

**PENGEMBANGAN APE RAMBU LALU LINTAS UNTUK
MENSTIMULASI PERKEMBANGAN SOSIAL
EMOSIONAL ANAK USIA 4-5 DI TK IT
PERMATA SUNNAH BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**UMI SALAMAH
NIM. 170210092**

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSALAM BANDA ACEH
2021 M/1443 H**

**PENGEMBANGAN APE RAMBU LALU LINTAS UNTUK
MENSTIMULASI PERKEMBANGAN SOSIAL
EMOSIONAL ANAK USIA 4-5 DI TK IT
PERMATA SUNNAH BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh

UMI SALAMAH

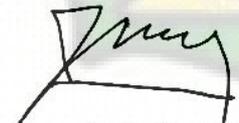
NIM. 170210092

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disetujui Oleh :

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Dra. Jamaliah Hasballah, M.A

NIP. 196010061992032001


Faizatul Faridy, M.Pd

NIP. 199011252019032019

**PENGEMBANGAN APE RAMBU LALU LINTAS UNTUK
MENSTIMULASI PERKEMBANGAN SOSIAL
EMOSIONAL ANAK USIA 4-5 DI TK IT
PERMATA SUNNAH BANDA ACEH**

SKRIPSI

Telah diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan dinyatakan Lulus
Serta diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/Tanggal

Kamis, 30 Desember 2021 M
26 Jumadil Awal 1443 H

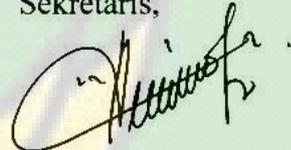
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



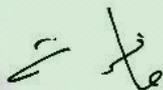
Dra. Jamaliah Hasballah, MA
NIP. 196010061992032001

Sekretaris,



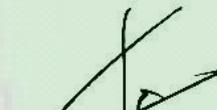
Rameilia Poetri, S. Pd

Penguji I,



Faizatul Faridy, M. Pd
NIP. 199011252019032019

Penguji II,



Liqa Amelia, M. Pd
NIP. 198509072020122010

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh



Rahmatullah Razali, S.H., M.Ag.
NIP. 195903091989031001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Umi Salamah
NIM : 170210092
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengembangan APE Rambu Lalu Lintas Untuk Menstimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini, saya :

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggungjawabkan atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi terhadap aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 23 Desember 2021
Yang Menyatakan



Umi Salamah

ABSTRAK

Nama : Umi Salamah
NIM : 170210092
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan
Judul : Pengembangan APE Rambu Lalu Lintas untuk
: Menstimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia
: 4-5 Tahun di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh.
Tanggal Sidang : 30 Desember 2021
Tebal Skripsi : 65 Halaman
Pembimbing I : Dra. Jamaliah Hasballah, MA
Pembimbing II : Faizatul Faridy, M. Pd
Kata Kunci : APE Rambu Lalu Lintas, Perkembangan Sosial
Emosional

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di TK IT Permata Sunnah. Anak kelas A ditemukan masih sulit untuk beradaptasi dan menyesuaikan diri dengan suasana lingkungan, adapun ciri anak yang sulit menyesuaikan diri di sini seperti menunjukkan kekhawatiran, kecemasan yang berlebihan, sering bertengkar dengan teman, beberapa anak juga memiliki sifat egosentris, tidak mau bekerja sama, dan masih belum mau berbagi mainan dengan temannya, sebagian anak juga masih belum bisa berkonsentrasi dan sering teralihkannya. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana kelayakan APE rambu lalu lintas untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun. Jenis penelitian yang digunakan ialah R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, diantaranya yaitu, (*Analysis*) meliputi analisis masalah berupa penggunaan APE rambu lalu lintas, (*Design*) yaitu tahapan merancang APE rambu lalu lintas, (*Development*) yaitu validasi oleh ahli media dan validasi oleh ahli materi serta revisi produk, (*Implementation*) yaitu uji coba produk APE rambu lalu lintas yang dilakukan di TK IT Permata Sunnah, (*Evaluation*) yaitu tahapan revisi untuk mendapatkan produk akhir. Teknik pengumpulan data melalui observasi berupa lembar validasi ahli media dan validasi ahli materi untuk pengembangan APE rambu lalu lintas, dan beserta lembar observasi penilaian guru untuk anak. Berdasarkan analisis kelayakan APE rambu lalu lintas oleh ahli media memperoleh katagori layak dengan skor 77,08. Hasil analisis APE rambu lalu lintas ahli materi memperoleh katagori sangat layak dengan skor 87,5. Sedangkan hasil dari lembar observasi APE rambu lalu lintas dengan katagori sangat baik dengan skor 96,4. Dari analisis tersebut maka dapat disimpulkan bahwa APE rambu lalu lintas untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun layak untuk digunakan.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur Penulis panjatkan kehadiran Allah Subhanahuwata'ala yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul “ **Pengembangan APE Rambu Lalu-Lintas untuk Menstimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh**”. Shalawat beserta salam disanjung sajikan kepada Nabi Muhammad Salallahu'alaihi Wassalam beserta para sahabat yang telah membimbing kita umat manusia menuju alam yang berilmu pengetahuan seperti sekarang ini. Penyusunan dan penulisan dalam menyelesaikan Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, pada kesempatan kali ini izinkan Penulis menyampaikan rasa terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Ibu Dra. Jamaliah Hasballah, MA, selaku Pembimbing Pertama dan selaku Ketua Prodi. Ibu Faizatul Faridy, M. Pd, selaku Pembimbing Kedua yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing Penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.
2. Ibu Zikra Hayati, M. Pd, selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan arahan, nasihat, masukan dan motivasi dalam menyelesaikan Skripsi ini.

3. Bapak Dr. Muslim Razali, S. H., M. Ag, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan beserta staf yang telah membantu dalam menyelesaikan Skripsi ini.
4. Ibu Anna Fauza Jailani, S. Pd, M. Pd selaku Kepala Sekolah TK IT Permata Sunnah beserta para guru Penulis ucapkan banyak terimakasih karena telah banyak membantu dan memberikan izin bagi Penulis untuk mengadakan penelitian dalam rangka menyelesaikan Skripsi ini.
5. Para Pustakawan yang telah banyak membantu Penulis untuk peminjaman buku dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan Skripsi ini baik dalam penyajian data maupun materi. Penulis telah berusaha semaksimal mungkin namun kesempurnaan bukanlah milik manusia, melainkan hanya milik Allah semata. Jika terdapat kesalahan dan kekurangan maka penulis sangat mengharapkan kritikan dan saran yang dapat membangun guna untuk perbaikan di masa yang akan datang. Akhir kata penulis mengharapkan semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan pihak-pihak lainnya. Aamiin ya Rabbal ‘alamin.

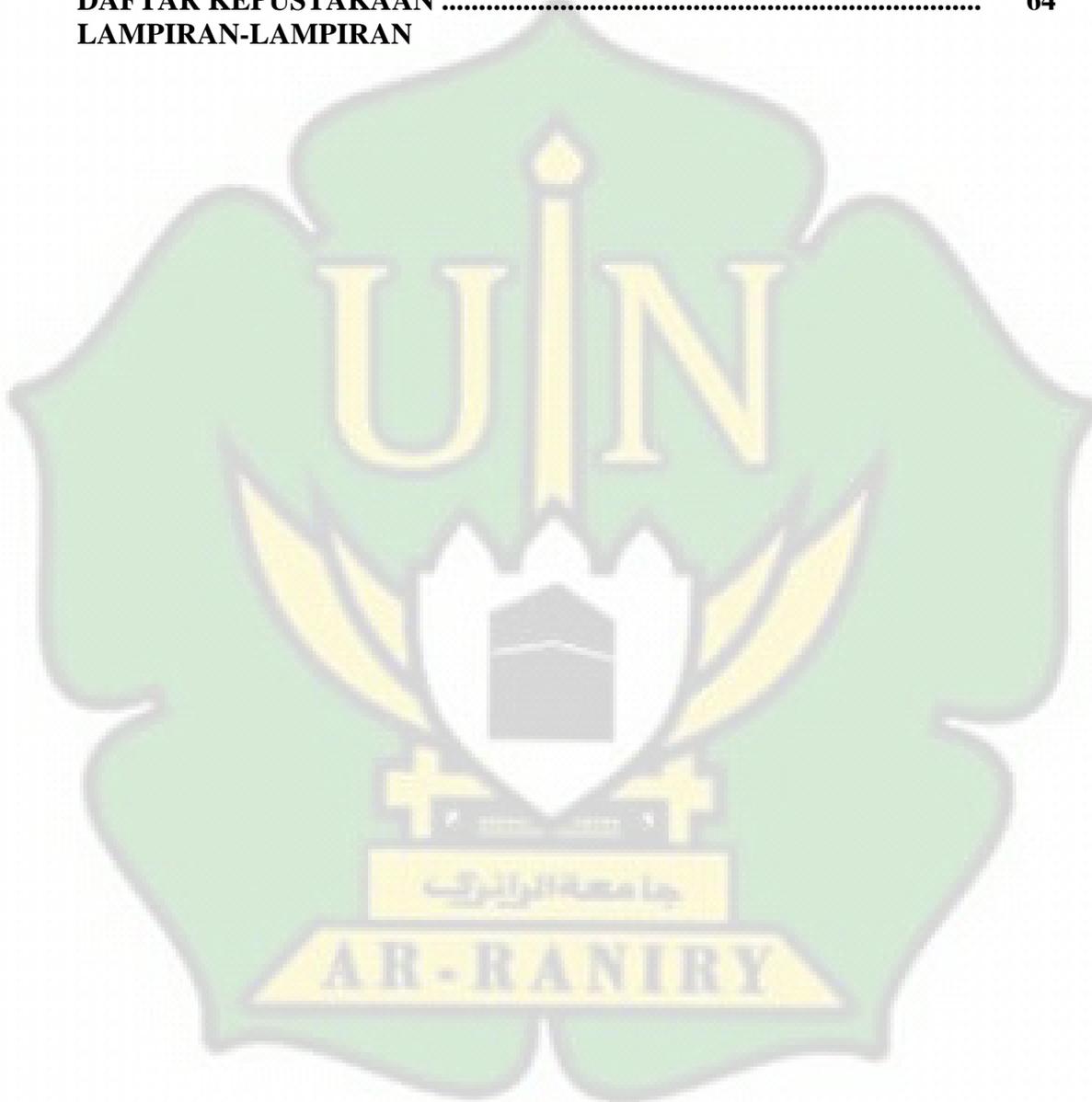
Banda Aceh, 20 Agustus 2021
Penulis,

Umi Salamah

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPEL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Definisi Oprasional.....	5
BAB II LANDASAN TEORITIS	
A. Alat Permainan Edukatif (APE).....	8
1. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE)	8
2. Prinsip dalam Membuat Alat Permainan Edukatif (APE).....	11
3. Manfaat Alat Permainan Edukatif (APE)	12
4. Fungsi APE Rambu Lalu Lintas untuk	13
B. Perkembangan Sosial Emosional	14
1. Pengertian Pengembangan Sosial Emosional	14
2. Karakteristik Sosial Emosional	17
3. Fungsi Perkembangan Emosional Anak	18
4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Emosional.....	19
5. Indikator Sosial Emosional	21
6. Hubungan Sosial Emosional dengan APE Rambu Lalu Lintas	23
C. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	27
B. Prosedur Penelitian.....	27
C. Instrumen Penelitian.....	30
D. Teknik Analisis Data.....	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	36
B. