

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian *Design and Development* ini menggunakan desain model N.J Manson yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Awareness of problem, Suggestion, Development, Evaluation and Conclusion*. Tujuan utama dari penelitian ini adalah merancang bangun sebuah media pembelajaran *Matching Card Transportation* yang ditujukan untuk siswa kelas 2 Sekolah Dasar. Berikut beberapa temuan dan pembahasan dari setiap tahapan:

#### **IV.1 Menyadari adanya masalah pengembangan (*Awareness of problem*)**

Tahap ini merupakan tahapan awal dalam penelitian. Langkah awal yang peneliti lakukan yaitu melakukan observasi langsung pada sekolah dasar yang ada di Kabupaten Pematang Jaya. Kegiatan observasi diawali dengan permintaan izin untuk melakukan penelitian kepada kepala sekolah. Setelah pengurusan izin telah selesai dilakukan maka tahap selanjutnya adalah peneliti melakukan pertemuan dengan guru kelas 2 SD.

Tahap selanjutnya melakukan pertemuan dengan guru kelas 2 untuk melakukan wawancara terkait dengan kegiatan pembelajaran di kelas yang dijalankan. Wawancara terhadap guru dan juga sekolah menghasilkan: (1) media pembelajaran yang sering dilakukan oleh guru yaitu menjelaskan dengan buku dan juga dengan gambar, (2) guru belum pernah menggunakan kartu sebagai media pembelajaran, dan (3) guru juga belum banyak mengajarkan materi tentang keselamatan jalan. Sehingga peneliti disini mengambil materi tentang keselamatan jalan untuk di jadikan sebagai materi sosialisasi dengan tujuan agar siswa lebih memahami tentang keselamatan jalan, sehingga nantinya siswa lebih waspada dan memahami akan keselamatan jalan ketika mereka sudah berkendara.

**Tabel IV. 1** Wawancara Guru

<b>PERTANYAAN</b>	<b>SDIT</b>	<b>SD Negeri 06 Petarukan</b>	<b>SD Negeri 04 Petarukan</b>
Berapa lama bapak/ibu guru mengajar di sekolah dasar?	7 Tahun	9 Tahun	15 Tahun
Berapa jumlah siswa kelas 2 yang bapak/ibu ajar?	26 siswa	43 siswa	38 siswa
Media Pembelajaran seperti apa yang sering guru gunakan saat mengajar?	Menjelaskan dengan buku dan gambar	Menerangkan dari buku TEMA	Menerangkn dari buku TEMA
Apakah guru pernah menggunakan media pembelajaran kartu kepada siswa?	Belum pernah	Belum pernah	Belum pernah
Apakah guru pernah mengajarkan materi tentang keselamatan berlalu lintas kepada siswa?	Pernah	Belum	Belum
Alasan jika belum/sudah mengajarkan materi tentang keselamatan jalan?	Diajarkan pada mapel PPKN	Karena pada materi pembelajarn tidak ada tentang keselamatan berlalu lintas	Karena pada materi pembelajarn tidak ada tentang keselamatan berlalu lintas

#### **IV.2 Memberikan Saran (*Suggestion*)**

Setelah melakukan tahap *Awareness of problem* maka tahap selanjutnya adalah tahap memberikan saran (*Suggestion*). Anna, (2017) anak kelas 2 SD memiliki karakteristik senang sekali dengan dunia bermain dan senang bergerak, mereka tidak bisa duduk berjam-jam mereka paling lama hanya bisa duduk 30 menit, berbeda dengan orang dewasa yang mampu duduk berjam-jam. Mereka juga senang bekerja secara kelompok karena dengan berkumpul bersama teman sebayanya akan merangsang proses bersosialisasi, misalnya belajar memenuhi aturan kelompok, belajar setia kawan, belajar untuk tidak bergantung pada orang dewasa.

Saran yang diberikan oleh peneliti ialah merancang sebuah media pembelajaran dengan menciptakan media edukasi yang kreatif dan inovatif. Media pembelajaran tersebut berupa *Matching Card Transportation*. Beberapa alasan peneliti memilih *Matching Card* untuk

dijadikan media edukasi sebagai berikut:

- a) Dapat membantu siswa untuk mempelajari materi tentang Keselamatan Berlalu Lintas dengan mudah.
- b) Dapat menjadi media pembelajaran dan menjadi sumber belajar siswa.
- c) Unsur interaktifitas didalam *Matching Card* dapat meningkatkan motivasi siswa dalam memahami dan mempelajari materi yang disajikan.
- d) Penyajian materi melalui *Matching Card Transportation* dilakukan dengan menggabungkan unsur gambar, dan teks didalamnya dengan memperhatikan prinsip desain sehingga akan tercipta media edukasi yang kreatif, inovatif dan menarik bagi siswa.

Dalam proses perancangan *Matching Card* ini terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan diantaranya seperti penentuan elemen bahasan yang akan disajikan, pemilihan warna *Matching Card*, pemilihan typografi, pemilihan gambar yang akan disajikan. Berbagai proses tersebut akan dilakukan pada tahap pengembangan (*Development*).

### **IV.3 Mengembangkan Produk (*Development*)**

Tahap pengembangan (*Development*) adalah tahap realisasi *Matching Card* yang akan dijadikan sebagai media pembelajaran. Dalam tahap pengembangan ini peneliti membaginya kedalam beberapa bagian, yaitu sebagai berikut:

#### **IV.3.1 Tahap penentuan materi**

Materi yang akan disampaikan peneliti memilih Keselamatan Berlalu Lintas untuk menjadi *content* dalam pembuatan media pembelajaran *Matching Card*. Didalam kartu akan dijelaskan tentang Jenis-jenis Kendaraan, Jenis Marka jalan, serta Rambu Lalu Lintas.

