

Pengembangan Media Katalia (Kartu Tata Tertib Lalu Lintas) Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Materi Rambu-Rambu Lalu Lintas Di Kelas 2 SD

Sri Rahayu¹⁾, Kemil Wachidah, .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: kemilwachidah@umsida.ac.id

Abstract. *Indonesian Language Education learning on traffic sign materials for second-grade students at SD Muhammadiyah Plus Kota Mojokerto faces challenges due to a low classical mastery rate of only 72% and a lack of visual-based instructional media utilization. This study aims to develop and evaluate the validity, practicality, and effectiveness of Katalia (Traffic Rules Flashcard) media. The research employed a Research and Development (R&D) methodology following the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate). Data were collected through interviews, observations, questionnaires, and achievement tests, which were analyzed using qualitative and quantitative techniques. The validation results achieved an average score of 86.25% from experts, categorizing the media as "very valid". Practicality testing based on student response questionnaires yielded 93.3% during the implementation stage, falling into the "very practical" category. Furthermore, instructional effectiveness was demonstrated by teacher activity scores of 88%, student activity scores of 93.5% (both highly active), and a classical learning completeness rate reaching 100%. Consequently, Katalia media is proven to be valid, practical, and effective in enhancing Indonesian language learning outcomes on traffic sign materials for second-grade elementary students*

Keywords - Katalia, Picture Flashcards, Indonesian language, Learning Outcomes

Abstrak. *Pembelajaran Bahasa Indonesia materi rambu-rambu lalu lintas di kelas II SD Muhammadiyah Plus Kota Mojokerto menghadapi kendala rendahnya ketuntasan belajar klasikal yang hanya mencapai 72%, serta belum dimanfaatkannya media pembelajaran berbasis visual. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media Katalia (Kartu Tata Tertib Lalu Lintas). Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) mengacu pada model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, angket, dan tes hasil belajar, kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kevalidan media dari para ahli mencapai 86,25% dengan kriteria sangat valid. Kepraktisan media berdasarkan angket respon siswa memperoleh persentase 93,3% pada tahap uji coba implementasi dengan kategori sangat praktis. Keefektifan media ditunjukkan oleh pencapaian aktivitas guru sebesar 88% dan aktivitas siswa sebesar 93,5% yang tergolong sangat efektif, serta peningkatan ketuntasan belajar klasikal siswa yang mencapai 100%. Dengan demikian, media Katalia terbukti valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi rambu-rambu lalu lintas di kelas II sekolah dasar*

Kata Kunci - Katalia, Media Kartu Bergambar, Bahasa Indonesia, Hasil Belajar

I. PENDAHULUAN

Kedudukan Bahasa Indonesia sangat krusial bagi seluruh masyarakat Indonesia sebagai landasan utama dalam mencetak generasi yang memiliki kedalaman wawasan, kecakapan, serta kepribadian unggul. Pembelajaran ini tidak sekadar mentransfer pengetahuan teoretis mengajarkan anak-anak empat keterampilan dasar berbahasa, yaitu menyimak, membaca, berbicara, dan menulis, juga mengajarkan tentang materi berhati-hati di mana saja, mengenal rambu peringatan, tanda larangan di tempat umum, serta menjaga keselamatan diri untuk menggembleng keterampilan sipil (*civic skills*) peserta didik. Penguasaan *civic skills* tersebut menjadi modal vital bagi siswa agar mampu menganalisis sekaligus memberikan respons solutif terhadap beragam persoalan riil di tengah kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. [1]. Maka dari itu, Bahasa Indonesia penting untuk diajarkan sejak dini, terutama pada jenjang sekolah dasar sebagai pondasi awal untuk mengenal materi kabahasaan. Namun, penyampaian materi untuk anak sekolah dasar terutama untuk kelas rendah, tidak bisa disampaikan secara teoritis ataupun deskriptif saja, karena pemahaman anak usia sekolah dasar masih bersifat operasional konkrit.

Pemahaman konsep anak usia sekolah dasar yang belum bisa berfikir secara abstrak, tentu sulit untuk memahami bagaimana konsep bahasa Indonesia. Oleh karena itu, keberadaan media maupun instrumen pendukung pembelajaran menjadi hal yang sangat krusial guna memfasilitasi pemahaman peserta didik, khususnya pada muatan materi Bahasa Indonesia. Sarana yang dapat dimaksimalkan yakni penggunaan media pembelajaran. Sarana edukatif berfungsi sebagai instrumen pendukung dalam kegiatan instruksional yang efektif memacu ketertarikan peserta didik, sekaligus mencegah timbulnya kejenuhan serta meningkatkan konsentrasi selama proses pemahaman materi. [2]. Salah satu media pembelajaran yang cocok untuk anak usia sekolah dasar terutama kelas rendah, yakni media berupa kartu bergambar. Penggunaan kartu bergambar sebagai sarana rekreasi yang sudah akrab dalam aktivitas harian siswa sejatinya menyimpan potensi besar; pengintegrasian ke dalam kegiatan pembelajaran terbukti mampu menumbuhkan daya tarik serta melejitkan dorongan belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan pandangan Effane & Adri, yang mendefinisikan media kartu gambar sebagai alat peraga bersimbol, berteks, atau berilustrasi visual, yang secara khusus dirancang guna memfasilitasi dan mengarahkan siswa dalam mengonstruksi pemahaman konsep yang terwakili oleh tampilan visual tersebut [3].

Keberhasilan integrasi media kartu berilustrasi dalam mengoptimalkan proses pembelajaran telah dibuktikan oleh serangkaian penelusuran studi relevan. Hal ini sejalan dengan temuan eksperimental Supriyadin dkk., yang mengonfirmasi bahwa penggunaan *flash card* secara konsisten memicu kenaikan signifikan pada taraf penguasaan materi peserta didik, dengan presentase ketuntasan belajar sebesar 91%. Dari penelitian tersebut juga dijelaskan bahwa media tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan efektif, sehingga siswa lebih antusias dan aktif dalam kegiatan pembelajaran [4]. Hasil penelitian serupa juga didapatkan dalam penelitian oleh Angga & Helmi, dimana media kartu bergambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi simbol-simbol rambu lalu lintas. Peserta didik dapat memahami simbol pada rambu lalu lintas serta menelaah makna nya dengan lebih mudah dengan penggunaan media kartu bergambar, sehingga memperoleh presentase ketuntasan belajar sebesar 87% [5]. Sehingga penggunaan media kartu bergambar tersebut diharapkan dapat menerjemahkan konsep yang ada pada pembelajaran terutama materi Bahasa Indonesia terkait aturan-aturan agar lebih mudah untuk dipahami.

Pada penelitian yang akan dilakukan kali ini, ditemukan kesenjangan atau hasil yang masih belum sesuai harapan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 2 SD Muhammadiyah Plus Kota Mojokerto. Di kelas tersebut ditemukan data bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia belum maksimal secara keseluruhan. Presentase ketuntasan belajar secara klasikal hanya mencapai 72%, sedangkan menurut Trianto, ketuntasan belajar secara klasikal dikatakan tercapai apabila mencapai 85% atau lebih [6]. Kemudian berdasarkan penyebaran angket kebutuhan, ditemukan bahwa 100% siswa belum pernah menggunakan media berbentuk kartu, dan 88% siswa tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan gambar atau visual. Berdasarkan hal tersebut, maka diperlukan sebuah inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga nantinya media yang digunakan dapat tepat guna dan memaksimalkan proses belajar siswa.

Oleh karenanya, penelitian kali ini menawarkan sebuah solusi berupa pengembangan Media Katalia (Kartu Tata Tertib Lalu Lintas). Katalia dirancang dengan format kartu yang menarik, menggunakan warna-warna kontras sesuai warna asli rambu, dan memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain (*learning by playing*). Penggunaan warna dan desain yang menarik menjadi aspek penting dalam media berbentuk visual, karena media tersebut ditangkap langsung melalui indera penglihatan, sehingga unsur desain atau warna menjadi aspek yang pertama kali dilihat untuk menarik peserta didik [7]. Penggunaan media kartu juga memungkinkan untuk mengajak siswa bermain sambil belajar, yang mana hal tersebut sesuai dengan karakteristik siswa di kelas 2 yang tentunya masih dalam masa bermain. Dengan media ini, konsep rambu-rambu yang kaku dapat diubah menjadi permainan kartu yang seru, sehingga siswa lebih mudah mengenali dan mengingat aturan lalu lintas secara lebih mendalam.

Berdasarkan penjelasan diatas, ditemukan permasalahan yang ada di kelas 2 SD Muhammadiyah Plus pada materi Bahasa Indonesia. Hasil identifikasi awal mengindikasikan bahwa pencapaian ketuntasan belajar siswa secara keseluruhan belum mencapai batas optimal, yang diikuti oleh urgensi ketersediaan sarana edukatif berorientasi visual

untuk memfasilitasi pemahaman peserta didik selama kegiatan belajar. Sehingga dibutuhkan sebuah inovasi media pembelajaran berbasis visual untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara klasikal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan persoalan tersebut, studi ini dilaksanakan sebagai langkah solutif. Secara spesifik, riset ini bertujuan menguji tingkat kelayakan media dari sudut pandang para ahli, mengukur kepraktisan penggunaannya oleh pendidik maupun peserta didik, serta mengevaluasi sejauh mana produk ini efektif memacu hasil belajar siswa.

II. METODE

Pendekatan yang diterapkan dalam studi ini merujuk pada skema *Research and Development* (R&D), atau yang secara luas dikenal sebagai penelitian pengembangan. Metodologi R&D ini difungsikan sebagai kerangka kerja untuk merancang serta merealisasikan suatu luaran produk yang spesifik. Selain berfokus pada tahapan pembuatan, modalitas riset ini mencakup pengujian komprehensif guna mengukur tingkat efektivitas, kelayakan, serta keberdayagunaan dari produk yang telah dihasilkan saat diimplementasikan di lapangan. [8].

Riset ini mengadopsi rancangan pengembangan model Four-D (4D), sebuah kerangka kerja yang diprakarsai oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, beserta Melvyn I. Semmel pada tahun 1974. Kerangka 4D tersebut memiliki fleksibilitas tinggi untuk merancang beraneka ragam sarana edukatif [9]. Seiring berjalannya waktu, skema penelitian dan pengembangan berbasis 4D kian intensif diaplikasikan dalam penyusunan bahan ajar, instrumen instruksional, maupun media pendukung lainnya. Luaran produk dari proses ini pada hakikatnya ditujukan untuk menghadirkan solusi konkret terhadap berbagai hambatan yang muncul selama kegiatan belajar mengajar [10].

Penetapan kerangka 4D dalam riset pengembangan ini didasari pertimbangan metodologis yang berakar pada teori-teori instruksional. Model ini dirancang lewat tahapan terstruktur dan berurutan sebagai ikhtiar menyelesaikan kendala pembelajaran yang diselaraskan dengan profil serta kebutuhan siswa kelas II SD Muhammadiyah Plus Kota Mojokerto. Nilai tambah model ini berpusat pada pengintegrasian analisis substansi materi dan analisis tugas sewaktu merumuskan capaian pembelajaran. Terlebih lagi, setiap fase operasionalnya dijabarkan secara rinci sehingga memberikan kemudahan bagi peneliti dalam mengimplementasikannya [11].

Langkah krusial yang wajib ditempuh sebelum menggelar riset maupun menguji coba produk di lapangan adalah pelaksanaan pengujian kelayakan awal oleh para pakar terhadap media Katalia (Kartu Tata Tertib Lalu Lintas). Proses evaluasi ini melibatkan jajaran ahli yang mencakup validator materi, spesialis bahan ajar, pakar kebahasaan, serta penilai desain pembelajaran. Sementara itu, untuk menjaring data penelitian, diterapkan kombinasi instrumen berupa wawancara mendalam, pengamatan langsung, tes pemahaman, serta penyebaran kuesioner kepada para siswa. Data yang terkumpul selanjutnya diolah menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif guna membedah alur perancangan media Katalia, sekaligus mengukur tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya secara terukur. Kualifikasi kevalidan media kartu ini disintesis dari akumulasi penilaian para verifikator kompeten tersebut, yang mana perolehan skornya dihitung melalui formulasi 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 Katalia (Kartu Tata Tertib Lalu Lintas) 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

x Perolehan angka dari formulasi matematis tersebut selanjutnya dikaji guna menentukan derajat keabsahan media kartu hasil pengembangan. Evaluasi ini berpatokan pada indikator validitas yang diadaptasi dari teori Akbar [12], sebagaimana tertera di bawah ini :

Tabel 1. Kriteria Validitas Produk

No	Kriteria Pencapaian Nilai	Tingkat Validitas
1	$81,25\% \leq X \leq 100\%$	Sangat Valid

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.

Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

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 Katalia (Kartu Tata Tertib Lalu Lintas) yang dikembangkan.

Tingkat kepraktisan dari produk kartu hasil pengembangan ini dievaluasi melalui pencapaian kuesioner tanggapan peserta didik pascapenerapan media Katalia (Kartu Tata Tertib Lalu Lintas) dalam proses instruksional. Adapun akumulasi skor yang terhimpun dari lembar respons siswa tersebut selanjutnya dikalkulasikan 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

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus diatas, akan dilakukan analisis guna mengetahui tingkat kepraktisan dari produk Katalia (Kartu Tata Tertib Lalu Lintas) yang dikembangkan. Tingkat kepraktisan penggunaan produk kartu yang dikembangkan dapat dilihat sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

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 Katalia (Kartu Tata Tertib Lalu Lintas) yang dikembangkan.

Tingkat efektivitas media Katalia (Kartu Tata Tertib Lalu Lintas) dalam riset pengembangan ini dievaluasi berdasarkan tiga indikator utama, yaitu capaian belajar peserta didik serta hasil pengamatan terhadap keterlibatan pendidik dan siswa. Derajat keberhasilan inovasi kartu ini ditentukan pascaproses pembelajaran melalui pengintegrasian data perolehan tes belajar bersama rekapitulasi angket partisipasi kelas. Seluruh data tersebut dikuantifikasi melalui prosedur kalkulasi matematis. Adapun perhitungan persentase efektivitas berdasarkan lembar instrumen observasi kegiatan guru maupun siswa diproses menggunakan formulasi 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 Katalia (Kartu Tata Tertib Lalu Lintas) 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

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.

Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

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. Penetapan tolok ukur keberhasilan belajar ini mengacu pada landasan teori Trianto, yang menggarisbawahkan bahwa suatu kelompok belajar dinyatakan memenuhi ketuntasan klasikal jika persentase akumulatif siswa yang lulus mencapai ambang batas minimum 85% atau lebih [6]. Rincian kualifikasi ketuntasan tersebut dipaparkan melalui sajian tabel di bawah ini :

Tabel 4. Kriteria Ketuntasan Belajar Klasikal

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

Mengacu pada evaluasi ketuntasan capaian akademik peserta didik, kriteria efektivitas media Katalia (Kartu Tata Tertib Lalu Lintas) dinyatakan terpenuhi bilamana perolehan nilai siswa menunjukkan peningkatan yang tuntas setelah penerapan media berbasis kartu tersebut dalam proses pembelajaran menunjukkan kriteria tuntas sebesar $\geq 85\%$ dari keseluruhan jumlah siswa.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

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

Penilaian kelayakan dalam penyusunan media Katalia (Kartu Tata Tertib Lalu Lintas) diukur melalui penilaian oleh ahli. Evaluasi produk kartu ini melibatkan empat bidang keahlian, yang mencakup pakar substansi materi, spesialis desain pembelajaran, ahli pengembangan bahan ajar, serta kebahasaan. Kerangka pengujian ini berlandaskan pada pemikiran Plomp, yang menggarisbawahi pentingnya pemenuhan dua kriteria utama dalam validitas produk, yakni cakupan isi (*content validity*) dan ketepatan struktur (*construct validity*) [13]. Berdasarkan akumulasi kalkulasi uji kelayakan oleh para ahli, penelaahan desain pembelajaran memperoleh skor 80% dengan predikat sangat valid, sementara aspek materi meraih 92,5% yang juga tergolong sangat valid. Lebih lanjut, penilaian dari validator bahasa mencatatkan angka 82,5% berpredikat valid, serta komponen bahan ajar menyentuh persentase 90% dalam kualifikasi sangat valid. Pengembangan produk Katalia (Kartu Tata Tertib Lalu Lintas) memperoleh hasil rata-rata sebesar 86,25% pada kategori sangat valid dikarenakan berada pada tingkat pencapaian $84\% < X \leq 100\%$ [12]. Adapun pembahasan lebih lanjut dari hasil validasi sebagai berikut:

1. Desain Pembelajaran

Mengacu pada pemikiran Sugiyono, uji validitas terhadap desain pembelajaran berfungsi untuk menakar sejauh mana produk yang dirancang dapat diimplementasikan secara logis serta berdaya guna dalam kegiatan belajar mengajar. [8]. Adapun pedoman yang perlu dibutuhkan oleh guru selama melaksanakan kegiatan pembelajaran, yakni rencana pembelajaran atau modul ajar yang disusun sesuai dengan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia Fase A. Sebagai salah satu instrumen pedoman pembelajaran, modul ajar didesain dengan mengacu pada kerangka kurikulum yang berlaku guna mengarahkan peserta didik mencapai target kompetensi yang telah dirumuskan. [14]. Peneliti menyusun angket validasi desain pembelajaran berdasarkan desain pembelajaran yang termuat dalam modul ajar kemudian menilai keselarasannya dengan kegiatan pembelajaran yang termuat dalam produk Katalia (Kartu Tata Tertib Lalu Lintas).

Kedudukan modul ajar sebagai perangkat acuan instruksional dirancang berlandaskan struktur kurikuler yang tengah diterapkan, dengan fokus membimbing siswa agar mampu menguasai seluruh standar kemampuan yang telah ditetapkan. Kesesuaian ini dikarenakan peneliti telah melakukan tahapan *define*, yakni salah satunya kegiatan analisis kurikulum yang diterapkan di SD Muhammadiyah Plus. Pada analisis kurikulum ini peneliti menganalisis capaian pembelajaran yang akan dikembangkan dalam modul ajar kemudian disederhanakan menjadi tujuan pembelajaran. Penyusunan tujuan pembelajaran menjadi aspek penting untuk kemudian menyusun langkah-langkah pembelajaran yang diharapkan dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

Hasil presentase sebesar 80% dengan indikator penilaian yang diperoleh, yakni sangat setuju (4) dan setuju (3). Dibuktikan dengan hasil validator yang menyatakan keruntutan langkah-langkah pembelajaran yang telah dibuat. Adapun catatan yang diperoleh dari validator bahwa modul ajar layak digunakan dengan revisi pada kegiatan pembelajaran.

2. Materi

Kevalidan pada aspek materi bertujuan untuk menilai materi yang termuat dalam produk Katalia (Kartu Tata Tertib Lalu Lintas) apakah telah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Produk Katalia (Kartu Tata Tertib Lalu Lintas

yang dikembangkan peneliti memuat materi pada BAB I yang ada pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Materi yang diintegrasikan ke dalam produk Katalia (Kartu Tata Tertib Lalu Lintas) sudah disesuaikan dengan capaian pembelajaran dalam materi yang dikembangkan. Capaian pembelajaran akan diturunkan dan disesuaikan lagi menjadi tujuan pembelajaran, tujuan pembelajaran nantinya akan diintegrasikan ke dalam produk kartu yang sesuai dengan konsep materi yang dikembangkan. Aspek substansi materi pada media Katalia (Kartu Tata Tertib Lalu Lintas) berhasil mengumpulkan persentase 92,5% dengan kriteria "Sangat Valid", yang bersumber dari akumulasi respons "Sangat Setuju" (skor 4) dan "Setuju" (skor 3) oleh tim penilai. Perolehan tersebut menegaskan bahwasanya konten yang tersaji di dalam media kartu tersebut telah selaras secara linier dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Guna mengoptimalkan daya cerna peserta didik terhadap produk ini, peneliti turut merevisi media berdasarkan catatan kritik serta masukan konstruktif dari validator materi.

3. Bahasa

Proses evaluasi aspek kebahasaan dilaksanakan guna mengukur kelayakan konstruksi bahasa yang diterapkan dalam penyusunan media kartu. Instrumen kuesioner yang disebar memuat poin-poin penilaian terkait kejelasan, tingkat keterbacaan, serta keselarasan struktur kalimat pada produk tersebut. Penilaian tata bahasa ini menghasilkan persentase sebesar 82,5% dengan kualifikasi sangat valid, yang didukung oleh capaian skala skor 4 dan 3. Selanjutnya, peneliti menyempurnakan produk dengan merujuk pada umpan balik ahli, khususnya dalam mengeliminasi diksi yang bersifat ambigu dan membenahi alur kalimat agar lebih efektif, serta penyempurnaan bahasa yang digunakan agar lebih mudah dipahami.

4. Bahan Ajar

Uji kelayakan bahan ajar dilaksanakan guna mengukur derajat keabsahan serta kesesuaian produk kartu yang telah dirancang peneliti. Adapun media kartu bergambar ini mengintegrasikan unsur teks tertulis dan visualisasi yang saling bersinergi serta memiliki keterikatan makna secara utuh. [15]. Peneliti menyusun angket validasi bahan ajar berdasarkan kriteria pemilihan bahan ajar yang selaras dengan bahan ajar yang dikembangkan yakni produk Katalia (Kartu Tata Tertib Lalu Lintas).

Hasil pengujian media kartu ini mencatatkan tingkat kevalidan mencapai 90% yang masuk dalam kualifikasi sangat valid, bersumber dari akumulasi respons "sangat setuju" (skor 4) dan "setuju" (skor 3). Guna mengoptimalkan kualitasnya, perbaikan telah dilakukan berpatokan pada catatan serta masukan dari evaluator isi bahan ajar, khususnya mengenai penyempurnaan rumusan target pembelajaran dan penyelarasan instrumen soal agar konsisten dengan sasaran belajar tersebut.

Tahap selanjutnya setelah validasi dan perbaikan produk adalah uji coba. Pelaksanaan pengujian media Katalia (Kartu Tata Tertib Lalu Lintas) melibatkan peserta didik yang terbagi ke dalam dua tingkatan, yakni tahap skala terbatas kelompok kecil serta tahap implementasi lapangan kelompok besar, guna menakar derajat kepraktisan dan efektivitas produk tersebut.

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

Tingkat kepraktisan media Katalia (Kartu Tata Tertib Lalu Lintas) dievaluasi berdasarkan pengolahan kuesioner tanggapan peserta didik dan pendidik selama tahapan uji lapangan. Pengujian ini sejalan dengan pandangan Plomp, yang mengindikasikan bahwa suatu instrumen pembelajaran dinilai praktis apabila dapat dioperasikan dengan mudah oleh target pengguna dalam aktivitas belajar. Rangkaian uji coba ini diselenggarakan dalam dua tahapan berjenjang, meliputi uji coba skala terbatas serta uji coba implementasi, yang mana luaran akhirnya dirujuk pada Tabel 2 (Pedoman Kriteria Kepraktisan). Berdasarkan pengumpulan data, tanggapan siswa pada uji coba terbatas menghasilkan rata-rata persentase sebesar 96,25% dengan kualifikasi sangat praktis, sementara pada tahap uji coba implementasi diraih angka 93,3% yang tetap bertahan pada kualifikasi sangat praktis. Hasil akhir tersebut menempatkan nilai kepraktisan pada rentang $93,3\% < Ras \leq 100\%$, yang secara keseluruhan mengonfirmasi tingkat kepraktisan dalam kategori sangat praktis [12]. Tingkat kesesuaian media dengan kebutuhan peserta didik terbukti melalui capaian kriteria kepraktisan yang bersumber dari umpan balik siswa. Keunggulan inovasi media Katalia (Kartu Tata Tertib Lalu Lintas) ini tercermin dari kemasan visual yang atraktif, formulasi bahasa yang komunikatif, serta ketajaman ilustrasi gambar yang mampu memicu partisipasi aktif sekaligus mendongkrak antusiasme belajar siswa. Keseluruhan indikator tersebut mengukuhkan kekhasan media kartu bergambar yang praktis, yakni menawarkan kemudahan operasional tanpa alur penggunaan yang berbelit, serta mempermudah peserta didik dalam menguatkan ingatan maupun menginternalisasi konsep materi pembelajaran [16].

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

Tingkat efektivitas dalam pengembangan media Katalia (Kartu Tata Tertib Lalu Lintas) dievaluasi melalui tiga parameter utama, yaitu pencapaian tes belajar peserta didik serta hasil pemantauan terhadap tindakan guru dan keaktifan siswa [13]. Data pengamatan memperlihatkan bahwa aspek kegiatan pengajar menyentuh angka 88% (kategori sangat efektif), sementara keterlibatan siswa meraih persentase 93,5% (kategori sangat efektif). Perolehan tersebut mengonfirmasi kriteria Akbar, yang menetapkan bahwa suatu media pembelajaran dikategorikan efektif jika deskripsi aktivitas guru maupun siswa pada lembar pengamatan mampu melampaui ambang batas kategori aktif

dengan capaian minimal 68% [12]. Tingkat efektivitas penggunaan media ini turut ditinjau melalui capaian tes kognitif peserta didik. Pada akhir rangkaian kegiatan instruksional, siswa diberikan evaluasi berupa pengerjaan soal guna mengukur sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi pascapenggunaan media Katalia (Kartu Tata Tertib Lalu Lintas). Batas ketuntasan individu ditetapkan pada perolehan nilai minimal 75%, merujuk pada acuan KKM SDN Kedungotok. Evaluasi tersebut mencatatkan tingkat ketuntasan secara klasikal mencapai 100%, yang berarti seluruh siswa berhasil melampaui standar. Pencapaian ini sejalan dengan pandangan Trianto yang menyatakan bahwa ketuntasan klasikal terpenuhi apabila persentase keberhasilan siswa berada pada angka $\geq 85\%$ [6]. Mengingat hasil pemantauan pada aktivitas pendidik dan peserta didik berada pada kategori sangat efektif, ditambah lagi dengan perolehan tingkat ketuntasan belajar yang menyentuh angka 100%, dapat ditarik kesimpulan bahwa media Katalia (Kartu Tata Tertib Lalu Lintas) terbukti efektif untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

IV. KESIMPULAN

Rangkaian riset pengembangan ini menghasilkan temuan komprehensif mengenai tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari media Katalia (Kartu Tata Tertib Lalu Lintas). Aspek kevalidan produk ini diukur melalui instrumen kuesioner yang dinilai oleh tim penilai pada bidang desain instruksional, substansi materi, tata bahasa, hingga penyusunan bahan ajar. Kalkulasi akhir atas evaluasi para pakar tersebut menunjukkan perolehan angka yang teruji, meliputi pakar desain pembelajaran yang memberikan nilai 80% (kategori sangat valid), pakar materi sebesar 92,5% (kategori sangat valid), pakar kebahasaan mencapai 82,5% (kategori valid), serta pakar bahan ajar yang menembus angka 90% (kategori sangat valid).

Tingkat kepraktisan media Katalia (Kartu Tata Tertib Lalu Lintas) ditinjau melalui perolehan angket tanggapan peserta didik sewaktu tahapan uji coba produk, yang menorehkan angka 93,3% dengan kualifikasi sangat praktis. Sementara itu, efektivitas penggunaan media ini diukur lewat instrumen pengamatan kegiatan pengajar dan peserta didik, dengan capaian aktivitas guru secara khusus menyentuh persentase 88% sehingga tergolong dalam kriteria sangat efektif, dan untuk hasil presentase pada lembar observasi aktivitas siswa mendapatkan presentase sebesar 93,5% pada kategori sangat efektif. Hasil ketuntasan klasikal hasil belajar dalam uji coba terbatas dan implementasi mendapat persentase 100%, sehingga kriteria keefektifan produk Katalia (Kartu Tata Tertib Lalu Lintas) berada pada tingkat sangat efektif. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan tersebut, maka produk Katalia (Kartu Tata Tertib Lalu Lintas) yang dikembangkan oleh peneliti adalah valid, praktis, dan efektif apabila digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi rambu lalu lintas untuk siswa kelas 2 SD Muhammadiyah Plus Kota Mojokerto.

REFERENSI

- [1] M. Gilang, B. Ibtisam, F. Alwan Bahrudin, A. D. Untari, P. Pancasila, and D. Kewarganegaraan, "Strengthening Citizenship Skills in the Context of Digital Citizenship (A Descriptive Study of TikTok Social Media User Students at FKIP Untirta)," *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan*, vol. 5, no. 1, pp. 56–63, 2025, doi: 10.30596/jcositte.v1i1.xxxx.
- [2] F. Fitri and A. Ardipal, "Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 6, pp. 6330–6338, Dec. 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i6.1387.
- [3] A. Effanne and H. T. Adri, "Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Video Dalam Mengembangkan Minat Siswa Terhadap Pembelajaran Seni Budaya," *Journal Of Education Research P*, vol. 1, no. 2, pp. 2808–5558, 2022, [Online]. Available: <https://pedirresearchinstitute.or.id/index.php/THEJOER/index>
- [4] Supriyadin, Hasan, Budiman, and Arif Rahman, "Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Flash Card untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Kelas V," *Jurnal Evaluasi dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, vol. 1, no. 2, pp. 57–3, Jul. 2024.
- [5] A. Figo Racastilo and H. Tasti Adri, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Tentang Simbol Pancasila Menggunakan Kartu Bergambar Kelas II di SDN 1 Purwoagung Tegaldimo Banyuwangi," *Didaktik Global: Jurnal Ilmu Kependidikan*, vol. 1, no. 2, [Online]. Available: <https://didaktikglobal.web.id/index.php/adri>
- [6] Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka, 2011.
- [7] H. Pagarra, A. Syawaluddin, W. Krismanto, and Sayidiman, *MEDIA PEMBELAJARAN*. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022.
- [8] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- [9] 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>
- [10] E. Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: CV Alfabeta, 2019.
- [11] 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.
- [12] S. Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rsodakarya, 2017.
- [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] Muh. R. Akbar, *Flash Card Sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian*. Bima: Haura Utama, 2022.

- [16] M. Haris Zubaidillah and Hasan, "PENGARUH MEDIA KARTU BERGAMBAR (FLASH CARD) TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB," *Jurnal Al Mi'yar*, vol. 2, no. 1, 2019.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.