

LAPORAN PENELITIAN
PENELITIAN INTERDISIPLINER
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER ANGGARAN
TAHUN 2018



PENGEMBANGAN MANAGEMENMEDIA PEMBELAJARAN
ETIKA BERLALU LINTAS BAGI ANAK USIA DINI

Disusun Oleh :

Hadi Purnomo

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER

2017

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah *robbil`alamīn*, segala puji dan syukur dipanjatkan ke hadirat Allah Swt yang tidak henti-hentinya melimpahkan karunia kenikmatan, taufik, dan hidayah. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad Saw beserta keluarga, sahabat serta pengikutnya sampai akhir zaman.

Laporan Penelitian ini disusun guna memenuhi persyaratan sebagai Dosen. Dalam rangka mewujudkan laporan penelitian ini, penulis tidak terlepas dari berbagai hambatan dan kesulitan, namun atas pertolongan Allah Swt serta dukungan dari berbagai pihak, akhirnya kesulitan ini dapat dilalui dengan baik. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Bapak Prof. H Babun Suharto, MM selaku Rektor IAIN Jember.
2. Bapak Muhibbin, Msi selaku ketua LP2M IAIN Jember.
3. Teman-teman peneliti lintas Propinsi yang berdomisi di Yogyakarta.

Dan, seluruh pihak yang telah membantu yang tak dapat penulis sebutkan satu-persatu. Akhirnya, dengan kerendahan hati penulis mohon saran yang membangun bagi perbaikan penelitian ini. Semoga segala masukan dapat menjadi bekal pengetahuan dalam penulisan-penulisan dimasa yang akan datang. Penulis harapkan laporan penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak khususnya pada pendidikan usia dini dan pendidikan Agama Islam dan memberikan kontribusi positif bagi pengembangan penelitian pendidikan terutama pada penelitian dan pengembangan.

Kepada semua pihak tersebut, semoga amal baik yang telah diberikan dapat diterima di sisi Allah Swt, dan mendapat limpahan rahmat dari-Nya, Amin.

Jember, 13 Januari 2018

Hadi Purnomo

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL :.....	i
KATA PENGANTAR :.....	..ii
DAFTAR ISI :.....	iii

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah :.....	1
B. Rumusan Masalah :.....	4
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian :.....	4
D. Kajian Pustaka :.....	5
E. Metode Penelitian :.....	10
F. Sistematika Pembahasan :.....	11

BAB II : KERANGKA TEORI: MENEGEMEN TEORI PEMBELAJARAN MEDIA ETIKA BERLALU LINTAS UNTUK ANAK USIA DINI

A. Media etika berlalu Lintas	10
B. Media Pembelajaran : Menegemen Belajar	26
C. Menegemen etika Berlalu Lintas	29
D. Anak Usia Dini	35

BAB III : MODEL PENGEMBANGAN MENEGEMEN PEMBELAJARAN MEDIA ETIKA BERLALU LINTAS UNTUK ANAK USIA DINI

A. Pengembangan Media Etika berlalu Lintas.....	44
B. Uji Coba Priduk Media Etika Berlalu Lintas	54

BAB IV : ANALISIS DATA PENGEMBANGAN MENEGEMENT PEMBELAJARAN ETIKA BERLALU LINTAS UNTUK ANAK USIA DINI

A. Data uji Coba media berlalu Lintas	56
B. Analisis data Media Etika Berlalu lintas	67
C. Revisi Produk Media etka Berlalu Lintas	69
D. Kajian akhir Produk media etika Berlalu Lintas	79

BAB V : PENUTUP

A. Kesimpulan :.....	...82
B. Penutup :.....	...83

DAFTAR PUSTAKA :.....	...84
------------------------------	-------

LAMPIRAN-LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Angka pertumbuhan kendaraan bermotor di Yogyakarta dari tahun ke tahun terus mengalami kenaikan yang signifikan. Berdasarkan data yang dirilis oleh Dinas Pendapatan Pengelolaan Keuangan dan Aset Yogyakarta menunjukkan bahwa jumlah kendaraan bermotor tiap tahunnya naik sekitar 14-15%. Pada tahun 2009, jumlah kendaraan bermotor di Yogyakarta mencapai 1.059.974 dari empat Kabupaten dan Kotamadya di Yogyakarta. Pada tahun 2010 jumlahnya naik menjadi 1.120.907 kendaraan bermotor dan makin bertambah pada tahun 2011 dengan jumlah 1.210.358. Pada tahun 2012 kembali naik menjadi 1.270.787. Angka terus meroket di 1.396.967 pada tahun 2013. Sedangkan pada bulan Januari-Maret tahun 2014 masih berada pada angka 305.365.¹

Sebagaimana yang disampaikan oleh Wadirlantas Polda DIY, AKBP Steven M. Napiun bahwa peningkatan jumlah kendaraan bermotor roda dua ini juga berdampak pada naiknya angka kecelakaan di jalan. Pada semester pertama ini kecelakaan mencapai 2.302 kejadian, dengan korban tewas mencapai 138 orang dan 506 korban luka berat dan kerugian mencapai diatas Rp1,5 miliar. Peningkatan jumlah kendaraan bermotor khususnya roda dua di DIY ini merupakan salah satu penyebab meningkatnya angka kecelakaan di DIY.²

Bila dianalisa lebih dalam, penyebab lain dari tingginya angka kecelakaan di jalan raya adalah tingginya angka pertumbuhan kendaraan bermotor yang tidak dibarengi dengan penambahan jumlah dan volume jalan raya, serta tidak tertibnya para pengendara terhadap etika atau aturan berlalu lintas di jalan raya, akibatnya banyak pengendara yang berebut cepat ingin sampai tempat tujuan kurang mengindahkan peraturan lalu lintas dan seringkali melakukan pelanggaran lalu lintas.

Salah satu cara untuk menekan atau mengurangi hal tersebut, Pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta telah mengeluarkan Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 54 Tahun 2011 tentang Pendidikan Etika Berlalu Lintas pada Satuan Pendidikan. Pada Pasal 1 ayat 2 disebutkan bahwa Satuan Pendidikan adalah kelompok layanan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan dari Pendidikan Anak Usia Dini sampai dengan Pendidikan Menengah. Selanjutnya pada Pasal 2 ayat 2 disebutkan bahwa pendidikan etika berlalu lintas bertujuan untuk: (a) menumbuhkembangkan norma etika berlalu lintas bagi peserta didik melalui pengembangan pengetahuan dan pembiasaan etika berlalu lintas; (b) meningkatkan keamanan, keselamatan dan ketertiban berlalu lintas; (c) meningkatkan kelancaran dan kenyamanan dalam berlalu lintas; (d) mewujudkan budaya tertib berlalu lintas yang santun, dan bermartabat bagi sesama.³ Berdasarkan Peraturan Gubernur tersebut maka perlu adanya pelaksanaan pendidikan etika berlalu lintas sejak usia dini.

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

¹beritajogja.co.id, "[Laju Pertumbuhan Kendaraan Bermotor di Jogja Naik Tiap Tahun](http://beritajogja.co.id)", dalam <http://dishub-diy.net/Perhubungan/laju-pertumbuhan-kendaraan-bermotor-di-jogja-naik-tiap-tahun.html>, diakses tanggal 12 April 2015.

²Elin Yunita Kristanti, "Kecelakaan Bermotor di Yogyakarta Meningkat", dalam <http://nasional.news.viva.co.id/news/-penjualan-motor-meningkat-kecelakaan-naik>, diakses tanggal 12 April 2015.

³Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 54 Tahun 2011 tentang Pendidikan Etika Berlalu Lintas pada Satuan Pendidikan.

pengembangan disiplin dan etika berlalu 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.⁴

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 suasananya –suasana hati anak didik– berada dalam kondisi yang menyenangkan.⁵ Untuk mewujudkannya, salah satu komponen penting yang perlu diperhatikan adalah media pembelajaran yang edukatif.

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.⁶

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 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.

⁴Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

⁵Hamruni, *Edutainment dalam Pendidikan Islam dan Teori-Teori Pembelajaran Quantum* (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Suka, 2009), hlm. 6.

⁶ Badru Zaman, dkk., *Media dan Sumber Belajar TK*, (Jakarta: Pusbit UT, 2005), hlm. 24.

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.⁷

Untuk menguji validitas atau kelayakan dari permainan etika berlalu lintas, peneliti mengujinya di salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang berlokasi di Kota Yogyakarta, yakni di Taman Kanak-Kanak Islam Tunas Melati. Adapun alasan dari pemilihan lokasi penelitian dikarenakan TK tersebut merupakan salah satu TK besar, berprestasi, dan sudah banyak di kenal di kalangan masyarakat kota Yogyakarta sehingga peneliti merasa tertarik dengan pengembangan pembelajaran yang telah dilakukan.⁸

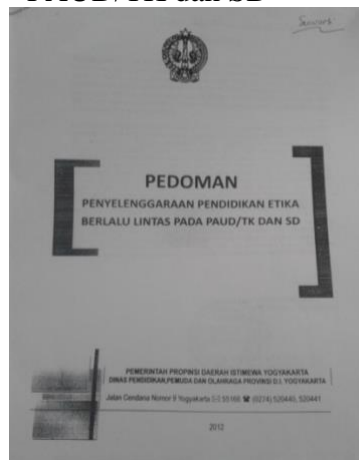
Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah, teridentifikasi bahwa TK tersebut sedang merancang program pengembangan pembelajaran yang berkaitan dengan pendidikan etika berlalu lintas. Sejak dikeluarkan Juknis/Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Etika Berlalu Lintas Pada PAUD/TK dan SD oleh Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga Propinsi DIY pada tahun 2012, TK ini telah melakukan pembelajaran tentang etika berlalu lintas yang terintegrasi dalam pembelajaran. Sayangnya, pembelajaran masih dilakukan dengan metode dan media yang sederhana, seperti metode bernyanyi dan bermain tepuk. Media yang digunakan juga masih sederhana seperti papan tanda lalu lintas. Tentu hal tersebut akan membuat anak mudah bosan dan kurang efektif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran etika berlalu lintas, karena kurangnya media pembelajaran yang bervariasi. Hal ini menyebabkan kemampuan peserta didik untuk mengenali dan mengetahui masalah etika berlalu lintas masih belum maksimal. Dengan adanya pengembangan pembelajaran tersebut, diharapkan peserta didik akan lebih terbantu dalam memahami pendidikan etika berlalu lintas. Selain itu, beliau juga berharap bahwa program pengembangan tersebut akan bisa menambah ciri khas TK tersebut.⁹

⁷Andang Ismail, *Education Games; Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2007), hlm. 120

⁸Wawancara dengan Ibu Merti Ariyani, S.Pd.AUD salah satu warga kota Yogyakarta sekaligus pendidik TK Bina Anak Islam Krapyak (BAIK) pada tanggal 7 April 2015.

⁹Wawancara dengan Ibu Subandiyah, S.Pd.AUD selaku kepala sekolah TK Islam Tunas Melati Yogyakarta pada tanggal 10 April 2015.

Gambar 2.¹⁰
Juknis/Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Etika Berlalu Lintas Pada PAUD/TK dan SD



Dikuatkan dengan hasil observasi yang menunjukkan bahwa TK yang mengusung pembelajaran terpadu (iptek dan imtaq) itu memiliki lokasi yang strategis untuk dijadikan sebagai tempat pendidikan karena lokasinya yang sedikit masuk perkampungan sekitar 100 m dari jalan besar sehingga relatif aman bagi anak-anak. TK Islam Tunas Melati berada dekat dengan lingkungan perkantoran swasta dan perkantoran Pemerintah Kota Yogyakarta, seperti kantor pemerintahan Wali Kota, gedung DPR Kota, dan BKKBN. Sebelah utara berbatasan dengan Perumahan Timoho Asri 3, sebelah selatan berbatasan dengan kantor BKKBN dan kantor pemerintahan Wali Kota, sebelah timur berbatasan dengan Perumahan Timoho Asri 4, dan sebelah barat berbatasan dengan gedung DPR Kota. Karena berada di lingkungan perkotaan, otomatis peserta didik secara tidak langsung akan sering berhadapan dengan lalu lintas dan jalan raya.¹¹

Beberapa hal tersebut menjadikan penelitian tentang pengembangan media etika berlalu lintas dirasa penting dilakukan karena bisa menjadi salah satu media pembelajaran alternatif dalam menanamkan pendidikan etika berlalu lintas pada anak usia dini. Dengan dasar inilah, penelitian dan pengembangan permainan Darlantas dilakukan, guna melihat kelayakan maupun kualitasnya sebagai media dalam menanamkan pendidikan etika berlalu lintas pada anak usia dini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan manajemen pembelajaran media etika berlalu lintas untuk anak usia dini?
2. Bagaimana kelayakan media etika berlalu lintas untuk anak usia dini?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan produk media etika berlalu lintas dan kelayakan produk tersebut. Adapun spesifikasi tujuannya dijabarkan sebagai berikut:

- a. Mengembangkan media etika berlalu lintas untuk menanamkan pendidikan etika berlalu lintas pada anak usia dini.

¹⁰Dokumentasi Juknis/Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Etika Berlalu Lintas Pada PAUD/TK dan SD pada tanggal 10 April 2018.

¹¹Observasi letak geografis TK Islam Tunas Melati Yogyakarta pada tanggal 10 April 2018.

- b. Mengetahui kelayakan media etika berlalu lintas untuk menanamkan pendidikan etika berlalu lintas pada anak usia dini.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah terdiri dari dua manfaat yaitu secara teoritis dan praktis:

- a. Teoritis, adapun manfaat teoritis dari penelitian ini antara lain:
 - 1) Penelitian ini memiliki nilai akademis yang dapat menambah informasi dan mempertimbangkan dalam rangka memperkaya teori-teori tentang pengembangan produk media etika berlalu lintas bagi pendidik anak usia dini.
 - 2) Penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam pengembangan media pembelajaran untuk menanamkan pendidikan etika berlalu lintas pada anak usia dini melalui media etika berlalu lintas.
 - 3) Penelitian ini dapat dijadikan sebagai temuan awal untuk melakukan penelitian lanjut mengenai pengembangan media etika berlalu lintas pada anak usia dini.
- b. Praktis, adapun untuk manfaat praktis dari penelitian ini antara lain:
 - 1) Pendidik dapat menjadikan produk penelitian ini sebagai media pembelajaran kolektif maupun sentra dalam proses menanamkan pendidikan etika berlalu lintas pada anak usia dini.
 - 2) Siswa dapat menggunakan produk penelitian ini sebagai media permainan edukatif untuk kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan guna menanamkan pendidikan etika berlalu lintas.
 - 3) Sekolah dapat menjadikan penelitian ini sebagai masukan dan pemikiran dalam upaya membantu usaha peningkatan pengembangan, merencanakan, melaksanakan, menempatkan dan mengevaluasi pembelajaran dalam menanamkan pendidikan etika berlalu lintas pada anak usia dini melalui pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

D. Kajian Pustaka

Penelitian ini merupakan bagian penelusuran dari beberapa penelitian sebelumnya, sebagai dasar rujukan atau perbandingan terhadap penelitian yang akan peneliti lakukan. Berdasarkan penelusuran penulis terdapat beberapa buah buku dan karya penelitian yang mempunyai tema yang hampir sama yakni diantaranya:

Pertama, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2009 Tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan. Undang-Undang tersebut merupakan acuan utama untuk membahas masalah lalu lintas dan menjadi salah satu landasan operasional utama dalam pembuatan Juknis/Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Etika Berlalu Lintas Pada PAUD/TK dan SD.¹²

Kedua, Juknis/Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Etika Berlalu Lintas Pada PAUD/TK dan SD yang dikeluarkan oleh Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga Propinsi DIY tahun 2012. Juknis ini menjadi pedoman utama bagi sekolah-sekolah di Yogyakarta dalam mengintegrasikan pendidikan etika berlalu lintas pada anak usia dini ke dalam proses pembelajaran. Selain itu, juga menjadi pedoman utama bagi pengembangan produk Darlantas.¹³

Ketiga, Buku saku berjudul “*Road Safety Education*” yang dikeluarkan Departemen Transportasi Inggris pada tahun 2010. Buku ini untuk mengetahui tentang perkembangan pendidikan berlalu lintas yang ada di negara maju, seperti Inggris. Dengan menelaah buku ini, peneliti memperoleh kesimpulan bahwa permasalahan lalu lintas merupakan masalah umum yang biasa terjadi di negara mana pun. Adapun tujuan dari

¹²Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2009 Tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan.

¹³ Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Etika Berlalu Lintas Pada PAUD/TK dan SD.

diterbitkannya buku ini adalah untuk membantu kita merencanakan dan memberikan cara yang paling efektif supaya anak-anak berusia 3-11 tahun tetap aman di jalan.¹⁴

Keempat, penelitian yang ditulis oleh M. Fadlilah, mahasiswa Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta konsentrasi Pendidikan Pendidik Raudlatul Atfal pada tahun 2013 yang berjudul “Pengembangan Permainan Monraked Sebagai Media untuk Menstimulasi Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini”.¹⁵

Dalam penelitian ini dijelaskan mengenai pengembangan alat permainan edukatif. Permainan edukatif yang dikembangkan oleh M. Fadlilah ialah hasil pengembangan dari permainan monopoli. Kemudian secara spesifik penelitian ini lebih ditujukan untuk mengembangkan kecerdasan logika matematika anak usia dini. Penelitian yang dilakukan M. Fadlilah ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dan hasilnya menunjukkan bahwa permainan edukatif hasil pengembangan dari permainan monopoli ini layak digunakan sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan logika-matematika anak usia dini. Hal ini didasarkan pada skor penilaian yang diperoleh melalui uji coba produk telah mencapai kategori baik.

Meskipun dilihat dari segi metode penelitian sama, yakni mengembangkan sebuah produk atau yang lebih dikenal dengan istilah *Research and Development*. Akan tetapi dalam hal pengembangan produk yang akan dilakukan jelas berbeda. Jika pada penelitian yang dilakukan oleh M. Fadlilah mengembangkan produk permainan monopoli, penelitian yang akan dilakukan penulis ini lebih mengembangkan permainan berlalu lintas. Kemudian apabila permainan yang dikembangkan oleh M. Fadlilah adalah untuk mengembangkan kecerdasan logika-matematika anak, penelitian yang akan penulis lakukan ini adalah untuk menanamkan pendidikan etika berlalu lintas pada anak usia dini.

Kelima, penelitian yang ditulis oleh Sri Ningsih, mahasiswi Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta konsentrasi Pendidikan Pendidik Raudlatul Atfal pada tahun 2014 yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Ultacer untuk Menstimulasi Kecerdasan Verbal-Linguistik Anak Usia Dini”.¹⁶

Dalam penelitian ini dijelaskan mengenai pengembangan alat permainan edukatif. Permainan edukatif yang dikembangkan oleh Sri Ningsih ialah hasil pengembangan dari permainan ular tangga. Kemudian secara spesifik penelitian ini lebih ditujukan untuk mengembangkan visual-linguistik anak usia dini. Penelitian yang dilakukan Sri Ningsih ini juga menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dan hasilnya menunjukkan bahwa permainan edukatif hasil pengembangan dari permainan ular tangga ini layak digunakan sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan verbal-linguistik anak usia dini. Hal ini didasarkan pada skor penilaian yang diperoleh melalui uji coba produk telah mencapai kategori sangat baik.

Meskipun sama-sama mengembangkan permainan ular tangga, namun konten materi yang akan disajikan jauh berbeda. Jika Sri Ningsih ingin menstimulasi kecerdasan verbal-linguistik anak, dalam penelitian yang akan dilakukan oleh penulis ini lebih menekankan untuk menanamkan menegemen metode pendidikan etika berlalu lintas pada anak usia dini. Jadi dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian yang akan dilakukan oleh penulis ini belum ada yang meneliti.

E. Kerangka Teori

1. Permainan Media Etika Berlalu Lintas Sebagai Media Pembelajaran

¹⁴Department for Transport, *Road Safety Education*, (United Kingdom, 2010).

¹⁵M. Fadlilah, *Pengembangan Permainan Monraked Sebagai Media Untuk Menstimulasi Kecerdasan Logika-Matematika Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Tesis UIN Sunan Kalijaga, 2013)

¹⁶Sri Ningsih, *Pengembangan Media Permainan Ultacer Untuk Menstimulasi Kecerdasan Verbal-Linguistik Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Tesis UIN Sunan Kalijaga, 2014)

Permainan erat kaitannya dengan dunia anak, karena dunia anak adalah dunianya bermain. Dalam kamus besar bahasa Indonesia permainan diartikan sebagai sesuatu yang digunakan untuk bermain (dengan barang atau sesuatu yang dipertunjukkan).

Menurut Paul Henry Mussen sebagaimana dikutip oleh Mansur menyebutkan bahwa ada beberapa kriteria yang digunakan oleh banyak pengamat dalam mendefinisikan permainan. *Pertama*, permainan merupakan sesuatu yang menggembirakan dan menyenangkan. *Kedua*, permainan tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, motivasi anak subjektif dan tidak mempunyai tujuan praktis. *Ketiga*, permainan merupakan hal yang spontan dan suka rela, dipilih secara bebas oleh pemain. *Keempat*, permainan mencakup keterlibatan aktif dari pemain. Dengan demikian permainan dapat dipahami sebagai suatu kegiatan yang melibatkan aktivitas anak-anak dan dilakukan dengan penuh kegembiraan tanpa adanya paksaan maupun tekanan dari pihak manapun.

Permainan bagi anak merupakan alat untuk menjelajahi dunianya. Dari yang tidak ia kenali sampai pada yang ia ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya, sampai mampu melakukannya. Jadi sudah selayaknya pembelajaran sekolah anak usia dini dikelola melalui permainan.

Hampir semua kegiatan bermain menggunakan alat permainan, baik yang dibuat khusus untuk bermain maupun yang diciptakan sendiri dari barang-barang di sekitar anak. Alat peraga edukatif bagi anak usia dini tidak dapat dilepaskan dari alat permainan edukatif (APE), sebab usia ini adalah usia bermain sehingga alat peraga didesain sesuai dengan kecenderungan anak yang berada dalam dunia bermain. Bermain untuk anak usia dini bukan sekedar bermain, tetapi bermain merupakan salah satu bagian dari proses pembelajaran. Dalam bermain itu anak dapat menerima banyak rangsangan selain dapat membuat dirinya senang juga dapat menambah pengetahuan anak.

Dalam pembelajaran yang dilakukan dengan cara bermain ini harus disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan, kemampuan, dan perilaku anak usia dini. Potensi anak akan berkembang melalui pengalaman atau rangsangan yang diterimanya. Stimulasi adalah rangsangan yang datangnya dari lingkungan di luar individu anak. Pemberian stimulasi sangat penting untuk kemajuan perkembangan anak sebab tanpa stimulasi penyelesaian tugas perkembangan anak menjadi sulit atau tidak tercapai.

Media Etika Berlalu Lintas adalah salah satu bentuk permainan yang peneliti kembangkan sebagai media pembelajaran untuk menanamkan pendidikan etika berlalu lintas untuk anak usia dini. Permainan ini sendiri terinspirasi oleh permainan tradisional yang sudah populer atau terkenal seantero dunia, yakni ular tangga. Ular Tangga adalah *game* atau permainan yang ditemukan dan dimainkan oleh orang-orang India sejak dahulu kala. Di India populer dengan nama "*Moksha Patamu*" yang ditemukan oleh pendidik spiritual Hindu. Pelajaran moral dari permainan itu adalah Moksha; seseorang dapat mencapai keselamatan melalui berbuat baik. Sementara dengan melakukan yang jahat akan mewarisi kelahiran kembali ke bentuk kehidupan yang rendah.

Sama halnya dalam berlalu lintas, apabila mematuhi segala peraturan maka akan selamat, sementara bila melanggar akan celaka atau terkena sanksi. Berangkat dari sinilah kemudian penulis tertarik untuk menjadikan permainan ular tangga selain menyenangkan tetapi juga lebih bermakna dan bernilai edukatif, khususnya untuk menanamkan pendidikan etika berlalu lintas pada anak usia dini.

Apabila pada permainan ular tangga yang sesungguhnya sifatnya hanya berupa permainan yang di dalamnya tidak memuat materi pendidikan, khususnya untuk anak usia dini. Sedangkan pada media etika berlalu lintas di dalamnya terkandung materi-materi pembelajaran yang terkait dengan pendidikan etika berlalu lintas, serta dirancang untuk media pembelajaran pada anak usia dini dan memiliki ukuran cukup besar (raksasa).

2. Etika Berlalu Lintas

a. Pengertian Etika

Etika berasal dari bahasa Yunani yaitu *Ethos*. *Ethos* dalam bentuk tunggal mempunyai banyak arti, yakni tempat tinggal yang biasa; padang rumput, kandang; kebiasaan, adat; akhlak, watak; perasaan, sikap, cara berpikir. Dalam bentuk jamak (*ta etha*) artinya adalah adat kebiasaan. Jika kita membatasi diri pada asal-usul kata ini, maka etika berarti ilmu tentang kebiasaan atau ilmu tentang adat istiadat.¹⁷

Jika didefinisikan etika adalah suatu adat kebiasaan yang berhubungan erat dengan konsep individu atau kelompok sebagai alat yang mengatur hubungan antara kelompok manusia. Etika memiliki norma-norma positif yang mengatur manusia untuk bersikap santun. Etika sangat penting diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat, karena dengan adanya etika maka akan ada pedoman yang digunakan untuk mengatur perilaku manusia untuk hidup rukun dengan masyarakat disekitarnya. Sehingga dapat tercipta masyarakat yang tertib, damai, dan teratur. Tanpa adanya etika manusia hidup tanpa pedoman. Jika diibaratkan maka hidup di dunia tanpa lampu, tanpa cahaya yang menuntun.

b. Pengertian Lalu Lintas

Hubungan antar manusia bisa dikemukakan bahwa manusia berinteraksi dengan manusia lain. Di dalam berinteraksi manusia tentu berpindah tempat dari satu tempat ke tempat yang lain. Kemudian muncullah istilah "*Transportasi*" yaitu perpindahan manusia atau barang dari suatu tempat ke tempat yang lain dengan menggunakan sebuah kendaraan yang digerakkan manusia atau mesin.¹⁸ Seiring perkembangan zaman manusia dapat menciptakan kendaraan bermotor untuk memudahkan manusia dalam bertransportasi.

Dalam bertransportasi kemudian dikenal istilah "*Lalu Lintas*". Di dalam Undang-Undang No. 22 Tahun 2009 Lalu Lintas didefinisikan sebagai gerak kendaraan dan orang di ruang lalu lintas jalan.¹⁹ Jadi pergerakan kita dari suatu tempat ke tempat tujuan dengan menggunakan alat transportasi melalui ruang jalan bisa dikatakan sebagai lalu lintas.

c. Hubungan etika dengan lalu lintas.

Dalam kehidupan bermasyarakat, penggunaan fasilitas jalan tidaklah sendirian, namun bersamaan dengan banyak orang. Cakupan masyarakat tentu sangat luas, dan pasti memiliki pemikiran yang berbeda-beda dan cenderung memikirkan kepentingannya masing-masing. Agar antar orang tidak saling menyalahi hak masing-masing, maka dibutuhkan adanya etika berlalu lintas. Tanpa adanya etika berlalu lintas, kemungkinan terjadi kecelakaan di jalan raya akan besar. Hal ini bisa terjadi disebabkan kurangnya tanggung rasa antar pengguna jalan, pengemudi

¹⁷K. Bertens, *Etika, Cet. Ke 7*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2002), hlm. 4.

¹⁸<http://id.wikipedia.org/wiki/Transportasi> diunduh tanggal 12 April 2015.

¹⁹Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan, hlm. 2

cenderung egois ingin cepat sampai. Jika ini dibiarkan terus-menerus maka angka kecelakaan akan semakin meningkat.

Etika berlalu lintas dapat diartikan sebagai pedoman sikap atau aturan yang mengatur hubungan manusia dengan manusia lain di dalam berlalu lintas. Prinsip etika yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dengan etika berlalu lintas hampir sama yaitu tenggang rasa dan saling menghargai. Dalam berlalu lintas kita harus tenggang rasa dengan pengguna jalan lain dan jangan mementingkan diri sendiri.

Adapun manfaat dan tujuan dibuat Etika Berlalu Lintas antara lain, 1) Dapat mengatur individu dalam menggunakan jalan sehingga tidak seenaknya sendiri, 2) Tercipta kelancaran, keteraturan, keselamatan, serta ketertiban, 3) Dapat mengurangi angka kecelakaan.

Menurut Undang-Undang No. 22 Tahun 2009 lalu lintas dikatakan aman apabila setiap orang, barang, dan/atau kendaraan terbebas dari gangguan perbuatan melawan hukum, dan/atau rasa takut dalam berlalu lintas. Dikatakan selamat apabila setiap orang terhindar dari risiko kecelakaan selama berlalu lintas yang disebabkan oleh manusia, kendaraan, jalan, dan/atau lingkungan. Dikatakan tertib keadaan berlalu lintas berlangsung secara teratur sesuai dengan hak dan kewajiban setiap pengguna jalan. Dan dikatakan lancar apabila keadaan berlalu lintas dan penggunaan angkutan bebas dari hambatan dan kemacetan di jalan.²⁰ Tanpa adanya etika berlalu lintas, maka pengemudi akan mengemudi seenaknya sendiri tanpa mempedulikan keselamatan orang lain, lalu lintas di jalan akan berjalan semrawut, sehingga rawan terjadi kecelakaan, serta akan terjadi kemacetan parah.

d. Pentingnya Kesadaran Berlalu Lintas Dikenalkan Sejak Dini

Kesadaran dalam berlalu lintas perlu ditanamkan sejak dini. Masa kanak-kanak merupakan fase awal dalam kehidupan manusia untuk memulai sosialisasi eksternal di luar lingkungan keluarga intinya dan pada fase ini mereka cenderung lebih mudah untuk menyerap nilai-nilai termasuk pengetahuan berlalu lintas karena pada nantinya jika mereka memasuki usia sekolah, remaja dan dewasa mereka akan selalu berinteraksi dengan sistem lalu lintas dan jalan raya dalam menjalankan aktivitasnya. Karena kebiasaan baik yang dibangun sejak dini akan menghasilkan kebiasaan yang lebih baik jika terus dibiasakan.

Dalam Juknis/Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Etika Berlalu Lintas Pada PAUD/TK dan SD dijelaskan bahwa seseorang dikatakan memiliki kesadaran dalam berlalu lintas bila mengetahui tentang keselamatan berlalu lintas (menjaga keselamatan diri sendiri dan menjaga keselamatan sesama pengguna jalan), mengetahui ketertiban berlalu lintas (menunjukkan ketertiban diri sendiri dan menunjukkan ketertiban umum), mengetahui rambu-rambu lalu lintas (mengetahui rambu-rambu peringatan, mengetahui rambu-rambu larangan, mengetahui rambu-rambu perintah, dan mengetahui rambu-rambu petunjuk), dan memahami rambu-rambu lalu lintas (memahami rambu-rambu peringatan, memahami rambu-rambu larangan, memahami rambu-rambu perintah, dan memahami rambu-rambu petunjuk).

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2009 pada Pasal 77 dijelaskan bahwa setiap orang yang mengemudikan kendaraan bermotor di jalan wajib memiliki Surat Izin Mengemudi (SIM) sesuai dengan jenis kendaraan bermotor yang

²⁰Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan, hlm. 5.

dikemukakan.²¹ Dilanjutkan pada Pasal 81 ayat 2 dijelaskan bahwa untuk mendapatkan SIM syarat usia paling rendah adalah 17 tahun.²² Hal ini menunjukkan bahwasanya anak usia dini secara umum tidak boleh terlibat langsung dalam aktifitas berlalu lintas di jalan raya. Meski begitu, belajar mengenal dan mengetahui tentang etika berlalu lintas untuk meningkatkan kesadaran berlalu lintas diperbolehkan. Oleh karena itu, pembahasan berkaitan dengan kesadaran berlalu lintas pada usia dini lebih berfokus pada tahap kognitif saja.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi media etika berlalu lintas ini peneliti kembangkan dari sebuah media permainan ular tangga yang penulis modifikasi dan kembangkan menjadi media permainan yang lebih menarik, bertujuan untuk menanamkan pendidikan etika berlalu lintas. Terbuat dari bahan lunak yang tidak berbahaya bagi anak, seperti plastik/kain baner, kertas cetak, karton, kain flannel, dan dakron.

Media etika berlalu lintas merupakan permainan papan dari bigdrop berukuran 3 x 3 meter yang dapat dimainkan oleh 2 anak atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil sejumlah 25 kotak dan pada beberapa kotak terdapat sejumlah gambar jalan menurun dan jalan menaik yang menghubungkannya dengan kotak lain, pada setiap kotak diberi angka 1-25 yang dilengkapi dengan gambar rambu lalu lintas, serta gambar menarik lainnya yang berkaitan dengan pendidikan etika berlalu lintas. Ada 7 kotak yang bergambarkan tentang materi etika berlalu lintas dan ada 11 kotak yang dilengkapi dengan gambar rambu lalu lintas yang mencakup empat jenis rambu lalu lintas yaitu rambu larangan, rambu perintah, rambu peringatan, dan rambu petunjuk.

Agar pembelajaran berlangsung lebih maksimal, permainan ini didukung dengan media pendukung lainnya seperti kartu identitas pemain, kartu petunjuk, kartu pertanyaan etika berlalu lintas, kartu bintang sebagai *reward* dari permainan, peluit, dan dadu raksasa. Selain itu, disiapkan pula buku panduan permainan sebagai acuan permainan bagi pendidik dalam menanamkan etika berlalu lintas yang disusun berdasarkan indikator yang ada di dalam buku Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Etika Berlalu Lintas Pada PAUD/TK dan SD yang dikeluarkan oleh Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Spesifikasi produk yang dijelaskan tersebut merupakan produk jadi setelah mengalami beberapa kali proses perubahan/revisi. Adapun pembahasan mengenai proses perubahan/revisi ada pada bagian inti/bab IV.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan model pengembangan atau yang dikenal dengan istilah R&D yang bertujuan untuk menanamkan pendidikan etika berlalu lintas yang berorientasi pada produk permainan Darlantas. R&D merupakan perbatasan dari pendekatan kualitatif dan kuantitatif, terutama untuk menjembatani kesenjangan antara penelitian dan praktek pendidikan. *Research and Development* bersumber dari pengamatan berbagai gejala yang muncul dalam dunia pendidikan yang menuntut penanganan produk yang memiliki keshahihan dalam pengembangannya.²³

Menurut Seels dan Richey, pengembangan dimaknai sebagai proses menerjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fisik.²⁴

²¹Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan, hlm. 42.

²²*Ibid.*, hlm. 45.

²³ Cony R. Setiawan, *Penelitian dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan*, (Jakarta: Kencana Predana Group, 2007), hlm. 65.

²⁴ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 197.

Produk-produk yang dapat dihasilkan dalam hal ini adalah berupa *software* maupun *hardware*, seperti buku, modul, paket, program pembelajaran, atau pun alat bantu belajar. Adapun untuk produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu produk berupa alat bantu belajar atau media pembelajaran, yakni berupa media etika berlalu lintas untuk anak usia dini.

2. Model Pengembangan

Dalam proses pengembangan produk media etika berlalu lintas harus betul-betul memperhatikan perkembangan anak usia dini. Hal ini dikarenakan nantinya produk yang dikembangkan akan digunakan untuk media pembelajaran anak usia dini. Maka dari itu, supaya pengembangan dapat berjalan lancar dan mendapatkan hasil yang memuaskan, dalam penelitian ini menggunakan model-model pengembangan yang telah ada.

Adapun model yang digunakan dalam pengembangan produk media etika berlalu lintas adalah model penelitian pengembangan Stephen M. Alessi dan Stanley R. Trollip. Dalam model ini Alessi dan Trollip mengemukakan tiga fase pengembangan, yaitu *planning*, *design*, dan *development*.²⁵ Dalam hubungannya dengan pengembangan permainan Darlantas, ketiga langkah tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Perencanaan (*Planning*)

Dalam tahap perencanaan ini peneliti menyiapkan dan melakukan beberapa langkah yang meliputi:

- 1) Mendefinisikan ruang lingkup atau materi yang akan disajikan dalam menanamkan etika berlalu lintas dengan mengacu pada tingkat dan standar pengembangan kecerdasan anak sebagaimana telah ditetapkan oleh pemerintah melalui kementerian pendidikan nasional maupun pakar psikologi pendidikan anak.
- 2) Mengidentifikasi karakteristik peserta didik melalui kegiatan wawancara dan observasi langsung di TK Islam Tunas Melati Yogyakarta.
- 3) Membuat dokumen perencanaan mengenai materi-materi yang diperlukan dalam membuat produk media etika berlalu lintas, baik *hardware* maupun *software*. Misalnya; gambar rambu-rambu lalu lintas, dan program desain *Coreldraw*.
- 4) Mengumpulkan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan media etika berlalu lintas.
- 5) Melakukan curahan gagasan mengenai produk yang dikembangkan dengan dosen pembimbing dan pihak-pihak terkait, seperti ahli materi maupun ahli media.

b. Desain (*Design*)

Pada tahap desain ini peneliti melakukan beberapa langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Melakukan analisis konsep dan ide-ide yang berhubungan dengan materi-materi yang akan dikembangkan dalam media etika berlalu lintas.
- 2) Menerjemahkan hasil analisis sesuai dengan kebutuhan yang ada dan mengacu pada fokus penelitian yang dilakukan.
- 3) Mendeskripsikan desain awal mengenai media etika berlalu lintas berdasarkan analisis konsep dan ide yang telah dilakukan.

²⁵Alessi, Stephen M. Dan Stanley R. Trollip, *Multimedia for Learning: Method and Development (3th ed)*, (Massachusetts: Allyn and Bacon, 2001), hlm. 409-413.

c. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini peneliti melakukan beberapa langkah yang meliputi:

- 1) Menyiapkan gambar dan teks materi yang akan diolah dalam media etika berlalu lintas.
- 2) Menyiapkan dan mendesain dengan program *Coreldraw* dalam komputer untuk mendesain seluruh materi.
- 3) Mencetak (*printout*) hasil desain media etika berlalu lintas.
- 4) Menyiapkan dan membuat bahan-bahan pendukung.
- 5) Membuat pedoman permainan.
- 6) Melakukan alpha test dengan melibatkan ahli materi dan ahli media melalui pengisian angket yang telah dibuat.
- 7) Membuat revisi atas produk yang telah diujikan oleh ahli materi dan ahli media untuk mendapatkan produk yang lebih baik.
- 8) Melakukan beta test dengan melibatkan peserta didik atau pendidik yang mewakili di TK Islam Tunas Melati.
- 9) Melakukan revisi akhir untuk mendapatkan produk yang maksimal.
- 10) Melakukan evaluasi mengenai produk yang telah dihasilkan.

3. Uji coba Produk Media Etika Berlalu Lintas

a. Desain Uji Coba

Dalam desain uji coba ini ada tiga langkah yang dilakukan oleh peneliti, yaitu:

1) Uji coba alpha test

Uji coba alpha test adalah uji coba yang dilakukan pada hasil produk tahap awal dengan melibatkan dua validator ahli/pakar yaitu ahli materi dan ahli media. Kedua validator ini akan memvalidasi terhadap produk yang dihasilkan melalui instrumen yang telah disiapkan oleh peneliti. Apabila produk telah divalidasi, selanjutnya produk direvisi atau disempurnakan guna untuk melakukan uji coba yang berikutnya.

2) Uji coba beta test

Uji coba beta test adalah uji coba yang dilakukan setelah uji coba alpha test yang melibatkan oleh pengguna produk. Dalam hal ini peneliti mengambil peserta didik atau pendidik yang mewakili. Setelah itu, peserta didik diminta memberikan penilaian terhadap produk tahap akhir yang dikembangkan dengan mengisi instrumen yang telah disiapkan oleh peneliti. Apabila produk tersebut telah diberi penilaian dan dinyatakan baik, selanjutnya akan dievaluasi tahap akhir untuk menguji kelayakan produk yang dihasilkan.

3) Evaluasi akhir

Evaluasi akhir adalah evaluasi tahap akhir dari produk yang dihasilkan guna untuk mengetahui kualitas produk media etika berlalu lintas yang dihasilkan. Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas belajar dan bermain anak-anak dengan menggunakan produk yang dihasilkan, kemudian mendokumentasikannya.

b. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini terbagi menjadi tiga kelompok, yaitu:

1) Subjek alpha test

Subjek alpha test ini terdiri dari dua orang ahli, yakni satu ahli materi dan satu ahli media. Kedua ahli ini dipilih sesuai dengan kompetensi masing-

masing, sehingga dapat memberikan penilaian maksimal untuk menghasilkan produk yang layak dan berkualitas.

2) Subjek beta test

Beta test dilakukan sebanyak dua kali. Untuk subjek beta test pertama melibatkan 15 (lima belas) peserta didik kelas B3 (usia 5-6 tahun) dan untuk beta test kedua melibatkan 3 (tiga) peserta didik dari kelas yang sama.

2) Subjek evaluasi akhir

Untuk mendapatkan hasil penelitian yang representatif, subjek evaluasi akhir ada 2 (dua). Pertama seluruh peserta didik kelas B3 dan kedua seluruh peserta didik kelas B4. Subjek pertama digunakan untuk mengetahui validitas internal dan subjek kedua untuk validitas eksternal. Validitas internal berkenaan dengan derajat akurasi desain penelitian dengan hasil yang dicapai. Sedangkan validitas eksternal berkenaan dengan derajat akurasi apakah hasil penelitian dapat digeneralisasikan atau dapat diterapkan pada populasi di mana sampel tersebut diambil.²⁶Namun dengan adanya keterbatasan peserta didik dalam memahami instrumen dalam angket, sehingga peserta didik dalam pengisian maupun memberikan penilaian didampingi oleh pendidik.

c. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diambil peneliti dengan melakukan kegiatan observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan untuk data kuantitatif diperoleh dari penilaian responden yang meliputi ahli materi, ahli media dan pengguna. Kedua data tersebut kemudian dikonversi menjadi data kualitatif, guna untuk mengetahui kualitas maupun kelayakan produk yang dihasilkan.

d. Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data yang diperlukan, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1) Wawancara

Wawancara adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilaksanakan dengan melakukan tanya jawab lisan secara sepihak, berhadapan muka, dan dengan arah serta tujuan yang telah ditentukan.²⁷

Dalam wawancara ini peneliti akan bertanya jawab secara langsung kepada ahli materi, ahli media, dan *user* (pengguna) untuk memperoleh informasi, masukan maupun saran yang selengkapnyanya yang berhubungan dengan pengembangan media etika berlalu lintas. Adapun secara umum materi yang akan ditanyakan adalah cakupan materi yang dikembangkan, bentuk media, dan kelayakan produk sebagai media untuk menanamkan pendidikan etika berlalu lintas anak usia dini.

2) Observasi

Observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis, terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan.²⁸

Terkait dengan peneliti terjun langsung ke lapangan, guna mengamati tingkah laku individu atau proses berlangsungnya kegiatan pembelajaran penanaman etika berlalu lintas dengan menggunakan media yang telah dikembangkan. Untuk itu, peneliti dalam proses observasi ini memakai

²⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 361.

²⁷ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 82.

²⁸ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi...*, hlm. 76.

observasi non-partisipasi, yakni peneliti berada di luar garis atau hanya sebagai penonton belaka.

3) Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu teknik pengumpulan data dengan mencari data mengenai hal-hal yang berhubungan dengan data yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini data-data yang perlu untuk didokumentasikan meliputi satuan kurikulum, media pembelajaran, sarana dan prasarana, serta data-data yang diperlukan lainnya.

4) Angket

Angket merupakan suatu cara menghimpun data penelitian dengan menggunakan beberapa pernyataan atau pertanyaan secara tertulis yang diperuntukkan kepada responden yang telah dipilih. Dalam penelitian kali ini yang menjadi responden adalah ahli materi, ahli media, dan *user* (pengguna).

e. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam rangka mengumpulkan data-data yang dibutuhkan peneliti membuat dan menggunakan instrumen pengumpulan data sebagai berikut:

1) Instrumen ahli materi

Instrumen ahli materi adalah lembar penilaian berupa kuesioner yang diperuntukkan kepada ahli materi sebagai validator aspek materi yang terdapat dalam media etika berlalu lintas. Aspek yang dinilai oleh ahli materi dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 1.
Instrumen untuk Ahli Materi

No	Butir Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Materi Pokok						
1.	Kesesuaian materi media etika berlalu lintas dengan tujuan pembelajaran pendidikan etika berlalu lintas anak usia dini					
2.	Kesesuaian materi yang diberikan dalam media etika berlalu lintas dengan tingkat perkembangan peserta didik					
3.	Ketepatan simbol bahasa yang digunakan					
Aspek Tampilan						
4.	Kesesuaian gambar dengan materi pembelajaran					
5.	Gambar terlihat jelas dan menarik					
6.	Kesesuaian gambar jalan naik dan turun					
7.	Ketepatan jumlah gambar jalan naik dan turun					
8.	Ketepatan ukuran media					
Aspek Informasi Pendukung						
9.	Kejelasan petunjuk penggunaan media etika berlalu lintas					
10.	Tulisan dapat dibaca dengan mudah					
11.	Kesesuaian media pendukung terhadap materi pokok					

12.	Ketepatan ukuran media pendukung					
	Aspek materi tambahan					
13.	Melatih kemampuan motorik anak usia dini					
14.	Melatih kemampuan kognitif anak usia dini					
15.	Melatih kemampuan logika-matematika anak usia dini					
16.	Melatih kemampuan verbal-linguistik anak usia dini					
17.	Melatih kemampuan sosio-emosional anak usia dini					

2) Instrumen ahli media

Instrumen ahli media adalah lembar penilaian berupa kuesioner yang diperuntukkan kepada ahli media sebagai validator aspek media yang dikembangkan dalam media etika berlalu lintas. Aspek yang dinilai oleh ahli media dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 2.
Instrumen ahli media

No	Butir Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
	Aspek Informasi Pendukung					
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan media etika berlalu lintas					
2.	Bahan media etika berlalu lintas tidak berbahaya dan aman bagi anak					
	Aspek tampilan					
3.	Kesesuaian gambar dengan materi pembelajaran					
4.	Ketepatan pengaturan dan penyebaran informasi pada setiap kolom tampilan					
5.	Kejelasan perintah					
6.	Gambar terlihat jelas dan menarik					
7.	Tulisan dapat dibaca dengan mudah					
8.	Ketepatan penggunaan warna					
9.	Ketepatan penggunaan jenis huruf					
10.	Ukuran cukup besar					
11.	Ketepatan penilaian					
12.	Kejelasan visual yang terdapat pada tanda rambu-rambu lalu lintas					

3) Instrumen untuk pengguna

Instrumen untuk pengguna adalah lembar penilaian berupa kuesioner yang diperuntukkan kepada pengguna produk selaku validator dari pemakai produk yang dikembangkan. Aspek yang dinilai oleh pengguna produk dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 3.
Instrumen untuk pengguna

No	Butir Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Saya bisa bermain media etika berlalu lintas dengan mudah					
2.	Saya bisa mengikuti instruksi yang ada dalam media etika berlalu lintas dengan baik dan benar					
3.	Saya suka dengan gambar-gambar yang ada dalam media etika berlalu lintas					
4.	Saya suka dengan warna-warna dalam media etika berlalu lintas					
5.	Saya dapat melihat gambar rambu lalu lintas dengan jelas					
6.	Saya suka dengan ukuran media etika berlalu lintas					
7.	Saya dapat membaca teks tulisan dengan jelas					
8.	Media etika berlalu lintas membantu saya dalam proses pendidikan etika berlalu lintas					
9.	Saya dapat menjawab pertanyaan berkaitan dengan etika berlalu lintas yang ada dalam media etika berlalu lintas					
10.	Saya dapat mengetahui jenis-jenis rambu lalu lintas yang ada dalam media etika berlalu lintas					
11.	Saya menjadi suka belajar tentang pendidikan etika berlalu lintas dengan media etika berlalu lintas					
12.	Saya mendapatkan penghargaan (reward) banyak dalam media etika berlalu lintas ini					

f. Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui apakah penelitian pengembangan produk ini memiliki kelayakan dan kualitas yang baik sebagai media untuk menanamkan pendidikan etika berlalu lintas anak usia dini, maka diperlukan penganalisaan data.

1) Data kualitatif

Penganalisaan data kualitatif dilakukan dengan mendeskripsikan data-data yang diperoleh dari kegiatan observasi, wawancara, maupun dokumentasi. Setelah data dianalisis selanjutnya diambil suatu kesimpulan tentang kelayakan dan kualitas produk yang dikembangkan.

2) Data kuantitatif

Langkah-langkah dalam menganalisis data kuantitatif dilakukan dengan penghitungan skor dari ahli materi, ahli media dan pengguna. Pada penilaian tersebut terdapat beberapa pilihan jawaban dengan skala 5. Adapun penjelasan masing-masing jawaban sebagai berikut:

- a) Penilaian 5 menunjukkan kualitas media etika berlalu lintas sangat baik
- b) Penilaian 4 menunjukkan kualitas media etika berlalu lintas baik

- c) Penilaian 3 menunjukkan kualitas media etika berlalu lintas cukup
- d) Penilaian 2 menunjukkan kualitas media etika berlalu lintas tidak baik
- e) Penilaian 1 menunjukkan kualitas media etika berlalu lintas sangat tidak baik

Setelah dilakukan penghitungan skor, selanjutnya diolah dan dikonversi menjadi nilai jadi dalam bentuk skala 5 tersebut. Untuk dapat melakukan konversi, dalam hal ini peneliti mengacu pada konversi yang digunakan oleh Sukardjo sebagaimana dikutip Setyoadi sebagai berikut:²⁹

Tabel 4.
Kriteria penilaian

Nilai	Kriteria	Skor	
		Rumus	Perhitungan
A	Sangat baik	$X_i + 1,8 sdi < X$	$3,2 < X$
B	Baik	$X_i + 1,8 Sdi < X \leq + 1,8$	$2,4 < X \leq 3,2$
C	Cukup	$X_i + 1,8 Sdi < X \leq + 0,6$ Sdi	$1,6 < X \leq 2,4$
D	Tidak baik	$X_i + 1,8 Sdi < X \leq - 0,6$ Sdi	$0,8 < X \leq 1,6$
E	Sangat tidak baik	$X \leq 1,8 Sdi$	$X \leq 0,8$

Keterangan:

Rerata skor ideal (Xi) : $\frac{1}{2}$ (Skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

Standar deviasi ideal (Sdi) : $\frac{1}{6}$ (Skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

X ideal : Skor empiris

Tabel 5.

Konversi Rerata Skor

Nilai	Kriteria	Interval Rerata Skor
A	Sangat baik	$4,2 < X$
B	Baik	$3,4 < X \leq 4,2$
C	Cukup	$2,6 < X \leq 3,4$
D	Tidak baik	$1,8 < X \leq 2,6$
E	Sangat tidak baik	$X \leq 1,8$

H. Sistematika Pembahasan

Untuk sistematika pembahasan dalam tesis ini terdiri dari lima bab. Pada bab pertama diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, kerangka teori, spesifikasi produk yang dikembangkan, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

Pada bab kedua berisi tentang teori-teori yang menjadi landasan pengembangan media etika berlalu lintas untuk anak usia dini. Dalam bab ini terdapat pembahasan

²⁹ Setyoadi Purwanto, *Pengembangan Lagu Model Sebagai Media Pendidikan Karakter bagi Anak Usia Dini*, hlm. 33.

mengenai konsep media etika berlalu lintas yang terdiri dari media etika berlalu lintas, media pembelajaran, etika berlalu lintas, dan anak usia dini.

Pada bab ketiga diuraikan tentang hasil pengembangan media etika berlalu lintas untuk anak usia dini. Dalam bab ini terdapat pembahasan mengenai proses pengembangan media etika berlalu lintas, seperti perencanaan, desain, dan pengembangannya.

Pada bab keempat dijelaskan tentang dipaparkan tentang hasil uji coba produk yang dikembangkan dan analisis pengembangan media etika berlalu lintas untuk anak usia dini. Dalam bab ini diuraikan mengenai kelayakan dan kualitas media etika berlalu lintas dengan mengacu pada analisa hasil penelitian. Dan, pada bab kelima merupakan penutup dari tesis ini. Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran mengenai pengembangan media etika berlalu lintas untuk anak usia dini.

BAB II

MANAGEMEN TEORI PEMBELAJARAN MEDIA ETIKA BERLALU LINTAS UNTUK ANAK USIA DINI

A. Media Etika Berlalu Lintas

1. Konsep Alat Permainan Edukatif

a. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE)

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak sepanjang hari. Bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja.³⁰ Bermain bagi anak merupakan sarana untuk menumpahkan kegiatan aktif dalam mencapai kesenangan dari kegiatan yang dilakukannya. Bermain juga berperan dalam membangkitkan saraf motorik dan sensoriknya.³¹

Menurut Montessori, semua anak belajar dengan bermain. Lebih lanjut, ia menyatakan bahwa bermain dikalangan anak-anak sama halnya dengan kerja pada orang dewasa. Mungkin, orang dewasa memandang bahwa permainan adalah main-main tanpa adanya keseriusan. Tetapi bagi anak, bermain adalah kerja yang dilakukan penuh dengan kesungguhan.³² Dengan kata lain, anak-anak sungguh-sungguh bermain. Atau dapat disimpulkan bahwa pekerjaan anak-anak adalah bermain.

Dalam bermain di perlukan alat permainan dan jenis permainan yang sesuai dengan perkembangan anak dan dapat merasakan manfaat dari bermain, dalam arti bermain tidak hanya sekedar bermain namun bermain sambil belajar yang disebut alat permainan edukatif.³³

Soetiningsih mengatakan bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah alat yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usianya dan tingkat perkembangannya, serta berguna untuk perkembangan fisik motorik (motorik kasar dan motorik halus), bahasa, kognitif dan sosial. Sedangkan menurut Mayke S. Tedjasaputra APE Adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan mempunyai beberapa ciri diantaranya dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat, dan menjadi berbagai macam bentuk; ditujukan untuk anak-anak usia prasekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan motorik anak; segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat; membuat anak terlibat aktif; dan sifatnya konstruktif.³⁴

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang secara optimal mampu merangsang minat anak, sekaligus mampu mengembangkan berbagai jenis potensi anak, dan dimanfaatkan dalam berbagai aktivitas.

b. Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif

Bila dilihat dari alat/cara, permainan edukatif dapat dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu permainan edukatif berbasis media, permainan edukatif berbasis kegiatan, dan permainan edukatif berbasis multimedia.

1) Permainan Edukatif Berbasis Media

Permainan edukatif berbasis media dapat diartikan sebagai aktivitas bermain anak yang menggunakan benda, bahan, atau pun instruksi, dan teknik yang dapat merangsang anak untuk belajar. keberhasilan belajar melalui

³⁰Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT. Indeks, 2012), hlm. 144.

³¹ Maimunah Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Diva Press, 2013), hlm. 287.

³²Lesly Britton, *Montessori Play & Learn; A Parents` Guide Puposful Play from Two to Six*, (New York: Crown Publishers Inc, 1992), hlm.19.

³³ Iva Rifa, *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*, (Yogyakarta: Flashbooks, 2012), hlm. 8.

³⁴ Nelva Rolina, *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, (Yogyakarta : Ombak 2012), hlm. 7.

permainan edukatif berbasis media ditentukan oleh seberapa banyak permainan tersebut melibatkan alat indra anak. Semakin banyak alat indra yang digunakan (penglihatan, penciuman, emosi, dan intelektualnya) dalam bermain semakin berhasil pembelajaran yang dilakukan kepada anak.

Ada beberapa kelebihan bermain menggunakan permainan edukatif berbasis media, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a) Bermain dengan menggunakan media dapat membangkitkan motivasi dan menarik perhatian anak lebih baik.
- b) Media dapat digunakan berulang kali sehingga anak akan memperoleh kepuasan psikologis secara memadai.
- c) Permainan yang menggunakan media akan berlangsung secara interaktif, minimal selalu terjadi umpan balik atau *feedback*.
- d) Media bermain dapat menghemat waktu, biaya, dan tenaga, sehingga pembelajaran akan berlangsung lebih efektif dan efisien.
- e) Media bermain dapat meningkatkan daya abstrak otak anak. Demikian pula sebaliknya, anak dapat memahami hal-hal abstrak secara lebih konkrit.³⁵

2) Permainan Edukatif Berbasis Kegiatan

Alat permainan edukatif berbasis kegiatan adalah permainan yang tanpa mengandalkan alat, akan tetapi permainan ini lebih menekankan pada aktivitas anak yang melibatkan motorik kasar dan motorik halus. Fungsi dari permainan ini sendiri yaitu lebih menekankan pada perkembangan motorik kasar. Semasa hidup, Rasulullah Saw juga sering melakukan permainan edukatif berbasis kegiatan, seperti bermain kuda-kudaan dengan kedua cucunya. Hal ini tersirat dalam hadits berikut ini:

Diriwayatkan dari Umar ra. yang telah menceritakan bahwa dia melihat Hasan dan Husain berada di atas kedua sisi pundak Nabi Saw, lalu Umar berkata, “Sebaik-baik kuda adalah yang ada di bawah kalian berdua.” Nabi Saw menimpalnya, “Dan keduanya adalah sebaik-baik penunggang kuda.” (H.R. Abu Ya’la).³⁶

Di Indonesia, permainan yang berhubungan dengan permainan edukatif berbasis kegiatan adalah permainan tradisional. Ada beberapa permainan edukatif berbasis kegiatan yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran anak usia dini, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a) *Betengan*.

Betengan adalah kata jadian yang berasal dari kata dasar ‘*beteng*’ yang mendapat imbuhan ‘an’. Kata *beteng* berasal dari Bahasa Jawa yang di Indonesiakan menjadi kata ‘*benteng*’.³⁷ *Betengan* tidak memerlukan peralatan khusus, apa yang ada di halaman rumah atau pun pekarangan dapat dimanfaatkan sebagai alat permainan. Namun demikian, biasanya yang dijadikan sebagai *beteng* adalah pohon yang cukup besar. Paling tidak, cukup kuat untuk dijadikan pegangan atau dipegang (tidak patah dan tidak bergoyang).³⁸

- b) Sudah manda.

³⁵ Suyadi, *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2010), hlm. 290.

³⁶ Jamaal Abdur Rahman, *Tahapan Mendidik Anak Teladan Rasulullah Saw*, (Bandung: Irsyad Baitus Salam, 2005), hlm. 100.

³⁷ Sujarno, dkk., *Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Anak*, (Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB), 2013), hlm. 26.

³⁸ Sujarno, dkk., *Pemanfaatan Permainan Tradisional...*, hlm. 27.

Sudah munda adalah permainan yang tidak hanya membutuhkan ketangkasan, tetapi juga kelincahan, keseimbangan, dan kejelian. Permainan ini membutuhkan areal terbuka yang cukup luas (halaman atau pekarangan rumah) dan memiliki permukaan yang rata, sehingga memungkinkan untuk dibuat garis lapangan permainan sudah munda.³⁹

c) *Jethungan* atau petak umpet.

Jethungan atau petak umpet tidak membutuhkan peralatan khusus, tapi sarana yang digunakan tergantung kesepakatan dari para pemain dalam menentukan pos, dalam hal ini misalnya berupa tonggak, tiang, batang pohon, gardu ronda, atau sudut dinding yang ada di halaman tempat mereka bermain.⁴⁰ Permainan *jethungan* berfungsi untuk membangun semangat kebersamaan, kemandirian, kepercayaan diri, keceriaan, keterampilan fisik, dan kreativitas para pemainnya.⁴¹

d) Jamuran.

Permainan jamuran tidak membutuhkan peralatan atau perlengkapan apa pun kecuali sebidang tanah yang luas, atau diperkirakan cukup untuk ruang gerak anak-anak yang akan bermain.⁴² Permainan jamuran pada dasarnya bersifat rekreatif karena mementingkan keceriaan dan kegembiraan para pemainnya, tanpa diwarnai keinginan untuk mengalahkan atau pun menandingi teman bermainnya. Bagi anak-anak yang dipentingkan adalah kemampuan untuk berimajinasi dan bergaul dengan teman sebaya sehingga tercipta suasana yang menyenangkan dan menggembirakan.

3) Permainan Edukatif Berbasis Multimedia

Permainan edukatif berbasis multimedia dapat diartikan sebagai jenis-jenis permainan yang menggunakan lebih dari satu komponen media (benda, suara, warna, gambar, tulisan, dan sebagainya) yang terangkai menjadi satu kesatuan dan diformat dalam bentuk digital, seperti CD (*compact disk*) games interaktif dan sejenisnya.

Beberapa ahli media menganalisis akan manfaat multimedia sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar yang jauh lebih baik dibandingkan dengan penggunaan media lainnya. Gerlach dan Ely menyebutkan beberapa kelebihan multimedia sebagai media pembelajaran sebagai berikut:

- a) Penggunaan multimedia membantu anak didik sesuai dengan logika berfikirnya.
- b) Multimedia mampu memperkaya anak didik dari waktu ke waktu, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal, efektif, dan efisien.
- c) Multimedia mampu mengintegrasikan beberapa media sekaligus, seperti *audiotape*, film, *slide*, gambar, video, dan lain sebagainya.⁴³

c. Pembuatan Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini

³⁹*Ibid.*, hlm. 49.

⁴⁰*Ibid.*, hlm. 106.

⁴¹*Ibid.*, hlm. 109.

⁴²Sujarno, dkk., *Pemanfaatan Permainan Tradisional ...*, hlm. 110.

⁴³ Dyah Ayu Prihatini, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Materi Diklat "Pneumatik" Untuk Mahasiswa Program Studi Mekatronik Jurusan Pendidikan Elektro*, (Yogyakarta: Tesis Program Studi Pendidikan Teknik Elektro UNY, 2009), hlm. 27.

Alat permainan edukatif dapat dibeli di toko-toko mainan dan juga dapat dipilih dan dirancang sendiri. Jenis APE yang dapat dibuat banyak sekali macamnya, tinggal disesuaikan saja dengan kebutuhan dan potensi bahan di lingkungan sekitar. Ketika membuat APE ada beberapa syarat yang harus diperhatikan, antara lain:⁴⁴

- 1) Syarat edukatif
 - a) APE dibuat disesuaikan dengan memperhatikan program kegiatan pendidikan (program pendidikan yang berlaku).
 - b) APE yang dibuat disesuaikan dengan didaktik metodik artinya dapat membantu keberhasilan kegiatan pendidikan mendorong aktifitas dan kreatifitas anak dan sesuai dengan kemampuan (tahap perkembangan anak).
- 2) Syarat teknis
 - a) APE dirancang sesuai dengan tujuan, fungsi sarana (tidak menimbulkan kesalahan konsep) contoh dalam membuat balok bangunan, ketepatan bentuk dan ukuran yang akurat mutlak harus dipenuhi karena jika ukurannya tidak tepat akan menimbulkan kesalahan konsep.
 - b) APE hendaknya multiguna, walaupun ditujukan untuk tujuan tertentu tidak menutup kemungkinan digunakan juga untuk tujuan pengembangan yang lain.
 - c) APE dibuat dengan menggunakan bahan yang mudah didapat di lingkungan sekitar, murah atau dari bahan bekas/sisa.
 - d) Aman (tidak mengandung unsur yang membahayakan anak misalnya tajam, beracun, dan sebagainya).
 - e) APE hendaknya awet, kuat dan tahan lama (tetap efektif walau cahaya berubah).
 - f) Mudah dalam pemakaian, menambah kesenangan anak untuk bereksperimen dan beresplorasi.
 - g) Dapat digunakan secara individual, kelompok, dan klasikal.
- 3) Syarat estetika
 - a) Bentuk yang elastis, ringan (mudah dibawa anak).
 - b) Kecerahan ukuran (tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil).
 - c) Warna (kombinasi warna) serasi dan menarik.

2. Hakikat Media Etika Berlalu Lintas

Hakikat media etika berlalu lintas merupakan gambaran produk jadi secara keseluruhan yang meliputi konsep pengembangan media etika berlalu lintas, tujuan pembelajaran, manfaat permainan, peralatan permainan, aturan permainan, tata cara bermain, dan etika berlalu lintas. Gambaran produk secara keseluruhan dihasilkan setelah mengalami beberapa kali perubahan/revisi. Untuk penjelasan lebih lengkap terkait perubahan/revisi dibahas pada bab IV.

a. Konsep Pengembangan Media Etika Berlalu Lintas

Konsep 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.

⁴⁴Cucu Eliyawati, *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak usia Dini*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perpendidikan Tinggi, 2005), hlm. 78-79.

Kenapa harus ular tangga? Karena di dalam permainan ular tangga terkandung filosofi/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, muncullah ide untuk membuat sebuah permainan hasil modifikasi dari permainan ular tangga yang berisikan materi tentang pendidikan etika berlalu lintas dengan nama Etika Berlalu Lintas. Permainan ini menggunakan papan bigdrop berukuran 3 x 3 m (raksasa) berisikan 25 kotak yang mengandung materi tentang etika berlalu lintas (kotak 1, kotak 3, kotak 8, kotak 11, kotak 14, kotak 21, dan kotak 23) dan rambu-rambu lalu lintas yang terdiri dari rambu peringatan (kotak 5, kotak 10, dan kotak 19), rambu perintah (kotak 7 dan kotak 22), rambu larangan (kotak 16, kotak 20, dan kotak 24), dan rambu petunjuk (kotak 2, kotak 13, dan kotak 15). Gambar tangga dan ular yang biasanya ada dalam permainan ular tangga diganti dengan gambar jalan naik dan turun agar sesuai dengan tema yang diangkat.

Permainan ini dikombinasikan dengan metode bermain peran. Dimana akan ada yang berperan sebagai polisi, pengendara mobil, dan pengendara motor. Dilengkapi juga dengan media pendukung seperti kartu identitas, kartu petunjuk, kartu pertanyaan, kartu bintang, peluit, dadu raksasa, dan buku panduan permainan.

b. Tujuan Pembelajaran

- 1) Peserta didik mampu mengetahui etika berlalu lintas yang baik dan benar, diantaranya adalah berdoa sebelum berkendara; memakai helm, jaket, sarung tangan, celana panjang, dan sepatu bagi pengendara motor; menyalakan lampu isyarat bila hendak berbelok; membawa SIM dan STNK setiap kali berkendara; selalu menjaga jarak dengan kendaraan di depan; berkendara penuh konsentrasi (tidak menggunakan hp/handphone); dan memberikan kesempatan menyeberang bagi pejalan kaki.
- 2) 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, rambu tikungan ke kanan, dan rambu penyeberangan orang. Rambu perintah adalah rambu wajib untuk pesepeda dan rambu wajib jalan ke kanan. Rambu larangan adalah rambu larangan berhenti, rambu larangan parkir, dan rambu larangan mendahului kendaraan di depan. Dan, rambu petunjuk adalah rambu tempat berbalik arah, rambu tempat parkir, dan rambu pompa bahan bakar.
- 3) Peserta didik mampu mengetahui arti atau maksud arti dari masing-masing rambu yang ada dalam permainan.
- 4) Peserta didik mampu memahami arti atau maksud dari masing-masing rambu yang ada dalam permainan.
- 5) Peserta didik mampu mengungkapkan kembali arti dari masing-masing rambu yang ada dalam permainan.
- 6) Peserta didik mampu mengetahui akibat atau konsekuensi bila melanggar peraturan lalu lintas.

c. Manfaat Permainan

- 1) Dapat menciptakan pembelajaran tentang pendidikan etika berlalu lintas yang asyik dan menyenangkan.

- 2) Dapat mempermudah dalam penyampaian materi tentang jenis-jenis rambu lalu lintas kepada peserta didik.
 - 3) Dapat menstimulasi perkembangan motorik, kognitif, bahasa, dan sosio-emosional peserta didik.
 - 4) Dapat menstimulasi perkembangan kecerdasan logika matematika, kecerdasan verbal linguistik, dan kecerdasan interpersonal peserta didik.
 - 5) Dapat meningkatkan imajinasi dan daya kreativitas peserta didik.
- d. Peralatan Permainan
- 1) Papan permainan media etika berlalu lintas terbuat dari bigdrop berukuran 3 x 3 m yang di dalamnya terdapat 25 kotak berisi tentang materi yang berkaitan dengan etika berlalu lintas, rambu-rambu lalu lintas, akibat melanggar lalu lintas, dan kotak pemenang.
Kotak yang berkaitan dengan materi etika berlalu lintas ada tujuh, yaitu kotak 1 bergambar orang berdoa sebelum berkendara; kotak 3 bergambar orang memakai helm, jaket, sarung tangan, celana panjang, dan sepatu bagi pengendara bermotor; kotak 8 bergambar kendaraan yang memberikan isyarat ke kanan atau ke kiri bila hendak berbelok; kotak 11 bergambar orang membawa SIM dan STNK setiap kali berkendara; kotak 14 bergambar selalu menjaga jarak dengan kendaraan di depan; kotak 21 bergambar orang berkendara yang tidak konsentrasi (sambil menggunakan hp/handphone); dan kotak 23 bergambar pengendara motor memberikan kesempatan menyeberang seorang pejalan kaki.
Kotak yang berkaitan dengan rambu-rambu lalu lintas ada sebelas, yaitu kotak 2 bergambar rambu petunjuk tempat berbalik arah, kotak 5 bergambar rambu peringatan lampu lalu lintas, kotak 7 bergambar rambu perintah wajib untuk pesepeda, kotak 10 bergambar peringatan tikungan ke kanan, kotak 13 bergambar rambu petunjuk tempat parkir, kotak 15 bergambar rambu petunjuk pompa bahan bakar, kotak 16 bergambar rambu larangan berhenti, kotak 19 bergambar rambu peringatan penyeberangan orang, kotak 20 bergambar rambu larangan parkir, kotak 22 bergambar rambu perintah wajib jalan ke kanan, dan kotak 24 bergambar rambu larangan mendahului kendaraan di depan.
Kotak yang berkaitan dengan akibat melanggar rambu lalu lintas ada tiga, yaitu kotak 6 bergambar tabrakan mobil beruntun, kotak 9 bergambar pengendara mobil ditilang polisi, dan kotak 12 bergambar kecelakaan mobil dikarenakan mendahului mobil di depannya. Kotak 25 bergambar piala sebagai tanda pemain/pion sudah berhasil memenangkan permainan. Dan untuk tiga kotak lainnya, yaitu kotak 4 bergambar logo polisi lalu lintas, kotak 17 bergambar slogan “Indonesia, Ayo Aman Berlalu Lintas”, dan kotak 18 hanya bergambar nomor saja. Fungsi papan permainan ini sebagai tempat untuk memainkan media etika berlalu lintas.
 - 2) Kartu identitas permainan berjumlah 4 kartu, yaitu 1 kartu identitas polisi untuk pendidik, 1 kartu identitas pengendara mobil dan 2 kartu identitas pengendara motor untuk peserta didik. Kartu ini harus dikenakan oleh pendidik dan peserta didik selama bermain. Sesuai namanya, kartu ini memiliki fungsi sebagai identitas/jati diri pemegang dalam bermain peran.
 - 3) Kartu petunjuk permainan berjumlah 11 kartu, yaitu raberah (rambu petunjuk tempat berbalik arah), ralantas (rambu peringatan lampu lalu lintas), rawada (rambu perintah wajib untuk pesepeda), ratinan (rambu peringatan tikungan ke kanan), ratekir (rambu petunjuk tempat parkir), rapokar (rambu petunjuk pompa bahan bakar), ralati (rambu larangan berhenti), raberang (rambu peringatan penyeberangan orang), ralakir (rambu larangan parkir), rawanan (rambu perintah

wajib ke kanan), dan ralisasi (rambu larangan mendahului). Nama-nama rambu sengaja disingkat agar lebih mudah diingat oleh peserta didik. Kartu ini diletakkan pada kotak yang sesuai dengan gambar rambu. Sesuai namanya, kartu ini berfungsi untuk mengetahui nama dan arti masing-masing rambu lalu lintas yang ada dalam permainan kepada peserta didik.

- 4) Kartu pertanyaan berkaitan dengan etika yang berjumlah 7 kartu, yaitu kartu pertanyaan kotak 1, kartu pertanyaan kotak 3, kartu pertanyaan kotak 8, kartu pertanyaan kotak 11, kartu pertanyaan kotak 14, kartu pertanyaan kotak 21, kartu pertanyaan kotak 23.
 - 5) Kartu bintang berjumlah 14 kartu. Kartu ini akan diberikan kepada pemain/pion yang berhasil menjawab soal dari kartu pertanyaan berkaitan dengan etika berlalu lintas.
 - 6) Peluit. Akan digunakan oleh pendidik yang berperan sebagai polisi. Polisi harus meniup peluit setiap kali hendak membacakan pertanyaan berkaitan dengan etika.
 - 7) Dadu raksasa. Terbuat dari kain flannel berisikan dakron sehingga aman untuk dimainkan yang berfungsi sebagai alat untuk menentukan jumlah langkah pemain/pion dalam media etika berlalu lintas.
 - 8) Buku panduan permainan. Sesuai namanya, buku ini berisikan panduan permainan.
- e. Aturan Permainan
- 1) Permainan media etika berlalu lintas akan efektif dimainkan oleh anak TK kelas B (umur 5-6 tahun) dengan durasi waktu 15 menit.
 - 2) Permainan media etika berlalu lintas dimainkan oleh 1 pendidik dan 3 peserta didik. Pendidik berperan sebagai polisi yang bertugas mengarahkan permainan dan membacakan pertanyaan berkaitan dengan etika. Sedangkan 3 peserta didik berperan sebagai pemain/pion.
 - 3) Permainan dimulai dari kotak 1. Setiap pemain/pion harus memulai permainan dengan membaca basmalah dan harus menjawab pertanyaan yang ada pada kotak 1.
 - 4) Pemain/pion harus melemparkan dadu terlebih dahulu sebelum melangkah dalam permainan.
 - 5) Pemain/pion yang berada pada kotak yang terdapat kartu petunjuk, maka ia harus mengambil dan membaca kartu tersebut.
 - 6) Pendidik/polisi harus meniup peluit saat pemain/pion berada pada kotak yang bertanda bintang. Kemudian, pendidik/polisi membacakan kartu pertanyaan yang sesuai dengan kotak. Apabila pemain/pion berhasil menjawab pertanyaan, maka pendidik/polisi harus memberikan kartu bintang sebagai reward/penghargaan.
 - 7) Pemain/pion harus naik ke kotak selanjutnya bila berada pada kotak yang menunjukkan jalan naik. Sebaliknya, pemain/pion harus turun bila berada pada kotak yang menunjukkan jalan turun.
 - 8) Pemain/pion yang mendapatkan angka 6 tidak diperkenankan kembali untuk melemparkan dadu (aturan berbeda dengan permainan ular tangga pada umumnya).
 - 9) Permainan akan berakhir bila ada pemain/pion yang sampai pada kotak 25 dan akan menjadi pemenang.
 - 10) Bila dalam durasi waktu yang telah ditentukan belum ada pemenangnya, maka pemain/pion dengan perolehan kartu bintang terbanyak dapat dinobatkan sebagai pemenangnya.
- f. Tata Cara Bermain

- 1) Pendidik menyiapkan media etika berlalu lintas, yaitu papan permainan etika berlalu lintas, kartu identitas, kartu petunjuk, kartu pertanyaan, kartu bintang, peluit, dan dadu raksasa.
 - 2) Pendidik menaruh kartu petunjuk rambu lalu lintas pada kotak yang sesuai dengan gambar.
 - 3) Pendidik mengambil perlengkapan polisi yang terdiri dari kartu identitas polisi, kartu pertanyaan, kartu bintang, dan peluit.
 - 4) Pendidik membagi 3 kartu identitas (1 kartu identitas pengendara mobil dan 2 kartu identitas pengendara motor) kepada pemain/pion.
 - 5) Pendidik menjelaskan aturan permainan dan membacakan etika berlalu lintas (point) kepada pemain/pion.
 - 6) Pendidik memerintahkan pemain/pion "hompimpa/suit" untuk menentukan urutan/giliran bermain.
 - 7) Permainan berlangsung begitu seterusnya sesuai aturan permainan.
- g. Etika Berlalu lintas
- 1) Berdoalah sebelum berkendara.
 - 2) Pakailah helm, jaket, sarung tangan, celana panjang, dan sepatu.
 - 3) Nyalakanlah lampu isyarat bila akan berbelok.
 - 4) Bawalah SIM (Surat Izin Mengemudi) dan STNK (Surat Tanda Nomor Kendaraan) setiap kali berkendara.
 - 5) Jagalah jarak dengan kendaraan di depanmu.
 - 6) Berkonsentrasilah setiap kali berkendara.
 - 7) Berilah kesempatan menyeberang kepada pejalan kaki.
 - 8) Patuhilah rambu-rambu lalu lintas.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah dapat diartikan tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media memiliki arti yang sama yakni perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.⁴⁵ Banyak batasan yang diberikan oleh para ahli tentang arti media. Gagne sebagaimana dikutip oleh Sadiman menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Contohnya, buku, film, video, bingkai dan lain sebagainya.⁴⁶

Pada tahun yang sama, media pembelajaran oleh *Commission on Instructional Technology* diartikan sebagai media yang lahir sebagai akibat revolusi komunikasi yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran disamping pendidik, buku teks, dan papan tulis. Sementara itu, Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika mengartikan media pembelajaran sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.⁴⁷

Heinich dkk. mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Sejalan dengan itu, Hamidjojo memberikan batasan arti media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk

⁴⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran, Cet. ke-15*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm. 3.

⁴⁶ Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya, Cet. ke-3*, (Jakarta: Rajawali Pers, 1993), hlm. 6.

⁴⁷ Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2007). hlm. 457.

menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.⁴⁸

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membantu proses pembelajaran dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran akan dapat tercapai dengan lebih baik dan sempurna.