Selain itu untuk menambah unsur interaktifitas dalam *Matching Card* akan ditambahkan kuis sederhana terkait materi yang disampaikan. Kuis ini juga dapat dijadikan latihan bagi siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka tentang materi.

**Tabel IV. 2** Materi Sosialisasi

No	Kategori	Materi
1	Kendaraan	Bus
		Mobil Box
		Kapal Laut
		Kereta Api
		Becak
		Sepedaa
		Motor
		Mobil Penumpang
2	Rambu Lalu Lintas	Rambu Peringatan Tikungan Tajam
		Rambu Dilarang Parkir
		Rambu Peringatan Tanjakan
		Rambu STOP
		Rambu Peringatan Kearah Kanan
		Rambu Larangan Kendaraan Masuk
		Rambu Peringatan APILL/ Rambu Lalu Lintas
		Rambu Petunjuk Fasilitas Parkir
3	Marka Jalan	Marka Zebra Cross
		Marka Garis Utuh
		Marka Putus-putus
		Marka Berbiku-biku

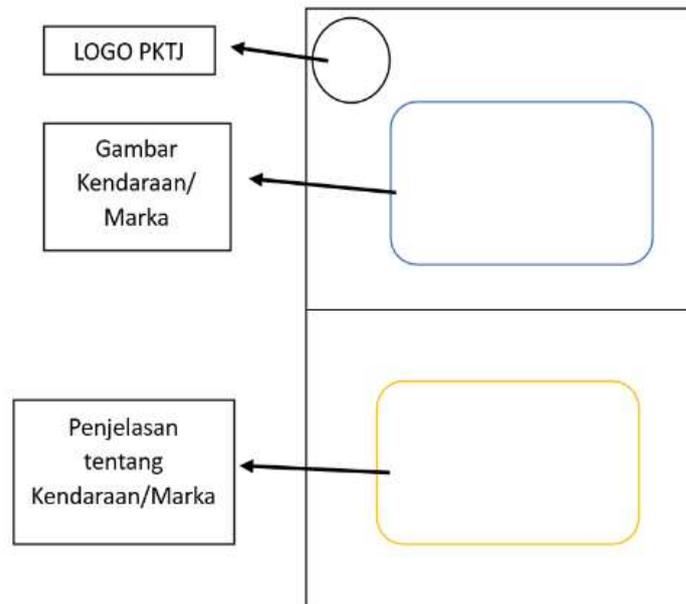
#### IV.3.2 Tahap design

Desain media yaitu perencanaan dalam pembuatan suatu produk, yang meliputi objek yang akan dibuat, sistem, komponen atau bahan yang akan digunakan dalam pembuatan suatu produk. Desain yang akan dibuat adalah kartu. Jenis kertas yang dipilih yaitu ART CARTON 310 + Glossy, pemilihan jenis kertas ini dikarenakan kertas tahan air dan aman digunakan untuk akan dengan ukuran Lebar 6 cm dan Panjang 9 cm.

Sistem dalam desain pada penelitian ini merupakan penggambaran yang berfungsi untuk memvisualisasikan produk yang akan dibuat, dan untuk mengetahui apa saja komponen atau bahan yang digunakan dalam pembuatan produk tersebut.

Penelitian ini menghasilkan suatu produk media sosialisasi yaitu permainan *Matching Card* yang didalamnya menjelaskan mengenai Keselamatan Berlalu Lintas, dengan sasaran produk untuk siswa-siswi Sekolah Dasar Kelas 2. Sebelum peneliti membuat suatu produk, alangkah baiknya peneliti harus mengamati terlebih dahulu karakteristik sasaran kelompok yang

akan menggunakan produk tersebut. Produk media sosialisasi yang akan dibuat harus mudah dipahami dan dibuat semenarik mungkin dalam pemilihan warna dan gambar untuk menarik minat keingintahuan siswa-siswi Sekolah Dasar Kelas 2.



**Gambar IV. 1** Rancangan *Matching Card Transportation*

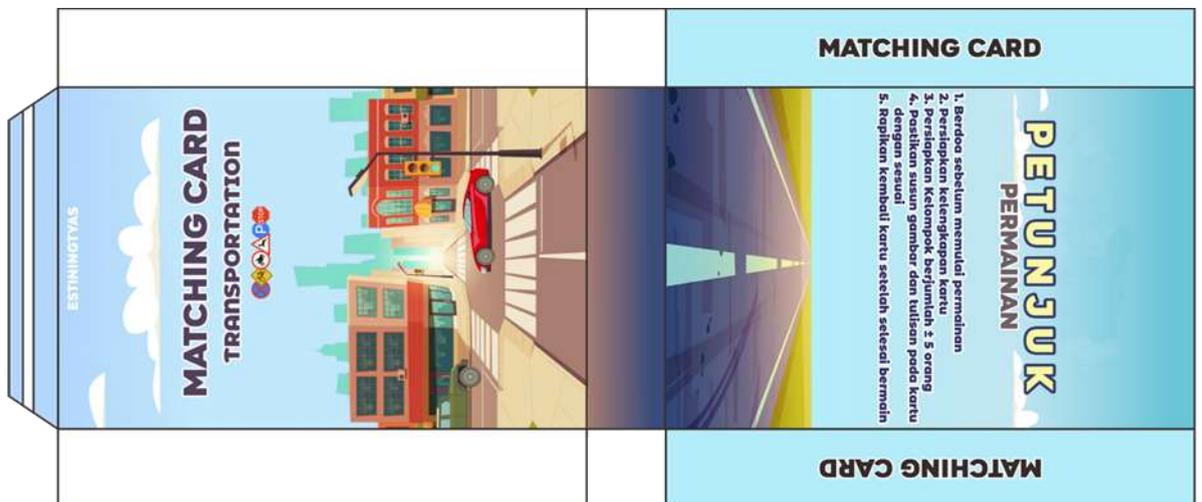
Desain media *Matching Card Transportation* dapat dilihat pada Gambar IV.2, desain dibuat dengan pemilihan gambar dan warna yang menarik, pemilihan warna pada desain ini dibuat dengan warna cerah sehingga memberikan daya tarik terhadap anak-anak, gambar kendaraan, rambu, serta marka jalan juga menggunakan gambar yang jelas dan tidak monoton, sehingga anak-anak tidak cepat bosan pada saat bermain, pemilihan font huruf pada desain kartu juga dibuat tidak formal tetapi bisa dibaca oleh anak kelas 2 SD. Ukuran kartu yang nantinya akan dicetak adalah Panjang 9cm dan lebar 6cm, tujuan agar kartu lebih mudah untuk dibawa dan dimainnya oleh anak kelas 2 SD, desain ukuran kartu ini menyesuaikan ukuran tangan anak-anak.

Berikut adalah desain kartu yang siap untuk dicetak.



**Gambar IV. 2** Desain *Matching Card Transportation*

Desain kemasan yang akan digunakan untuk penyimpanan kartu, desain kemasan dapat dilihat pada **Gambar IV.3**, desain dibuat dengan pemilihan gambar dan warna yang menarik, sehingga anak akan penasaran dengan apa yang dilihatnya. Pada desain kemasan ini juga terdapat cara bermain sehingga memudahkan pemain pada saat ingin bermain.



**Gambar IV. 3** Desain Kemasan *Matching Card*

### IV.3.3 Tahap *Build*

Pembuatan *Matching Card* memerlukan bantuan dari pihak lain, setelah menentukan desain gambar yang akan dijadikan *Matching Card*, maka selanjutnya dalam hal ini peneliti membuat *Matching Card* dengan cara memberikan desain yang sudah di buat sebelumnya ketempat percetakan. Percetakan tersebut bernama DIGITAL PRINTING yang berada di Pernalang.



**Gambar IV. 4** Tempat Percetakan Kartu

Kemudian peneliti memilih bentuk dan ukuran *Matching Card* yang sesuai dengan sasaran yang akan dijadikan objek penelitian. Kartas yang dipilih yaitu ART CARTON 310 + Glossy dengan ukuran Lebar 6 cm dan Panjang 9 cm.

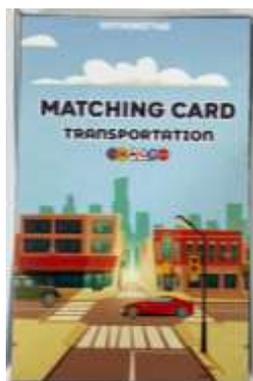


**Tampak Depan**



**Tampak Belakang**

**Gambar IV. 5** Hasil Kartu yang telah di cetak



**Tampak Depan**



**Tampak Belakang**

**Gambar IV. 6** Kemasan yang telah di cetak

Hasil *Matching Card* yang telah jadi kemudian dicek kembali mengenai materi yang akan disampaikan, yaitu jenis-jenis kendaraan, jenis marka jalan, serta rambu lalu lintas. Karakteristik siswa-siswi SD yaitu memiliki rasa ingin tau dan keinginan belajar dalam hal baru, berusaha sendiri dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, dan senang membuat kelompok belajar, untuk itu media yang akan dibuat harus disesuaikan dengan karakteristik siswa-siswi supaya mereka senang dengan penyampaian materi menggunakan media *Matching Card* yang menarik dan kreatif sehingga mereka akan lebih menerima materi dan tidak bosan dalam melakukan sosialisasi.

Bahan-bahan penunjang untuk membuat media permainan antara lain :

1. Gunting (1 buah)

Berfungsi untuk merapikan bagian-bagian yang kurang rata

2. Cutter (1 buah)

Berfungsi untuk membagi memotong kardus tempat kartu agar sesuai dengan pola.

3. Penggaris (1 buah)

Berfungsi untuk membantu pemotongan kardus tempat kartu agar menjadi bagian yang sama besar dan rapih.



**Gambar IV. 7** Alat dan Bahan

#### **IV.4 Melakukan Evaluasi (*Evaluation*)**

Setelah *Matching Card Transportation* selesai dirancang, maka tahap selanjutnya adalah tahap evaluasi. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui ketercapaian dan kelayakan *Matching Card Transportation* sebagai media pembelajaran. Tahap evaluasi ini dibagi menjadi dua tahap yaitu tahap validasi dan tahap uji coba. Pada tahap validasi dilakukan oleh para ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Adapun hasil dan pembahasan pada tahap evaluasi adalah sebagai berikut:

##### **IV.4.1 Validasi Ahli Media**

Penelitian ini melakukan validasi media, yang berfungsi untuk mengetahui apakah media tersebut layak untuk digunakan dalam penelitian. Untuk Validator ahli media dalam penelitian ini yaitu bapak Brasie Pradana. S. B. R. A., S.PD., M.Pd. selaku dosen program studi Rekayasa Sistem Transportasi Jalan dan Fernanda Kirana sebagai Sarjana Pendidikan. Hasil dari penilaian validasi media pertama dapat dilihat pada **Tabel IV.3**:

**Tabel IV. 3** Validasi Ahli Media

<b>No</b>	<b>Aspek</b>	<b>Jumlah Soal</b>	<b>Skor Max</b>	<b>Perolehan Skor</b>	<b>Presentase</b>
<b>1</b>	Tampilan	3	15	12	80%
<b>2</b>	Penggunaan	4	20	15	75%
<b>Rata-Rata</b>					77%

Perolehan presentase validasi media sebesar 77% dengan rincian aspek kualitas Tampilan mendapatkan presentasi sebesar 80%, aspek kualitas Penggunaan mendapatkan presentasi sebesar 75%. Kesimpulan ini membuktikan bahwa hasil validasi media menyatakan bahwa media "Cukup Layak".

Hasil dari penilaian validasi media kedua dapat dilihat pada

**Tabel IV.4:**

**Tabel IV. 4** Penilaian Validasi Ahli Media

No	Aspek	Jumlah Soal	Skor Max	Perolehan Skor	Presentase
1	Tampilan	3	15	13	87%
2	Penggunaan	4	20	16	80%
<b>Rata-Rata</b>					83%

Perolehan presentase validasi media sebesar 83% dengan rincian aspek kualitas Tampilan mendapatkan presentasi sebesar 87%, aspek kualitas Penggunaan mendapatkan presentasi sebesar 80%. Kesimpulan ini membuktikan bahwa hasil validasi media menyatakan bahwa media "Sangat Layak".

Hasil uji kelayakan dari ahli media 1 didapatkan persentase sebesar 77% dan ahli media 2 sebesar 83%, sehingga setelah dilakukan uji kelayakan gabungan oleh ahli media 1 dan ahli media 2 didapatkan hasil sebesar 80% dengan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{(VahMt1 + VahMt2)}{2}$$

$$V = \frac{(77\% + 83\%)}{2}$$

$$V = \frac{160\%}{2}$$

$$V = 80\%$$

#### IV.4.2 Validasi Ahli Materi

Penelitian ini melakukan validasi materi, yang berfungsi untuk mengetahui apakah materi yang akan disampaikan tersebut layak untuk siswa kelas 2 SD. Validator ahli Materi dalam penelitian ini ada dua yaitu ibu Tri Susila Hidayati, S.Pd., M.Si. selaku dosen program studi Rekayasa Sistem Transportasi Jalan dan bapak Dr. Rukman, S.H., M.M. selaku dosen program studi Rekayasa Sistem Transportasi Jalan. Hasil dari penilaian validasi media pertama dapat dilihat pada **Tabel IV.5:**

**Tabel IV. 5** Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Jumlah Soal	Skor Max	Perolehan Skor	Presentase
1	Pembelajaran	5	25	23	92%
2	Rekayasa Media	3	15	15	100%
<b>Rata-Rata</b>					95%

Perolehan presentase validasi materi sebesar 95% dengan rincian aspek kualitas Pembelajaran mendapatkan presentasi sebesar 92%, aspek Rekayasa Media mendapatkan presentasi sebesar 100%. Kesimpulan ini membuktikan bahwa hasil validasi media menyatakan bahwa materi "Sangat Layak".

Hasil dari penilaian validasi materi kedua dapat dilihat pada **Tabel IV.6:**

**Tabel IV. 6** Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Jumlah Soal	Skor Max	Perolehan Skor	Presentase
1	Pembelajaran	5	25	23	92%
2	Rekayasa Media	3	15	13	87%
<b>Rata-Rata</b>					90%

Perolehan presentase validasi materi sebesar 90% dengan rincian aspek kualitas Pembelajaran mendapatkan presentasi sebesar 92%, aspek Rekayasa Media mendapatkan presentasi sebesar 87%. Kesimpulan ini membuktikan bahwa hasil validasi menyatakan bahwa materi "Sangat Layak".

Hasil uji kelayakan dari ahli materi 1 didapatkan persentase sebesar 95% dan ahli materi 2 sebesar 90%, sehingga setelah dilakukan uji kelayakan gabungan oleh ahli materi 1 dan ahli materi 2 didapatkan hasil sebesar 93% dengan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{(VahMt1 + VahMt2)}{2}$$

$$V = \frac{(95\%+90\%)}{2}$$

$$V = \frac{185}{2}$$

$$V = 93\%$$

#### IV.4.3 Penilaian Guru

Penelitian ini dilakukan oleh guru, yang berfungsi untuk mengetahui apakah materi dan media yang akan disampaikan layak untuk siswa kelas 2 SD. Validator dalam penelitian ini yaitu Wali kelas kelas 2 SD. Hasil dari penilaian validasi media dapat dilihat pada **Tabel IV.7**:

**Tabel IV. 7** Penilaian Oleh Guru

No	Nama SD	Jumlah Soal	Skor Max	Perolehan Skor	Presentase
1	SDIT Permata Bunda	7	35	33	91,43%
2	SD N 06 Petarukan	7	35	32	91,43%
3	SD N 04 Petarukan	7	35	33	94,29
<b>Rata-Rata</b>					92,38%

Perolehan presentase oleh guru ini sebesar 92,38% dengan rincian presentasi pada SDIT Permata Bunda sebesar 91,43%, SD Negeri 06 Petarukan sebesar 91,43%, dan SD Negeri 04 Petarukan sebesar 94,29%. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa penilaian oleh guru pada masing-masing SD menyatakan bahwa materi dan media yang akan disampaikan "Sangat layak".

#### IV.4.4 Observasi Terhadap Sikap Siswa Kelas 2 SD

Perhitungan penilaian sikap siswa kelas 2 SD adalah:

$$Skor\ Akhir = \frac{Jumlah\ Perolehan\ Skor}{Skor\ Maksimal} \times 4$$

Kategori penilaian sikap peserta didik didasarkan pada Permendikbud No81 Tahun 2013 yaitu:

**Tabel IV. 8** Kategori Penilaian Sikap Siswa

Kategori Penilaian	Skor Akhir
Sangat Baik (SB)	$3,33 < \text{Skor Akhir} \leq 4,00$
Baik (B)	$2,33 < \text{Skor Akhir} \leq 3,33$
Cukup (C)	$1,33 < \text{Skor Akhir} \leq 2,33$
Kurang (K)	$\text{Skor Akhir} \leq 1,33$

(Sumber: Permendikbud No 81 Tahun 2013)

1) Hasil Penilaian Sikap Siswa SDIT Permata Bunda

**Tabel IV. 9** Sikap Siswa SDIT

Jumlah Siswa	Kategori Sikap
17	SB
9	B

Jumlah skor yang diperoleh dari 26 siswa, 17 siswa memiliki kategori penilaian sikap "Sangat baik" dan 9 orang siswa memiliki kategori penilaian sikap "Baik". Dengan rata-rata nilai yang diperoleh 26 siswa 3.5 Kategori Sikap "Sangat baik".

2) Hasil Penilaian Sikap SD Negeri 06 Petarukan

**Tabel IV. 10** Sikap Siswa SD N 06

Jumlah Siswa	Kategori Sikap
25	SB
18	B

Jumlah skor yang diperoleh dari 43 siswa, 25 siswa memiliki kategori penilaian sikap "Sangat baik" dan 18 orang siswa memiliki kategori penilaian sikap "Baik". Dengan rata-rata nilai yang diperoleh 43 siswa 3.5 Kategori Sikap "Sangat baik".

3) Hasil Penilaian Sikap SD Negeri 04 Petraukan

**Tabel IV. 11** Sikap Siswa SD N 04

Jumlah Siswa	Kategori Sikap
22	SB
16	B

Jumlah skor yang diperoleh dari 38 siswa, 22 siswa memiliki kategori penilaian sikap "Sangat baik" dan 16 orang siswa memiliki kategori penilaian sikap "Baik". Dengan rata-rata

nilai yang diperoleh 38 siswa 3.4 dengan kategori sikap "Sangat baik".

4) Rata-rata penilaian sikap siswa

**Tabel IV. 12** Rata-rata Sikap Siswa

<b>Nama Sekolah</b>	<b>Total Nilai</b>	<b>Kategori</b>
SD N 06	3.5	SB
SDIT	3.5	SB
SD N 04	3.4	SB
<b>RATA-RATA</b>	<b>3.5</b>	<b>SB</b>

Nilai rata-rata sikap siswa kelas 2 SD yang diperoleh dari 3 sekolah dengan jumlah 107 siswa adalah 3.5, dengan kategori sikap yang diperoleh ialah sikap "Sangat baik".

IV.4.5 Uji Coba Media Permainan *Matching Card Transportation*

1. Skenario Pembelajaran

Pengertian Skenario memiliki hubungan dengan tujuan, sebab rencana yang sudah disusun tentu mengarah kepada pencapaian suatu tujuan. Istilah skenario sering digunakan dibidang Pendidikan. Scenario yang digunakan dalam bidang pendidikan ini berhubungan dengan skenario pembelajaran yang terjadi antara guru dan juga siswa.

Skenario pembelajaran merupakan urutan atau rangkaian kegiatan proses pembelajaran yang disusun oleh seorang guru agar suatu proses pembelajara terjadi sesuai dengan yang diinginkan dan tercapainya tujuan yang ingin dicapai (Suningsih, 2018)

Berikut adalah susunan Acara kegiatan sosialisasi SALUD:

**Tabel IV. 13** Susunan Acara

<b>No</b>	<b>Waktu</b>	<b>Jenis Kegiatan</b>	<b>Durasi</b>
1	08.00 – 08.15	Memasuki Ruang Kelas	15 menit
2	08.15 – 08.20	Perkenalan Kepada Anak- Anak SD	5 menit

3	08.20 – 08.25	Mengajarkan Tepuk	5 menit
4	08.25 – 08.40	Melaksanakan Pre- test	15 menit
5	08.40 – 09.20	Penyampaian Materi Oleh Peneliti	40 menit
6	09.20 – 09.25	Penyampaian Materi Menggunakan Maching Card	20 menit
7	09.25 – 09.40	Istirahat	5 menit
8	09.40 – 09.55	Melaksanakan Post-Test	15 menit
9	09.55 – 10.05	Game	10 menit
10	10.05 – 10.20	Penutupan dan Pembagian Hadiah	15 menit

Peserta yang ikut dalam pelaksanaan kegiatan tersebut adalah siswa-siswi kelas 2 SD Negeri 06 Petarukan, SD Negeri 04 Petarukan dan SDIT Permata Bunda, dengan jumlah siswa 107 orang.

## 2. Pelaksanaan Uji Coba Media

### a) Siswa Memasuki Ruang Kelas



**Gambar IV. 8** Siswa memasuki ruang kelas

(Sumber : Dokumentasi Penelitian, 2023)

Tahapan awal yang dilakukan sebelum sosialisasi yaitu dengan berdoa dan pengecekan siswa dan siswa, dengan tujuan supaya acara berjalan dengan lancar.

b) Perkenalan Kepada Anak-Anak SD



**Gambar IV. 9** Perkenalan kepada siswa

(Sumber : Dokumentasi Penelitian, 2023)

Memperkenalkan diri kepada anak yang meliputi nama lengkap, nama panggilan, asal kampus, dan maksud tujuan berada didepan mereka, supaya anak lebih mengenal dan memahami siapa yang berbicara didepan mereka dan memahami maksud dan tujuan keberadaan didepan anak-anak.

c) Mengajarkan Tepuk



**Gambar IV. 10** Tepuk Semangat

(Sumber : Dokumentasi Penelitian, 2023)

Tahap selanjutnya setelah memperkenalkan diri kepada anak-anak, yaitu melakukan tepuk agar anak-anak menjadi tambah semangat dan atusias dalam mengikuti sosialisasi.

Tepuk yang diajarkan disini salah satunya adanya tepuk semangat dengan tujuan sebelum dimulainya sosialisasi siswa dapat lebih bersemangat atau ketika di

tengah-tengah sosialisasi berlangsung siswa merasa bosan kita bisa mengantisipasi dengan Tepuk Semangat.

d) Melaksanakan Pre-test



**Gambar IV. 11** Pre-test

(Sumber : Dokumentasi Penelitian, 2023)

Tujuan dari pengerjaan soal pre-test yaitu untuk mengukur tingkat pemahaman awal dari siswa sebelum dilakukannya kegiatan sosialisasi terkait materi marka jalan. Soal pre-test yang diberikan kepada siswa merupakan jenis soal mencocokkan gambar dengan jumlah 20 butir soal.

e) Penyampaian Materi Oleh Peneliti



**Gambar IV. 12** Penyampaian Materi oleh peneliti

(Sumber : Dokumentasi Penelitian, 2023)

Tujuan penyampaian materi tersebut merupakan upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa-siswai SD tentang keselamatan jalan khususnya pengenalan mengenai marka jalan. Peneliti menerapkan sistem penyampaian materi dengan bercerita karena hal ini akan

mempermudah siswa untuk memahami materi yang peneliti sampaikan.

- f) Penyampaian Materi Menggunakan Media *Matching Card Transportation*



**Gambar IV. 13** Penyampaian materi dengan media Matching Card Transportation

(Sumber : Dokumentasi Penelitian, 2023)

Penggunaan media diharapkan akan terjadinya suatu interaksi antara peneliti dengan siswa SD secara maksimal, menciptakan situasi belajar yang efektif, supaya mencapai hasil sesuai dengan tujuan. Pada saat penyampaian materi menggunakan media *Matching Card* siswa diberikan Nomer pada dada sebelah kanan yang bertuliskan angka dengan tujuan mempermudah pengamat untuk memberikan penilaian sikap terhadap siswa.

- g) Istirahat



**Gambar IV. 14** Istirahat

(Sumber : Dokumentasi Penelitian, 2023)

Setelah melakukan penyampaian materi, pada kesempatan ini diberikan waktu untuk siswa-siswi SD

untuk beristirahat sejenak. Tujuannya agar siswa-siswi SD tidak merasa bosan dan tetap bersemangat dalam mengikuti rangkaian sosialisasi selanjutnya.

h) Melaksanakan Post-Test



**Gambar IV. 15** Post-test

(Sumber : Dokumentasi Penelitian, 2023)

Pelaksanaan post-test bertujuan untuk menilai dan mengetahui apakah siswa-siswi SD sebagai responden atau sasaran dapat mengerti dan memahami materi yang telah disampaikan sebelumnya. Membantu peneliti memperoleh gambaran mengenai kemampuan yang dicapai setelah berakhirnya penyampaian materi menggunakan *Matching Card*. Soal post-test yang diberikan kepada siswa merupakan jenis soal pilihan ganda dengan jumlah 10 butir soal, dan untuk waktu pengerjaannya siswa diberi waktu 10 menit untuk menyelesaikan soal post-test tersebut.

i) Game



**Gambar IV. 16** Game

(Sumber : Dokumentasi Penelitian, 2023)

Kegiatan game dilakukan untuk mengisi kejenuhan setelah mengerjakan post-test, pada kegiatan ini

berfungsi juga untuk siswa-siswi SD mengingat-ingat kembali materi yang telah disampaikan.

j) Penutupan dan Penyerahan Hadian



**Gambar IV. 17** Penutup dan Pemberian hadiah

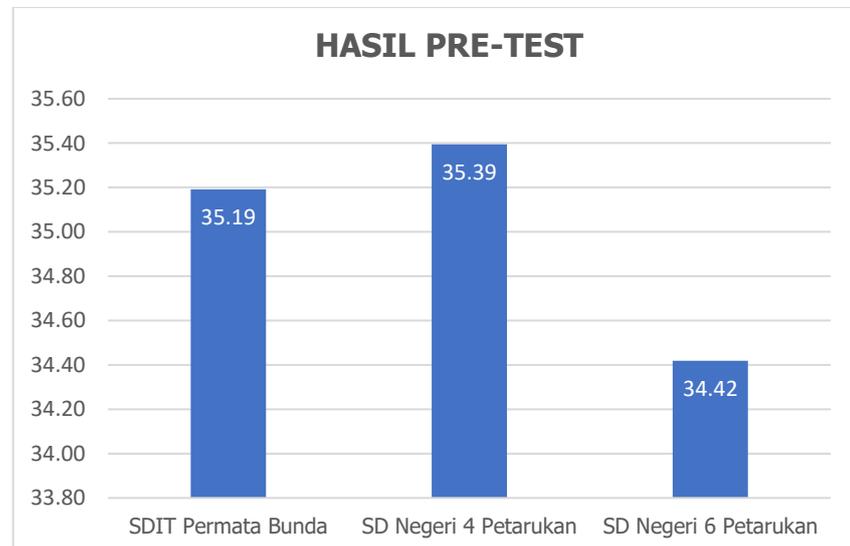
(Sumber : Dokumentasi Penelitian, 2023)

Kegiatan terakhir yang dilakukan adalah pembagian hadiah, pembagian hadiah merupakan salah satu apresiasi untuk siswa- siswi SD yang sudah berani tampil didepan kelas dan menjawab dengan baik pertanyaan yang diberikan dan dilanjutkan dengan penutupan kegiatan sosialisasi.

