
- [5] Racastilo & Adri. *Didaktik Global*, 1(2).
- [6] Trianto (2011). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- [7] Pagarra et al. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Makassar: UNM.
- [8] Sugiyono (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [9] Arkadiantika et al. (2020). *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 29–36.
- [10] Mulyatiningsih (2019). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: CV Alfabeta.
- [11] Muluk & Athaillah (2023). *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 92–103.
- [12] Akbar (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rsodakarya.
- [13] Plomp & Nieveen (2013). *Educational Design Research. Part A*. SLO.
- [14] Maulida (2022). *Tarbawi*, 5(2), 130–138.
- [15] Akbar (2022). *Flash Card Sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian*. Bima: Haura Utama.
- [16] Zubaidillah & Hasan (2019). *Jurnal Al Mi'yar*, 2(1).