Ada dua pendekatan yang dapat dilakukan dalam usaha memilih media pembelajaran, yakni (1) dengan cara memilih media yang telah tersedia di pasaran yang dapat dibeli oleh pendidik dan langsung dapat digunakan dalam proses pembelajaran, (2) mendesain atau membuat media pembelajaran sendiri berdasarkan kebutuhan nyata yang telah direncanakan, khususnya yang berkenaan dengan tujuan yang telah dirumuskan secara khusus dan bahan pelajaran yang hendak disampaikan.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pendidik dan siswa, dengan maksud untuk membantu siswa belajar secara maksimal. Meski begitu, Kemp dan Dayton mengemukakan tentang manfaat media pembelajaran yang lebih terperinci, yaitu:

- a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan. Pendidik mungkin memiliki penafsiran yang beraneka ragam tentang sesuatu hal. Melalui media, penafsiran yang beragam ini dapat direduksi sehingga materi akan tersampaikan secara seragam.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Media dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar (*audio*) dan dapat dilihat (*visual*), sehingga dapat mendeskripsikan prinsip, konsep, proses maupun prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Jika dipilih dan dirancang dengan benar, maka media dapat membantu pendidik dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media, pendidik mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada siswa.
- d. Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi/efisien. Seringkali pendidik menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan materi pembelajaran. Padahal waktu yang dihabiskan tidak perlu sebanyak itu, jika mereka dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan baik.
- e. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan. Penggunaan media tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu siswa untuk menyerap materi ajar secara lebih mendalam dan utuh (efektif).
- f. Proses pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja. Media pembelajaran dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja mereka mau. Mau di dalam kelas (*indoor*) atau pun di luar (*outdoor*) tidak menjadi masalah.
- g. Sikap positif siswa terhadap proses pembelajaran dapat ditingkatkan. Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Hal ini dapat meningkatkan kecintaan dan apresiasi siswa pada ilmu pengetahuan dan proses pencarian ilmu.
- h. Peran pendidik dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif. Dengan media, pendidik tidak perlu mengulang-ulang penjelasan, namun justru dapat mengurangi penjelasan verbal (lisan), sehingga pendidik dapat memberikan

⁴⁸Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), hlm. 8.

perhatian yang lebih banyak kepada aspek yang lain seperti pemberian motivasi, perhatian, bimbingan, dan sebagainya.⁴⁹

3. Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Dalam hubungannya dengan penggunaan media pada waktu pembelajaran berlangsung, setidaknya pendidik harus memahami prinsip-prinsip penggunaannya, yaitu:

- a) Media digunakan ketika bahan pengajaran yang dijelaskan pendidik kurang dipahami siswa. Dalam situasi ini sangat bijaksana apabila pendidik menampilkan media untuk memperjelas pemahaman siswa mengenai bahan pembelajaran. Misalnya menyajikan bahan dalam bentuk visual melalui gambar, grafik, bagan atau model-model yang berkenaan dengan isi bahan pembelajaran.
- b) Terbatasnya sumber pengajaran. Tidak semua sekolah memiliki buku sumber, atau tidak semua bahan pembelajaran ada dalam buku sumber. Situasi ini menuntut pendidik untuk menyediakan sumber dalam bentuk media.
- c) Pendidik tidak bergairah untuk menjelaskan bahan pembelajaran melalui penuturan kata-kata (verbal) akibat terlalu lelah disebabkan telah mengajar cukup lama. Dalam situasi ini pendidik dapat menampilkan media sebagai sumber belajar bagi siswa.
- d) Perhatian siswa terhadap pembelajaran sudah berkurang akibat kebosanan mendengarkan uraian pendidik. Penjelasan atau penuturan secara verbal oleh pendidik mengenai bahan pembelajaran biasanya sering membosankan apabila cara pendidik menjelaskannya tidak menarik. Dalam situasi ini media akan mempunyai makna bagi siswa untuk menumbuhkan kembali perhatian dan minat belajar siswa.⁵⁰

Selain harus memahami prinsip-prinsip penggunaan media, hendaknya pendidik juga memiliki pertimbangan tersendiri dalam memilih/menentukan media pembelajaran yang akan digunakan. Menurut Hartono Kasmadi sebagaimana dikutip Harjanto bahwa di dalam memilih/menentukan media pembelajaran pendidik perlu mempertimbangkan adanya 4 hal, yaitu pertimbangan produksi, peserta didik, isi, dan pendidik.⁵¹

a) Pertimbangan produksi.

- 1) *Availability* (tersedianya bahan). Media akan efektif dalam mencapai tujuan bila tersedia bahan dan berada pada sistem yang tepat.
- 2) *Cost* (harga) yang tinggi tidak menjamin penyusunan menjadi tepat. Demikian sebaliknya. Artinya, pemilihan harus disesuaikan dengan kebutuhan dan keterjangkauan.
- 3) *Physical condition* (kondisi fisik). Misalkan dengan warna yang cerah dan warna-warni akan dapat memperlancar pembelajaran.
- 4) *Accessibility to student* (mudah dicapai). Maksudnya pembelian bahan (peralatan) hendaknya yang dwi fungsi yaitu pendidik dapat menggunakan, peserta didik juga akan semakin mudah mencerna pelajaran.
- 5) *Emotional impact*. Sejuah mana yang dapat dicapai oleh pendidikan, maka pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media harus mampu bernilai estetika sebab akan lebih menarik untuk menumbuhkan motivasi.

b) Pertimbangan peserta didik.

⁴⁹ Suwarna, dkk., *Pengajaran Mikro, Pendekatan Praktis Menyiapkan Pendidik Profesional, Cet. ke-2*, (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2006), hlm. 128-129.

⁵⁰ Harjanto, *Perencanaan Pengajaran, Cet. ke-3*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2003), hlm. 240-241.

⁵¹ *Ibid.*, hlm. 241-243.

- 1) *Student characteristics* (watak peserta didik). Pendidik harus memahami tingkat kematangan dan latar belakang siswa. Dengan demikian, pendidik dapat menentukan pilihan-pilihan media yang sesuai dengan karakteristik siswa, meliputi masalah tingkah kematangan siswa secara komprehensif (kesatuan menyeluruh).
 - 2) *Student relevance* (sesuai dengan peserta didik). Bahan yang relevan akan memberi nilai positif dalam mencapai tujuan pembelajaran, pengaruhnya akan meningkatkan pengalaman siswa, pengembangan pola pikir, analisis pelajaran, hingga dapat menceritakan kembali (pelajaran yang diajarkan) dengan baik.
 - 3) *Student involvement* (keterlibatan peserta didik). Bahan yang disajikan akan memberikan kemampuan siswa dan keterlibatan siswa secara fisik dan mental (peran aktif siswa) untuk meningkatkan potensi belajar.
- c) Pertimbangan isi.
- 1) *Curriculair relevance*. Penggunaan media harus sesuai dengan isi kurikulum dan tujuannya harus jelas.
 - 2) *Content soundness*. Banyak bahan media yang sudah diprogram (*software*) siap pakai/bahan jadi seperti film slide, *sound slide*, video, dan sebagainya. Tetapi, bahan jadi tersebut belum tentu cocok dan mungkin tidak *up to date* atau sudah *out of print*, sudah ketinggalan zaman sehingga tidak sesuai lagi. Maka diperlukan kejelian dalam memilih media, antara lain:
 - Pembelian yang efektif, disesuaikan dengan kebutuhan.
 - Pembelian hanya untuk referensi, bukan untuk demonstrasi.
 - Jika memungkinkan pendidik harus mampu membuat sendiri media yang cocok dengan kebutuhan, dan harus *up to date*.
 - 3) *Presentation*. Jika isi sudah tepat dan sesuai dengan kebutuhan, perlu juga diperhatikan cara menyajikan yang benar.
- d) Pertimbangan pendidik.
- 1) *Teacher utilization*. Pendidik harus mempertimbangkan dari segi pemanfaatan media yang akan digunakan, sebagai bahan pertimbangan:
 - Apakah digunakan untuk kepentingan individu atau multi kelompok.
 - Apakah yang digunakan media tunggal atau multi media.
 - Yang lebih penting berorientasi terhadap tujuan pendidikan.
 - 2) *Teacher peace of mind*. Media yang digunakan mampu memecahkan problem jangan malah menimbulkan masalah, maka perlu observasi dan review bahan-bahan tersebut sebelum disajikan.

C. Etika Berlalu Lintas

1. Pengertian etika

Kata etika berasal dari bahasa Yunani yaitu *ethos*. *Ethos* dalam bentuk tunggal mempunyai banyak arti, yakni tempat tinggal yang biasa; padang rumput, kandang; kebiasaan, adat; akhlak, watak; perasaan, sikap, cara berpikir. Dalam bentuk jamak (*ta etha*) artinya adalah adat kebiasaan.⁵²

Aristoteles, seorang ahli filsafat Yunani, menulis sebuah buku untuk anaknya, Nikomachus, tentang kaidah-kaidah perbuatan manusia. Buku itu diberi Judul Ethika Nikomacheis. Pada perkembangan selanjutnya, etika menjadi istilah teknis untuk ilmu pengetahuan yang menyelidiki soal-soal dan kaidah-kaidah kelakuan, serta perbuatan manusia. Jadi, bila istilah etika dibatasi pada asal-usul kata seperti yang disebutkan diatas, etika dapat diartikan sebagai ilmu tentang apa yang biasa dilakukan manusia; atau ilmu yang mempelajari adat kebiasaan.

⁵² K. Bertens, *Etika, Cet. ke-7*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2002), hlm. 4.

Menelusuri arti etika secara etimologis (asal-usul kata) saja memang belum cukup untuk memahami apa yang dimaksud dengan etika. Maka dari itu, beberapa definisi yang diberikan oleh para ahli sekiranya akan dapat mendekatkan dengan pemahaman yang tepat. Langeveld (tth) mengartikan etika sebagai teori perbuatan manusia, yaitu ditimbang menurut baik dan buruknya. Poerwadarminta mengartikan etika sebagai ilmu pengetahuan tentang asas-asas akhlak (moral). De Vos mengartikan etika sebagai ilmu pengetahuan tentang kesusilaan atau moral. Solomon mengartikan etika sebagai bagian dari filsafat yang meliputi hidup baik, menjadi orang baik, berbuat baik, dan menginginkan hal-hal yang baik dalam hidup. Ya'qub mengartikan etika sebagai ilmu yang menyelidiki mana yang baik dan mana yang buruk dengan memperhatikan amal perbuatan manusia sejauh yang dapat diketahui oleh akal pikiran. Sementara itu, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan mengartikan etika sebagai (1) kumpulan asas atau nilai yang berkenaan dengan akhlak; (2) nilai mengenai benar-salah yang dianut oleh suatu golongan atau masyarakat. Etika: ilmu tentang apa yang baik dan apa yang buruk dan tentang hak dan kewajiban moral.

Berdasarkan beberapa definisi yang disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa etika adalah ilmu yang membicarakan masalah baik dan buruknya perilaku manusia dalam kehidupan bersama. Dengan demikian jelas bahwa sebagai istilah, etika sekurang-kurangnya mengandung dua pengertian, yakni (1) sebagai ilmu, dan (2) sebagai pedoman bagi baik-buruknya perilaku.⁵³

Etika juga memiliki norma-norma positif yang mengatur manusia untuk bersikap santun. Jika setiap orang memiliki dan mematuhi etika maka hidup ini akan berjalan lancar. Etika sangat penting diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat, karena dengan adanya etika maka akan ada pedoman yang digunakan untuk mengatur perilaku manusia untuk hidup rukun dengan masyarakat di sekitarnya. Sehingga akan tercipta masyarakat yang tertib, damai, dan teratur.

2. Pengertian Lalu Lintas

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2009 merupakan acuan utama untuk membahas masalah lalu lintas. Dalam Undang-Undang tersebut, lalu lintas diartikan sebagai gerak kendaraan dan orang di ruang lalu lintas jalan.⁵⁴ Jadi, pergerakan kita dari suatu tempat ke tempat tujuan dengan menggunakan alat transportasi melalui ruang jalan bisa dikatakan sebagai lalu lintas.

Lalu Lintas diselenggarakan dengan tujuan: a. terwujudnya pelayanan lalu lintas yang aman, selamat, tertib, lancar, dan terpadu dengan moda angkutan lain untuk mendorong perekonomian nasional, memajukan kesejahteraan umum, memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa, serta mampu menjunjung tinggi martabat bangsa; b. terwujudnya etika berlalu lintas dan budaya bangsa; dan c. terwujudnya penegakan hukum dan kepastian hukum bagi masyarakat.⁵⁵

3. Hubungan Etika dengan Lalu Lintas.

Dalam kehidupan bermasyarakat, penggunaan fasilitas jalan tidaklah sendirian, namun bersamaan dengan banyak orang. Cakupan masyarakat tentu sangat luas, dan pasti memiliki pemikiran yang berbeda-beda dan cenderung memikirkan kepentingannya masing-masing. Agar antar orang tidak saling menyalahi hak masing-masing, maka dibutuhkan adanya etika berlalu lintas. Tanpa adanya etika berlalu lintas, kemungkinan terjadi kecelakaan di jalan raya akan besar. Hal ini bisa terjadi disebabkan

⁵³ Alex Sobur, *Etika Pers Profesionalisme Dengan Nurani*, (Bandung: Humaniora Utama Press, 2001), hlm. 3-4.

⁵⁴ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2009 Tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan, hlm. 2.

⁵⁵ *Ibid.*, hlm. 7.

kurangnya tenggang rasa antar pengguna jalan, pengemudi cenderung egois ingin cepat sampai. Jika ini dibiarkan terus-menerus maka angka kecelakaan akan semakin meningkat.

Etika berlalu lintas dapat diartikan sebagai pedoman sikap atau aturan yang mengatur hubungan manusia dengan manusia lain di dalam berlalu lintas. Prinsip etika yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dengan etika berlalu lintas hampir sama yaitu tenggang rasa dan saling menghargai. Dalam berlalu lintas kita harus tenggang rasa dengan pengguna jalan lain dan jangan mementingkan diri sendiri.

Adapun manfaat dan tujuan dibuat Etika Berlalu Lintas antara lain: 1) Dapat mengatur individu dalam menggunakan jalan sehingga tidak seenaknya sendiri, 2) Tercipta kelancaran, keteraturan, keselamatan, serta ketertiban, 3) Dapat mengurangi angka kecelakaan.

Menurut Undang-Undang No. 22 Tahun 2009 lalu lintas dikatakan aman apabila setiap orang, barang, dan/atau kendaraan terbebas dari gangguan perbuatan melawan hukum, dan/atau rasa takut dalam berlalu lintas. Dikatakan selamat apabila setiap orang terhindar dari resiko kecelakaan selama berlalu lintas yang disebabkan oleh manusia, kendaraan, jalan, dan/atau lingkungan. Dikatakan tertib keadaan berlalu lintas berlangsung secara teratur sesuai dengan hak dan kewajiban setiap pengguna jalan. Dan dikatakan lancar apabila keadaan berlalu lintas dan penggunaan angkutan bebas dari hambatan dan kemacetan di jalan.⁵⁶ Tanpa adanya etika berlalu lintas, maka pengemudi akan mengemudi seenaknya sendiri tanpa mempedulikan keselamatan orang lain, lalu lintas di jalan akan berjalan semrawut, sehingga rawan terjadi kecelakaan, serta akan terjadi kemacetan parah.

4. Pentingnya Kesadaran Berlalu Lintas Dikenalkan Sejak Dini.

Kesadaran dalam berlalu lintas perlu ditanamkan sejak dini. Masa kanak-kanak merupakan fase awal dalam kehidupan manusia untuk memulai sosialisasi eksternal di luar lingkungan keluarga intinya dan pada fase ini mereka cenderung lebih mudah untuk menyerap nilai-nilai termasuk pengetahuan berlalu lintas karena pada nantinya jika mereka memasuki usia sekolah, remaja dan dewasa mereka akan selalu berinteraksi dengan sistem lalu lintas dan jalan raya dalam menjalankan aktivitasnya. Karena kebiasaan baik yang dibangun sejak dini akan menghasilkan kebiasaan yang lebih baik jika terus dibiasakan.

Penelitian di bidang neurosains yang dilakukan oleh Osbon, White, dan Bloom menyatakan bahwa perkembangan intelektual/kecerdasan anak pada usia 0-4 tahun mencapai 50%, pada usia 0-8 tahun mencapai 80%, dan pada usia 0-18 tahun mencapai 100%.⁵⁷ Itu artinya, kesadaran berlalu lintas akan efektif bila sudah mulai diperkenalkan dan diajarkan sejak usia dini.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal memiliki peran strategis untuk mewujudkan pengembangan kesadaran berlalu lintas melalui proses pembelajaran yang diselenggarakannya. Dengan demikian, dalam jangka panjang akan mendukung terciptanya disiplin berlalu lintas dan menekan terjadinya angka kecelakaan. Terutama pembelajaran yang dilakukan pada jenjang sekolah dasar seperti PAUD/TK dan SD. Terlebih lagi di dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa Kurikulum bukan lagi bersifat seragam, namun satuan pendidikan diberikan peluang untuk mengembangkan Kurikulum sesuai dengan kondisi sekolah. Hal ini kemudian melatar belakangi Pemerintah Daerah

⁵⁶Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2009 Tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan, hlm. 5.

⁵⁷ Adi W. Gunawan, *Born to be Genius, Kunci Mengangkat Harta Karun dalam Diri Anak Anda, Cet. ke-5*, (Jakarta: Gramedia, 2011), hlm. 11.

Istimewa Yogyakarta mengeluarkan Peraturan Gubernur DIY Nomor 54 Tahun 2011 tentang Pendidikan Etika Berlalu Lintas pada Satuan Pendidikan. Pada pasal 1 ayat (2) menyebutkan bahwa Satuan Pendidikan adalah kelompok layanan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan dari Pendidikan Anak Usia Dini sampai dengan pendidikan Menengah.⁵⁸ Selanjutnya pada pasal 2 ayat (2) menyebutkan bahwa pendidikan etika berlalu lintas bertujuan untuk: (a) menumbuhkembangkan norma etika berlalu lintas bagi peserta didik melalui pengembangan pengetahuan dan pembiasaan etika berlalu lintas, (b) meningkatkan keamanan, keselamatan dan ketertiban berlalu lintas, (c) meningkatkan kelancaran dan kenyamanan dalam berlalu lintas, (d) mewujudkan budaya tertib berlalu lintas yang santun, dan bermartabat bagi sesama.⁵⁹

Menindaklanjuti peraturan tersebut, Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Propinsi DIY pada tahun 2012 mengeluarkan Petunjuk Teknis (Juknis) tentang Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Etika Berlalu Lintas pada PAUD/TK dan SD. Adapun tujuan dirancangnya juknis tersebut adalah (1) memberikan pemahaman yang sama dalam penyelenggaraan pendidikan etika berlalu lintas pada PAUD/TK dan SD, (2) memberikan pedoman bagi PAUD/TK dan SD dalam penyelenggaraan dan pelaksanaan pendidikan etika berlalu lintas sesuai dengan arah pencapaian Standar Nasional Pendidikan (SNP), dan (3) memberikan panduan bagi para pembina serta pemangku kepentingan lainnya dalam melakukan pembinaan, pengawasan, dan dukungan untuk keberhasilan dalam pelaksanaan pendidikan etika berlalu lintas pada PAUD/TK dan SD.⁶⁰

Dalam Juknis/Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Etika Berlalu Lintas Pada PAUD/TK dan SD dijelaskan bahwa seseorang dikatakan memiliki kesadaran dalam berlalu lintas bila mengetahui tentang keselamatan berlalu lintas (menjaga keselamatan diri sendiri dan menjaga keselamatan sesama pengguna jalan), mengetahui ketertiban berlalu lintas (menunjukkan ketertiban diri sendiri dan menunjukkan ketertiban umum), mengetahui rambu-rambu lalu lintas (mengetahui rambu-rambu peringatan, mengetahui rambu-rambu larangan, mengetahui rambu-rambu perintah, dan mengetahui rambu-rambu petunjuk), dan memahami rambu-rambu lalu lintas (memahami rambu-rambu peringatan, memahami rambu-rambu larangan, memahami rambu-rambu perintah, dan memahami rambu-rambu petunjuk).

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2009 pada Pasal 77 dijelaskan bahwa setiap orang yang mengemudikan kendaraan bermotor di jalan wajib memiliki Surat Izin Mengemudi (SIM) sesuai dengan jenis kendaraan bermotor yang dikemudikan.⁶¹ Dilanjutkan pada Pasal 81 ayat 2 dijelaskan bahwa untuk mendapatkan SIM syarat usia paling rendah adalah 17 tahun.⁶² Hal ini menunjukkan bahwasanya anak usia dini secara umum tidak boleh terlibat langsung dalam aktifitas berlalu lintas di jalan raya. Meski begitu, belajar mengenal dan mengetahui tentang etika berlalu lintas untuk meningkatkan kesadaran berlalu lintas diperbolehkan. Oleh karena itu, pembahasan berkaitan dengan kesadaran berlalu lintas pada usia dini lebih berfokus pada tahap kognitif saja.

5. Kompetensi Dasar/Capaian Perkembangan Pendidikan Etika Berlalu Lintas

⁵⁸Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 54 tahun 2011 Tentang Pendidikan Etika Berlalu Lintas pada Satuan Pendidikan, hlm. 2.

⁵⁹Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 54 tahun 2011 Tentang Pendidikan Etika Berlalu Lintas pada Satuan Pendidikan, hlm. 3.

⁶⁰Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Etika Berlalu Lintas Pada PAUD/TK dan SD, hlm. 2.

⁶¹Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan, hlm. 42.

⁶²*Ibid.*, hlm. 45.

Kompetensi dasar/capaian perkembangan merupakan sejumlah kemampuan yang harus dimiliki peserta didik dalam mata pelajaran/lingkup perkembangan tertentu sebagai rujukan untuk menyusun indikator kompetensi. Kompetensi dasar/capaian perkembangan merupakan penjabaran dari standar kompetensi/tingkat pencapaian perkembangan serta memiliki kata kerja yang lebih operasional.

Berikut tabel tingkat pencapaian perkembangan dan capaian perkembangan pendidikan etika berlalu lintas pada PAUD usia 5-6 tahun.⁶³

Tabel 6.

Tingkat Pencapaian Perkembangan dan Capaian Perkembangan Pendidikan Etika Berlalu Lintas Pada PAUD

Usia 5-6 Tahun			
Tingkat Pencapaian Perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator	
ELL 1. Mengenal keselamatan berlalu lintas	ELL 1.1 Menjaga keselamatan diri sendiri	ELL 1.1.1 Berdoa sebelum berkendara	
		ELL 1.1.2 Berkendara dengan kecepatan rendah	
		ELL 1.1.3 Berkendara penuh konsentrasi	
		ELL 1.1.4 Berkendara di jalur sebelah kiri	
	ELL 1.2 Menjaga keselamatan sesama pengguna jalan	ELL 1.2.1 Memberi kesempatan sesama pengguna jalan	
		ELL 1.2.2 Memberi isyarat jika akan berbelok	
		ELL 1.2.3 Memberi isyarat jika akan mendahului	
		ELL 1.2.4 Menjaga jarak dengan pengendara di depannya	
			ELL 2.1.1 Berkendara memakai helm

⁶³Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Etika..., hlm. 7-9.

ELL 2. Mengenal ketertiban berlalu lintas	ELL 2.1 Menunjukkan ketertiban diri sendiri	ELL 2.1.2 Berkendara memakai jaket, sraung tangan, celana panjang, sepatu
		ELL 2.1.3 Berkendara membawa SIM, STNK
	ELL 2.2 Menunjukkan ketertiban umum	ELL 2.2.1 Berkendara dengan sikap santun
		ELL 2.2.2 Berkendara tanpa menimbulkan kebisingan
ELL 3. Memahami rambu-rambu lalu lintas	ELL 3.1 Mengetahui rambu-rambu peringatan	ELL 3.1.1 Menyebutkan contoh rambu-rambu peringatan
		ELL 3.1.2 Menyebutkan arti rambu-rambu peringatan
	ELL 3.2 Mengetahui rambu-rambu larangan	ELL 3.2.1 Menyebutkan contoh rambu-rambu larangan
		ELL 3.2.2 Menyebutkan arti rambu-rambu larangan
	ELL 3.3 Mengetahui rambu-rambu perintah	ELL 3.3.1 Menyebutkan contoh rambu-rambu perintah
		ELL 3.3.2 Menyebutkan arti rambu-rambu perintah
	ELL 3.4 Mengetahui rambu-rambu petunjuk	ELL 3.4.1 Menyebutkan contoh rambu-rambu petunjuk
		ELL 3.4.2 Menyebutkan arti rambu-rambu petunjuk
ELL 4. Mengetahui rambu-rambu lalu lintas	ELL 4.1 Mematuhi rambu-rambu peringatan	ELL 4.1.1 Memberi kesempatan penyeberang jalan
		ELL 4.1.2 Mengurangi kecepatan ketika berbelok di tikungan

	ELL 4.2 Memantui rambu-rambu larangan	ELL 4.2.1 Menghindari berbalik arah di tempat yang dilarang
		ELL 4.2.2 Menghindari mendahului kendaraan lain di tempat yang dilarang
		ELL 4.2.3 Berhenti ketika lampu merah menyala
		ELL 4.2.4 Memperlambat laju kendaraan ketika lampu kuning menyala
	ELL 4.3 Mematuhi rambu-rambu perintah	ELL 4.3.1 Berkendara mengikuti arah yang diwajibkan
		ELL 4.3.2 Memarkir kendaraan di tempat yang disediakan
	ELL 4.4 Mematuhi rambu-rambu petunjuk	ELL 4.4.1 Mengikuti arah ke tempat tujuan sesuai petunjuk

Mengacu pada sistem yang dipergunakan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi, Standar Kompetensi maupun Kompetensi Dasar, pendidikan etika berlalu lintas menggunakan nomorisasi dan kodeisasi dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Nomorisasi
 - 1) Standar Kompetensi menggunakan nomor dengan 2 (dua) digit, misalnya: 1.
 - 2) Kompetensi Dasar menggunakan nomor dengan 3 (tiga) digit, misalnya: 1.1.
- b. Kodeisasi
Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar untuk pendidikan etika berlalu lintas menggunakan kode ELL (Etika Berlalu Lintas).⁶⁴

D. Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Terdapat beberapa definisi berkaitan dengan anak usia dini. Definisi pertama mengacu pada pengertian bahwa anak usia dini adalah anak yang berumur nol tahun atau sejak lahir hingga berusia kurang lebih delapan (0-8) tahun. Pengertian ini berdasarkan pandangan bahwa proses pendidikan dan pendekatan pola asuh anak kelas I, II, dan III hampir sama dengan pola asuh anak usia dini sebelumnya. Batasan di atas sejalan dengan pengertian dari NAEYC (*National Assosiation for The Education Young*

⁶⁴Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Etika...,hlm. 10-11.

Children). Menurut NAEYC, anak usia dini atau *early childhood* adalah anak yang berada pada usia nol hingga delapan tahun.

Definisi kedua membatasi pengertian anak usia dini pada rentang usia nol hingga lima (0-5) tahun. Pengertian ini berdasarkan psikologi perkembangan yang meliputi bayi (*infancy atau babyhood*) yakni usia 0-1 tahun, usia dini (*early childhood*) yakni usia 1-5 tahun, masa kanak-kanak akhir (*late childhood*) yakni usia 6-12 tahun, dan seterusnya.⁶⁵

Sementara itu, Direktorat PAUD membatasi pengertian anak usia dini pada rentang usia 0-6 tahun. Hal ini berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada Pasal 1 butir 14 berbunyi, “Pendidikan Anak Usia Dini merupakan 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 ruhani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.”⁶⁶

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan –dalam konteks Indonesia– yang dimaksud dengan anak usia dini adalah anak yang berumur nol tahun atau sejak lahir hingga berusia enam (0-6) tahun. Periode usia dini ini merupakan bagian dari perjalanan usia manusia yang memiliki peran penting bagi pembentukan otak, intelegensi, kepribadian, memori, dan aspek perkembangan yang lain. Sebaliknya, kegagalan pertumbuhan dan perkembangan pada masa ini dapat mengakibatkan kegagalan masa-masa sesudahnya.⁶⁷

2. Pertumbuhan Anak Usia Dini

Kata pertumbuhan seringkali dikaitkan dengan kata perkembangan sehingga ada istilah tumbuh kembang. Ada yang mengatakan bahwa pertumbuhan merupakan bagian dari perkembangan. Namun sebenarnya pertumbuhan dan perkembangan merupakan dua hal yang berbeda. Pertumbuhan berkaitan dengan ukuran dan bentuk tubuh atau anggota tubuh, misalnya bertambah berat dan tinggi badan, bertambah lingkaran kepala, bertambah lingkaran lengan, tumbuh gigi susu, dan perubahan tubuh lainnya yang biasa disebut pertumbuhan fisik. Sementara perkembangan merupakan perubahan mental yang berlangsung secara bertahap dan dalam waktu tertentu, dari kemampuan yang sederhana menjadi kemampuan yang lebih sulit, misalnya kecerdasan, sikap, dan tingkah laku.

Secara singkat dapat diutarakan perbedaan kedua istilah tersebut. Perkembangan (*development*) adalah proses atau tahapan pertumbuhan ke arah yang lebih maju yang bersifat psikis. Sementara pertumbuhan (*growth*) merupakan tahapan peningkatan sesuatu dalam hal jumlah, ukuran, dan arti pentingnya. Atau dengan kata lain, pertumbuhan merupakan tahapan perkembangan (*a stage of development*) yang bersifat fisik.⁶⁸

Secara umum, pertumbuhan anak usia dini akan dapat digolongkan menjadi dua, yaitu pertumbuhan sebelum lahir dan pertumbuhan setelah lahir.

a. Pertumbuhan sebelum lahir

⁶⁵Tadkiroatun Musfiroh, *Memilih, Menyusun dan Menyajikan Cerita untuk Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2008), hlm. 1.

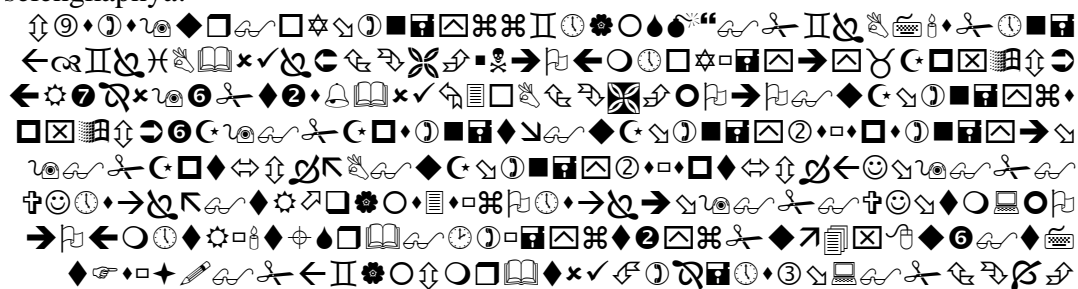
⁶⁶Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, hlm.

3.

⁶⁷ Tadkiroatun Musfiroh, *Memilih, Menyusun...*, hlm. 2

⁶⁸ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 20-21.

Terkait pertumbuhan seorang anak sebelum lahir telah jauh disinggung oleh Al Qur'an dalam surat Al Mukminun ayat 12-14. Berikut kutipan ayat selengkapnya:



“Dan sesungguhnya Kami telah menciptakan manusia dari suatu saripati (berasal) dari tanah. Kemudian kami jadikan saripati itu air mani (yang disimpan) dalam tempat yang kokoh (rahim). Kemudian air mani itu Kami jadikan segumpal darah, lalu segumpal darah itu Kami jadikan segumpal daging, dan segumpal daging itu Kami jadikan tulang belulang, lalu tulang belulang itu Kami bungkus dengan daging. Kemudian Kami jadikan dia makhluk yang (berbentuk) lain. Maka Maha sucilah Allah, Pencipta yang paling baik.”

Ayat di atas menggambarkan bahwa dalam proses penciptaan manusia di dalam kandungan telah terjadi pertumbuhan-pertumbuhan jasmani pada diri seorang anak. Diantara tahapan pertumbuhan anak yang terkandung dalam ayat tersebut adalah (1) Sperma atau air mani (*nutfah*), (2) Menjadi segumpal darah (*alaqah*), (3) Menjadi segumpal daging (*mudghah*), (4) menjadi tulang-belulang (*idhoman*), (5) Dibungkus dengan daging (*lahman*), (6) Menjadi makhluk atau bayi (*khalqan akhar*).⁶⁹

b. Pertumbuhan setelah lahir.

Setelah lahir, badan anak berkembang sangat cepat. Hal ini dikarenakan ketika masih dalam kandungan pertumbuhan badan dibatasi oleh ruang rahim. Setelah lahir, ruang tidak lagi menjadi pembatas. Selain itu, sistem pencernaan anak juga sudah berfungsi untuk mencerna dan menyerap susu atau pun makanan lainnya sehingga pertumbuhan badan sangat cepat.

Pertumbuhan fisik anak dapat diukur dari dua hal utama, yaitu tinggi tubuh dan berat tubuh. Menurut ilmu psikologi, pada tahun pertama ukuran panjang badan seorang anak bertambah sekitar sepertiga dari panjang badan semula. Sedangkan berat badannya bertambah sekitar tiga kalinya.⁷⁰

Hurlock memberikan penjelasan yang lebih terperinci mengenai tinggi dan berat tubuh pada anak usia dini, diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Tinggi tubuh.

Anak-anak dengan usia sebaya dapat memperlihatkan tinggi tubuh yang sangat berbeda, tetapi pola pertumbuhan tinggi tubuh mereka tetap mengikuti aturan yang sama. Bila dihitung secara rata-rata, pola ini dapat menggambarkan pertumbuhan anak pada usia tertentu. Misalnya, bayi yang baru saja dilahirkan akan berukuran 43-52 cm. Pada usia empat bulan, bayi sudah berukuran 58-60 cm. Pada usia 8 bulan berukuran 65-70 cm. Pada usia satu tahun sudah berukuran 70-75 cm. Dalam dua tahun kemudian pertumbuhan tinggi badan anak naik, akan bertambah dengan cepat. Pada usia ini, tinggi tubuh anak mencapai 80-85 cm. Pada usia 5 tahun, tinggi badannya sudah dua kali ketika lahir.

⁶⁹Muhammad Fadlilah, *Desain pembelajaran PAUD*, (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2012), hlm. 21.
⁷⁰ Enung Fatimah, *Psikologi Perkembangan; Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: Pustaka Setia, 2006), hlm. 41.

2) Berat tubuh.

Rata-rata berat bayi ketika dilahirkan adalah 3 sampai 4 kg, tetapi ada juga beberapa bayi yang beratnya 1,5 sampai 2 kg. Pada akhir bulan pertama kelahirannya tersebut berat tubuh bayi yang menyusut pada minggu pertama setelah kelahiran sudah dapat diganti. Pada usia 4 bulan, berat tubuh bayi sudah dua kali lipat ketika lahir, dan pada akhir tahun pertamanya, ia sudah memiliki berat tubuh tiga kali. Pada waktu berusia 2 dan 3 tahun berat tubuh anak akan bertambah 1,5 sampai 2,5 kg setiap tahunnya. Setelah anak berusia 3 tahun, nampaknya berat tubuhnya tidak lagi bertambah dengan cepat, bahkan cenderung perlahan. Pada usia 5 tahun, seorang anak yang normal akan memiliki berat tubuh lima kali beratnya ketika dilahirkan.⁷¹

3. Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan anak secara psikologis dipelajari dalam Psikologi Perkembangan, yang merupakan cabang dari ilmu psikologi (ilmu jiwa), yang membahas perkembangan individu sejak masa konsepsi sampai masa kanak-kanak. Untuk memudahkan pembahasan mengenai perkembangan anak digunakanlah istilah aspek perkembangan anak, yaitu aspek-aspek perkembangan. Aspek-aspek perkembangan anak usia dini meliputi perkembangan fisik, kognitif (*intelegenesi*), bahasa, sosial, dan moral.

a. Perkembangan fisik.

Perkembangan fisik adalah situasi dimana kemampuan tubuh seseorang mengalami peningkatan dan performanya menjadi lebih kompleks. Ada dua bidang utama dalam perkembangan fisik anak usia dini, yaitu *cross motor skills* (ketrampilan motorik kasar) dan *fine motor skills* (ketrampilan motorik halus).⁷²

Perkembangan motorik kasar berkaitan dengan penggunaan otot-otot besar dalam tubuh. Otot ini berfungsi untuk melakukan gerakan dasar tubuh yang terkoordinasi oleh otak seperti berjalan, berlari, melompat, menendang, memukul, melempar, dan menarik. Sementara perkembangan motorik halus meliputi perkembangan otot halus dan fungsinya. Otot ini berfungsi untuk melakukan gerakan-gerakan tubuh yang lebih spesifik seperti menulis, melipat, merangkai, mengancing baju, mengikat tali sepatu, dan menggunting.⁷³

Perkembangan fisik ini merupakan hal yang menjadi dasar bagi kemajuan perkembangan berikutnya. Ketika fisik berkembang dengan baik memungkinkan anak untuk dapat lebih mengembangkan ketrampilan fisiknya, dan eksploitasi lingkungannya dengan tanpa bantuan dari orang lain. Perkembangan fisik anak ditandai dengan berkembangnya perkembangan motorik anak, baik motorik kasar maupun motorik halus.

b. Perkembangan kognitif.

Perkembangan kognitif (intelektual) adalah perkembangan pikiran – bagai dari otak yang dipakai untuk memahami, mengetahui, menalar serta mengenali sesuatu. Bagian ini mencakup pengetahuan serta kemampuan untuk mengenali, memahami, dan mengatasi masalah; memori konsentrasi, perhatian dan persepsi; imajinasi dan kreativitas.⁷⁴

⁷¹ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, Jilid I, (Jakarta : Erlangga, tth), hlm. 117.

⁷² Carolyn Meggit, *Memahami Perkembangan Anak*, (Jakarta : PT. Indeks, 2013), hlm. 3.

⁷³ Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta, Hikayat, 2005), hlm. 50.

⁷⁴ Carolyn Meggit, *Memahami Perkembangan...*, hlm. 6.

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir. Jean Piaget (1886-1980), seorang ahli biologi dari Perancis yang kemudian tertarik pada bidang psikologi anak, memberi sumbangan pemikiran yang tak ternilai bagi pemahaman perkembangan kognitif anak.

Menurut Piaget, sebagaimana dikutip Suyanto, semua anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama yaitu melalui empat tahapan: a. Sensorimotor (0-2 tahun), b. Preoperasional (2-7 tahun), c. Konkret operasional (7-11 tahun), d. Formal operasional (11 tahun ke atas).⁷⁵ Dalam konteks ini, perkembangan yang akan dibahas hanya tahap Preoperasional (2-7 tahun).

Pada tahap ini anak mulai menunjukkan proses berpikir yang lebih jelas. Ia mulai mengenali beberapa simbol dan tanda termasuk bahasa dan gambar. Anak menunjukkan kemampuan melakukan permainan simbolis (*symbolic play* atau *pretend play*). Misalnya, ia berpura-pura minum dari sebuah cangkir mainan yang kosong atau menggerakkan balok kayu sambil menirukan bunyi mobil seakan-akan balok itu adalah mobil. Dengan demikian, anak sudah menggunakan memorinya tentang mobil dan menggunakan balok untuk mengekspresikan pengetahuan tersebut.

Ciri khas tahap ini adalah kurangnya kemampuan mengadakan konservasi, cara berpikir masih memusat sehingga perhatiannya hanya terpusat pada satu dimensi saja (mengabaikan dimensi lainnya). Selain itu, cara berpikir preoperasional tidak dapat berpikir berbalik (*irreversible*). Memasuki usia 5 tahun, anak memiliki pola berpikir yang disebut *precausal reasoning*. Istilah ini digunakan untuk menerangkan hubungan sebab-akibat.⁷⁶

c. Perkembangan bahasa.

Perkembangan bahasa sangat erat hubungannya dengan perkembangan kognitif. Penundaan di salah satu wilayah tersebut akan memengaruhi kemajuan yang lainnya. Perkembangan bahasa adalah perkembangan kemampuan untuk berkomunikasi. Seorang bayi lahir dengan kebutuhan dan keinginan untuk berkomunikasi dengan yang lainnya –bahkan sebelum ia mampu mengekspresikan diri dengan berbicara/berbahasa. Belajar berkomunikasi (mendengar dan berbicara) dimulai dengan komunikasi non verbal, yang mencakup:

- Bahasa tubuh. Contohnya seperti ekspresi wajah, kontak mata, menunjuk, menyentuh, atau mengambil benda tertentu.
- Mendengarkan pembicaraan sesamanya.
- Membuat bunyi-bunyian untuk menarik perhatian.
- Meniru suara-suara yang dibuat orang lain.

Keterampilan-keterampilan ini berkembang begitu bayi dan anak-anak kecil mulai mengekspresikan kebutuhan serta perasaan mereka, berinteraksi dengan sesamanya dan menetapkan identitas dan kepribadian mereka sendiri.⁷⁷ Menurut Vygotsky, sebagaimana dikutip Suyanto, pada umumnya bahasa dan pikiran anak berbeda. Kemudian secara perlahan, sesuai tahap perkembangan mentalnya, bahasa, dan pikirannya menyatu sehingga bahasa menjadi ungkapan dari pikiran. Anak secara alami belajar bahasa dari interaksinya dengan orang lain untuk berkomunikasi, yaitu menyatakan pikiran dan keinginannya untuk memahami pikiran dan keinginan orang lain.⁷⁸

⁷⁵Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar...*, hlm. 53.

⁷⁶Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar...*, hlm. 55.

⁷⁷ Carolyn Meggit, *Memahami Perkembangan...*, hlm. 8.

⁷⁸Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar...*, hlm. 75.

Perkembangan bahasa anak belum sempurna sampai akhir masa bayi, dan akan terus berkembang sepanjang kehidupan seseorang. Perkembangan bahasa berlangsung sepanjang mental manusia aktif dan masih tersedianya lingkungan untuk belajar. Anak usia 3-4 tahun akan mulai belajar menyusun kalimat tanya dan kalimat negatif. Misalnya, “Saya pergi tidak” menjadi “Saya tidak pergi”. Anak juga mulai menggunakan dan memahami kalimat-kalimat yang lebih rumit seperti “Kucing di bawah meja itu adalah milik saya.”

Pada usia 5 tahun, anak telah menghimpun lebih kurang 8.000 kosakata, disamping telah menguasai hampir semua bentuk dasar tata bahasa. Mereka dapat membuat pertanyaan, kalimat negatif, kalimat tunggal, kalimat majemuk, serta bentuk penyusunan lainnya. Mereka telah belajar menggunakan bahasa dalam berbagai situasi sosial yang berbeda. Misalnya, anak dapat bercerita hal-hal yang lucu, bermain tebak-tebakan, dan berbicara sopan kepada orang tua mereka.⁷⁹

d. Perkembangan sosial.

Kata sosial dapat dimaknai sebagai upaya pengenalan (sosialisasi) anak terhadap orang lain yang ada di luar dirinya dan lingkungannya, serta pengaruh timbal balik dari berbagai segi kehidupan bersama yang mengadakan hubungan satu dengan lainnya, baik dalam bentuk perorangan maupun kelompok.⁸⁰ Itu artinya, perkembangan sosial meliputi perkembangan hubungan anak dengan orang disekitarnya (sosialisasi). Sosialisasi adalah proses mempelajari ketrampilan serta kelakuan, yang memungkinkan anak untuk hidup berdampingan dengan masyarakat di sekitarnya.⁸¹

Menurut penelitian yang dilakukan Waldrop dan Halverson, sebagaimana dikutip Susanto, bahwa anak yang pada usia 2,5 tahun telah bersikap ramah dan aktif secara sosial akan terus berperilaku sosial pada usia 7,5 tahun. Mereka menyimpulkan bahwa perilaku sosial pada usia 7,5 tahun diprediksi sebagai hasil kontribusi perilaku sosial pada usia 2,5 tahun.⁸²

e. Perkembangan Moral.

Perkembangan moral mencakup pengembangan kesadaran untuk membina hubungan dengan orang lain secara etis, bermoral dan manusiawi. Di dalamnya termasuk pula pemahaman akan nilai-nilai (seperti kejujuran dan hormat) serta pemahaman akan konsep lain (seperti konsep benar dan salah dan konsep konsekuensi dan tanggung jawab).⁸³

Perkembangan moral yang terjadi pada anak usia dini sifatnya masih relatif terbatas. Seorang anak belum mampu menguasai nilai-nilai yang abstrak berkaitan dengan benar salah dan baik buruk. Meski begitu, moral sudah harus dikenalkan dan ditanamkan sejak dini supaya anak nantinya akan terbiasa dan sudah dapat membedakan mana yang benar dan salah, serta mana yang baik dan buruk.

Menurut Al Ghazali, pendidikan agama (moral) harus dimulai sejak usia dini, sebab anak-anak dalam usia ini siap untuk menerima akidah agama melalui keimanannya kepadanya, ia tidak menuntut dalil untuk menguatkannya. Ia juga tidak berkeinginan untuk memastikan atau membuktikan kebenarannya. Oleh karena itu, dalam mengajarkan agama kepadanya, pendidik harus mulai pertama kali dengan memintanya menghafal kaidah-kaidah dan dasar-dasar agama, setelah itu baru pendidik menjelaskan pengertiannya agar dapat dipahami, diyakini dan

⁷⁹Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar...*, hlm. 74-75.

⁸⁰Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak ...*, hlm. 134.

⁸¹Carolyn Meggit, *Memahami Perkembangan...*, hlm. 13.

⁸²Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak...*, hlm. 138.

⁸³Carolyn Meggit, *Memahami Perkembangan...*, hlm. 16.

dibenarkannya. Semuanya diberikan tanpa memberikan dalil atau bukti, karena ia tidak memerlukannya. Dengan kata lain, bahwa penanaman agama di dalam jiwa anak kecil harus dimulai dengan instruksi (*perintah*) dan peniruan (*keteladanan*).

Namun, penanaman agama menurut cara ini jelas tidak sempurna, karena itu perlu diikuti dengan langkah selanjutnya secara *gradual* sesuai perkembangan anak, karena iman yang terkuat itu adalah iman yang didirikan diatas keyakinan yang ditopang oleh bukti-bukti yang benar.⁸⁴Dalam hal ini, orang tua hendaknya berusaha untuk menunjukkan mana yang bermanfaat dan mana yang tidak bermanfaat, mana yang diperintahkan dan mana yang dilarang. Begitu seterusnya sampai seorang anak bisa mengerti dan mengambil maknanya dengan sendirinya.

Menurut Kohlberg, perkembangan moral anak meliputi tiga tahapan, yaitu prakonvensional, konvensional, dan pascakonvensional.

- 1) Tahap prakonvensional untuk usia 2-8 tahun. Pada tahap ini anak tidak memperlihatkan internalisasi nilai-nilai moral, penalaran moral dikendalikan oleh imbalan atau hadiah dan hukuman eksternal. Anak-anak taat karena orang-orang dewasa menuntut mereka untuk taat, dan apa yang benar adalah apa yang dirasakan baik dan apa yang dianggap menghasilkan hadiah.
- 2) Tahap konvensional untuk usia 9-13 tahun. Anak menaati standar-standar tertentu, tetapi mereka tidak menaati standar-standar orang lain (eksternal), seperti orang tua atau aturan-aturan masyarakat. Anak menghargai kebenaran, kepedulian, dan kesetiaan kepada orang lain sebagai landasan pertimbangan moral. Dalam hal ini pertimbangan-pertimbangan moral didasarkan atas pemahaman aturan sosial, hukuman-hukuman, keadilan, dan kewajiban.
- 3) Tahap pascakonvensional untuk usia di atas 13 tahun. Pada tahap ini anak mengenal tindakan-tindakan moral alternatif, menjajaki pilihan-pilihan, dan kemudian memutuskan suatu kode moral pribadi. Dalam hal ini, anak diharapkan sudah membentuk keyakinan sendiri, bisa menerima bahwa orang lain mempunyai keyakinan sendiri, bisa menerima bahwa orang lain mempunyai keyakinan yang berbeda dan ia tidak mudah dipengaruhi oleh orang lain.⁸⁵

⁸⁴ Fathiyah Hasan Sulaiman, *Aliran-Aliran Dalam Pendidikan: Studi Tentang Aliran Pendidikan Menurut Al Ghazali*, (Semarang: Dina Utama Semarang, 1993), hlm. 47-48.

⁸⁵ Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hlm. 46-47.

BAB III
MODEL PENGEMBANGAN MENEGEMEN PEMBELAJARAN MEDIA ETIKA
BERLALU LINTAS
UNTUK ANAK USIA DINI

A. Pengembangan Media Etika Berlalu Lintas

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:

1. Analisis Kebutuhan

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:

a. 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 ini pendidik mengajak anak-anak untuk belajar menggunakan media lalu lintas sederhana seperti papan rambu lalu lintas dan wayang kendaraan.⁸⁶

Gambar 3.⁸⁷
Media pembelajaran etika berlalu lintas

⁸⁶Observasi langsung di kelas B3 (Sentra Bermain Peran) pada tanggal 10 April 2015.

⁸⁷Dokumentasi media pembelajaran etika berlalu lintas pada tanggal 10 April 2015.



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:

Merah kuning hijau lampu setopan
 Selalu ada di perempatan
 Kalau kita taat lampu setopan
 Jauhlah dari kecelakaan.⁸⁸

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.⁸⁹

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.

b. Mengidentifikasi karakteristik peserta didik

Untuk mendapatkan gambaran tentang karakteristik peserta didik, sebagai langkah awal peneliti mencari informasi melalui kepala sekolah. Kegiatan tersebut peneliti lakukan pada bulan April 2015. 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.

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

⁸⁸Wawancara langsung dengan Ibu Alif Waliyati, S.Pd.AUD selaku guru kelas B3 pada tanggal 10 April 2015.

⁸⁹Wawancara langsung dengan Ibu Alif Waliyati, S.Pd.AUD selaku guru kelas B3 pada tanggal 10 April 2015.

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.⁹⁰

c. Membuat dokumen perencanaan materi

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:

- 1) Gambar berkaitan dengan etika berlalu lintas
- 2) Gambar berkaitan dengan rambu-rambu lalu lintas
- 3) Gambar berkaitan dengan animasi angka 1-25 yang menarik bagi anak
- 4) Gambar berkaitan dengan konsekuensi bila melanggar aturan berlalu lintas
- 5) Gambar berkaitan dengan polisi lalu lintas
- 6) Gambar berkaitan dengan kendaraan
- 7) Teks berkaitan dengan lalu lintas
- 8) Serta gambar yang menandakan tanda kemenangan

d. Mengumpulkan bahan

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*.

e. Melakukan curah gagasan

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.

⁹⁰Wawancara langsung dengan Ibu Subandiyah, S.Pd.AUD selaku Kepala Sekolah TK Islam Tunas Melati pada tanggal 10 April 2015.

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 menanamkan pendidikan etika berlalu lintas pada anak usia dini.

2. Desain

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

a. Analisis konsep atau 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.

b. Menerjemahkan hasil analisis konsep

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 terlihat lebih jelas, warna terang, gambar tampak lebih menarik, dan dapat didesain sesuka hati.

c. 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 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 pengemudi dari 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


3. 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
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

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
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

b. Menyiapkan dan mendesain program desain Coreldraw

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:

- 1) Membuka program Coreldraw.
- 2) Membuat halaman baru untuk mendesain.
- 3) Membuat kotak sebanyak 25 pada halaman Coreldraw untuk gambar dan teks materi pembelajaran.
- 4) Menentukan ukuran media etika berlalu lintas yang akan didesain.
- 5) 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.
- 6) 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.
- 7) 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.
- 8) Melihat dan meneliti kembali desain yang sudah jadi. Hal ini diperlukan agar kesalahan-kesalahan dalam pendesainan dapat diminimalisir.
- 9) 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.

c. Mencetak (*printout*) hasil desain media etika berlalu lintas

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.

d. Menyiapkan dan membuat media pendukung

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. 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.

e. Membuat pedoman permainan

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:

1) 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 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.

2) Tujuan pembelajaran

- a) 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.
- b) 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.
- c) Peserta didik mampu mengetahui arti atau maksud arti dari masing-masing rambu yang ada dalam permainan.
- d) Peserta didik mampu memahami arti atau maksud dari masing-masing rambu yang ada dalam permainan.
- e) Peserta didik mampu mengungkapkan kembali arti dari masing-masing rambu yang ada dalam permainan.
- f) Peserta didik mampu mengetahui akibat atau konsekuensi bila melanggar peraturan lalu lintas.

3) Manfaat Permainan

- a) Dapat menciptakan pembelajaran tentang pendidikan etika berlalu lintas yang asyik dan menyenangkan
- b) Dapat mempermudah dalam penyampaian materi tentang pendidikan etika pendidikan berlalu lintas kepada peserta didik
- c) Dapat menstimulasi kecerdasan interpersonal dengan baik
- d) Dapat menstimulasi perkembangan motorik, sosial, dan emosional peserta didik
- e) Dapat meningkatkan imajinasi dan daya kreativitas peserta didik.

4) Peralatan Permainan

- a) 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 permainan ini sebagai tempat untuk memainkan permainan media etika berlalu lintas.

- b) Kartu identitas permainan berjumlah 16 kartu, yaitu 1 kartu identitas polisi yang akan dipakai oleh guru, kartu 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.
 - c) 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 sebagai pengingat bila peserta didik lupa.
 - d) Kartu tilang permainan yang akan diberikan kepada pemain/pion yang menempati kotak 20 dan terpaksa harus turun ke kotak 9.
 - e) Dadu raksasa. Terbuat dari kain flannel berisikan dakron sehingga aman untuk dimainkan yang berfungsi sebagai alat untuk menentukan jumlah langkah pemain/pion dalam permainan media etika berlalu lintas.
 - f) Peluit. Akan digunakan oleh peserta didik yang berperan sebagai polisi. Polisi harus meniup peluit setiap kali hendak membacakan pesan etika atau hendak memberikan kartu tilang kepada pemain/pion.
- 5) Aturan Permainan
- a) Permainan media etika berlalu lintas akan efektif dimainkan oleh anak TK kelas B (umur 5-6 tahun).
 - b) Permainan media etika berlalu lintas dimainkan oleh 16 orang, 1 guru dan 15 peserta didik.
 - c) Masing-masing pemain bermain peran sesuai dengan kartu identitas yang diperolehnya. Khusus untuk kartu identitas polisi, hanya dimainkan oleh guru. Sedangkan 15 kartu identitas lainnya dibagi kepada peserta didik.
 - d) Dua peserta didik yang mendapatkan kartu identitas pengendara mobil dan motor akan menjadi pemain/pion dalam permainan media etika berlalu lintas. Sementara 13 peserta didik akan berperan sesuai dengan kartu identitas yang diperolehnya. Misal; peserta didik yang mendapatkan kartu identitas rambu tempat berbalik arah akan mempersepsikan dirinya sebagai rambu yang dimaksud.

- e) Ketiga belas peserta didik yang berperan sebagai rambu-rambu lalu lintas akan diberikan kartu evaluasi sebagai pegangan untuk mengetahui arti rambu atau sebagai pengingat ketika lupa dengan arti rambu.
 - f) Pemain/pion harus melemparkan dadu terlebih dahulu sebelum melangkah dalam permainan.
 - g) Pemain/pion yang mendapatkan angka 6 tidak diperkenankan kembali untuk melemparkan dadu (aturan berbeda dengan permainan ular tangga pada umumnya).
 - h) Pemain/pion harus naik ke kotak selanjutnya bila berada pada kotak yang menunjukkan jalan naik. Ada 3 kotak yang menunjukkan jalan naik yaitu kotak 3 ke kotak 8, kotak 14 ke kotak 17, dan kotak 19 ke kotak 21. Sebaliknya, pemain/pion harus turun bila berada pada kotak yang menunjukkan jalan turun. Ada 3 kotak juga yang menunjukkan jalan naik yaitu kotak 16 ke kotak 6, kotak 20 ke kotak 9, dan kotak 24 ke kotak 12.
 - i) Pemain/pion yang sampai pertama kali pada kotak 25 akan menjadi pemenangnya.
 - j) Permainan akan berakhir saat ada peserta didik yang menjadi pemenang.
 - k) Setiap pemain akan mendapatkan peran yang berbeda saat permainan baru digulirkan.
- 6) Tata Cara Bermain
- a) Guru menyiapkan media etika berlalu lintas, yaitu papan permainan etika berlalu lintas, kartu identitas, kartu evaluasi, kartu tilang dan dadu raksasa.
 - b) Guru mengambil kartu identitas khusus yaitu kartu bergambarkan polisi dan kartu tilang. Selain menjadi pengatur dalam permainan, dengan adanya kartu identitas tersebut guru diberikan peran juga sebagai polisi atau penegak hukum yang berwenang. Dalam permainan tersebut, guru berhak memberikan kartu tilang atau peringatan kepada pemain /pion yang jatuh ke dalam kotak 9.
 - c) Guru membagi kartu identitas (bisa diurutkan sesuai urutan absen). Peserta didik yang mendapatkan kartu identitas pengendara mobil dan motor berperan sebagai pemain/pion permainan. Sementara peserta didik yang mendapatkan kartu identitas rambu lalu lintas menempati kotak yang sesuai dengan gambar masing-masing.
 - d) Kartu identitas wajib dikenakan oleh para pemain (1 guru dan 15 peserta didik)
 - e) Guru membagikan 13 kartu evaluasi kepada peserta didik yang berperan sebagai rambu-rambu lalu lintas. Lalu guru memberitahu/membacakan arti/maksud dari masing-masing rambu.
 - f) Awali permainan dengan membaca Basmalah bersama-sama.
 - g) Pemain/pion harus melemparkan dadu raksasa untuk menentukan langkah dalam permainan.
 - h) Peserta didik yang berperan sebagai rambu harus membacakan nama rambu dan kepanjangannya saat ada pemain/pion yang melewati atau berada di kotaknya. Misal; “Haloo....., Namaku Raberah. Aku rambu petunjuk tempat berbalik arah.
 - i) Guru memberikan apresiasi/ penghargaan kepada pemain/pion yang berada di kotak yang menunjukkan gambar jalan naik dengan memberikan ucapan, “Terimakasih sudah mematuhi peraturan lalu lintas”. Sebagai hadiahnya guru mempersilahkan pemain/pion untuk naik ke kotak selanjutnya.

- j) Guru memberikan sanksi/hukuman kepada pemain/pion yang berada di kotak yang menunjukkan gambar turun dengan memrikan ucapan, “Maaf, kamu melanggar peraturan lalu lintas”. Sebagai akibatnya guru mempersilahkan pion/pemain untuk turun ke kotak di bawahnya. Selain itu, guru juga menjelaskan tentang akibat yang akan dirasakan apabila melanggar peraturan lalu lintas melalui gambar yang ada pada kotak tempat jalan turun, yaitu kotak 6, kotak 9, dan kotak 12. Khusus pada kotak 9 guru juga memberikan kartu tilang. Pesan edukasi tentang akibat ada pada penjelasan poin 7 yang akan membahas tentang edukasi tentang etika pendidikan berlalu lintas.
 - k) Guru memberikan pesan edukasi tentang etika pendidikan berlalu lintas saat ada pemain/pion berada pada kotak 4, kotak 11, kotak 15, dan kotak 21.
 - l) Guru menyatakan permainan berakhir saat ada pemain/pion yang berhasil sampai kotak 25 dengan selamat.
- 7) Pesan Edukasi tentang Pendidikan Berlalu Lintas
- a) Pesan edukasi pada kotak 4 adalah “Pakailah helm dan jaket setiap kali hendak berkendara dengan sepeda motor”.
 - b) Pesan edukasi pada kotak 6 adalah “Jangan berhenti di dekat rambu larangan berhenti, akibatnya bisa terjadi tabrakan beruntun”.
 - c) Pesan edukasi pada kotak 9 adalah “Jangan parkir di dekat rambu larangan parkir, akibatnya polisi akan menilangmu”.
 - d) Pesan edukasi pada kotak 11 adalah “Pakailah sabuk pengaman dan lihatlah spion dalam untuk melihat kendaraan di belakangmu”.
 - e) Pesan edukasi pada kotak 12 adalah “Jangan berbelok ke arah kanan bila bertemu rambu larangan belok kanan akibatnya akan terjadi kecelakaan karena jalan itu se arah”.
 - f) Pesan edukasi pada kotak 15 adalah “jangan berkendara sambil menerima panggilan/sms lewat handphone/hp akibatnya bisa terjadi kecelakaan”.
 - g) Pesan edukasi pada kotak 21 adalah “Menyeberanglah di tempat penyeberangan jalan agar selamat”.

B. Uji Coba Produk Media Etika Berlalu Lintas

1. Uji coba alpha test

Alpha test adalah uji coba awal terhadap produk media etika berlalu lintas. Peneliti mengujikan produk yang telah didesain kepada pakar/ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Pada kesempatan ini yang bertindak sebagai ahli materi adalah Ibu Subandiyah, S.Pd.AUD selaku kepala sekolah TK Islam Tunas Melati Yogyakarta. Sedangkan untuk ahli mediana adalah Bapak Sigit Purnama, M.Pd selaku Dosen Tetap Media Pembelajaran Jurusan PGRA di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Untuk uji coba ahli materi dilakukan pada tanggal 25 November 2015 dan ahli media pada tanggal 26 November 2015.

Secara keseluruhan, kedua validator menyatakan bahwa produk media etika berlalu lintas baik dan sudah sesuai memenuhi kriteria untuk dijadikan sebagai media pembelajaran anak usia dini. Namun demikian, ada beberapa hal yang masih perlu untuk diperbaiki atau direvisi supaya produk yang dihasilkan akan lebih baik.

Adapun masukan-masukan yang diberikan oleh ahli materi adalah gambar yang berkaitan dengan pembelajaran pendidikan etika lebih disesuaikan lagi dengan Juknis/Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Etika Berlalu Lintas Pada PAUD/TK dan SD, perlunya pembuatan buku panduan permainan, dan posisi jalan

naik agar lebih diperhatikan lagi. Sedangkan masukan-masukan yang diberikan oleh ahli media adalah perbaiki pemilihan warna, sesuaikan dengan pedoman penggunaan warna lalu lintas; ganti bahan (kartu evaluasi) yang tidak berbahaya bagi anak-anak; dan perbaiki kualitas cetak agar gambar lebih jelas.

2. Revisi produk media etika berlalu lintas

Setelah menerima masukan-masukan yang baik dari ahli materi dan ahli media, peneliti lalu merevisi produk media etika berlalu lintas yang meliputi pencarian gambar yang lebih sesuai dengan materi pendidikan etika berlalu lintas, pembuatan buku panduan permainan, pemilihan warna yang lebih sesuai dengan pedoman penggunaan warna lalu lintas, penggunaan bahan yang lebih aman lagi bagi anak, serta perbaiki kualitas hasil cetakan. Untuk hasil revisi ini akan diuraikan lebih lanjut pada pembahasan bab empat.

3. Uji coba beta test

Langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba beta test. Beta test adalah uji coba akhir terhadap produk media etika berlalu lintas setelah direvisi berdasarkan atas masukan-masukan yang baik dari ahli materi dan ahli media. Uji coba ini peneliti lakukan pada tanggal 11 dan 14 Desember 2015. Pada tanggal 11 Desember 2015 penelitian melibatkan lima belas peserta didik kelas B3 dan didampingi oleh wali kelas/pendidik yaitu Bu Alif Waliyati, S.Pd.AUD. Sementara pada uji coba kedua yang dilakukan tanggal 14 Desember 2015 hanya melibatkan tiga peserta didik yang didampingi oleh wali kelas/pendidik. Adapun hasil selengkapannya akan dijelaskan pada pembahasan bab empat.

4. Evaluasi akhir

Evaluasi akhir adalah tahap akhir penilaian terhadap kualitas produk yang sedang dikembangkan. Setelah mengujicobakan kepada seluruh peserta didik kelas B3 dan B4, kemudian peneliti membagikan angket kepada peserta didik yang diwakili oleh wali kelas. Peneliti melaksanakan evaluasi akhir ini pada tanggal 15 dan 16 Desember 2015. Hasil evaluasi ini akan diuraikan pada bab empat.

Agar pelaksanaan uji coba beta test dan evaluasi akhir tidak mengganggu proses pembelajaran yang sudah diagendakan, maka peneliti terlebih dahulu berkoordinasi dengan pihak sekolah (kepala sekolah dan wali kelas) untuk mencari waktu yang tepat. Lalu, pihak sekolah memberikan alternatif waktu pengujian produk pada saat pengayaan pembelajaran yang akan dimulai tanggal 3-16 Desember 2015. Karena pada waktu itu sudah masuk masa remidi atau tinggal pengulangan pembelajaran-pembelajaran yang sebelumnya.

BAB IV

ANALISIS DATA PENGEMBANGAN MENEGEMENT PEMBELAJRAN MEDIA ETIKA BERLALU LINTAS UNTUK ANAK USIA DINI

A. Data Uji Coba Media Etika Berlalu Lintas

Setelah permainan media etika berlalu lintas selesai dikembangkan oleh peneliti, selanjutnya dilakukan tahap uji coba untuk mengetahui kelayakan atau kualitas produk. Uji coba ini sekaligus dijadikan sebagai bentuk validasi atas produk media etika berlalu lintas yang dikembangkan. Adapun tahap uji coba meliputi alpha test, beta test, dan diakhiri dengan evaluasi akhir. Data-data dari tahapan uji coba tersebut adalah sebagai berikut:

1. Data Uji coba alpha test

Uji coba alpha test dilakukan pada tanggal 25 dan 26 November 2015 dengan mengujikannya kepada ahli materi dan ahli media sebagai validator. Bertindak sebagai ahli materi adalah Ibu Subandiyah, S.Pd. AUD., selaku Kepala Sekolah TK Islam Tunas Melati Yogyakarta. Sedangkan untuk ahli media adalah Bapak Dr. Sigit Purnama, M.Pd., selaku dosen Media Pembelajaran Jurusan

PGRA Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Kependidikan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
Data uji coba alpha test tersebut antara lain:

a. Data uji coba ahli materi

Ahli materi dalam hal ini bertindak sebagai validator atau orang yang memvalidasi tentang cakupan materi dalam media etika berlalu lintas yang dikembangkan. Diantara materi yang divalidasi meliputi: aspek materi pokok, aspek tampilan, aspek informasi pendukung, dan aspek materi tambahan.

Validasi materi dilakukan oleh validator dengan cara melihat bentuk media etika berlalu lintas, membaca materi dan pedoman bermainnya. Setelah itu, validator melakukan analisis dan memberikan penilaian dengan cara membubuhkan ceklist pada angket yang telah disiapkan oleh peneliti. Data hasil penilaian ahli materi ini dapat dilihat melalui tabel berikut ini:

Tabel 8.
Hasil Penilaian Uji Coba Ahli Materi

No.	Butir pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Materi Pokok						
1.	Kesesuaian materi media etika berlalu lintas dengan tujuan pembelajaran pendidikan etika berlalu lintas untuk anak usia dini			√		
2.	Kesesuaian materi yang diberikan dalam media etika berlalu lintas dengan tingkat perkembangan peserta didik				√	
3.	Ketepatan simbol bahasa yang digunakan				√	
Aspek Tampilan						
4.	Kesesuaian gambar dengan materi pembelajaran			√		
5.	Gambar terlihat jelas dan menarik				√	
6.	Kesesuaian gambar jalan naik dan turun			√		
7.	Ketepatan jumlah gambar jalan naik dan turun				√	
8.	Ketepatan ukuran media				√	
Aspek Informasi Pendukung						
9.	Kejelasan petunjuk penggunaan media etika berlalu lintas			√		
10.	Tulisan dapat dibaca dengan mudah				√	
11.	Kesesuaian media pendukung terhadap materi pokok			√		
12.	Ketepatan ukuran media pendukung				√	
Aspek materi tambahan						
13.	Melatih kemampuan motorik anak usia dini				√	
14.	Melatih kemampuan kognitif anak usia dini				√	
15.	Melatih kemampuan logika-matematika anak usia dini				√	

16.	Melatih kemampuan verbal-linguistik anak usia dini				√	
17.	Melatih kemampuan sosio-emosional anak usia dini				√	
Jumlah		0	0	15	48	0
Total Skor Penilaian		63				
Rata-rata		3,71				

Selain itu, ahli materi juga memberikan komentar dan saran mengenai media etika berlalu lintas yang dikembangkan. Secara umum, ahli materi menyatakan produk ini sudah baik, akan tetapi ada beberapa hal yang harus diperbaiki atau direvisi. Diantara komentar dan saran beliau adalah gambar yang berkaitan dengan pembelajaran pendidikan etika lebih disesuaikan lagi dengan Juknis/Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Etika Berlalu Lintas Pada PAUD/TK dan SD, pedoman permainan sebaiknya dibuat dalam bentuk buku panduan permainan, dan posisi jalan naik agar lebih diperhatikan lagi.

b. Data uji coba ahli media

Ahli media dalam hal ini bertindak sebagai validator atau orang yang memvalidasi tentang kelayakan media etika berlalu lintas sebagai media pembelajaran, khususnya untuk menanamkan pendidikan etika berlalu lintas pada anak usia dini. Diantara cakupan media yang divalidasi meliputi: aspek informasi pendukung dan aspek tampilan.

Validasi media dilakukan oleh validator dengan cara melihat dan mengamati bentuk media etika berlalu lintas, mulai dari desain, ukuran, kejelasan gambar dan warna yang digunakan, dan tingkat keamanan bahan yang digunakan bagi anak usia dini. Setelah itu, validator melakukan analisis dan memberikan penilaian dengan cara membubuhkan ceklist pada angket yang telah disiapkan oleh peneliti. Data hasil penilaian ahli materi ini dapat dilihat melalui tabel berikut ini:

Tabel 9.
Hasil Penilaian Uji Coba Ahli Media

No.	Butir pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
	Aspek Informasi Pendukung					
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan media etika berlalu lintas					√
2.	Bahan media etika berlalu lintas tidak berbahaya dan aman bagi anak			√		
	Aspek tampilan					
3.	Kesesuaian gambar dengan materi pembelajaran					√
4.	Ketepatan pengaturan dan penyebaran informasi pada setiap kolom tampilan					√
5.	Kejelasan perintah					√
6.	Gambar terlihat jelas dan menarik				√	
7.	Tulisan dapat dibaca dengan mudah				√	
8.	Ketepatan penggunaan warna			√		
9.	Ketepatan penggunaan jenis huruf				√	
10.	Ukuran cukup besar					√

11.	Ketepatan penilaian					√
12.	Kejelasan visual yang terdapat pada tanda rambu-rambu lalu lintas					√
Jumlah		0	0	6	12	35
Total Skor Penilaian		53				
Rata-rata		4,08				

Selain itu, ahli media juga memberikan komentar dan saran mengenai produk media etika berlalu lintas secara keseluruhan. Menurut beliau, media yang dikembangkan sudah dapat dikatakan/ telah memenuhi standar media pembelajaran bagi anak. Akan tetapi, masih ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dan diperbaiki. Diantara komentar dan saran beliau adalah perbaiki pemilihan warna, sesuaikan dengan pedoman penggunaan warna lalu lintas; ganti bahan (kartu evaluasi) yang tidak berbahaya bagi anak-anak; dan perbaiki kualitas cetak agar gambar lebih jelas.

2. Data uji coba beta test

Sebelum produk media etika berlalu lintas dipraktekkan langsung dalam pembelajaran, maka harus dilakukan uji coba akhir terlebih dahulu yang dinamakan uji coba beta test. Uji coba beta test dilakukan sebanyak dua kali, yaitu pada tanggal 11 dan 14 Desember 2015.

a. Uji coba beta test pertama

Uji coba beta test pertama dilakukan pada tanggal 11 Desember 2015 dengan melibatkan lima belas peserta didik dan wali kelas B3, yaitu Ibu Alif Waliyati, S.Pd. AUD. Awalnya, peneliti berkonsultasi terlebih dahulu kepada pendidik untuk menentukan empat peserta didik (pengguna) yang sekiranya cocok mendapat peran sebagai polisi, 2 pengendara motor dan 1 pengendara mobil. Setelah mendapatkan pengguna yang dimaksud, peneliti lalu membagikan 11 kartu identitas dan 11 kartu evaluasi kepada 11 pengguna yang tersisa secara acak. Selanjutnya, peneliti memberikan penjelasan sekaligus contoh tentang tata cara permainan media etika berlalu lintas. Hal ini dimaksudkan supaya pengguna tidak mengalami kesulitan selama memainkan media tersebut. Setelah pengguna dirasa mampu memahami tata cara bermainnya, uji coba beta test pertama segera dilakukan.

Gambar 5.⁹¹

Uji coba beta test pertama



Sayang, uji coba pertama yang melibatkan kelompok besar (15 pengguna sekaligus) ini berlangsung kurang kondusif, karena banyak pengguna yang ribut

⁹¹Dokumentasi uji coba beta test pertama pada tanggal 11 Desember 2015.

sendiri. Melihat situasi tersebut, peneliti lalu menghentikan uji coba dan tidak melakukan penilaian terhadap uji coba beta test yang pertama ini.

Kemudian peneliti berdiskusi dengan pendidik untuk mencari dan mengetahui letak kekurangan atau pun kelemahan permainan sehingga berjalan tidak kondusif. Berdasarkan hasil diskusi, peneliti memperoleh kesimpulan bahwa permainan tidak kondusif karena dilakukan dalam kelompok besar, aturan dan tata cara bermain juga terlalu rumit atau perlu untuk disederhanakan, sehingga banyak pengguna yang tidak sabar bila harus berlama-lama berdiri di kotak permainan.⁹²

Belajar dari pengalaman uji coba pertama, kemudian peneliti merubah beberapa komponen permainan seperti mengurangi jumlah kartu identitas yang sebelumnya berjumlah 16 menjadi 4 kartu identitas saja (1 kartu identitas polisi, 2 kartu pengendara motor, dan 1 kartu identitas pengendara mobil), menyederhanakan aturan dan tata cara bermain, dan menambah 1 komponen permainan yaitu kartu etika berlalu lintas.

Adapun perubahan pokok/inti dalam uji coba yang kedua ini adalah adanya perubahan aturan yang sebelumnya melibatkan kelompok besar menjadi kelompok kecil dan posisi kartu evaluasi yang sebelumnya dipegang oleh pengguna, kini dipegang langsung oleh pendidik. Karena beberapa komponen permainan mengalami perubahan, maka secara otomatis peralatan permainan, aturan permainan, dan tata cara bermain mengalami perubahan juga.

b. Uji coba beta test kedua

Uji coba beta test kedua dilangsungkan pada tanggal 14 Desember 2015. Kali ini permainan hanya melibatkan 4 pengguna saja, yaitu 1 pendidik dan 3 peserta didik. Ketiga peserta didik yang dipilih untuk melakukan uji coba beta test yang kedua ini adalah Atika, Damar, dan Naumira. Setelah pendidik memberikan penjelasan tentang aturan dan tata cara bermain, serta para pemain dirasa sudah memahami cara bermain, barulah permainan dilangsungkan.

Gambar 6.⁹³

Uji coba beta test kedua



Pada uji coba yang kedua ini permainan berlangsung lebih kondusif dan peserta didik (pengguna) terlihat juga lebih antusias daripada uji coba yang sebelumnya. Mereka terlihat senang dan puas bisa memainkan permainan tersebut. Bahkan, peserta didik lain yang menyaksikan uji coba ini sudah tidak sabar untuk mencoba memainkannya juga.⁹⁴

⁹²Wawancara dengan Ibu Alif Waliyati, S.Pd.AUD selaku pendidik kelas B3 pada tanggal 11 Desember 2015.

⁹³ Dokumentasi uji coba beta test pada kelas B3 pada tanggal 14 Desember 2015.

⁹⁴ Observasi peneliti langsung saat berlangsung uji coba beta test yang dilakukan pada tanggal 14 Desember 2015.

Setelah mempraktekkan, peserta didik (pengguna) diminta untuk memberikan penilaian terhadap produk media etika berlalu lintas dengan cara membubuhkan ceklist pada angket yang telah peneliti siapkan sebelumnya. Dalam pengisian angket ini tidak dilakukan langsung oleh peserta didik, akan tetapi dibantu atau diwakili oleh wali kelas. Alasan dibantu atau diwakilkan karena peserta didik belum memiliki kemampuan atau pemahaman terhadap angket yang diberikan. Adapun teknis pengisian angket adalah pendidik membacakan dan menanyakan isi angket kepada peserta didik, lalu pendidik membubuhkan ceklist pada angket tersebut.

Penilaian diberikan dengan memilih skor antar 1 sampai 5. Skor 1 memiliki arti sangat tidak baik, skor 2 berarti tidak baik, skor 3 berarti cukup baik, skor 4 berarti baik, dan skor 5 berarti sangat baik. Pemilihan terhadap skor-skor tersebut kemudian dirata-rata dan dikonversi menjadi nilai skala 5 guna melihat kelayakan produk media etika berlalu lintas. Dalam hal ini terdapat 11 pertanyaan yang harus dinilai oleh peserta didik. Adapun data hasil penilaian uji coba beta test ini dapat dilihat melalui tabel berikut ini:

Tabel 10.

Hasil penilaian uji coba beta test kedua

No.	Butir Pertanyaan	Peserta Didik				
		1	2	3	4	5
1.	Saya bisa bermain media etika berlalu lintas dengan mudah					3
2.	Saya bisa mengikuti instruksi yang ada dalam media etika berlalu lintas dengan baik dan benar					3
3.	Saya suka dengan gambar-gambar yang ada dalam media etika berlalu lintas					3
4.	Saya suka dengan warna-warna dalam media etika berlalu lintas				1	2
5.	Saya dapat melihat gambar rambu lalu lintas dengan jelas				2	1
6.	Saya suka dengan ukuran media etika berlalu lintas				1	2
7.	Saya dapat membaca teks tulisan dengan jelas				1	2
8.	Media etika berlalu lintas membantu saya dalam proses pendidikan etika berlalu lintas				1	2
9.	Saya dapat menjawab pertanyaan berkaitan dengan etika berlalu lintas yang ada dalam media etika berlalu lintas					3
10.	Saya dapat mengetahui jenis-jenis rambu lalu lintas yang ada dalam media etika berlalu lintas			1	2	
11.	Saya menjadi suka belajar tentang pendidikan etika berlalu lintas dengan media etika berlalu lintas				2	1
Jumlah		0	0	3	4 0	110

Total Skor Penilaian	153
Rata-rata	4,64

Hasil penilaian uji coba beta test kedua secara lengkap dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 11.
Rincian hasil penilaian uji coba beta test kedua

Responden	Butir pertanyaan											Total Skor	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
Atika	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	51	4,64
Damar	5	5	5	4	4	4	5	5	5	3	4	49	4,45
Naomira	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	53	4,82
Jumlah												153	13,91
Rata-rata total												4,64	

Dalam menentukan skor penilaian, pendidik menggunakan tolak ukur “bisa aja” atau “bisa banget”, “mudah aja” atau “mudah banget”. Contohnya: Bu Alif Waliyati menanyakan kepada Atika, “Mbak Tika bisa bermain permainan Darlantas dengan mudah tidak?” Atika menjawab, “Mudah”. Lalu Bu Alif melanjutkan pertanyaan, “Mudah aja atau mudah banget?” Atika menjawab, “Mudah banget”. Jika peserta didik menjawab “mudah aja” pendidik akan membubuhkan centang pada kolom skor 4, dan jika peserta didik menjawab “mudah banget” pendidik akan membubuhkan centang pada kolom 5. Begitu seterusnya.

Sedangkan untuk mengukur tingkat pemahaman berkaitan dengan penanaman etika berlalu lintas (kognitif) pendidik meminta peserta didik menyebutkan contoh etika berlalu lintas dan jenis rambu-rambu lalu lintas yang meliputi 4 jenis rambu, yaitu rambu peringatan, rambu petunjuk, rambu perintah, dan rambu larangan. Peserta didik tidak harus menyebutkan semua contoh etika berlalu lintas dan jenis rambu-rambu lalu lintas, tapi cukup 1 atau 2 saja. Dan peserta didik dianggap mampu memahami dan menangkap materi bila peserta didik berhasil menyebutkan sesuai ketentuan. Pertanyaan dimulai dari poin 8-11 yang terdapat pada lembar instrumen beta test.⁹⁵

Selain itu, peserta didik juga diminta untuk memberikan komentar dan saran terhadap produk media etika berlalu lintas yang diwakili juga oleh pendidik didasarkan atas pengamatan selama peserta didik melakukan permainan. Dari ketiga peserta didik yang telah melakukan uji coba, secara umum dapat disimpulkan bahwa media etika berlalu lintas sangat baik, namun masih ada beberapa perbaikan dan penambahan supaya menjadi lebih baik lagi. Diantara komentar dan saran dari ketiga peserta didik yang dibantu atau diwakili oleh wali kelas adalah mohon diberikan *reward* supaya anak lebih bersemangat, anak diatur terlebih dahulu, permainan awal agak rancu, teknik permainan dipermudah lagi dan penjelasan diulang-ulang lagi.

Dari komentar dan saran yang diberikan oleh pendidik mewakili para peserta didik dan berdasarkan analisis peneliti terhadap kekurangan permainan,

⁹⁵ Observasi peneliti saat berlangsung uji coba beta test kedua pada tanggal 14 Desember.

akhirnya peneliti mendapatkan ide baru untuk lebih menyempurnakan permainan dengan merubah sedikit komponen permainan. Diantara perubahan tersebut adalah menambah 1 media pendukung yakni kartu bintang untuk menambah semangat peserta didik dan menghilangkan kartu tilang karena kartu ini tidak efektif karena bisa menurunkan semangat pemain yang mendapatkannya.

Kemudian peneliti juga merubah nama kartu evaluasi menjadi kartu petunjuk sekaligus merubah posisi yang sebelumnya dipegang langsung oleh pendidik, kini cukup diletakkan di kotak yang sesuai dengan gambar dan merubah kartu etika menjadi kartu pertanyaan, tapi untuk posisi kartu tersebut tetap dipegang oleh pendidik. Serta menentukan durasi waktu permainan agar semua peserta didik bisa ikut berpartisipasi sehingga permainan pun bisa berlangsung efektif dan efisien. Bila dalam durasi waktu yang telah ditentukan belum ada peserta didik yang menang, maka penentuan pemenang didasarkan atas banyaknya kartu bintang yang diperoleh peserta didik.

3. Data evaluasi akhir

Untuk mendapatkan data hasil penelitian yang representatif, evaluasi akhir terhadap produk media etika berlalu lintas dilakukan sebanyak dua kali, yaitu pada tanggal 15 dan 16 Desember 2015 dengan melibatkan seluruh peserta didik kelas B3 dan B4. Uji coba yang dilakukan pada kelas B3 dilakukan untuk mendapatkan data validitas internal dan uji coba pada kelas B4 untuk mendapatkan data validitas eksternal (generalisasi).

a. Evaluasi akhir pertama

Evaluasi akhir pertama dilakukan pada tanggal 15 Desember 2015 dengan melibatkan seluruh peserta didik kelas B3. Awalnya kelima belas peserta didik terlebih dahulu dibagi menjadi 5 kelompok, dimana setiap kelompok terdapat tiga peserta didik. Pembagian kelompok dilakukan secara acak oleh pendidik. Adapun teknis pelaksanaan evaluasi akhir diawali dengan pemberian penjelasan dari pendidik kepada peserta didik tentang tata cara bermain media etika berlalu lintas. Setelah dirasa mampu memahaminya, kemudian tiap kelompok diberikan kesempatan untuk memainkan permainan tersebut dalam durasi kurang lebih 15 menit.

Gambar 7.⁹⁶
Evaluasi akhir pertama



Pelaksanaan evaluasi akhir ini berlangsung lebih kondusif dan efektif daripada pelaksanaan beta test. Hal ini dikarenakan anak sudah lebih paham dan terbiasa dengan tata cara bermainnya. Setelah itu, peneliti meminta kepada 15 peserta didik untuk memberikan penilaian terhadap produk media etika berlalu

⁹⁶Dokumentasi evaluasi akhir pertama pada kelas B3 pada tanggal 15 Desember 2015.

lintas yang telah dimainkan dengan mengisi angket yang telah disiapkan sebelumnya, dibantu oleh pendidik. Angket tersebut berisi tentang 12 butir pertanyaan yang berhubungan dengan kelayakan produk media etika berlalu lintas. Teknis penilaian ini sama dengan pelaksanaan ketika uji coba beta test.

Gambar 8.⁹⁷

Peserta didik kelas B3 memberikan penilaian terhadap media etika berlalu lintas



Data hasil evaluasi akhir produk media etika berlalu lintas ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 12.

Hasil evaluasi akhir pertama produk media etika berlalu lintas

No	Butir Pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Saya bisa bermain media etika berlalu lintas dengan mudah				8	7
2.	Saya bisa mengikuti instruksi yang ada dalam media etika berlalu lintas dengan baik dan benar				8	7
3.	Saya suka dengan gambar-gambar yang ada dalam media etika berlalu lintas				4	1 1
4.	Saya suka dengan warna-warna dalam media etika berlalu lintas				4	1 1
5.	Saya dapat melihat gambar rambu lalu lintas dengan jelas				6	9
6.	Saya suka dengan ukuran media etika berlalu lintas			1	7	7
7.	Saya dapat membaca teks tulisan dengan jelas			1	8	6

⁹⁷Dokumentasi pemberian penilaian terhadap kegiatan evaluasi akhir pertama pada tanggal 15 Desember 2015.

8.	Media etika berlalu lintas membantu saya dalam proses pendidikan etika berlalu lintas				8	7
9.	Saya dapat menjawab pertanyaan berkaitan dengan etika berlalu lintas yang ada dalam media etika berlalu lintas				6	9
10.	Saya dapat mengetahui jenis-jenis rambu lalu lintas yang ada dalam media etika berlalu lintas				9	6
11.	Saya menjadi suka belajar tentang pendidikan etika berlalu lintas dengan media etika berlalu lintas			1	5	9
12.	Saya mendapatkan penghargaan (reward) banyak dalam media etika berlalu lintas ini			1	7	7
Jumlah				12	320	480
Jumlah Total Skor Penilaian		812				
Rata-rata		4,51				

Hasil penilaian evaluasi akhir pertama secara lengkap dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 13.
Rincian hasil penilaian evaluasi akhir pertama

Responden	Butir Pertanyaan												Total Skor	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
Al Farisi	4	5	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	49	4,08
Akhdan	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	56	4,67
Atika	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	58	4,83
Damar	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	55	4,58
Diaz	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	57	4,75
Dimas	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	56	4,67
Falina	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	51	4,25
Fara	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	53	4,42
Hanifah	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	51	4,25
Ikhsan	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	45	3,75
Nafi	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	53	4,42
Naomira	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	57	4,75
Quinsha	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	58	4,83
Sadra	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	56	4,67
Vikram	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	57	4,75
Jumlah total												812	67,67	
Rata-rata jumlah total												4,51		

Setelah pengisian angket selesai dilakukan, peserta didik kemudian memberikan komentar terhadap media etika berlalu lintas dengan menuliskan kesan dan mengekspresikannya melalui gambar pada kolom lembar evaluasi akhir yang telah disediakan peneliti sebelumnya.

Gambar 9.⁹⁸

Pemberian komentar peserta didik kelas B3 setelah evaluasi akhir pertama



Peneliti merasa senang sekali ketika melihat para peserta didik merasa senang dan bisa menikmati media etika berlalu lintas. Hal ini terlihat dari antusiasme dan keceriaan anak selama bermain. Terlebih lagi, para peserta didik juga mampu menyebutkan contoh etika berlalu lintas dan jenis-jenis rambu lalu lintas. Meskipun tidak semua contoh etika berlalu lintas dan jenis-jenis rambu lalu lintas bisa disebutkan (1 atau 2 contoh saja sudah cukup mewakili).⁹⁹

Ditambah lagi kepuasan pendidik yang diutarakan kepada peneliti sesaat setelah selesai melakukan evaluasi akhir. Dalam wawancara, pendidik mengaku senang karena anak-anak didiknya bisa memainkan permainan tersebut dengan mudah dan dapat menangkap juga materi yang terdapat dalam permainan tersebut. Hasilnya, para peserta didik menjadi tahu tentang apa saja etika berlalu lintas dan jenis-jenis rambu-rambu lalu lintas.¹⁰⁰

b. Evaluasi akhir kedua

Evaluasi akhir kedua dilakukan pada tanggal 16 Desember 2015 dengan melibatkan seluruh peserta didik kelas B4 yang berjumlah 12 (dua belas). Awalnya kedua belas peserta didik terlebih dahulu dibagi menjadi 4 kelompok, dimana setiap kelompok terdapat tiga peserta didik. Pembagian kelompok dilakukan secara acak oleh pendidik. Adapun teknis pelaksanaan evaluasi akhir kedua ini sama dengan pelaksanaan evaluasi akhir yang pertama.

Gambar 10.¹⁰¹

Evaluasi akhir kedua dengan peserta didik dari kelas B4

⁹⁸Dokumentasi pemberian komentar peserta didik pada saat evaluasi akhir pertama pada tanggal 15 Desember 2015.

⁹⁹Observasi peneliti langsung saat berlangsung evaluasi akhir pertama pada tanggal 15 Desember 2015.

¹⁰⁰Wawancara peneliti dengan Ibu Alif Waliyati selaku pendidik kelas B3 pada tanggal 15 Desember 2015.

¹⁰¹Dokumentasi evaluasi akhir kedua pada kelas B4 pada tanggal 16 Desember 2015.



Pelaksanaan evaluasi akhir kedua ini juga berlangsung kondusif dan efektif. Para peserta didik B4 juga menikmati proses permainan yang dilakukan. Hal ini terlihat ketika ada kelompok lain yang mengantri untuk bermain sudah tidak sabar untuk menunggu giliran bermain. Bahkan, ada peserta didik sambil bergaya saat melakukan permainan.¹⁰²

Setelah melakukan permainan, peneliti meminta kepada 12 peserta didik kelas B4 untuk memberikan penilaian terhadap produk media etika berlalu lintas yang telah dimainkan dengan mengisi angket yang telah disiapkan sebelumnya, dibantu oleh pendidik. Angket tersebut berisi tentang 12 butir pertanyaan yang berhubungan dengan kelayakan produk media etika berlalu lintas. Teknis penilaian ini sama dengan pelaksanaan ketika evaluasi akhir pertama.

Data hasil evaluasi akhir produk media etika berlalu lintas ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 14.

Hasil evaluasi akhir kedua produk media etika berlalu lintas

No	Butir Pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Saya bisa bermain media etika berlalu lintas dengan mudah				6	6
2.	Saya bisa mengikuti instruksi yang ada dalam media etika berlalu lintas dengan baik dan benar				6	6
3.	Saya suka dengan gambar-gambar yang ada dalam media etika berlalu lintas				4	8
4.	Saya suka dengan warna-warna dalam media etika berlalu lintas				4	8
5.	Saya dapat melihat gambar rambu lalu lintas dengan jelas				6	6
6.	Saya suka dengan ukuran media etika berlalu lintas				6	6
7.	Saya dapat membaca teks tulisan dengan jelas			2	6	4

¹⁰²Observasi peneliti langsung saat berlangsung evaluasi akhir kedua yang dilakukan pada tanggal 16 Desember 2015.

8.	Media etika berlalu lintas membantu saya dalam proses pendidikan etika berlalu lintas				7	5
9.	Saya dapat menjawab pertanyaan berkaitan dengan etika berlalu lintas yang ada dalam media etika berlalu lintas				5	7
10.	Saya dapat mengetahui jenis-jenis rambu lalu lintas yang ada dalam media etika berlalu lintas			1	8	3
11.	Saya menjadi suka belajar tentang pendidikan etika berlalu lintas dengan media etika berlalu lintas				6	6
12.	Saya mendapatkan penghargaan (<i>reward</i>) banyak dalam media etika berlalu lintas ini				4	8
Jumlah				9	272	365
Jumlah Total Skor Penilaian		646				
Rata-rata		4,49				

Hasil penilaian evaluasi akhir kedua secara lengkap dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 15.
Rincian hasil penilaian evaluasi akhir

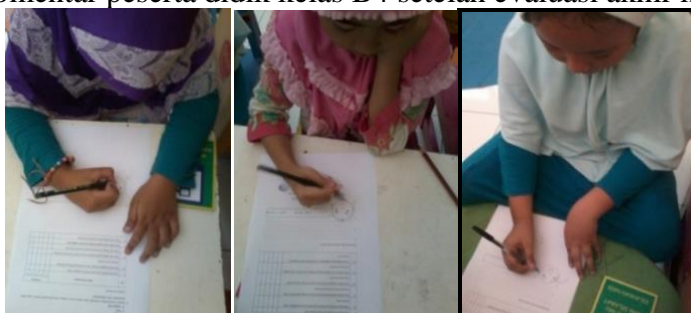
Responden	Butir Pertanyaan												Total Skor	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
Ardy	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	51	4,25
Daffa	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	56	4,67
Eca	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	58	4,83
Ibra	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	52	4,33
Izza	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	57	4,75
Namira	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	57	4,75
Naura	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	58	4,83
Nendra	4	5	5	4	4	4	3	4	4	4	4	5	50	4,17
Nindya	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	53	4,42
Lexa	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	46	3,83
Rio	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	55	4,58
Thalita	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	53	4,42
Jumlah total												646	53,83	
Rata-rata jumlah total												4,49		

Setelah pengisian angket selesai dilakukan, peserta didik kemudian memberikan komentar terhadap media etika berlalu lintas dengan menuliskan kesan dan mengekspresikannya melalui gambar pada kolom lembar evaluasi akhir yang telah disediakan peneliti sebelumnya. Dilihat dari gambar yang

diberikan oleh semua peserta didik, tersirat bahwa mereka semua senang diwakili dengan gambar ekspresi senyum/senang.

Gambar 11.¹⁰³

Pemberian komentar peserta didik kelas B4 setelah evaluasi akhir kedua



B. Analisa Data Media Etika Berlalu Lintas

Untuk mengetahui kelayakan atau kualitas media etika berlalu lintas untuk anak usia dini, langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah menganalisis data-data yang telah diperoleh. Dalam proses analisis ini skor-skor penilaian dari masing-masing validator akan dikonversi berdasarkan skala yang telah ditetapkan. Dari hasil konversi ini akan didapatkan keterangan mengenai tingkat kelayakan produk media etika berlalu lintas sebagai media pembelajaran. Adapun acuan konversi skor penilaian yang digunakan dalam analisis data ini dapat dilihat melalui tabel berikut ini:

Tabel 16.
Konversi Skor Penilaian

¹⁰³Dokumentasi pemberian komentar peserta didik pada saat evaluasi akhir kedua pada tanggal 15 Desember 2015.

Nilai	Kriteria	Interval Rerata Skor
A	Sangat baik	$4,2 < X$
B	Baik	$3,4 < X \leq 4,2$
C	Cukup	$2,6 < X \leq 3,4$
D	Tidak baik	$1,8 < X \leq 2,6$
E	Sangat tidak baik	$X \leq 1,8$

Tabel konversi di atas mengandung penjelasan bahwa apabila skor penilaian lebih besar dari 4,2 berarti produk media etika berlalu lintas sangat baik. Apabila skor penilaian lebih besar dari 3,4 atau sama dengan 4,2 berarti produk media etika berlalu lintas dapat dikategorikan baik. Lalu, apabila skor penilaian yang didapatkan lebih besar dari 2,6 atau sama dengan 3,4 berarti produk media etika berlalu lintas termasuk kategori cukup. Sementara bila skor penilaian lebih besar dari 1,8 atau sama dengan 2,6 berarti produk media etika berlalu lintas tidak baik, dan apabila skor penilaiannya kurang atau sama dengan 1,8 berarti produk media etika berlalu lintas terbilang sangat tidak baik.

Data-data yang diperoleh kemudian dianalisis secara naratif supaya data menjadi lebih hidup dan lebih jelas. Analisis naratif tersebut dapat dilihat melalui penjelasan berikut ini:

1. Analisis data alpha test ahli materi

Berdasarkan data yang didapatkan pada saat uji coba alpha test ahli materi dapat diketahui bahwa produk media etika berlalu lintas sudah baik dan layak untuk diujicobakan. Hal ini dibuktikan dengan skor penilaian yang diperoleh saat uji coba ahli materi mencapai rata-rata skor 3,71 dari 17 pertanyaan yang disediakan. Skor tersebut jika ditarik dalam tabel konversi menunjukkan bahwa produk media etika berlalu lintas masuk kategori baik.

2. Analisis data alpha test ahli media

Berdasarkan data yang diperoleh dari uji coba alpha test ahli media diketahui bahwa produk media etika berlalu lintas dapat dikatakan baik dan layak untuk diuji cobakan. Hal ini dibuktikan dengan skor penilaian yang diperoleh saat uji coba ahli media mencapai rata-rata skor 4,08 dari 12 pertanyaan yang disediakan. Skor tersebut jika ditarik dalam tabel konversi menunjukkan bahwa produk media etika berlalu lintas masuk kategori baik.

3. Analisis data beta test

Dari data beta test kedua yang telah dilangsungkan diketahui bahwa produk media etika berlalu lintas dapat dikatakan sangat baik dan layak digunakan untuk menanamkan pendidikan etika berlalu lintas pada anak usia dini. Pada saat uji coba berlangsung, ketiga peserta didik yang bermain memberikan tanggapan, kesan, dan penilaian yang sangat baik. Mulai dari aspek kemudahan bermain, ketertarikan terhadap gambar, warna, ukuran, dan teks yang ada dalam permainan, serta kemanfaatan permainan bagi penanaman etika berlalu lintas dan pengetahuan tentang jenis-jenis rambu lalu lintas. Dari 11 butir pertanyaan yang diberikan, ketiga peserta didik memberikan penilaian dengan skor rata-rata 4,64. Hal ini berarti dalam uji coba beta test kedua produk media etika berlalu lintas masuk dalam kategori sangat baik.

Pernyataan mengenai kualitas produk media etika berlalu lintas ini juga didukung dengan hasil observasi peneliti yang menunjukkan bahwa peserta didik sangat antusias, senang, dan puas saat bermain. Meskipun ada peserta yang masih

terbata-bata saat membaca dan salah langkah dalam permainan.¹⁰⁴ Dengan melihat skor penilaian yang diberikan peserta didik pada beta test kedua dan hasil observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa produk media etika berlalu lintas sangat baik digunakan sebagai media untuk menanamkan pendidikan etika berlalu lintas pada anak usia dini.

4. Analisis evaluasi akhir

Berdasarkan data evaluasi akhir pertama dan kedua yang didapatkan memberikan gambaran bahwa produk media etika berlalu lintas sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran. Adapun evaluasi akhir pertama diikuti oleh lima belas peserta didik dari kelas B3 (Sentra Bermain Peran) dan evaluasi akhir kedua diikuti oleh dua belas peserta didik dari kelas B4 (Sentra Persiapan). Semua peserta didik telah memberikan penilaian mengenai kesan dan tanggapan dalam bermain media etika berlalu lintas. Mulai dari aspek kemudahan bermain, ketertarikan terhadap gambar, warna, ukuran, teks yang ada dalam permainan, kemanfaatan permainan bagi penanaman etika berlalu lintas, pengetahuan tentang jenis-jenis rambu lalu lintas, dan antusias terhadap penghargaan/reward yang didapatkan. Dari 12 butir pertanyaan yang disediakan oleh peneliti dalam angket diperoleh skor penilaian dari kelas B3 dengan rata-rata 4,51 dan dari kelas B4 dengan rata-rata 4,49. Bila mengacu pada konversi skor penilaian yang ditetapkan berarti produk media etika berlalu lintas masuk kategori sangat baik.

Di samping itu, penilaian tersebut juga dikuatkan dengan observasi peneliti selama melaksanakan proses evaluasi akhir yang menunjukkan bahwa seluruh peserta didik di kelas B3 dan B4 menyukai media etika berlalu lintas. Hal ini dibuktikan dengan antusiasme peserta didik selama bermain. Bahkan, ada kelompok yang tidak sabar menunggu giliran untuk bermain dan ada juga peserta didik lain yang menyemangati peserta didik yang sedang bermain.¹⁰⁵ Dengan data-data tersebut dapat dipahami bahwa produk media etika berlalu lintas mempunyai kualitas yang sangat baik sebagai media untuk menanamkan pendidikan etika berlalu lintas pada anak usia dini.

C. Revisi Produk Media Etika Berlalu Lintas

1. Produk media etika berlalu lintas sebelum revisi

Produk media etika berlalu lintas terdiri dari media utama yaitu papan permainan dan media pendukung. Sebelum mengalami perubahan/revisi, media utamanya adalah papan permainan berisikan materi tentang etika berlalu lintas yang terbuat dari plastik baliho berukuran 3 x 3 m. Sedangkan media pendukungnya adalah kartu identitas, kartu evaluasi, kartu tilang, dadu raksasa, dan peluit (barang jadi dan dapat dibeli di toko). Adapun gambaran produk media etika berlalu lintas sebelum dilakukan perbaikan antara lain:

a) Papan permainan media etika berlalu lintas

Papan permainan media etika berlalu lintas berukuran 3 x 3 m terbuat dari plastik baliho yang dibagi ke dalam 25 kotak sama besar dan berisikan gambar berkaitan dengan materi pendidikan etika berlalu lintas.

Gambar 12.

Desain tampilan media etika berlalu lintas sebelum revisi

¹⁰⁴ Observasi peneliti langsung saat berlangsung uji coba beta test kedua pada tanggal 14 Desember 2015.

¹⁰⁵ Observasi peneliti langsung saat berlangsung evaluasi akhir pada tanggal 15 Desember 2017.



b) Kartu identitas permainan

Kartu identitas permainan berjumlah 16 kartu, yaitu 1 kartu identitas polisi yang akan dipakai pendidik, 1 kartu identitas pengendara mobil, 1 kartu identitas pengendara motor, dan 13 kartu identitas rambu lalu lintas.

Gambar 13.

Kartu identitas sebelum revisi



c) Kartu evaluasi

Kartu evaluasi berjumlah 13 memiliki nama yang sama dengan kartu identitas rambu lalu lintas.

Gambar 14.

Kartu evaluasi sebelum revisi



d) Kartu tilang

Kartu tilang merupakan kartu hukuman yang akan diberikan kepada peserta didik/pemain yang turun dari kotak 20 ke kotak 9. Semua kartu (kartu identitas, kartu evaluasi, dan kartu tilang) terbuat dari kertas Buffalo putih yang di print, lalu dilapisi dengan plastik laminating sehingga gambar akan lebih awet dan tidak mudah rusak/pudar bila terkena air.

Gambar 15.

Kartu tilang sebelum revisi



e) Dadu raksasa

Dadu raksasa dibuat menggunakan bahan yang lembut yaitu kain flanel aneka warna yang didalamnya berisi dakron (bahan isi boneka).

Gambar 16.

Dadu raksasa (1 dadu diambil dari dua sisi yang berbeda)



f) Pedoman permainan

Pedoman permainan berbentuk printout dengan menggunakan kertas A4 yang berisikan tentang aturan permainan dan tata cara bermain permainan media etika berlalu lintas.

2. Revisi produk media etika berlalu lintas setelah uji coba alpha test

Dalam rangka mendapatkan produk yang berkualitas dan layak digunakan untuk pembelajaran, maka dalam proses pengujian peneliti melakukan beberapa perbaikan atau revisi berdasarkan komentar dan saran yang diberikan oleh ahli materi (tanggal 25 November 2015) dan ahli media (tanggal 16 November 2016) pada saat melakukan uji coba alpha test.

Setelah menyimak, melihat, dan mengamati produk media etika berlalu lintas, kemudian ahli materi memberikan penilaian dan memberikan beberapa saran untuk perbaikan/revisi. Beberapa saran yang diberikan oleh ahli materi adalah sebagai berikut:

- a) Menurut ahli materi, gambar yang ada pada papan media etika berlalu lintas masih kurang sesuai dengan indikator yang ada dalam Juknis, sehingga beliau memberikan saran agar peneliti mencari gambar dan bahan materi yang lebih sesuai lagi dengan Juknis/Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Etika Berlalu Lintas Pada PAUD/TK dan SD.
- b) Pedoman permainan sudah jelas, tapi alangkah baiknya bila diwujudkan dalam bentuk buku panduan permainan. Khusus untuk buku panduan permainan langsung dibuat setelah mendapatkan masukan dari ahli materi dan jadi dalam

waktu sehari. Hal ini bertujuan agar buku panduan tersebut mendapatkan penilaian juga dari ahli media. Jadi, pada tanggal 26 Desember 2015 produk media etika berlalu lintas bertambah satu komponen, yaitu buku panduan permainan.

Gambar 17.
Buku Panduan Permainan pertama



- c) Posisi jalan naik yang terdapat pada papan permainan agar lebih diperhatikan lagi. Selain mendapatkan saran dari ahli media, peneliti juga mendapatkan saran dari ahli media. Adapun saran yang dimaksud adalah sebagai berikut:
- Menurut ahli media, warna yang menjadi latar/background pada rambu belum tepat sehingga peneliti disarankan untuk memperbaiki pemilihan warna, sesuaikan dengan pedoman penggunaan warna lalu lintas.
 - Plastik laminating sebagai pembungkus kartu evaluasi dinilai oleh ahli media kurang aman bagi anak-anak, sehingga disarankan untuk diganti dengan bahan yang lebih aman seperti kertas karton.
 - Gambar hasil print warna dinilai oleh ahli media kurang layak sehingga disarankan untuk menggantinya dengan cetakan agar kualitas gambar lebih jelas.

Setelah mendapatkan berbagai masukan dari ahli materi dan ahli media, peneliti langsung menindaklanjuti masukan-masukan yang diberikan tersebut. Hal ini dimaksudkan supaya produk media etika berlalu lintas yang dikembangkan bisa menjadi lebih baik lagi kualitasnya sebelum dilakukan uji coba selanjutnya. Kegiatan revisi produk peneliti laksanakan selama 1 minggu atau 7 hari, terhitung mulai tanggal 27 November 2015 sampai tanggal 3 Desember 2015.

Revisi membutuhkan waktu cukup lama karena harus menelaah Juknis secara lebih cermat lagi agar mendapatkan bahan gambar dan teks yang lebih sesuai lagi, serta harus mendesain ulang permainan supaya terlihat lebih menarik lagi. Adapun revisi produk meliputi desain papan permainan media etika berlalu lintas, kartu identitas, kartu evaluasi, dan kartu tilang. Sedangkan untuk tampilan dadu raksasa dan buku panduan dinilai sudah baik sehingga tidak perlu direvisi.



Berdasarkan saran-saran yang telah diberikan oleh kedua ahli, kemudian peneliti melakukan pembacaan yang lebih detail terhadap Juknis dan referensi terkait warna dasar rambu-rambu lalu lintas. Hasilnya adalah ditemukan materi-materi baru terkait etika berlalu lintas dan pengelompokan warna dasar rambu lalu lintas, yaitu warna kuning untuk rambu peringatan, warna biru untuk rambu perintah, warna merah untuk rambu larangan, dan warna hijau untuk rambu petunjuk.

Setelah berhasil mendapatkan materi-materi baru yang dirasa lebih tepat dengan indikator yang ada dalam Juknis, peneliti menindaklanjuti dengan mencari gambar-gambar yang sesuai melalui *searching* di *Google*. Sebagai konsekuensinya, maka ada beberapa gambar yang harus diganti, dirubah posisi, dan dirubah warna dasarnya.

Adapun materi baru yang berkaitan dengan etika adalah sebagai berikut:

Tabel 17.

Gambar materi media etika berlalu lintas setelah mendapatkan masukan ahli materi

No.	Gambar materi etika	Keterangan
1.		Gambar orang berdoa sebelum berkendara. Hal ini sesuai dengan indikator ELL 1.1.1
2.		Gambar orang berkendara memakai helm, jaket, sarung tangan, celana panjang, dan sepatu. Hal ini sesuai dengan indikator ELL 2.1.1 dan 2.1.2
3.		Gambar mobil memberi isyarat jika akan berbelok. Hal ini sesuai dengan indikator ELL 1.2.2
4.		Gambar orang membawa SIM dan STNK bila akan berkendara. Hal ini sesuai dengan indikator ELL 2.1.3
5.		Gambar menjaga jarak dengan pengendara di depannya. Hal ini sesuai dengan indikator ELL 1.2.4
6.		Gambar orang berkendara harus berkonsentrasi dan tidak boleh sambil memakai handphone/HP. Hal ini sesuai dengan indikator ELL 1.1.3
7.		Gambar memberi kesempatan kepada penyeberang jalan. Sesuai dengan indikator ELL 4.1.1

Sedangkan gambar yang berkaitan dengan jenis rambu-rambu lalu lintas (rambu peringatan, rambu perintah, rambu larangan, rambu petunjuk) dan warna dasarnya adalah sebagai berikut:

Tabel 18.

Gambar materi rambu lalu lintas setelah mendapatkan masukan dari ahli media.

No	Gambar Lama	Gambar Baru	Keterangan
.			

1.		<p>Gambar Ralantas (rambu lampu lalu lintas). Sesuai dengan indikator ELL 3.1.1. Berhenti ketika lampu merah menyala (ELL 4.2.3), memperlambat laju kendaraan ketika lampu kuning menyala (ELL 4.2.4), dan berjalan ketika lampu hijau menyala (ELL 4.2.5). Warna dasar kuning menunjukkan rambu peringatan.</p>
2.		<p>Gambar Raberah (rambu tempat berbalik arah). Sesuai dengan indikator ELL 3.4.1 dan ELL 4.4.1. Warna dasar hijau menunjukkan rambu petunjuk.</p>
3.		<p>Gambar Rawada (rambu wajib bagi pesepeda). Sesuai dengan indikator ELL 3.3.1. Warna dasar biru menunjukkan rambu perintah.</p>
4.		<p>Gambar Ratinan (rambu tikungan ke kanan). Sesuai dengan indikator ELL 3.1.1 dan ELL 4.1.2. Warna dasar kuning menunjukkan rambu peringatan.</p>
5.		<p>Gambar Ratekir (rambu tempat parkir). Sesuai dengan indikator ELL 3.4.1 dan ELL 4.3.2. Warna dasar hijau menunjukkan rambu petunjuk.</p>
6.		<p>Gambar Ralati (rambu larangan berhenti). Sesuai dengan indikator ELL 3.2.1. Warna dasar merah menunjukkan rambu larangan.</p>
7.		<p>Gambar Raberang (rambu tempat penyeberangan orang). Sesuai dengan indikator ELL 3.1.1. Warna dasar kuning menunjukkan rambu peringatan.</p>
8.		<p>Gambar Ralakir (rambu larangan parkir). Sesuai dengan indikator ELL 3.2.1. Warna dasar merah menunjukkan rambu larangan.</p>
9.		<p>Gambar Rawanan (rambu wajib jalan ke kanan). Sesuai dengan indikator ELL 3.3.1 dan ELL 4.3.1. Warna dasar biru menunjukkan rambu perintah.</p>

10.			Gambar Rapokar (rambu pompa bahan bakar). Sesuai dengan indikator ELL 3.4.1. Warna dasar hijau menunjukkan rambu petunjuk.
11.			Gambar Ralalui (rambu larangan mendahului). Sesuai dengan indikator ELL 3.2.1 dan ELL 4.2.2. Warna dasar merah menunjukkan rambu larangan.

Setelah bahan terkumpul, peneliti kemudian mendesain ulang papan permainan media etika berlalu lintas dengan merubah/mengganti beberapa gambar dan posisinya. Adapun hasil dari revisi papan permainan Darlantas adalah sebagai berikut:

Gambar 18.

Tampilan media etika berlalu lintas setelah revisi alpha test



Peneliti juga mengganti bahan dasar kartu evaluasi dan kartu tilang yang sebelumnya hanya terbuat dari kertas Buffalo yang dilapisi plastik laminating dengan kertas karton agar lebih aman dan mencetak gambar di percetakan agar kualitas gambar lebih jelas. Tentu dengan warna dasar rambu lalu lintas yang sudah dikelompokkan dan disesuaikan dengan aturan. Sedangkan kartu identitas tetap memakai plastik laminating, namun kualitas cetak sudah diperbaiki. Selain itu, peneliti menambah satu komponen permainan yaitu kartu etika yang bertujuan untuk memberitahukan bentuk-bentuk etika berlalu lintas yang terdapat dalam permainan. Adapun hasil revisi dari beberapa kartu yang dimaksud adalah sebagai berikut:

Gambar 19.

Kartu evaluasi dan kartu tilang setelah revisi alpha test



Gambar 20.
Kartu etika



Gambar 20.

Kartu identitas setelah revisi alpha test



Gambar 21.

Kartu identitas pemain setelah revisi uji coba beta test pertama

3. Produk media etika berlalu lintas setelah uji coba beta test pertama

Setelah melakukan uji coba beta test pertama dan melakukan diskusi dengan pendidik untuk mengetahui kekurangan dan kelemahan media etika berlalu lintas, maka peneliti melakukan beberapa revisi terhadap komponen permainan. Diantaranya adalah mengurangi jumlah kartu identitas dan menambahkan 1 komponen yaitu kartu etika, serta merubah aturan dan tata cara bermain dalam buku panduan.

Pengurangan jumlah kartu identitas menjadi hanya 4 saja dikarenakan media etika berlalu lintas tidak efektif dimainkan dalam kelompok besar. Akhirnya, peneliti memutuskan untuk menyederhanakan permainan dengan menggunakan 4 kartu identitas saja, yaitu kartu identitas polisi yang akan dikenakan pendidik, 1 kartu pengendara motor dan 2 kartu pengendara mobil yang akan dikenakan oleh 3 peserta didik. Sementara penambahan kartu etika berfungsi untuk menunjukkan etika berlalu lintas kepada peserta didik.



Karena ada pengurangan dan penambahan komponen dalam permainan, secara otomatis peralatan permainan, aturan permainan, dan tata cara bermain mengalami perubahan/revisi. Berikut beberapa perubahan yang dimaksud:

- 1) Peralatan permainan
 - a) Papan permainan terbuat dari bigdrop (masih sama).
 - b) Kartu identitas permainan berjumlah 4 kartu, yaitu 1 kartu identitas polisi, 2 kartu pengendara motor, dan 1 kartu pengendara mobil. Kartu ini harus dikenakan oleh pendidik dan peserta didik (pengguna) selama bermain. Sesuai namanya, kartu ini memiliki fungsi sebagai identitas/jati diri pemegang dalam bermain peran.
 - c) Kartu evaluasi berjumlah 11 kartu, yaitu raberah, ralantas, rawada, ratinan, ratekir, rapokar, ralati, raberang, ralakir, rawanan, dan ralalui. Sebelas kartu ini dipegang oleh pendidik/polisi.
 - d) Kartu tilang berjumlah 3 kartu. Kartu ini akan diberikan kepada pemain/pion yang menempati kotak 20 dan terpaksa harus turun ke kotak 9.
 - e) Kartu etika berjumlah 7 kartu, yaitu kartu etika kotak 1, kotak 3, kotak 8, kotak 11, kotak 14, kotak 21, dan kotak 23. Kartu etika juga dipegang oleh pendidik.
 - f) Peluit.
 - g) Dan, dadu raksasa.
- 2) Aturan permainan
 - a) Permainan media etika berlalu lintas akan efektif dimainkan oleh anak TK kelas B (umur 5-6 tahun).
 - b) Permainan media etika berlalu lintas dimainkan oleh 1 pendidik dan 3 peserta didik.
 - c) Pemain/pion harus melemparkan dadu terlebih dahulu sebelum melangkah dalam permainan.
 - d) Pendidik/polisi harus memberikan kartu evaluasi kepada pemain/pion saat ia berada di kotak bergambar rambu lalu lintas dan memerintahkan untuk membaca kartu tersebut.
 - e) Pendidik/polisi harus memberikan kartu etika kepada pemain/pion saat ia berada di kotak bergambar tentang etika berlalu lintas (ditandai dengan bintang) dan memerintahkan untuk membaca kartu tersebut.
 - f) Pemain/pion harus naik ke kotak selanjutnya bila berada di kotak yang menunjukkan jalan naik.
 - g) Pemain/pion yang mendapatkan angka 6 tidak diperkenankan kembali untuk melemparkan dadu (aturan berbeda dengan permainan ular tangga pada umumnya).

- h) Pemain/pion yang sampai pertama kali pada kotak 25 akan menjadi pemenangnya.
 - i) Permainan akan berakhir saat ada peserta didik yang menjadi pemenang.
- 3) Tata cara bermain
- a) Pendidik menyiapkan media etika berlalu lintas, yaitu papan permainan etika berlalu lintas, kartu identitas, kartu evaluasi, kartu etika, kartu tilang, peluit, dan dadu raksasa.
 - b) Pendidik mengambil kartu identitas polisi untuk kemudian dipakai dalam permainan dan mengambil perlengkapan polisi seperti kartu evaluasi, kartu etika, dan peluit. Lalu, pendidik membagikan kartu identitas pemain kepada 3 peserta didik.
 - c) Pendidik membacakan aturan permainan terlebih dahulu kepada para pemain/pion dimulai dari poin 3.
 - d) Awali permainan dengan membaca Basmalah secara bersama-sama.
 - e) Pendidik memerintahkan pemain/pion “hompimpa/suit” untuk menentukan urutan/giliran bermain.
 - f) Lemparkanlah dadu raksasa untuk menentukan langkah dalam permainan.
 - g) Peserta didik (pengguna) yang mendapatkan kartu evaluasi dan kartu etika harus membaca keterangan yang terdapat di balik kartu.
 - h) Pendidik menyatakan permainan berakhir ketika ada pemain/pion yang berhasil sampai kotak 25 dengan selamat.

Ketika merubah aturan dan tata cara bermain, peneliti sekaligus merubah sedikit tampilan cover buku panduan dan mencetaknya dipercetakan agar kualitas gambar lebih baik lagi.

Gambar 23.

Buku panduan permainan setelah revisi uji coba beta test pertama



4. Produk media etika berlalu lintas setelah uji coba beta test kedua

Setelah mendapatkan komentar dan saran dari peserta didik yang melakukan uji coba beta test kedua yang diwakili oleh pendidik berdasarkan atas pengamatan selama peserta didik melakukan permainan ditambah dengan analisis peneliti terhadap kekurangan permainan, akhirnya peneliti mendapatkan ide baru untuk lebih menyempurnakan permainan dengan merubah sedikit komponen permainan. Diantara perubahan tersebut adalah menambah 1 media pendukung yakni kartu bintang untuk menambah semangat peserta didik dan menghilangkan kartu tilang karena kartu ini tidak efektif karena bisa menurunkan semangat pemain yang mendapatkannya.

Selain itu, peneliti juga merubah nama kartu evaluasi menjadi kartu petunjuk sekaligus merubah posisi yang sebelumnya dipegang langsung oleh pendidik, kini cukup diletakkan di kotak yang sesuai dengan gambar dan merubah kartu etika

telah disesuaikan dengan standar pencapaian perkembangan yang terdapat pada Pedoman Penyelenggaraan pendidikan Etika Berlalu Lintas Pada PAUD/TK dan SD yang dirancah oleh Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga Propinsi DIY.

Dalam media etika berlalu lintas terdapat 7 (tujuh) pertanyaan yang berkaitan dengan etika berlalu lintas, seperti berdoa sebelum berkendara; memakai helm, jaket, sarung tangan, celana panjang, dan sepatu bagi pengendara bermotor; memberikan isyarat ke kanan atau ke kiri bila hendak berbelok; membawa SIM dan STNK setiap kali berkendara; selalu menjaga jarak dengan kendaraan di depan; berkendara harus konsentrasi (tidak diperkenankan sambil menggunakan hp/handphone saat berkendara); dan pengendara motor memberikan kesempatan menyeberang seorang pejalan kaki. Dan terdapat 11 (sebelas) jenis rambu-rambu lalu lintas, yaitu Ralantah (rambu petunjuk tempat berbalik arah), Ralantah (rambu peringatan lampu lalu lintas), Rawada (rambu perintah wajib bagi pesepeda), Ratinan (rambu peringatan tikungan ke kanan), Ratekir (rambu petunjuk tempat parkir), Rapokar (rambu petunjuk pompa bahan bakar), Ralati (rambu larangan berhenti), Raberang (rambu peringatan penyeberang jalan), Ralakir (rambu larangan parkir), Rawanan (rambu perintah jalan ke kanan), dan Ralalui (rambu larangan mendahului).

Media etika berlalu lintas terdiri dari satu media utama yaitu alas papan permainan, dan beberapa media pendukung seperti kartu identitas permainan, kartu petunjuk, kartu pertanyaan, kartu bintang, peluit, dadu raksasa, dan buku panduan permainan. Alas papan permainan sebagai media utama permainan berupa lembaran menyerupai karpet atau tikar yang terbuat dari plastik baliho berukuran 3 x 3 meter yang digunakan untuk menampilkan materi-materi berkaitan dengan etika berlalu lintas.

Sedangkan untuk media pendukung yang pertama adalah kartu identitas permainan yang digunakan sebagai identitas/jati diri dalam bermain peran. Kartu identitas permainan berjumlah 4 kartu, yaitu 1 kartu identitas polisi untuk pendidik, 1 kartu identitas pengendara mobil dan 2 kartu identitas pengendara motor untuk peserta didik. Kartu ini harus dikenakan oleh pendidik dan peserta didik selama memainkan media etika berlalu lintas.

Media pendukung kedua, yaitu kartu petunjuk permainan yang berjumlah 11 kartu. Adapun yang termasuk dalam kartu petunjuk permainan adalah kartu Ralantah (rambu petunjuk tempat berbalik arah), Ralantah (rambu peringatan lampu lalu lintas), Rawada (rambu perintah wajib untuk pesepeda), Ratinan (rambu peringatan tikungan ke kanan), Ratekir (rambu petunjuk tempat parkir), Rapokar (rambu petunjuk pompa bahan bakar), Ralati (rambu larangan berhenti), Raberang (rambu peringatan penyeberangan orang), Ralakir (rambu larangan parkir), Rawanan (rambu perintah wajib ke kanan), dan Ralalui (rambu larangan mendahului). Nama-nama rambu sengaja disingkat agar lebih mudah diingat oleh peserta didik. Kartu ini diletakkan pada kotak yang sesuai dengan gambar rambu. Sesuai namanya, kartu ini berfungsi untuk mengetahui nama dan arti masing-masing rambu lalu lintas yang ada dalam permainan kepada peserta didik.

Media pendukung ketiga adalah kartu pertanyaan. Ada tujuh kartu pertanyaan berkaitan dengan etika, yaitu kartu pertanyaan kotak 1, kartu pertanyaan kotak 3, kartu pertanyaan kotak 8, kartu pertanyaan kotak 11, kartu pertanyaan kotak 14, kartu pertanyaan kotak 21, kartu pertanyaan kotak 23. Dilanjutkan dengan media pendukung yang keempat adalah kartu bintang. Kartu bintang berjumlah 14 kartu. Kartu ini akan diberikan kepada pemain/pion yang berhasil menjawab soal dari kartu pertanyaan berkaitan dengan etika berlalu lintas.

Berikutnya ada juga peluit yang akan digunakan oleh pendidik yang berperan sebagai polisi. Polisi harus meniup peluit setiap kali hendak membacakan pertanyaan berkaitan dengan etika. Dilanjutkan dengan media pendukung yang terakhir adalah dadu raksasa yang terbuat dari kain flannel berisikan dakron sehingga aman untuk dimainkan yang berfungsi sebagai alat untuk menentukan jumlah langkah pemain/pion dalam permainan media etika berlalu lintas. Dan, terakhir adalah buku panduan permainan yang berisikan tentang konsep awal permainan, tujuan pembelajaran, manfaat permainan, peralatan permainan, aturan permainan, tata cara bermain, dan etika berlalu lintas.

Sesuai aturan, pemain yang sampai pada kotak 25 terlebih dahulu, maka ia berhak menjadi pemenang dalam permainan media etika berlalu lintas. Namun, bila dalam waktu yang telah ditentukan (15 menit) belum ada pemain yang menang, maka pemain yang mendapatkan kartu bintang terbanyak dapat dinobatkan sebagai pemenangnya.

- b. Hasil uji coba produk pada saat alpha test yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa produk media etika berlalu lintas layak untuk diujicobakan. Hal ini dibuktikan dengan skor penilaian yang didapatkan dari ahli materi mencapai 3,71 dan skor penilaian ahli media mencapai rata-rata 4,08.
- c. Hasil uji coba produk pada saat beta test yang dilakukan oleh tiga orang peserta didik menunjukkan bahwa skor penilaian yang didapatkan mencapai rata-rata 4,64. Hal ini berarti dapat dipahami bahwa produk media etika berlalu lintas sangat baik digunakan sebagai media untuk menanamkan pendidikan etika berlalu lintas pada anak usia dini.
- d. Hasil evaluasi akhir pada kelas B3 yang melibatkan 15 (lima belas) peserta didik menunjukkan bahwa skor penilaian yang didapatkan telah mencapai rata-rata 4,51. Sedangkan pada kelas B4 yang melibatkan 12 (tiga belas) peserta didik mencapai rata-rata 4,49. Hal ini berarti produk media etika berlalu lintas masuk pada kategori sangat baik, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk menanamkan pendidikan etika berlalu lintas pada anak usia dini.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan analisis data di atas, maka penelitian dan pengembangan media etika berlalu lintas ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. 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.
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk media etika berlalu lintas dapat dikatakan baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk menanamkan pendidikan etika berlalu lintas pada anak usia ini. Hal ini didasarkan pada skor penilaian yang diperoleh melalui uji coba produk media etika berlalu lintas telah mencapai kategori sangat baik. Skor penilaian alpha test dari ahli materi mencapai rata-rata 3,71 dan dari ahli media mencapai rata-rata 4,08. Sementara itu, untuk skor penilaian uji coba beta test mencapai rata-rata 4,64. Sedangkan untuk skor penilaian evaluasi akhir pada kelas B3 mencapai rata-rata 4,51 dan pada kelas B4 mencapai rata-rata 4,49. Jadi, dapat disimpulkan bahwa produk media etika

berlalu lintas layak dijadikan sebagai media pembelajaran untuk menanamkan pendidikan etika berlalu lintas pada anak usia dini.

B. Saran-saran

Dalam kesempatan ini peneliti memberikan beberapa saran membangun berkaitan dengan pemanfaatan produk media etika berlalu lintas sebagai berikut:

1. Sekolah
 - a. Media etika berlalu lintas adalah produk yang layak dimiliki oleh sekolah sebagai media pembelajaran untuk menanamkan pendidikan etika berlalu lintas pada anak usia dini.
 - b. Sekolah sebaiknya memperbanyak media pembelajaran terutama media pembelajaran yang bertujuan untuk menanamkan pendidikan etika berlalu lintas pada anak usia dini, baik dalam bentuk permainan atau pun yang lainnya sehingga setiap peserta didik akan dapat lebih terstimulus dengan maksimal.
 - c. Sekolah sebaiknya memberi edukasi yang cukup kepada seluruh civitas akademik dan wali tentang pentingnya pendidikan etika berlalu lintas ditanamkan sejak dini.
 - d. Sekolah sebaiknya memberikan *reward* untuk memotivasi seluruh pendidik supaya lebih kreatif lagi dalam mengembangkan atau membuat berbagai media pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan pendidikan etika berlalu lintas untuk anak usia dini.
 - e. Disarankan pula bahwa penelitian dan pengembangan ini dapat dikembangkan lebih luas lagi sehingga dapat menghasilkan produk-produk yang lebih sempurna.
2. Pendidik
 - a. Pendidik sebaiknya dapat memanfaatkan produk media etika berlalu lintas sebagai salah satu media pembelajaran untuk menanamkan pendidikan etika berlalu lintas pada anak usia dini.
 - b. Pendidik sebaiknya selalu gigih untuk selalu berinovasi dan mengembangkan media pembelajaran yang berkaitan dengan pendidikan etika berlalu lintas pada anak usia dini.
 - c. Pendidik sebaiknya dapat senantiasa membiasakan perilaku tertib berlalu lintas, sehingga dapat memberikan teladan yang baik bagi peserta didik.
3. Peserta didik
 - a. Peserta didik sebaiknya dapat memanfaatkan permainan media etika berlalu lintas dengan sebaik mungkin.
 - b. Peserta didik sebaiknya memberitahukan tentang permainan media etika berlalu lintas kepada teman atau pun keluarga, sehingga akan lebih banyak pihak yang mengetahui keberadaan permainan tersebut.
 - c. Peserta didik sebaiknya berhati-hati saat bermain permainan media etika berlalu lintas dan selalu berusaha untuk merawat permainan tersebut supaya produk awet dan terjaga.

DAFTAR PUSTAKA

beritajogja.co.id, "[Laju Pertumbuhan Kendaraan Bermotor di Jogja Naik Tiap Tahun](http://beritajogja.co.id)", dalam <http://dishub-diy.net/Perhubungan/laju-pertumbuhan-kendaraan-bermotor-di-jogja-naik-tiap-tahun.html>, diakses tanggal 12 April 2017

Elin Yunita Kristanti, "Kecelakaan Bermotor di Yogyakarta Meningkat", dalam <http://nasional.news.viva.co.id/news/-penjualan-motor-meningkat--kecelakaan-naik>, diakses tanggal 12 April 2017

Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 54 Tahun 2011 tentang Pendidikan Etika Berlalu Lintas pada Satuan Pendidikan.

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

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

Badru Zaman, dkk., *Media dan Sumber Belajar TK*, Jakarta: Pusbit UT, 2005.

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

Wawancara dengan Ibu Merti Ariyani, S.Pd.AUD salah satu warga kota Yogyakarta sekaligus pendidik TK Bina Anak Islam Krapyak (BAIK) pada tanggal 7 April 2017

Wawancara dengan Ibu Subandiyah, S.Pd.AUD selaku kepala sekolah TK Islam Tunas Melati Yogyakarta pada tanggal 10 April 2017

Dokumentasi Juknis/Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Etika Berlalu Lintas Pada PAUD/TK dan SD pada tanggal 10 April 2018.

Observasi letak geografis TK Islam Tunas Melati Yogyakarta pada tanggal 10 April 2018.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2009 Tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan.

Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Etika Berlalu Lintas Pada PAUD/TK dan SD.

Department for Transport, *Road Safety Education*, (United Kingdom, 2010).

M. Fadlilah, *Pengembangan Permainan Monraked Sebagai Media Untuk Menstimulasi Kecerdasan Logika-Matematika Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Tesis UIN Sunan Kalijaga, 2013)

Sri Ningsih, *Pengembangan Media Permainan Ultacer Untuk Menstimulasi Kecerdasan Verbal-Linguistik Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Tesis UIN Sunan Kalijaga, 2014)

K. Bertens, *Etika, Cet. Ke 7*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2002).

<http://id.wikipedia.org/wiki/Transportasi> diunduh tanggal 12 April 2018.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan,

Cony R. Setiawan, *Penelitian dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan*, Jakarta: Kencana Predana Group, 2007.

Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta: Kencana, 2010.

Alessi, Stephen M. Dan Stanley R. Trollip, *Multimedia for Learning: Method and Development (3th ed)*, (Massachusetts: Allyn and Bacon, 2001).

Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, (Bandung: Alfabeta, 2011).

Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005).

Setyoadi Purwanto, *Pengembangan Lagu Model Sebagai Media Pendidikan Karakter bagi Anak Usia Dini*,

Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT. Indeks, 2012).

Maimunah Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Diva Press, 2013).

Lesly Britton, *Montessori Play & Learn; A Parents` Guide Puposelful Play from Two to Six*, (New York: Crown Publishers Inc, 1992).

Iva Rifa, *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*, (Yogyakarta: Flashbooks, 2012).

Nelva Rolina, *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, Yogyakarta : Ombak 2012.

Suyadi, *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*, Yogyakarta:Pedagogia, 2010.

Jamaal Abdur Rahman, *Tahapan Mendidik Anak Teladan Rasulullah Saw*, Bandung: Irsyad Baitus Salam, 2005.

Sujarno, dkk., *Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Anak*, Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB), 2013.

Dyah Ayu Prihatini, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Materi Diklat "Pneumatik" Untuk Mahasiswa Program Studi Mekanik Jurusan Pendidikan Elektro*, Yogyakarta: Tesis Program Studi Pendidikan Teknik Elektro UNY, 2009.

Cucu Eliyawati, *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak usia Dini*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perpendidikan Tinggi, 2005.

Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran, Cet. ke-15*, Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm. 3.

Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya, Cet. ke-3*, Jakarta: Rajawali Pers, 1993.

Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2007).

Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), hlm. 8.