#### IV.4.6 Perhitungan Efektifitas Permainan *Matching Card Transportation*

Pada tahapan ini peneliti telah selesai melaksanakan uji coba media kepada 3 Sekolah Dasar, SDIT Permata Bunda, SD Negeri 4 Petarukan, dan SD Negeri 6 Petarukan. Dari hasil uji coba media tersebut peneliti melakukan pretest dan posttest untuk mengetahui tingkat efektifitas media dalam upaya peningkatan pemahaman siswa SD mengenai Keselamatan Berjalan Lintas.

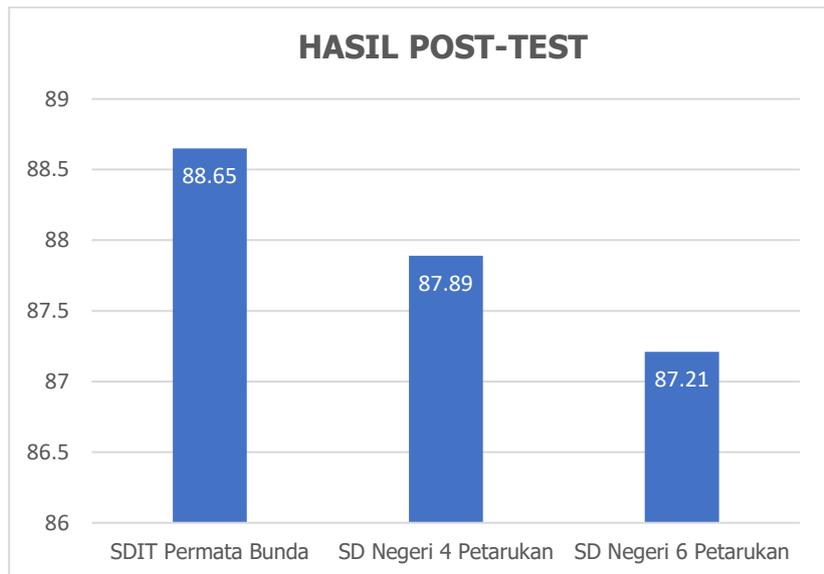
Pretest pada 3 Sekolah Dasar, SDIT Permata Bunda, SD Negeri 4 Petarukan, dan SD Negeri 6 Petarukan, diperoleh hasil bahwa dari 26 siswa SDIT Permata Bunda rata rata jawaban benar siswa adalah 31,19% dari keseluruhan 20 soal. Dari 38 siswa SD Negeri 4 Petarukan rata rata jawaban benar siswa adalah 35,39% dari keseluruhan 20 soal. Dan dari 43 siswa SD Negeri 6 Petarukan rata rata jawaban benar siswa adalah 34,41%. Jadi dari 107 siswa yang melakukan uji pretest maka rata rata siswa dapat menjawab soal adalah 35,00% yang mana berarti pemahaman peserta didik masih kurang mengenai materi Keselamatan Berjalan Lintas.



**Gambar IV. 18** Hasil Pre-Test SDIT Permata Bunda, SD Negeri 4 Petarukan, SD Negeri 6 Petarukan

Hasil Post-test pada 3 Sekolah Dasar, SDIT Permata Bunda, SD Negeri 4 Petarukan, dan SD Negeri 6 Petarukan, setelah melakukan uji coba media diperoleh hasil posttest, bahwa pada 26 siswa SDIT Permata Bunda rata rata jawaban benar 88,65% dari

keseluruhan soal. Pada 38 siswa SD Negeri 4 Petarukana rata rata jawaban benar 87,89% dari keseluruhan soal. Pada 43 siswa SD Negeri 6 Petarukana rata-rata jawaban benar 87,21% dari keseluruhan soal. Rata-rata 107 siswa dapat menjawab 87,92% dari keseluruhan soal. Jadi terdapat peningkatan rata rata jawaban benar siswa dari 35,00% naik hingga 87,92%.



**Gambar IV. 19** Hasil Post-Test SDIT Permata Bunda, SD Negeri 4 Petarukan, SD Negeri 6 Petarukan

- Efektifitas Media

$$g = \frac{x \text{ post} - x \text{ pre}}{100 - x \text{ pre}}$$

$$g = \frac{87,92 - 35,00}{100 - 35,00}$$

$$g = \frac{52,92}{65}$$

$$g = 0,81$$

Presentase efektifitas media

$$g = 0,81 \times 100\%$$

$$g = 81\%$$

keterangan :

$g$  = Efektifitas media

$x$  post = Presentase rata rata posttest

$x$  pre = Presentase rata rata pretest

100 = Skor maksimal test

Perhitungan efektifitas media menggunakan rumus N-Gain. Peneliti mendapatkan nilai N-Gain sebesar 0,81 dan dipresentasikan menjadi 81%.

**Tabel IV. 14** Kriteria tingkat N-Gain

No	Rata Rata	Kriteria
1	$g > 0,7$	Tinggi
2	$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
3	$0 < g < 0,3$	Rendah
4	$g \leq 0$	Gagal

Dari table kriteria N-Gain didapatkan hasil bahwa media yang dibuat oleh peneliti memiliki **Efektifitas Tinggi**.

Dari ketiga materi yang disampaikan oleh peneliti yaitu Pengenalan Kendaraan, Rambu lalu Lintas dan Marka Jalan materi yang mendominasi pada masing-masing SD dengan perhitungan menggunakan SPSS yaitu:

SDIT permata bunda materi yang paling dominan adalah Marka jalan dengan presentasi 45%, Pengenalan Kendaraan 31% dan Rambu Lalu Lintas 24%. SD Negeri 4 Petarukan materi yang paling dominan adalah Rambu Lalu Lintas dengan presentase 38%, Marka jalan 32% dan Pengenalan Kendaraan 30%. SD Negeri 6 Petarukan materi yang paling dominan adalah Rambu Lalu Lintas dengan presentase 36%, Marka jalan 33% dan Pengenalan kendaraan 31%.

Dari ketiga materi yang disampaikan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa materi yang paling dominan adalah Rambu Lalu Lintas, yang artinya bahwa materi yang mudah dipahami dan diterima oleh siswa SD Kelas 2 yaitu Rambu Lalu Lintas.

#### **IV.5 Menyimpulkan (*Concluation*)**

Tahap terakhir dari penelitian ini adalah tahap menyimpulkan. Pada tahap ini akan disimpulkan beberapa data yang diambil dari setiap tahap tahap sebelumnya, baik dari tahap perancangan, tahap hasil validasi dan uji coba media permainan *Matching Card Transportation*.

Perancangan media pembelajaran *Matching Card Transportation* ini telah berhasil dibuat pada penelitian ini. Proses perancangan dan pembuatan *Matching Card Transportation* diawali dari analisis masalah baik observasi maupun wawancara terhadap guru mengenai kondisi pembelajaran disekolah. Analisis yang dilakukan yaitu observasi dan wawancara sehingga mendapatkan data yang valid. Setelah menemukan permasalahan, maka tahap selanjutnya peneliti memberikan saran (*suggestion*) yang diharapkan dapat menjadi solusi alternative dalam mengatasi permasalahan yang ada. Pada tahap *suggestion* dapat dikatakan sebagai tahap penguatan asumsi oleh peneliti untuk menjelaskan alasan memilih *Matching Card Transportation* sebagai media pembelajaran. Setelah solusi diberikan maka tahap peneliti lakukan adalah tahap pengembangan (*development*).

Tahap pengembangan (*development*) ini merupakan tahap realisasi ide yang dipikirkan oleh peneliti, sehingga menjadi produk yang nyata berupa *Matching Card Transportation* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran mengenai Keselamatan Berkendara. Pada tahap *development* ini peneliti menjabarkan tahapan-tahapannya yaitu tahap penentuan materi, tahap design dan yang terakhir tahap build.

Tahap menentukan materi merupakan tahap pengambilan materi dari beberapa sumber dengan berdasarkan capaian pembelajaran, analisis tujuan pembelajaran dan analisis kebutuhan siswa. Beberapa point tersebut harus diperhatikan agar materi yang disajikan pada *Matching Card Transportation* sesuai, sehingga layak untuk digunakan oleh siswa kelas 2 SD.

Tahap design merupakan tahap perancangan media *Matching Card Transportation*. Beberapa proses didalamnya meliputi tahap penentuan penentuan warna pada kartu dan juga kemasan, penentuan typografi yang akan digunakan, penentuan materi yang akan disajikan, penantuan

gambar yang menarik perhatian anak kelas 2 SD, penentuan jenis kertas yang akan digunakan, sehingga kartu yang nantinya akan dicetak aman untuk bermain anak kelas 2 SD, menarik dan juga tidak membosankan. Hasil akhir dari tahap ini berupa Kartu yang akan dibentuk disaat tahap build.

*Matching Card Transportation* yang telah berhasil dibuat harus divalidasi oleh para ahli, untuk mengetahui kelayakan media sebelum dilakukan proses uji coba. Proses validasi pada penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu validasi media dan validasi materi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Keseluruhan penilaian yang telah dilakukan dalam proses validasi dapat direkapitulasi sebagai hasil akhir penilaian ahli secara utuh. Adapun rekapitulasi dari proses validasi media yang dapat dilihat pada **Tabel IV.15**.

**Tabel IV. 15** Hasil Rekapitulasi Validasi Media

Reviewer	Ahli Media		Total Skor
	Kualitas Tampilan	Kualitas Penggunaan	
Skor	84%	78%	80%
Kualifikasi	SL	CL	CL

Berdasarkan **Table IV.15** maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Matching Card Transportation* cukup layak digunakan oleh siswa kelas 2 SD. Namun terdapat beberapa revisi yang diberikan oleh Ahli media seperti font terlalu formal kurang menarik, warna yang dipilih untuk kartu juga kurang menari, gambar yang disajikan ada beberapa yang kurang sesuai, sehingga Ahli Media memberikan saran agar pemilihan font, warna dan juga gambar yang disajikan pada kartu diubah menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

Terdapat validasi lain yang digunakan oleh peneliti yaitu validasi materi. Validasi materi ini dilakukan oleh ahli materi yang dipilih oleh peneliti berdasarkan kemampuan yang dimiliki untuk menilai kesesuaian dan kelayakan materi yang nantinya akan disajikan. Beberapa aspek yang dinilai dalam validasi ini adalah aspek pembelajaran dan aspek rekayasa media. Adapun hasil dari validasi materi terdapat pada **Table IV. 16**.

**Tabel IV. 16** Hasil Rekapitulasi Validasi Materi

Reviewer	Ahli Media		Total Skor
	Pembelajaran	Rekayasa Media	
Aspek			
Skor	92%	94%	93%
Kualifikasi	SL	SL	SL

Setelah dilakukan beberapa validasi oleh para ahli maka dapat disimpulkan bahwa media layak untuk digunakan oleh siswa kelas 2 SD. Perancangan media pembelajaran *Matching Card Transportation* yang membahas Keselamatan Berlalu Lintas untuk siswa kelas 2 Sekolah Dasar mendapat respon yang sangat baik dari siswa dan juga dari guru. Guru dan siswa dapat dikatakan sangat senang dengan media pembelajaran *Matching Card Transportation* untuk nantinya akan dijadikan pendukung pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaran.