
PENDEKATAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIP *ROLE PLAYING* SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN PENGETAHUAN TENTANG KESELAMATAN LALU LINTAS PADA ANAK USIA DINI

Dalilah Nopani, Devi Dwi Lestari, dan Asep Sumiaji
Mahasiswa FIS Universitas Negeri Yogyakarta

Abstract

The research objective is to find a way of improving young learners' knowledge of traffic safety by using the role playing type of cooperative learning.

The research method was classroom action research conducted in two cycles each of which consisted of four stages, namely planning, acting, observing, and reflecting. The research subjects were the students of Harapan Kindergarten, Gandok, Condongcatur, Sleman, Yogyakarta.

The research results showed that the young learners's knowledge of traffic safety awareness improved as a result of the implementation of role playing type of cooperative learning. In the role plays they played the roles of subjects and objects of the traffic activities. They understood what was wrong and what was right to do as users of streets.

Keywords: Traffic Safety, Role Play, Young Learners

LATAR BELAKANG

Sekolah merupakan tempat bagi anak dapat memunculkan dan mengembangkan potensi terbaiknya. Ketika anak berada di sekolah, maka ia akan mendapatkan konsep-konsep yang akan mendasari pola pikir mereka. Salah satu tingkat pendidikan yang cukup penting dalam rangka menyiapkan generasi muda terdidik untuk bangsa dan negara adalah pendidikan TK (Taman Kanak-kanak). Pada usia ini, anak-anak mudah untuk menyerap hal-hal baru baik itu bersifat positif maupun negatif, untuk itu pada anak usia ini perlu penanaman nilai-nilai yang positif. Salah satunya pengetahuan tentang keselamatan lalu lintas.

Lalu lintas dilihat dalam konteks pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuhkan kesadaran tertib lalu lintas sehingga peserta didik mampu mengendalikan atau mengurangi timbulnya kecelakaan lalu lintas. Jadi, pendidikan lalu lintas dapat diartikan melakukan serangkaian usaha secara terprogram dan tersistem untuk melahirkan generasi yang memiliki etika dan budaya tertib berlalu lintas. Pendidikan lalu lintas menfokuskan pada penanaman pengetahuan tentang tata cara berlalu lintas (*transfer of knowledge*) dan menanamkan nilai-nilai (*transform of values*) etika dan budaya tertib berlalu lintas dan membangun perilaku pada generasi muda.

Ketidaksiplinan dalam berlalu lintas dapat menimbulkan kecelakaan lalu lintas. Akhir-akhir ini banyak terjadi kecelakaan lalu lintas yang diakibatkan oleh *human error*. Perilaku tak disiplin itu seperti kebut-kebutan, saling salip, melanggar rambu lalu lintas, tidak mengenal *safety riding*, tidak menggunakan perlengkapan yang sesuai, dan faktor-faktor lain yang memakan banyak korban. Berdasarkan laporan yang dikeluarkan oleh Kepolisian Republik Indonesia, pada tahun 2010 jumlah kematian akibat kecelakaan mencapai 31.234 jiwa. WHO Indonesia menyatakan bahwa 90 persen penyebab terjadinya kecelakaan di Indonesia disebabkan oleh faktor lalai, yaitu mengantuk, sakit, tidak sabar, tidak menghargai pengguna jalan lain saat berkendara dan kurangnya pengetahuan masyarakat akan peraturan lalu lintas yang benar. Banyak dijumpai masyarakat kita yang membiarkan anak-anak di bawah umur (di bawah 17 tahun, belum punya KTP dan jelas belum punya SIM) sekitaran anak SMP s/d SMU sudah diizinkan bersekolah dengan mengendarai motor tanpa memikirkan keselamatan anak tersebut. Yang jelas, usia anak itu belum tahu akan bahaya dan cara-cara yang baik dan sopan dalam berkendara dan cenderung didorong emosi muda yang membara, semakin ngebut, semakin hebat. Ini bisa dilihat pada jam-jam sekolah setiap pagi dan siang saat mereka pergi dan pulang sekolah dengan seragam sekolah (<http://palembang.tribunnews.com/2011/12/01/who-lalai-penyebab-utama-kecelakaan-di-indonesia>).

Persoalan perilaku yang tak disiplin

tentu tak bisa diubah dengan cepat. Butuh waktu dan proses. Begitu juga dengan budaya keselamatan. Budaya keselamatan tak bisa diturunkan dari ayah atau ibu. Budaya keselamatan berlalu lintas di jalan raya harus dididik sedini mungkin, diajarkan dan diberikan pemahaman serta dilakukan secara terus menerus. Oleh sebab itu, perlu pendidikan usia dini tentang keselamatan berlalu lintas. Termasuk di dalamnya membiasakan berperilaku disiplin ketika berlalu lintas.

Program pendidikan keselamatan lalu lintas sangat diperlukan untuk memberikan pengetahuan dan kecakapan menyangkut hal keselamatan lalu lintas. Dengan diajarkannya dasar keselamatan lalu lintas di sekolah-sekolah, anak-anak dipersiapkan untuk membangun pengetahuan tentang lalu lintas, dan sikap positif yang akan mendatangkan manfaat saat anak-anak itu menjadi dewasa di masa yang akan datang. Lebih mudah mengajarkan kebiasaan baik di usia dini daripada menyingkirkan kebiasaan buruk nantinya. Apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan di jalan raya, bagaimana menghormati sesama pemakai jalan, pengenalan rambu-rambu lalu lintas dan bagaimana menyeberang jalan dengan aman adalah materi-materi dasar lalu lintas untuk tingkatan anak usia dini yang dapat dikemas dalam metode pengajaran yang menarik sehingga lebih mudah untuk tertanam dalam pemahamannya dan mampu memberi nilai tambah bagi anak itu sendiri.

Pembelajaran dan penyebaran materi keselamatan lalu lintas di jalan raya bagi anak-anak disusun dengan cara yang menarik dan

menyenangkan. Hal ini dilakukan untuk memudahkan mereka memahami dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu pembelajaran yang menarik dan melibatkan peserta didik secara langsung yaitu metode pembelajaran tipe *role playing* (bermain peran). Di mana dengan bermain peran secara langsung baik sebagai objek maupun subjek dari aktivitas lalu lintas, anak-anak dapat lebih mudah memahami dan mengetahui apa yang salah dan apa yang seharusnya dilakukan sebagai pemakai jalan dan pemakai kendaraan. Seperti yang kita ketahui, 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.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Bagaimana cara meningkatkan pengetahuan anak usia dini tentang keselamatan lalu lintas dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *role playing*?
2. Bagaimana pemahaman siswa tentang kesadaran berlalu lintas dengan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *role playing* sebagai upaya peningkatan pengetahuan tentang keselamatan lalu lintas anak usia dini?

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui cara meningkatkan pengetahuan anak usia dini tentang keselamatan lalu lintas dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dan mengetahui pemahaman siswa tentang kesadaran berlalu lintas dengan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *role playing* sebagai upaya peningkatan pengetahuan tentang keselamatan lalu lintas anak usia dini. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan, baik secara teoritis maupun secara praktis bagi sekolah, yaitu memberikan referensi mengenai cara mengajarkan pendidikan keselamatan berlalu lintas pada anak usia dini dan memberikan konsep pembelajaran pengetahuan tentang keselamatan lalu lintas kepada anak usia dini dengan pendekatan yang menyenangkan. Serta bagi anak usia dini, yaitu meningkatkan pengetahuan tentang keselamatan lalu lintas, menambah pemahaman anak terhadap pentingnya keselamatan lalu lintas, dan meningkatkan kesadaran agar semakin memahami keselamatan lalu lintas.

KAJIAN TEORI

Keselamatan Lalu Lintas

Keselamatan lalu lintas bertujuan untuk menurunkan korban kecelakaan lalu lintas di jalan. Jumlah korban kecelakaan lalu lintas jauh lebih tinggi dari kecelakaan transportasi laut, kereta api dan udara.

Keselamatan lalu lintas merupakan suatu program untuk menurunkan angka kecelakaan beserta seluruh akibatnya karena

kecelakaan mengakibatkan pemiskinan terhadap keluarga korban kecelakaan. (<http://batriders.frbb.net/t459-artikel-keselamatan-lalu-lintas>).

Dengan adanya keselamatan lalu lintas, maka akan meminimalisir terjadinya kecelakaan lalu lintas di jalan sehingga korban kecelakaan lalu lintas di jalan juga akan semakin menurun.

Metode Pembelajaran Kooperatif

Menurut Etin Solihatin (2007: 5), model belajar kooperatif itu mendorong peningkatan kemampuan siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan yang ditemui selama pembelajaran karena siswa dapat bekerjasama dengan siswa lain dalam menemukan dan merumuskan alternatif pemecahan terhadap masalah materi pelajaran yang dihadapi. Sedangkan menurut Slavin (2008: 4), pembelajaran kooperatif itu merujuk pada berbagai macam metode pengajaran di mana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain dalam mempelajari materi pelajaran.

Teknik Pembelajaran *Role Playing*

Pembelajaran dengan *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode ini banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar serta metode ini mempunyai nilai

tambah yaitu: (a) dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerjasama hingga berhasil, dan (b) permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa (Prasetyo, 2001: 55). Pembelajaran dengan *role playing* merupakan suatu aktivitas yang dramatik, biasanya ditampilkan oleh sekelompok kecil siswa, bertujuan mengeksplorasi beberapa masalah yang ditemukan untuk melengkapi partisipasi dan pengamat dengan pengalaman belajar yang nantinya dapat meningkatkan pemahaman (Prasetyo, 2001: 57).

Bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran, siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk menggali perasaan, memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya. Hal ini akan bermanfaat bagi siswa pada saat terjun ke masyarakat kelak karena ia akan mendapatkan diri dalam situasi di mana begitu banyak peran terjadi.

Langkah-langkah *Role Playing*

Dengan mengutip dari Shaftel dan Shaftel, Mulyasa (2003: 143) mengemukakan tahapan pembelajaran bermain peran yang

meliputi beberapa hal berikut.

1. Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik
Menghangatkan suasana kelompok termasuk mengantarkan peserta didik terhadap masalah pembelajaran yang perlu dipelajari. Hal ini dapat dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan cerita dan mengeksplorasi isu-isu, serta menjelaskan peran yang akan dimainkan. Tahap ini dimaksudkan untuk memotivasi peserta didik agar tertarik pada masalah. Karena itu, tahap ini sangat penting dan paling menentukan keberhasilan. Bermain peran akan berhasil bila peserta didik menaruh minat dan memperhatikan masalah yang diajukan guru.
2. Memilih peran
Dalam tahap ini, peserta didik dan guru mendeskripsikan berbagai watak atau karakter apa yang mereka sukai, bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian para peserta didik diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran.
3. Menyusun tahap-tahap peran
Pada tahap ini, para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan. Dalam hal ini, tidak perlu ada dialog khusus karena para peserta didik dituntut untuk bertindak dan berbicara secara spontan.
4. Menyiapkan pengamat
Sebaiknya pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua peserta didik turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya.
5. Pemeranan
Pada tahap ini, para peserta didik mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing. Pemeranan dapat berhenti apabila para peserta didik telah merasa cukup, dan apa yang seharusnya mereka perankan telah dicoba untuk dilakukan. Dalam hal ini, guru perlu menilai kapan bermain peran dihentikan.
6. Diskusi dan evaluasi
Diskusi akan mudah dimulai jika pemeran dan pengamat telah terlibat dalam bermain peran, baik secara emosional maupun secara intelektual. Dengan melontarkan sebuah pertanyaan, para peserta didik akan segera terpancing untuk diskusi.
7. Pemeranan ulang
Pemeranan ulang dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternatif pemeranan. Mungkin ada perubahan peran watak yang dituntut. Perubahan ini memungkinkan adanya perkembangan baru dalam upaya pemecahan masalah. Setiap perubahan peran akan mempengaruhi peran lainnya.
8. Diskusi dan evaluasi tahap dua
Diskusi dan evaluasi pada tahap ini sama seperti pada tahap enam, hanya dimaksudkan untuk menganalisis hasil pemeranan ulang dan pemecahan masalah pada tahap ini mungkin sudah lebih jelas.

9. Membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan

Pada tahap ini, para peserta didik saling mengemukakan pengalaman hidupnya dalam berhadapan dengan orang tua, guru, teman dan sebagainya. Semua pengalaman peserta didik dapat diungkap atau muncul secara spontan.

Jadi, prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah, yaitu: pemanasan, memilih partisipan, menyiapkan pengamat, menata panggung, memainkan peran, diskusi dan evaluasi, memainkan peran ulang, diskusi dan evaluasi kedua, dan berbagi pengalaman dan kesimpulan. Keberhasilan model pembelajaran melalui bermain peran ini tergantung pada kualitas permainan peran yang diikuti dengan analisis terhadapnya.

Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak (Yuliani Nurani Sujiono, 2009: 7). Usia dini merupakan usia di mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut sebagai usia emas (*golden age*).

Pengembangan manusia yang utuh dimulai sejak anak dalam kandungan dan memasuki masa keemasan atau *golden age* pada usia 0-6 tahun. Masa keemasan ini ditandai oleh berkembangnya jumlah dan fungsi sel-sel saraf otak anak. Pada masa keemasan ini terjadi transformasi yang luar

biasa pada otak dan fisiknya tetapi sekaligus masa rapuh. Oleh karena itu, masa keemasan ini sangat penting bagi perkembangan intelektual, emosi, sosial anak di masa datang dengan memperhatikan dan menghargai keunikan setiap anak. Apabila masa keemasan ini sudah terlewati, maka tidak dapat tergantikan. Jadi dapat dikatakan bahwa untuk membantu perkembangan anak agar berjalan optimal, pemahaman tentang kebutuhan anak sangat diperlukan. Semua kebutuhan anak tersebut perlu dipenuhi secara kuat dan seimbang agar perkembangan anak tercapai sebagaimana yang diharapkan.

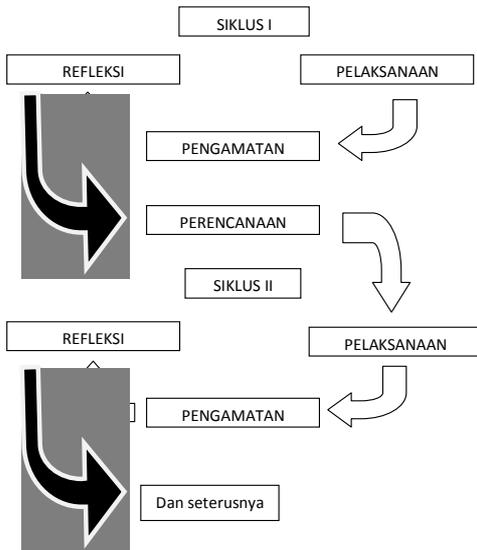
METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di TK Harapan Gandok Condongcatur Sleman Yogyakarta, dengan objek penelitian yaitu siswa TK Kelas B (atau biasa disebut kelas Nol Besar). Kegiatan penelitian yang meliputi perencanaan, pengambilan data, serta evaluasi hasil penelitian akan dilaksanakan dalam jangka waktu 4 bulan, yaitu mulai bulan April hingga Juli 2012.

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas atau *Classroom Action Research*, yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas. PTK yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis dan Mc Taggart. Ada empat tahapan dalam penelitian, yaitu: tahap perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflection*). Keseluruhan tahapan ini dinamakan satu siklus. Setiap siklus lanjutan direncanakan berdasarkan refleksi dari siklus

sebelumnya sehingga masing-masing siklus saling berkaitan. Dalam pelaksanaan penelitian dilaksanakan dua siklus.

Penelitian tindakan ini dilaksanakan sebagai strategi pemecahan masalah dengan memanfaatkan tindakan nyata kemudian melakukan refleksi terhadap hasil tindakan. Desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian tindakan ini adalah desain penelitian yang disusun oleh Kemmis dan Mc Taggart. Secara garis besar desain tersebut terdapat empat tahapan yaitu : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Adapun bagannya adalah sebagai berikut (Suharsimi Arikunto, 2010: 137).



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *role playing*. Metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh. Metode ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam ‘pertunjukan’, dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.

Di dalam kelas, suatu masalah diperagakan secara singkat sehingga semua siswa bisa mengetahui situasi yang diperankan. Semuanya berfokus pada pengalaman kelompok. Guru harus mengenalkan situasinya dengan jelas sehingga tokoh dan penontonnya memahami masalah yang disampaikan. Sama seperti para pemainnya, penonton juga terlibat penuh dalam situasi belajar. Pada saat menganalisa dan berdiskusi, penonton harus memberikan solusi-solusi yang mungkin bisa digunakan untuk mengatasi masalah yang disampaikan. Prosedur penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini melalui 2 siklus, yaitu siklus I dan siklus II.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ada 2 jenis, yaitu teknik pengamatan atau observasi dan tes. Analisis data dilakukan dengan melalui tiga tahapan penting, yaitu: (1) reduksi data, (2) penyajian data, dan (3) penyimpulan data.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang dilaksanakan pada siswa nol besar di TK Harapan, Gandok, Condongcatur, Depok, Sleman, Yogyakarta yang berjumlah 19 orang sebagai subjek penelitian. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui cara meningkatkan pengetahuan anak usia dini tentang keselamatan lalu lintas dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dan untuk mengetahui pemahaman siswa tentang kesadaran berlalu lintas dengan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *role playing* sebagai upaya peningkatan pengetahuan tentang keselamatan lalu lintas anak usia dini yang dilaksanakan dalam dua siklus.

Jadwal pelaksanaan setiap siklus diatur bersama guru kelas nol besar yang menjadi wali kelas di kelas tersebut. Hal tersebut dilaksanakan karena untuk memaksimalkan pelaksanaan penelitian. Dalam hal ini, pelaksana tindakan dilakukan oleh peneliti sebagai pelaku tindakan dan guru sebagai observer serta dibantu oleh 2 peneliti lain yang juga bertindak sebagai observer. Berdasarkan hasil diskusi bersama wali kelas nol besar TK Harapan Gandok Condongcatur, diperoleh beberapa permasalahan tentang keselamatan lalu lintas sebagai berikut: sekolah belum pernah melaksanakan kegiatan tentang keselamatan lalu lintas secara mandiri, melainkan dengan pihak lain yang mengadakan penyuluhan. Dalam melaksanakan penyuluhan, pihak yang melaksanakan penyuluhan hanya menjelaskan secara singkat sehingga siswa

tidak bisa memahami apa yang telah disampaikan dan kurangnya alat peraga yang ada.

Hasil observasi lingkungan sekolah menyimpulkan bahwa kondisi lingkungan siswa yang berdekatan dengan jalan raya, selain itu juga siswa pulang selalu dijemput oleh orang tua dengan menggunakan kendaraan tetapi dalam berkendara siswa merasa malu apabila disuruh menggunakan alat pengaman dalam berkendara seperti helm dan yang lainnya dan siswa sering menyeberang jalan dengan berlari tanpa melihat kanan kiri dan menyeberang di sembarang tempat. Padahal di situ sudah ada rambu yang disediakan oleh sekolah untuk menyeberang.

Berdasarkan data hasil observasi tersebut, kemampuan dan pemahaman siswa tentang keselamatan berlalu lintas masih rendah. Untuk itu, sangat dibutuhkan perbaikan agar kemampuan dan pemahaman siswa meningkat.

Penggunaan Metode *Role Playing* Sebagai Metode Pembelajaran Keselamatan Lalu Lintas

Anak usia dini merupakan kondisi awal dalam pembentukan, baik karakter, pemikiran, dan yang lainnya sehingga memerlukan pengarahannya dari semua sisi baik lingkungan, keluarga dan sekolah. Dalam lingkungan lalu lintas, anak usia dini merupakan objek yang mudah untuk menjadi korban kecelakaan lalu lintas karena anak usia dini belum tahu apa yang namanya bahaya. Yang mereka tahu hanya perasaan ingin tahu

dan mencoba hal yang baru. Seperti kita ketahui, banyak sekali berita tentang kecelakaan yang dialami oleh anak usia dini yang disebabkan karena kurangnya pemahaman etika dan keselamatan berlalu lintas. Metode *role playing* berpotensi untuk dijadikan sebagai metode pembelajaran keselamatan lalu lintas yang menyenangkan dan sesuai dengan karakter anak usia dini. Metode ini berfokus pada cara memahami sebuah materi dengan memerankan langsung karakter yang ada di dalam materi tersebut sehingga siswa menikmati apa yang disampaikan karena siswa terlibat langsung di dalamnya. Selain itu, metode ini cocok digunakan untuk mengatasi siswa-siswa yang cenderung hiperaktif di dalam pembelajaran karena dengan menggunakan metode ini, siswa dapat mengekspresikan apa yang siswa pikirkan melalui peran-peran yang dimainkan. Dengan demikian, siswa akan lebih mudah menyerap dan memahami materi pembelajaran yang disampaikan dengan menempatkan diri sebagai peran atau tokoh tertentu.

Pembelajaran di tingkat TK atau PAUD pada anak usia dini lebih ditekankan pada tingkat pemahaman materi melalui metode yang menyenangkan yang biasanya sering digunakan yaitu metode permainan karena pada dasarnya anak usia dini mempunyai rasa ingin tahu yang besar dan masih ingin bermain-main. Dalam belajar tentang keselamatan lalu lintas, siswa tidak bisa menggunakan metode permainan atau metode pemahaman melalui gambar yang ada melainkan siswa harus mengalaminya secara langsung sehingga siswa mampu

memahami apa yang disampaikan dari pembelajaran tersebut. Dengan kata lain, belajar keselamatan berlalu lintas menggunakan metode *role playing* memberikan ruang bagi siswa untuk berperan langsung atau mengalami langsung peristiwa-peristiwa yang terjadi pada sebuah tokoh, seperti polisi, pejalan kaki, petugas ambulan dan pengendara.

Peningkatan Pengetahuan Tentang Keselamatan Lalu Lintas dengan Metode *Role Playing*

Siklus dalam penelitian ini terdiri atas perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*), dan perencanaan kembali. Perencanaan pada siklus pertama dilakukan berdasarkan hasil pengamatan lingkungan dan keadaan siswa yang sedang belajar yang dilaksanakan oleh peneliti. Selanjutnya, refleksi dilakukan dengan cara berdiskusi antara peneliti dan guru setelah melaksanakan observasi maupun setelah melaksanakan tindakan di setiap siklus.

Siklus I

Berikut adalah langkah-langkah singkat dalam pelaksanaan Siklus I:

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini peneliti berdiskusi dengan observer, guru, kepala sekolah dan dosen pembimbing untuk merencanakan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.

Membuat rencana pembelajaran yang terdiri dari:

- a. Membuat RPP dan menyiapkan materi
- b. Mempersiapkan lembar observasi yang akan digunakan
- c. Menyiapkan peralatan yang berhubungan dengan materi
- d. Menyiapkan model bermain peran (*role playing*) dengan menyesuaikan materi pelajaran yang akan dilaksanakan di sekolah sebagai tempat penelitian.

2. Pelaksanaan/Tindakan

Pelaksana tindakan dalam penelitian ini yaitu peneliti sebagai pelaku tindakan dan guru sebagai observer, dibantu oleh 2 peneliti lain yang juga bertindak sebagai observer. Pelaksanaan tindakan ini terdiri dari 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Selain itu juga menentukan jadwal pelaksanaan setiap siklus, peneliti dan guru juga melaksanakan diskusi mengenai pengetahuan siswa tentang keselamatan berlalu lintas dalam menentukan materi yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran dengan metode *Role Playing*.

Materi yang disampaikan:

- a. Identifikasi keselamatan lalu lintas
- b. Pemahaman tata cara di jalan yakni memahami sesama pemakai jalan, pengenalan rambu-rambu dan peraturan lalu lintas serta etika dalam berlalu lintas, misalnya cara menyebrang jalan dengan baik, dan lain-lain.

3. Observasi

Dalam hal ini, 2 peneliti yang bertugas sebagai pengamat atau observer dibantu oleh seorang guru sebagai pengamat. Pengamatan akan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran. Pada tahap pengamatan ini, yang diamati adalah minat dan pemahaman siswa terhadap materi tentang keselamatan lalu lintas.

4. Refleksi

Pada tahap refleksi ini peneliti berdiskusi dengan observer, guru, kepala sekolah dan dosen pembimbing. Menganalisis data hasil observasi dan evaluasi apakah kegiatan yang dilakukan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Apabila belum dapat meningkatkan pemahaman yang diharapkan, maka dicari upaya pemecahan dan perencanaan tindakan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik melalui siklus selanjutnya.

Langkah awal penelitian tindakan kelas ini melalui tahap perencanaan, kegiatan yang dilakukan oleh tim peneliti, yakni membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan metode *role playing*, mempersiapkan alat peraga yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, membuat format observasi, skenario *role playing* dan format penilaian.

Kegiatan selanjutnya merupakan tahap pelaksanaan. Kegiatan pelaksanaan ini terbagi menjadi beberapa kegiatan, yaitu

kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan awal didahului dengan perkenalan tim peneliti kepada seluruh siswa di depan kelas. Selanjutnya peneliti melakukan apersepsi yang bertujuan untuk membangun pengetahuan siswa mengenai materi yang akan diajarkan. Peneliti memberikan motivasi kepada siswa agar siswa lebih menghargai pentingnya menjaga keselamatan diri terutama dalam berlalu lintas. Setelah itu peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Kegiatan selanjutnya yaitu kegiatan inti di mana peneliti menyampaikan materi tentang keselamatan lalu lintas menggunakan media gambar yang telah disediakan. Peneliti mengarahkan kepada siswa bagaimana cara berlalu lintas yang baik dan menjadi masyarakat yang tertib dan mendapatkan lalu lintas, untuk bermain sebagai pengguna jalan yang baik. Peneliti melanjutkan peran kepada siswa dan peran pada siklus II, siswa yang baik. Dan yang mana dalam kegiatan ini peneliti memberikan evaluasi dan menanamkan nilai-nilai atas kegiatan yang telah dilaksanakan.

Format penilaian yang dilakukan pada siklus I menggunakan tes berupa tes lisan di mana peneliti memberikan pertanyaan secara langsung kepada siswa sebanyak 10 pertanyaan. Hal tersebut dapat dilihat

pada gambar di bawah ini.



Gambar 2. Kondisi Tes Lisan Siklus I

Pada gambar di atas, peneliti memberikan pertanyaan secara lisan kepada siswa. Siswa dibentuk menjadi dua baris dan masing-masing siswa diberikan pertanyaan. Setelah siswa menjawab pertanyaan yang telah diberikan, siswa dipersilakan duduk ke tempatnya masing-masing. Hasil dari tes tersebut dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Belajar pada Siklus I

No.	Kategori	Kognitif		Psikomotor	
		Jumlah Siswa	Persen (%)	Jumlah Siswa	Persen (%)
1	Mencapai Target	5	26,3 %	7	36,9 %
2	Belum Mencapai Target	12	63,2 %	10	52,6 %
3	Siswa yang tidak hadir	2	10,5 %	2	10,5 %
Jumlah		19	100 %	19	100 %

Dari tabel 1 dapat diketahui bahwa pada siklus I, jumlah siswa yang hadir 17 siswa (89,5%) dari jumlah keseluruhan sebanyak 19 siswa (100%). Dari data tersebut, siswa yang mencapai target aspek kognitif ada 5 siswa (26,3%), 12 siswa (63,2%) belum mencapai target aspek kognitif, dan sisanya 2 siswa (10,5%) tidak hadir. Pada aspek psikomotor, siswa yang mencapai target sebanyak 7 siswa (36,9%), 10 siswa (52,6%) belum mencapai aspek psikomotor, dan sisanya sebanyak 2 siswa (10,5%) tidak hadir.

Tahap selanjutnya, siklus I ini merupakan tahap terakhir yakni refleksi. Berdasarkan hasil analisis data siklus I, ditemukan beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya yaitu sikap siswa yang mulai aktif dalam proses pembelajaran, yang ditunjukkan dengan semua siswa memperhatikan penjelasan dan terlibat dalam kegiatan bermain peran. Kekurangan dalam kegiatan pembelajaran pada siklus I yaitu belum efektifnya pelaksanaan *role playing* pada siklus I dikarenakan pada siklus I siswa belum

sepenuhnya ikut andil dalam pelaksanaan *role playing* (bermain peran). Siswa masih kurang paham dalam membedakan rambu-rambu lalu lintas yang diperlihatkan dari hasil tes. Ini ditunjukkan dengan masih ada beberapa siswa yang belum mencapai target yang diharapkan dan masih ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran.

Siklus II

Langkah-langkah dalam pelaksanaan siklus II antara lain:

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus II ini, peneliti berdiskusi dengan observer, guru, kepala sekolah dan dosen pembimbing untuk menentukan tindak lanjut dari hasil siklus I, tindak lanjut kegiatannya yaitu :

- a. Mengevaluasi hasil siklus I,
- b. Menyiapkan inovasi baru dalam memotivasi peserta didik,
- c. Membuat RPP dan menyiapkan materi,

- d. Mempersiapkan lembar observasi yang akan digunakan,
 - e. Menyiapkan peralatan yang berhubungan dengan materi,
 - f. Menyiapkan model bermain peran (*role playing*) dengan menyesuaikan materi pelajaran yang akan dilaksanakan di sekolah sebagai tempat penelitian dan dibuat lebih menarik dari siklus I.
2. Pelaksanaan/Tindakan
- Pelaksana tindakan dalam penelitian ini yaitu peneliti sebagai pelaku tindakan dan guru sebagai observer dibantu oleh 2 peneliti lain yang juga bertindak sebagai observer. Pelaksanaan atau tindakan pada siklus ini merupakan tindak lanjut dari hasil siklus I.
- Materi yang disampaikan:
- a. Jenis-jenis bahaya lalu lintas di jalan raya,
 - b. Ancaman bahaya terhadap kecelakaan pengendara dan pejalan kaki,
 - c. Ancaman bahaya kecelakaan lalu lintas terhadap lingkungan.
3. Observasi
- Dalam hal ini, peneliti sebagai pengamat atau observer dibantu oleh seorang guru sebagai pengamat. Kegiatan observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan dengan lembar observasi.
4. Refleksi
- Menganalisis data hasil observasi dan evaluasi kegiatan yang dilakukan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil tindakan yang dilakukan oleh peneliti kepada siswa, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan pengetahuan siswa mengenai keselamatan lalu lintas, sehingga tidak perlu dilakukan siklus selanjutnya.
- Penelitian pada siklus II dilaksanakan satu hari setelah pelaksanaan kegiatan siklus I. Hal tersebut dilakukan agar siswa tidak merasa bosan dalam pembelajaran dan menimbulkan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran *role playing*. Pada dasarnya, perencanaan siklus II sama dengan siklus I namun terdapat beberapa perbaikan yang dilakukan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I seperti :
- a. Belum efektifnya pelaksanaan *role playing* pada siklus I dikarenakan pada siklus I siswa belum sepenuhnya ikut andil dalam pelaksanaan *role playing* (bermain peran).
 - b. Siswa masih kurang paham dalam membedakan rambu-rambu lalu lintas yang diperlihatkan dari hasil tes. Ini ditunjukkan dengan masih ada beberapa siswa yang belum mencapai target yang diharapkan.
 - c. Masih ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran.

Pelaksanaan tindakan dalam siklus II pada dasarnya memiliki kesamaan dengan siklus I yakni adanya kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan awal didahului dengan apersepsi yang dilakukan peneliti, di mana apersepsi ini bertujuan untuk memunculkan kembali ingatan siswa tentang pengetahuan mengenai lalu lintas yang telah diajarkan pada siklus I. Peneliti memberikan motivasi kepada siswa agar siswa lebih memahami pentingnya menjaga keselamatan diri terutama dalam berlalu lintas. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Kegiatan selanjutnya, guru dan peneliti mempersiapkan siswa untuk melaksanakan peran yang telah ditentukan pada siklus I. Kegiatan inti pada siklus II ini dilaksanakan metode *role playing* secara menyeluruh dimana seluruh siswa ikut bermain peran dalam pelaksanaan pembelajaran lalu lintas. Guru, peneliti, dan observer mengarah-

kan dan mengawasi siswa agar dapat bermain peran dengan baik dan benar sehingga siswa dapat memahami materi tentang lalu lintas yang telah disampaikan. Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan penutup, dimana dalam kegiatan ini peneliti melakukan evaluasi atas pembelajaran yang dilakukan dan memberikan pengarah kepada siswa bagaimana cara berlalu lintas dengan baik. Selain itu peneliti juga menanamkan nilai-nilai yang berkaitan dengan materi keselamatan berlalu lintas yang telah dilaksanakan.

Format penilaian yang dilakukan pada siklus II berbeda dengan format penilaian yang dilakukan pada siklus I dimana pada siklus II tes yang digunakan adalah tes tulis. Siswa diberikan lembar pertanyaan yang harus dijawab. Dalam tes tersebut, soal yang diberikan merupakan soal pilihan ganda sebanyak 10 nomor. Hasil tes tersebut ditunjukkan dalam tabel 2.

Tabel. 2 Hasil Tes Siklus II

NO	INDIKATOR KETERCAPAIAN (jumlah pertanyaan yang harus di capai)	JUMLAH SISWA	KETERANGAN	
1.	>7	10	11	Tercapai
		9	3	Tercapai
		8	3	Tercapai
		7	-	Tercapai
2.	<7	6-0	-	Tidak tercapai
Jumlah:		17		

Hasil tabel 2 penilaian tes ini merupakan target yang ingin dicapai peneliti dalam meningkatkan pengetahuan keselamatan lalu lintas, yaitu siswa dapat menjawab dengan benar sebanyak 7 soal yang diberikan. Jika siswa menjawab dengan benar pertanyaan yang diberikan kurang dari 7 soal, maka siswa dianggap tidak memenuhi target yang ingin dicapai oleh peneliti. Setelah tes dilaksanakan, dapat diketahui bahwa siswa yang menjawab 10 pertanyaan dengan benar sebanyak 11 siswa, yang menjawab 9 pertanyaan dengan benar sebanyak 3 siswa, yang menjawab 8 pertanyaan dengan benar sebanyak 3 siswa dan siswa yang tidak hadir sebanyak 2 siswa, sehingga persentase hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 3.

dan sisanya 2 siswa (10,5%) tidak hadir dikarenakan masih sakit sehingga semua siswa dapat dikatakan telah mencapai target yang diinginkan baik aspek kognitif maupun aspek psikomotor. Hal tersebut terlihat dari siswa yang mampu menjawab tes yang diberikan dengan baik dan benar.

Tahap terakhir dari siklus II adalah tahap refleksi. Berdasarkan hasil analisis data pada siklus II yang telah dilakukan, peneliti menemukan keberhasilan dalam meningkatkan pengetahuan siswa yang dibuktikan dengan semua siswa sudah mencapai target yang diharapkan baik pada aspek kognitif dan aspek psikomotor. Dengan demikian penelitian ini dihentikan pada siklus II.

Keadaan awal siswa nol besar dan

Tabel 3. Hasil Belajar pada Siklus II

No.	Kategori	Kognitif		Psikomotor	
		Jumlah Siswa	Persen (%)	Jumlah Siswa	Persen (%)
1.	Mencapai Target	17	89,5 %	17	89,5 %
2.	Belum Mencapai Target	0	0,0 %	0	0,0 %
3.	Siswa yang tidak hadir	2	10,5 %	2	10,5 %
Jumlah:		19	100 %	19	100 %

Dari tabel 3 di atas, dapat diketahui bahwa pada siklus II yang menggunakan metode *role playing* secara utuh dengan membagi secara rata peran kepada seluruh siswa, siswa yang telah mencapai target sebanyak 17 siswa (89,5%), yang belum mencapai target 0 Siswa (0,0%)

lingkungan sekolah TK Harapan Gandok Condongcatur yang dilihat melalui observasi atau pengamatan diketahui kondisi lingkungan siswa yang berdekatan dengan jalan raya. Selain itu, siswa pulang selalu dijemput oleh orangtua dengan menggunakan kendaraan tetapi dalam berkendara

siswa merasa malu apabila disuruh menggunakan alat pengaman dalam berkendara seperti helm dan yang lainnya. Selain itu, siswa sering menyeberang jalan dengan berlari tanpa melihat kanan kiri dan menyeberang di sembarang tempat, padahal di sana sudah ada rambu yang disediakan oleh sekolah untuk menyeberang. Hal tersebut memperlihatkan bahwa kemampuan dan pemahaman siswa tentang keselamatan berlalu lintas masih rendah. Untuk itu sangat dibutuhkan perbaikan agar kemampuan dan pemahaman siswa mengenai tertib berlalu lintas dapat meningkat, mulai dari pemahaman mengenai rambu-rambu lalu lintas, cara menggunakan jalan dengan baik dan bersikap tertib berlalu lintas.

Pembelajaran dan penyampaian materi keselamatan lalu lintas di jalan raya bagi anak-anak disusun dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Ini untuk memudahkan siswa memahami dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Peneliti memberikan materi tentang keselamatan lalu lintas dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* dimana metode *role playing*

merupakan salah satu pembelajaran yang menarik dan melibatkan peserta didik secara langsung baik sebagai objek maupun subjek dari aktivitas lalu lintas. Anak-anak dapat lebih mudah memahami dan mengetahui apa yang salah dan apa yang seharusnya dilakukan ketika sebagai pemakai jalan dan pemakai kendaraan. Hal ini dilakukan agar anak-anak TK Harapan Gandok Condongcatur dapat meningkatkan pengetahuan mengenai keselamatan lalu lintas. Selain itu, guru dan peneliti memberikan bimbingan dan arahan siswa dalam kegiatan belajar mengajar agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Siswa pun sangat antusias dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran tentang lalu lintas.

Penggunaan metode *role playing* efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa TK Harapan Gandok Condongcatur tentang keselamatan lalu lintas. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang meningkat sejak siklus I sampai akhir siklus II.

Dari tabel 4 terlihat peningkatan pengetahuan siswa pada siklus I sebanyak

Tabel.4 Peningkatan Pengetahuan Siswa Melalui Hasil Tes Siklus I dan Siklus II

No.	Hasil Tes Setiap Siklus	Aspek	Mencapai Target		Belum mencapai target		Tidak Hadir	
			Jumlah Siswa	Persen (%)	Jumlah Siswa	Persen (%)	Jumlah Siswa	Persen (%)
1.	Siklus I	Kognitif	5	26,3 %	12	63,2 %	2	10,5 %
		Psikomotor	7	36,9 %	10	52,6 %	2	10,5 %
2.	Siklus II	Kognitif	17	89,5 %	0	0,0 %	2	10,5 %
		Psikomotor	17	89,5 %	0	0,0 %	2	10,5 %

26,3% mencapai target aspek kognitif, 36,9% mencapai target aspek psikomotor, dan 10,5% siswa tidak hadir. Dari data hasil pembelajaran siklus I, dapat terlihat peningkatan yang terjadi pada siklus II di mana pada siklus II sebanyak 89,5% siswa mencapai target aspek kognitif, 89,5% siswa mencapai target aspek psikomotor dan 10,5% siswa tidak hadir. Dari tabel di atas dapat dilihat perbandingan antara siklus I dan siklus II di mana pada siklus II mengalami peningkatan sebanyak 63,2% pada aspek kognitif dan 52,6% pada aspek psikomotor sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan pengetahuan siswa mengenai keselamatan berlalu lintas.

SIMPULAN

1. Cara meningkatkan pengetahuan anak usia dini tentang keselamatan lalu lintas dilakukan dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *role playing* yaitu dengan bermain peran secara langsung baik sebagai objek maupun subjek dari aktivitas lalu lintas sehingga anak-anak dapat lebih mudah memahami dan mengetahui apa yang salah dan apa yang seharusnya dilakukan ketika berperan sebagai pemakai jalan dan pemakai kendaraan.
2. Meningkatkan pemahaman siswa tentang kesadaran berlalu lintas dengan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *role playing* adalah sebagai upaya peningkatan pengetahuan tentang keselamatan lalu lintas anak usia dini.

SARAN

Berdasarkan simpulan di atas maka saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik
 - a. Pada saat pembelajaran inovatif metode *role playing* diterapkan, perlu memperhatikan petunjuk-petunjuk yang diberikan dalam memainkan sebuah peran sehingga peran yang dimainkan akan lebih mudah dipahami dan dihayati.
 - b. Pada saat diberi kesempatan oleh guru untuk memainkan peran, hendaknya dapat dipergunakan sebaik-baiknya untuk belajar dengan sungguh-sungguh sehingga dalam proses pembelajaran, siswa mampu memainkan perannya sesuai dengan alur cerita.
2. Bagi Guru
 - a. Diharapkan agar dapat menerapkan metode pembelajaran inovatif metode *role playing* sebagai alternatif atau pilihan dalam praktik pembelajaran keselamatan lalu lintas karena terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang keselamatan lalu lintas.
 - b. Guru hendaknya lebih meningkatkan motivasi pada siswa untuk belajar secara mandiri dalam arti siswa dapat mempergunakan pengetahuan dasar yang telah siswa miliki dalam belajar agar siswa memperoleh pengetahuan secara cepat dan tepat, karena hal ini akan mempermudah siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan Metode *role playing*.

3. Bagi sekolah

Sekolah perlu menyediakan sarana dan prasarana yang lengkap untuk mendukung efektivitas penerapan pembelajaran inovatif metode *role playing* dalam materi keselamatan lalu lintas.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Mengingat adanya keterbatasan dalam penelitian, ini maka diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk dapat melanjutkan penelitian melalui siklus yang lebih banyak agar seluruh siswa dalam kelas dapat mencapai target penguasaan materi yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anang Prasetyo. 2001. *Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi siswa kelas II SLTP N I Driyono Gresik*. Buletin Pelangi Pendidikan. Edisi IV Tahun II.
- Jamal ma'mur asmani. 2009. *Manajemen Strategis Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: DIVA press.
- Mulyasa. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi. Konsep; Karakteristik dan Implementasi*. Bandung : P.T. Remaja Rosdakarya.
- Sardiman. 1986. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo persada.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.