



I S S N : 2035-3645

Volume 11, No. 01 Maret 2018

Edu-Islamika

The Indonesian Journal of Education and Islamic Sciencies

Interpretasi Ayat-Ayat Nasakh Dalam Konstruksi Tafsir Ibnu Kasir,
Al-Maraghi dan Tafsir Al-Misbah
Ali Hasan Siswanto

Membangun Kesadaran Hukum Melalui Pendidikan Etika
Berlalu Lintas Bagi Anak Usia Dini
M. Aenur Rosyid

Al-Qur'an Dan Teologi Bencana : Gagasan Pendidikan
Lingkungan Berbasis Qur'ani
Gunawan

Pendidikan Anak Dalam Keluarga : Sebuah Pendekatan Sosiologis
M. Ariful Mustaqim

Diterbitkan oleh : Pusat Kajian Pendidikan dan Keislaman
Program Pascasarjana IAIN Jember



Jurnal *Edu-Islamika* (ISSN cetak: 2035-3645) merupakan jurnal berkala ilmiah yang diterbitkan oleh Pusat Kajian Pendidikan dan Keislaman Program Pascasarjana IAIN Jember. Jurnal ini mengkhususkan diri pada kajian analitis kritis dalam bidang pendidikan dan keislaman yang memuat tujuh artikel dengan prosentase 50% kajian pendidikan dan 50% kajian keislaman. Pengelola menyambut baik kontribusi para ilmuwan, sarjana, alumni, profesional dan peneliti dalam bentuk artikel untuk diterbitkan dan dipublikasikan melalui mekanisme seleksi naskah, telaah mitra bestari dan proses penyuntingan. Jurnal *Edu-Islamika* ini diterbitkan dua kali dalam satu tahun yaitu bulan Maret dan bulan September.

Alamat Redaksi :

Pusat Kajian Pendidikan dan Keislaman
Program Pascasarjana IAIN Jember
Jl. Mataram No.1 Mangli Jember.
Telp. 0331-428104, Fax. 0331-428104
E-mail : eduislamika@gmail.com

Penanggungjawab
Direktur Pascasarjana

Pengarah
Kepala Pusat Kajian Pendidikan dan Keislaman

Pimpinan Redaksi
Mashudi

Dewan Redaksi
Khairul Umam
Zaenal Abidin
Dimas
Minan Jauhari
Gunawan

Penyunting Ahli
Moh. Khusnuridlo (IAIN Jember)
Babun Suharto (IAIN Jember)
Halim Subahar (IAIN Jember)
Khoirun Niam(UIN Sunan Ampel Surabaya)
Muh. Nur Kholis Setiawan(UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta)
Masdar Hilmy(UIN Sunan Ampel Surabaya)
Ahmad Tholabi Kharlie(UIN Syarief Hidayatullah Jakarta)

Administrasi
Yobby
Udik Mashudi
Kholifatus Soimah
Aprilia

Daftar Isi

Ali Hasan Siswanto

Interpretasi Ayat-Ayat Nasakh Dalam Konstruksi Tafsir Ibnu Kasir, Al-Maraghi Dan Tafsir Al-Mishbah 01-31

M. Aenur Rosyid

Membangun Kesadaran Hukum Melalui Pendidikan Etika Berlalu Lintas Bagi Anak Usia Dini32-54

Gunawan

Al-Quran Dan Teologi Bencana : Gagasan Pendidikan Lingkungan Berbasis Qurani 55-78

M. Ariful Mustaqim

Pendidikan Anak Dalam Keluarga: Sebuah Pendekatan Sosiologis79-101

Al Mustaanu

Trilogi Pengembangan Al-Falah Sebagai Lembaga Pendidikan Ke Depan.....102-130

Zubaidah

Pendidikan Islam Dalam Konstruksi Muhammad Iqbal Dan Hamka131-172

MEMBANGUN KESADARAN HUKUM MELALUI PENDIDIKAN ETIKA BERLALU LINTAS BAGI ANAK USIA DINI

M. Aenur Rosyid
Institut Agama Islam Negeri Jember

Paper ini mencoba melakukan kajian yang bersifat kajian pustaka tema yang diangkat adalah Pendidikan dan hukum : studi Pendidikan dan etika berlalu lintas untuk pendidikan anak-anak, ada tiga hal yang penting pertama bagaimana pendidikan hukum itu terbentuk, kedua pendidikan dan etika berlalu lintas bagi anak-anak dan ketiga bagaimana implemntasinya pada pendidikan anak-anak terkait dengan budaya lalu lintas yang tertib, dengan pendekatan konten analisis dan diskriptif analitis untuk menjelaskan pendidikan hukum pada anak-anak dan pendidikan etika berlalu lintas bagi anak-anak. Hasil penelitian ini adalah pendidikan etika berlalu lintas merupakan upaya preventif mencegah pelanggaran berlalu lintas sejak dini. pembelajaran etika berlalu lintas dilakukan dengan media rambu berlalu lintas yang dirancang melalui tiga tahapan yaitu perencanaan, desain dan pengembangan.

Kata Kunci, Lalu Lintas, Hukum, dan Anak-anak, Kesadaran hukum

A. PENDAHULUAN

Pentingnya penanaman pendidikan etika berlalu lintas –khususnya dilakukan pada pendidikan anak usia dini atau PAUD, lebih dikarenakan adanya anggapan bahwa sekolah sebagai lembaga pendidikan formal memiliki peran strategis untuk mewujudkan pengembangan disiplin dan etika berlalu

MEMBANGUN KESADARAN HUKUM MELALUI PENDIDIKAN ETIKA BERLALU LINTAS BAGI ANAK USIA DINI

lintas melalui proses pembelajaran yang diselenggarakannya, pengembangan diri, dan atau melalui budaya sekolah. Apabila pendidikan etika berlalu lintas ini diberikan sejak usia dini, harapannya dalam jangka panjang akan mendukung terciptanya disiplin berlalu lintas dan dapat menekan terjadinya angka kecelakaan lalu lintas.

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 butir 14, pendidikan anak usia dini didefinisikan sebagai suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.⁵²

Melalui PAUD, anak dapat dididik oleh pendidiknya dengan metode dan kurikulum yang jelas. Mereka dapat bermain dan menyalurkan energinya melalui berbagai kegiatan fisik, musik, atau keterampilan tangan. Anak memang seringkali mengekspresikan ide dan perasaannya melalui permainan, sehingga ketika mereka merasa menikmati dan senang dengan apa yang diajarkan itu, maka dengan sendirinya akan bermanfaat bagi perkembangannya.

Dalam konsep *edutainment* sebagaimana dikemukakan Hamruni, tidak ada materi yang sulit untuk diajarkan atau dipelajari oleh peserta didik, selama pembelajaran tersebut dilakukan dengan menarik dan menyenangkan. Menurutnya, belajar tidak akan pernah berhasil dalam arti yang sesungguhnya, bila dilakukan dalam suasana yang menakutkan, belajar hanya efektif, bila suasana –suasana

⁵² Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

hati anak didik– berada dalam kondisi yang menyenangkan.⁵³ Untuk mewujudkannya, salah satu komponen penting yang perlu diperhatikan adalah media pembelajaran yang edukatif.

B. PENDIDIKAN ANAK USIA DINI, DAN PENDIDIKAN HUKUM

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur pokok yang tidak dapat terpisahkan dari dunia pendidikan khususnya dengan kegiatan pembelajaran –tidak terkecuali dengan kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak (TK) atau Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Media pembelajaran di PAUD memegang peranan penting dalam rangka terselenggaranya kegiatan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi anak, sehingga akan tumbuh budaya belajar anak secara mandiri sebagai dasar untuk pembiasaan dalam kehidupan dikemudian hari. Media pembelajaran akan mendukung penciptaan kondisi belajar anak yang menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran di PAUD adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi secara optimal.⁵⁴

Realitanya, media pembelajaran di sekolah pada umumnya masih kurang dan masih banyak pula pendidik yang belum memiliki kemampuan menciptakan atau mengembangkan sebuah media edukatif sebagai sarana untuk bermain dan belajar di PAUD. Masih banyak pendidik pada

⁵³Hamruni, *Edutainment dalam Pendidikan Islam dan Teori-Teori Pembelajaran Quantum* (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Suka, 2009), hlm. 6.

⁵⁴Badru Zaman, dkk., *Media dan Sumber Belajar TK*, (Jakarta: Pusbit UT, 2005), hlm. 24.

MEMBANGUN KESADARAN HUKUM MELALUI PENDIDIKAN ETIKA BERLALU LINTAS BAGI ANAK USIA DINI

umumnya mengajar dengan menggunakan media yang sangat terbatas dan banyak pendidik yang belum mampu mengembangkan berbagai media permainan yang telah ada untuk kegiatan pembelajarannya. Melalui pengembangan permainan edukatif yang membawa anak pada situasi dan kondisi yang menyenangkan dan memuaskan melalui suatu aktivitas. Oleh karena itu, pendidik perlu memfasilitasi kegiatan bermain anak dengan berbagai media dan permainan yang menarik bagi anak serta mendorong keberanian anak.

Berdasarkan dua hal penting di atas (pentingnya penanaman etika berlalu lintas sejak usia dini dan media pembelajaran yang menyenangkan), maka diperlukan adanya media pembelajaran pendidikan etika berlalu lintas yang menyenangkan, supaya pembelajaran dapat diterima secara maksimal. Dalam konteks ini dibutuhkan suatu bentuk permainan yang menarik dan mempunyai nilai edukatif, serta dapat dijadikan sebagai media untuk menanamkan pendidikan etika berlalu lintas anak usia dini.

Media etika berlalu lintas merupakan salah satu permainan yang dirancang sebagai media pembelajaran untuk menanamkan pendidikan etika berlalu lintas pada anak usia dini. Permainan ini dilatarbelakangi oleh minimnya media pembelajaran untuk menanamkan pendidikan etika berlalu lintas untuk anak usia dini. Melalui media etika berlalu lintas ini peneliti kemudian merancang dan mengembangkan permainan tersebut menjadi lebih edukatif, khususnya untuk menanamkan pendidikan etika berlalu lintas untuk anak usia dini.

Permainan edukatif dalam konteks ini adalah suatu bentuk permainan yang memuat berbagai pengetahuan dan dapat memberikan rangsangan untuk perkembangan berbagai kecerdasan yang dimiliki oleh seorang anak. Pendapat lain mengatakan bahwa permainan edukatif adalah suatu bentuk

kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain.⁵⁵

Untuk menghasilkan media etika berlalu lintas untuk anak usia dini digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan. Sedangkan untuk menguji efektifitas produk yang dihasilkan, maka diperlukan penelitian untuk menguji efektifitas produk tersebut. Tahapan pertama dalam pengembangan produk dimulai dari perencanaan. Dalam proses perencanaan, peneliti melakukan beberapa tahap pengembangan sebagai berikut *pertama*, Kebutuhan adalah kesenjangan antara kemampuan dan keterampilan peserta didik yang diinginkan dengan keterampilan peserta didik yang dimiliki sekarang. Kebutuhan pembelajaran adalah kemampuan dan keterampilan yang dapat dimiliki oleh peserta didik dengan mempelajari suatu materi tertentu. Identifikasi kebutuhan harus dilakukan supaya mendapatkan gambaran awal tentang proses pengembangan.

Pada tahap analisis kebutuhan ini dilakukan beberapa tahapan untuk mengumpulkan informasi yang relevan terkait dengan perlunya pengembangan produk media etika berlalu lintas sebagai berikut: *pertama*, Mendefinisikan ruang lingkup materi Ruang lingkup pembelajaran etika berlalu lintas untuk anak usia 5-6 tahun, khususnya di TK Islam Tunas Melati Yogyakarta meliputi kemampuan untuk mengenal keselamatan berlalu lintas, mengenal ketertiban berlalu lintas, memahami rambu-rambu lalu lintas, dan mematuhi rambu-rambu lalu lintas.

Materi-materi berkaitan dengan etika berlalu lintas tersebut dalam pembelajaran sehari-harinya disampaikan melalui media dan metode yang sederhana. Dalam konteks

⁵⁵Andang Ismail, *Education Games; Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2007), hlm. 120

MEMBANGUN KESADARAN HUKUM MELALUI PENDIDIKAN ETIKA BERLALU LINTAS BAGI ANAK USIA DINI

ini pendidik mengajak anak-anak untuk belajar menggunakan media lalu lintas sederhana seperti papan rambu lalu lintas dan wayang kendaraan.⁵⁶

Gambar 3.⁵⁷

Media pembelajaran etika berlalu lintas



Untuk metode yang digunakan oleh pendidik adalah metode bernyanyi dan bermain tepuk. Lagu yang dinyanyikan untuk menyampaikan materi tentang etika berlalu lintas berjudul “Lampu Setopan”. Adapun lirik lagu “Lampu setopan” adalah sebagai berikut:

⁵⁶Observasi langsung di kelas B3 (Sentra Bermain Peran) pada tanggal 10 April 2017.

⁵⁷Dokumentasi media pembelajaran etika berlalu lintas pada tanggal 10 April 2017.

Merah kuning hijau lampu setopan
Selalu ada di perempatan
Kalau kita taat lampu setopan
Jauhlah dari kecelakaan.⁵⁸

Sedangkan bermain tepuk yang digunakan untuk menyampaikan materi berkaitan dengan etika berlalu lintas adalah tepuk “camejasa” kependekan dari “cara menyeberang jalan secara aman”. Berikut lirik tepuk camejasa:

Prok...prok... berdiri di pinggir jalan
Prok...prok... menoleh ke arah kanan
Prok...prok... menoleh ke arah kiri
Prok...prok... menoleh ke arah kanan
Prok...prok... bila sudah aman baru menyeberang.⁵⁹

Dari kegiatan pengamatan awal ini dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran yang berkaitan dengan etika berlalu lintas masih menggunakan media sederhana dan yang ada pada umumnya. Atau, dapat dikatakan belum terdapat banyak pengembangan pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan media pembelajaran.

mendapatkan gambaran tentang karakteristik peserta didik, sebagai langkah awal peneliti mencari informasi melalui kepala sekolah. Kegiatan tersebut peneliti lakukan pada bulan April 2017. Dengan melakukan identifikasi terhadap karakter peserta didik, peneliti akan mengetahui materi apa yang cocok dan dibutuhkan oleh peserta didik, sehingga media yang dikembangkan dapat membantu atau pun mengatasi kesulitan belajar peserta didik yang dapat dilakukan sambil bermain sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

⁵⁸ Wawancara langsung dengan Ibu Alif Waliyati, S.Pd.AUD selaku guru kelas B3 pada tanggal 10 April 2017.

⁵⁹ Wawancara langsung dengan Ibu Alif Waliyati, S.Pd.AUD selaku guru kelas B3 pada tanggal 10 April 2017.

MEMBANGUN KESADARAN HUKUM MELALUI PENDIDIKAN ETIKA BERLALU LINTAS BAGI ANAK USIA DINI

Berdasarkan hasil diskusi dengan kepala sekolah, diperoleh sebuah kesepakatan bahwa uji coba produk akan lebih efektif bila dilakukan pada kelas kelompok B (usia 5-6 tahun). Dengan pertimbangan produk yang peneliti kembangkan adalah jenis permainan aktif, sehingga akan lebih sesuai bila diuji cobakan pada kelompok B. Selain itu, karakter anak usia 5-6 tahun telah dapat bermain dengan aturan. Hal ini sesuai dengan cara permainan media etika berlalu lintas, di mana dalam permainan tersebut terdapat aturan-aturan main yang harus diikuti oleh seluruh pemain demi efektifitas permainan.

Untuk mendapatkan hasil penelitian yang representatif, kepala sekolah juga menyarankan agar penelitian dilaksanakan pada dua kelas sekaligus, yakni kelas B3 (sentra bermain peran) dan B4 (sentra persiapan). Kelas pertama yaitu kelas B3 dijadikan subyek untuk mendapatkan validitas internal. Hal ini dikarenakan di dalam media etika berlalu lintas melibatkan metode pembelajaran bermain peran (guru berperan sebagai polisi, tiga peserta didik berperan sebagai pemain, dan dua belas peserta didik berperan sebagai rambu-rambu lalu lintas), sehingga permainan dirasa lebih tepat bila dilakukan pada kelas sentra bermain peran. Sedangkan untuk mendapatkan validitas eksternal bisa dilaksanakan pada kelas B4 dengan pertimbangan usia peserta didik B3 dan B4 hampir sama.⁶⁰

Untuk dapat melakukan pengembangan media etika berlalu lintas, peneliti membuat dokumen perencanaan yang berisi materi-materi berupa gambar yang diperlukan. Agar mendapatkan bahan-bahan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran etika berlalu lintas, terlebih dahulu peneliti membaca dengan seksama tingkat pencapaian perkembangan dan capaian perkembangan pendidikan etika berlalu lintas

pada PAUD yang terdapat dalam Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Etika Berlalu Lintas Pada PAUD/TK dan SD. Berdasarkan hasil bacaan, maka gambar dan teks materi yang diperlukan antara lain *pertama*, Gambar berkaitan dengan etika berlalu lintas *kedua*, Gambar berkaitan dengan rambu-rambu lalu lintas *ketiga*, Gambar berkaitan dengan animasi angka 1-25 yang menarik bagi anak *keempat*, Gambar berkaitan dengan konsekuensi bila melanggar aturan berlalu lintas *pertama*, Gambar berkaitan dengan polisi lalu lintas *kedua*, Gambar berkaitan dengan kendaraan *keempat* Teks berkaitan dengan lalu lintas *kelima*, Serta gambar yang menandakan tanda kemenangan. Gambar dan teks materi yang telah terdokumen dalam perencanaan tersebut kemudian dicari dan dikumpulkan. Dalam pencarian gambar yang berkaitan dengan materi pendidikan etika berlalu lintas ini dilakukan dengan menggunakan jasa internet. Atau dengan kata lain, peneliti melakukan *searching* di internet terkait gambar-gambar yang diperlukan. Pencarian gambar ini peneliti lakukan pada bulan November 2015. Adapun situs yang peneliti gunakan untuk mencari berbagai gambar yang terkait adalah *google.com*.

Setelah gambar materi sementara diperoleh, peneliti selanjutnya berkonsultasi dan melakukan curah gagasan kepada pembimbing, ahli materi, dan ahli media. Curah gagasan ini peneliti lakukan pada bulan November 2015. Hal ini dilakukan supaya peneliti mendapatkan berbagai masukan yang diperlukan guna memperoleh bentuk pengembangan media etika berlalu lintas yang lebih baik.

Selain itu, dalam curah gagasan ini peneliti meminta masukan dari pembimbing dalam rangka menentukan instrumen materi dan media yang tepat, sehingga nantinya produk media etika berlalu lintas ini benar layak dan berkualitas sebagai salah satu media yang digunakan untuk

MEMBANGUN KESADARAN HUKUM MELALUI PENDIDIKAN ETIKA BERLALU LINTAS BAGI ANAK USIA DINI

menanamkan pendidikan etika berlalu lintas pada anak usia dini. Pada tahap desain ini langkah-langkah pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

ANALISI IDE

Pada tahap ini peneliti melakukan penganalisaan terhadap konsep dan ide-ide yang akan dimasukkan dalam desain produk media etika berlalu lintas. Analisis ini peneliti lakukan dalam rangka mendapatkan konsep maupun ide yang terbaik. Dalam konteks ini, peneliti melakukan berbagai seleksi gambar-gambar yang telah didapatkan. Beberapa kriteria dalam pemilihan gambar antara lain: (1) Kesesuaian gambar dengan materi, (2) Kejelasan gambar, (3) Tingkat kemenarikan gambar bagi anak-anak, dan (4) Kombinasi warna.

Agar konsep atau ide awal media etika berlalu lintas tidak keluar atau terlepas dari permainan yang ingin dikembangkan, peneliti terlebih dahulu melihat bentuk dan desain permainan ular tangga. Hal ini bertujuan untuk menyesuaikan konsep media etika berlalu lintas dengan ular tangga. Sebab permainan ini terinspirasi dari permainan ular tangga yang telah ada.

C. MENERJEMAHKAN HASIL ANALISIS KONSEP NYAMAN

Etika berlalu lintas adalah permainan yang diperuntukkan untuk anak usia dini –dalam konteks ini bagi anak berusia 5-6 tahun– maka konsep yang dihasilkan juga harus mengacu pada usia perkembangan mereka. Dari hasil analisis konsep, didapatkan kesimpulan bahwasanya materi maupun gambar-gambar yang nanti akan dijadikan bahan pembelajaran harus sederhana dan menarik bagi anak. Dibuat sederhana agar materi yang disampaikan mudah diterima oleh anak dan dibuat menarik agar peserta didik lebih antusias.

Agar mendapatkan produk media etika berlalu lintas yang baik, berkualitas, dan menarik bagi anak, maka peneliti menggunakan program Coreldraw untuk membuat desain produk media etika berlalu lintas. Dengan menggunakan Coreldraw, tampilan produk media etika berlalu lintas akan terlihat lebih jelas, warna terang, gambar tampak lebih menarik, dan dapat didesain sesuka hati.

D. MENDESKRIPSIKAN DESAIN AWAL MEDIA ETIKA BERLALU LINTAS

Ular tangga merupakan media permainan awal yang menginspirasi adanya bentuk pengembangan media selanjutnya yang dinamakan Etika Berlalu Lintas. Karena bersifat pengembangan, maka secara umum gambaran permainan etika berlalu lintas tidak akan jauh berbeda dengan permainan ular tangga.

Pada umumnya, ular tangga terdiri dari 100 kotak disertai angka 1-100 pada setiap kotaknya dan beberapa gambar ular dan tangga pada kotak-kotak tertentu. Namun demikian, mengingat media etika berlalu lintas akan dicetak dalam ukuran besar/raksasa (3 x 3 meter) maka deskripsi awal permainan etika berlalu lintas hanya terdiri dari 25 kotak saja. Dimana setiap kotak memiliki gambar materi yang berbeda-beda.

Agar tampilan media etika berlalu lintas menarik perhatian peserta didik, diberikan angka-angka animasi menarik dengan kombinasi warna yang variatif. Selain itu, diberikan juga gambar-gambar yang berkaitan dengan materi etika dan rambu-rambu lalu lintas, serta gambar jalan sebagai ganti dari gambar ular dan tangga. Gambar jalan turun sebagai ganti ular dan jalan naik sebagai ganti tangga. Tidak ketinggalan pula gambar piala yang terdapat pada kotak 25 sebagai pertanda juara. Serta beberapa media pendukung

MEMBANGUN KESADARAN HUKUM MELALUI PENDIDIKAN ETIKA BERLALU LINTAS BAGI ANAK USIA DINI

seperti kartu identitas, kartu evaluasi, kartu tilang, dadu raksasa, dan buku panduan permainan. Harapannya jelas yaitu agar pembelajaran tentang etika berlalu lintas lebih menarik bagi peserta didik –karena dilakukan dengan cara bermain– sehingga materi yang akan diajarkan akan dapat diserap dan ditangkap oleh anak dengan lebih baik.

Adapun deskripsi awal desain produk media etika berlalu lintas adalah sebagai berikut:

Gambar 4.

Desain awal papan media etika berlalu lintas

21 Gambar memberikan kesempatan orang jalan	22 Gambar Rawanan	23 Gambar Rapokar	24 Gambar Radinan	25 Gambar Piala Juara
20 Gambar Radikir	19 Gambar Rajaki	18 Gambar animasi angka 18	17 Tulisan "Aman Berlalu Lintas"	16 Gambar Raditi
11 Gambar Mengenakan sabuk pengaman	12 Gambar Tabrakan mobil	13 Gambar Ramakit	14 Gambar Ralantas	15 Gambar pengalangan konsentrasi
10 Gambar Rabangan	9 Gambar Polisi Menilang	8 Gambar Rawada	7 Gambar animasi angka 7	6 Gambar Kecelakaan Beruntun
1 Gambar Ralantas	2 Gambar animasi angka 2	3 Gambar Raberah	4 Gambar mengenakan helm dan jaket	5 Gambar Ratati

1. Pengembangan

Pada tahap pengembangan ini langkah-langkah yang dilakukan diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Menyiapkan gambar materi

Gambar dan teks materi yang telah dipilih/disortir dalam dokumen perencanaan kemudian dikumpulkan dan disiapkan guna dilakukan penyusunan atau pendesainan media etika berlalu lintas. Pada tahap ini diperlukan pemilahan dan pemilihan gambar yang sekiranya dirasa sesuai dengan materi pembelajaran dan dapat menarik antusias anak-anak. Adapun gambar dan teks yang terpilih diantaranya adalah sebagai berikut:

Tabel 7.

Gambar materi media etika berlalu lintas

No	Gambar/Teks	Keterangan
1.		Ralantas (Rambu Lampu Lalu Lintas), salah satu bagian rambu peringatan.
2		Gambar animasi angka dua yang menarik bagi anak
3		Raberah (Rambu Tempat Berbalik Arah), salah satu rambu petunjuk
4		Mengenakan helm dan jaket, salah satu bagian dari etika berlalu lintas
5		Ratati (Rambu Tanda Hati-Hati), salah satu bagian dari rambu peringatan
6		Kecelakaan beruntun, salah satu akibat dari tidak mematuhi rambu larangan berhenti

**MEMBANGUN KESADARAN HUKUM MELALUI PENDIDIKAN
ETIKA BERLALU LINTAS BAGI ANAK USIA DINI**

7		Gambar animasi angka dua yang menarik bagi anak
8		Rawada (Rambu Wajib Pesepeda), salah satu bagian dari rambu perintah
9		Ditilang polisi, salah satu akibat dari tidak mematuhi rambu larangan parkir
10		Rabangan (Rambu Banyak Tikungan), salah satu bagian dari rambu peringatan
11		Mengenakan sabuk pengaman, salah satu bagian dari etika berlalu lintas
12		Terjadi tabrakan, salah satu akibat dari tidak mematuhi rambu larangan berbalik arah
13		Ramakit (Rambu Rumah Sakit), salah satu bagian dari rambu petunjuk
14		Rawalus (Rambu Wajib Jalan Lurus), salah satu bagian dari rambu perintah

M. Aenur Rosyid

15		Konsentrasi/ tidak menggunakan handphone saat berkendara, salah satu bagian dari etika berlalu lintas
16		Raditi (Rambu Dilarang Berhenti), salah satu bagian dari rambu larangan
17		Slogan dari kepolisian mengenai ajakan/seruan untuk “Aman Berlalu Lintas”
18		Gambar angka delapan belas kaya dengan warna yang menarik bagi anak
19		Rajaki (Rambu Pejalan Kaki), salah satu bagian dari rambu peringatan
20		Radikir (Rambu Dilarang Parkir), salah satu bagian dari rambu larangan
21		Memberikan kesempatan menyeberang bagi pejalan kaki, salah satu bagian dari etika berlalu lintas
22		Rawanan (Rambu Wajib Ke Kanan), salah satu bagian dari rambu perintah

**MEMBANGUN KESADARAN HUKUM MELALUI PENDIDIKAN
ETIKA BERLALU LINTAS BAGI ANAK USIA DINI**

23		Rapokar (Rambu Pompa Bahan Bakar), salah satu bagian dari rambu petunjuk
24		Radinan (Rambu Dilarang Belok Kanan), salah satu bagian dari rambu larangan
25		Gambar Piala berwarna “Emas” disertai ucapan selamat merupakan tempat/kotak kemenangan

Setelah teks dan gambar materi sudah disiapkan dan dikumpulkan, langkah selanjutnya adalah menyiapkan program Coreldraw untuk mendesain media etika berlalu lintas.

Adapun langkah-langkah dalam mendesain media etika berlalu lintas menggunakan Coreldraw adalah sebagai berikut

pertama, Membuka program Coreldraw.*Kedua*, Membuat halaman baru untuk mendesain.*Ketiga*, Membuat kotak sebanyak 25 pada halaman Coreldraw untuk gambar dan teks materi pembelajaran.*Keempat*, Menentukan ukuran media etika berlalu lintas yang akan didesain.

Pertama, Memasukkan file berupa teks dan gambar dari dokumen yang telah disiapkan sebelumnya ke dalam file Coreldraw dengan cara mengimport atau memasukkan teks atau pun gambar ke dalam halaman tersebut. Langkahnya dengan klik kiri pilih menu file pada toolbar, kemudian pilih import. Ada juga cara lain yang bisa digunakan yaitu dengan cara mengkopi langsung gambar lalu meletakkan gambar (*paste*) pada halaman Coreldraw yang telah disiapkan.

Kedua, Setelah gambar masuk pada halaman Coreldraw, teks dan gambar lalu diolah dan disesuaikan dengan kotak-kotak yang telah dibuat sebelumnya. Masukkan teks dan gambar sesuai dengan konsep awal yang telah ditentukan. Pada tahap pengolahan ini dibutuhkan kejelian dan kehati-hatian dalam mendesain seperti memperhatikan warna latar dengan warna teks atau pun gambar yang akan digunakan dan bentuk gambar harus simetris supaya tampilan lebih menarik dan disukai oleh anak-anak.

Ketiga, Tata letak penempatan gambar jalan naik dan turun harus seimbang agar tidak terlalu dekat dan terlihat semrawut sehingga tampilan gambar enak dipandang dan tidak mengganggu jalannya permainan saat digunakan.

Keempat, Melihat dan meneliti kembali desain yang sudah jadi. Hal ini diperlukan agar kesalahan-kesalahan dalam pendesainan dapat diminimalisir.

Desain yang sudah jadi kemudian di blok dan di group agar tidak lepas sewaktu cetak. Setelah itu, disimpan dalam dokumen yang telah disiapkan untuk dilakukan proses pencetakan. Setelah desain dirasa siap, langkah selanjutnya adalah mencetak (*printout*) hasil desain media etika berlalu lintas. Agar mendapatkan hasil cetakan yang baik dan memuaskan, peneliti memakai jasa percetakan. Adapun bahan yang digunakan untuk mencetak adalah plastik baliho. Proses pencetakan desain media etika berlalu lintas ini dilakukan pada bulan November 2015.

Media pendukung yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kartu identitas, kartu evaluasi, kartu tilang, dadu raksasa, dan peluit –khusus untuk peluit dibeli di toko perlengkapan alat tulis. Kartu identitas permainan berjumlah 16 kartu, yaitu 1 kartu identitas polisi yang akan dipakai oleh pendidik, 1 kartu identitas pengendara mobil, 1 identitas pengendara motor, dan 13 kartu identitas rambu lalu lintas.

MEMBANGUN KESADARAN HUKUM MELALUI PENDIDIKAN ETIKA BERLALU LINTAS BAGI ANAK USIA DINI

Lalu, ada kartu evaluasi yang berjumlah 13 kartu. Ketiga belas kartu mempunyai nama yang sama dengan 13 kartu identitas, dimana masing-masing peserta didik akan mendapatkan kartu sesuai dengan peran yang didapatkannya. Ada juga kartu tilang yang akan diberikan kepada pemain yang berada di kotak 20 dan terpaksa harus turun ke kotak 9. Semua kartu tersebut di buat dari kertas HVS 120 gram yang di print, lalu dilapisi dengan plastik laminating sehingga gambar akan lebih awet dan tidak mudah rusak/pudar bila terkena air.

Sedangkan untuk dadu raksasa dibuat menggunakan bahan yang lembut yaitu kain flanel yang didalamnya diisi dengan dakron (bahan isi boneka). Potong kain flanel sesuai dengan ukuran pola yang telah ditentukan. Ada enam kain flanel yang dibutuhkan yang akan digunakan sebagai tiap sisi dadu dengan memperhatikan kombinasi warna yang menarik. Keenam kain tersebut lalu dijahit dan diberi isi dakron. Setelah itu, potong juga kain flanel yang telah dibuat pola bulatan angka dadu dengan memperhatikan kombinasi ukuran dan warnanya. Kemudian lekatkan masing-masing bulatan angka dadu pada sisi yang telah ditentukan menggunakan lem foksi atau pun yang lainnya.

Agar permainan etika berlalu lintas dapat mudah dipahami dan dimainkan oleh guru dan peserta didik, maka peneliti harus menyiapkan pedoman permainan. Pedoman permainan berisikan tentang konsep pengembangan media etika berlalu lintas, tujuan pembelajaran, manfaat permainan, peralatan permainan, aturan permainan, tata cara bermain, dan etika berlalu lintas.

Adapun pedoman permainan media etika berlalu lintas awal adalah sebagai berikut *pertama*, Konsep Awal Pengembangan Permainan Media Etika Berlalu Lintas (sebelum mengalami perubahan/revisi)

Konsep permainan media etika berlalu lintas berawal dari adanya Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Etika Berlalu Lintas Pada PAUD/TK dan SD yang dikeluarkan oleh Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Propinsi DIY. Agar pembelajaran tentang pendidikan etika berlalu lintas ini dapat berlangsung menyenangkan, maka dikemas dalam sebuah bentuk permainan. Adapun permainan yang dipilih yaitu ular tangga. Kenapa harus ular tangga?

Di dalam permainan ular tangga terkandung nilai hukum sebab-akibat, siapa yang berbuat baik akan mendapatkan keselamatan dan siapa yang berbuat keburukan akan mendapatkan kemalangan. Begitu juga dalam berlalu lintas, siapa yang mematuhi aturan lalu lintas maka ia akan selamat dan siapa yang melanggar akan mendapatkan celaka/sanksi. Kesamaan nilai atau edukasi yang terkandung di dalam dua hal ini sangat mudah dan cocok untuk disatukan dalam sebuah bentuk baru.

Lalu, dibuatlah sebuah permainan yang dikemas ke dalam 25 kotak yang berisikan materi tentang etika berlalu lintas (kotak 4, kotak 6, kotak 9, kotak 11, kotak 12, kotak 15, dan kotak 21) dan rambu-rambu lalu lintas yang terdiri dari rambu peringatan (kotak 1, kotak 5, kotak 10, dan kotak 19), rambu perintah (kotak 8, kotak 14, dan kotak 22), rambu larangan (kotak 16, kotak 20, dan kotak 24), dan rambu petunjuk (kotak 3, kotak 13, dan kotak 23). Rambu-rambu lalu lintas hanya dipilih yang sudah banyak dikenal oleh peserta didik atau biasa ditemukan di jalan raya. Gambar tangga dan ular yang biasanya ada dalam permainan ular tangga diganti dengan gambar jalan naik dan turun agar sesuai dengan tema yang diangkat.

Selain itu, permainan ini juga dikombinasikan dengan metode bermain peran. Masing-masing peserta didik yang mendapatkan kartu identitas rambu lalu lintas memosisikan

MEMBANGUN KESADARAN HUKUM MELALUI PENDIDIKAN ETIKA BERLALU LINTAS BAGI ANAK USIA DINI

diri sebagai rambu lalu lintas dan akan menempati kotak yang sesuai dengan perannya. Setiap rambu diberikan nama singkatan agar mudah dihafal dan diingat, seperti contoh ralitas yang artinya rambu lampu lalu lintas. Dengan begitu, peserta didik akan lebih mudah mencerna materi yang berkaitan dengan pendidikan etika berlalu lintas. *Pertama*, Peserta didik mampu mengetahui etika berlalu lintas yang baik dan benar, diantaranya adalah ; memakai helm bagi pengendara bermotor, memakai sabuk pengaman bagi pengendara mobil, dilarang menggunakan hp/handphone saat berkendara, dan menyeberang di tempat penyeberangan jalan.

Kedua, Peserta didik mengetahui 4 jenis rambu lalu lintas, yaitu rambu peringatan, perintah, larangan, dan petunjuk. Rambu peringatan dalam permainan ini adalah rambu lampu lalu lintas, tanda hati-hati, rambu banyak tikungan, dan rambu pejalan kaki. Rambu perintah dalam permainan ini adalah rambu wajib untuk pesepeda, rambu wajib jalan lurus, dan rambu wajib jalan ke kanan. Rambu larangan dalam permainan ini adalah rambu larangan berhenti, rambu larangan parkir, dan lampu larangan belok kanan. Dan, rambu petunjuk dalam permainan ini adalah rambu tempat berbalik arah, rambu rumah sakit dan rambu pompa bahan bakar.

Pertama, Peserta didik mampu mengetahui arti atau maksud arti dari masing-masing rambu yang ada dalam permainan.

Kedua, Peserta didik mampu memahami arti atau maksud dari masing-masing rambu yang ada dalam permainan. *Ketiga*, Peserta didik mampu mengungkapkan kembali arti dari masing-masing rambu yang ada dalam permainan. *Keempat*, Peserta didik mampu mengetahui akibat atau konsekuensi bila melanggar peraturan lalu lintas. Dapat menciptakan pembelajaran tentang pendidikan

etika berlalu lintas yang asyik dan menyenangkan*kelima*, Dapat mempermudah dalam penyampaian materi tentang pendidikan etika pendidikan berlalu lintas kepada peserta didik*keenam*, Dapat menstimulasi kecerdasan interpersonal dengan baik

Ketujuh, Dapat menstimulasi perkembangan motorik, sosial, dan emosional peserta didik.

Papan permainan media etika berlalu lintas yang terbuat dari bigdrop berukuran 3 x 3 m yang di dalamnya terdapat 25 kotak berisi tentang materi yang berkaitan dengan etika pendidikan berlalu lintas anak usia dini. Pada kotak 1 berisikan gambar lalu lintas, kotak 3 berisikan gambar rambu tempat berbalik arah, kotak 4 berisikan gambar tentang aturan bagi pengendara bermotor, kotak 5 berisikan gambar rambu tanda hati-hati, kotak 6 berisikan gambar tentang akibat bila melanggar rambu larangan berhenti, kotak 8 berisikan gambar rambu wajib pesepeda, kotak 9 berisikan gambar tentang akibat bila melanggar rambu larangan parkir, kotak 10 berisikan gambar rambu banyak tikungan, kotak 11 berisikan gambar tentang aturan bagi pengendara mobil, kotak 12 berisikan gambar akibat bila melanggar rambu larangan belok kanan, kotak 13 berisikan gambar rambu rumah sakit, kotak 14 berisikan gambar tentang rambu wajib jalan lurus, kotak nomor 15 berisikan gambar tentang larangan menggunakan handphone saat berkendara, kotak nomor 16 berisikan gambar lampu larangan berhenti, kotak 19 berisikan gambar rambu pejalan kaki, kotak 20 berisikan gambar rambu larangan parkir, kotak 21 berisikan gambar tentang aturan menyeberang bagi pejalan kaki, kotak 22 berisikan gambar rambu wajib jalan ke kanan, kotak 23 berisikan gambar rambu larangan belok kanan, dan kotak 25 berisikan gambar piala atau pemenang. Fungsi papan

MEMBANGUN KESADARAN HUKUM MELALUI PENDIDIKAN ETIKA BERLALU LINTAS BAGI ANAK USIA DINI

permainan ini sebagai tempat untuk memainkan permainan media etika berlalu lintas.

Kartu identitas permainan berjumlah 16 kartu, yaitu 1 kartu identitas polisi yang akan dipakai oleh guru, *kedua* identitas pengendara mobil dan pengendara motor yang akan dipakai oleh 2 peserta didik yang berperan sebagai pemain/pion permainan, dan 13 kartu identitas rambu lalu lintas yang akan dipakai oleh 13 peserta didik yaitu kartu ralitas (rambu lampu lalu lintas), raberah (rambu tempat berbalik arah), ratati (rambu tanda hati-hati), rawada (rambu wajib pesepeda), rabangan (rambu banyak tikungan), ramakit (rambu rumah sakit), rawalus (rambu wajib jalan lurus), raditi (rambu dilarang berhenti), rajaki (rambu pejalan kaki), radikir (rambu dilarang parkir), rawanan (rambu wajib ke kanan), rapokar (rambu pompa bahan bakar), dan radinan (rambu dilarang belok ke kanan). Nama-nama rambu sengaja disingkat agar lebih mudah diingat oleh peserta didik. sesuai namanya, kartu ini memiliki fungsi sebagai identitas/jati diri pemegang dalam bermain peran.

Kartu evaluasi permainan berjumlah 13 kartu. Ketiga belas kartu ini akan diberikan kepada 13 peserta didik yang berperan sebagai rambu lalu lintas. Selain untuk mengetahui nama dan arti masing-masing rambu lalu lintas yang ada dalam permainan, kartu ini juga berfungsi se

KESIMPULAN

Pengembangan media etika berlalu lintas dilakukan dengan tiga tahapan. Pertama, tahap perencanaan. Pada tahap ini yang peneliti lakukan adalah mendefinisikan ruang lingkup materi, mengidentifikasi karakteristik peserta didik, membuat dokumen perencanaan materi, mengumpulkan bahan, dan melakukan curah gagasan. Kedua, tahap desain. Pada tahap desain ini setidaknya ada tiga hal yang peneliti lakukan yaitu melakukan analisis konsep atau ide, menerjemahkan hasil

analisis konsep, dan mendeskripsikan desain awal media etika berlalu lintas. Kemudian tahap terakhir atau ketiga, yaitu tahap pengembangan meliputi menyiapkan teks dan gambar materi, menyiapkan dan mendesain permainan Darlantas, mencetak (*print out*) hasil desain media etika berlalu lintas, dan membuat media-media pendukung seperti kartu identitas, kartu petunjuk, kartu pertanyaan, kartu bintang, dadu raksasa, peluit dan buku panduan yang di dalamnya terdapat konsep pengembangan permainan, tujuan pembelajaran, manfaat permainan, peralatan permainan, aturan permainan, tata cara bermain, dan etika berlalu lintas.

DAFTAR PUSTAKA

- Andang Ismail, *Education Games; Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*, Yogyakarta: Pilar Media, 2007.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Alfin, Jauharoti. 2009. *Keterampilan Dasar Berbahasa*. Surabaya: Pustaka Intelektual.
- Bennett, Neville, dkk. 2005. *Teaching Through Play*. Jakarta: Grasindo.

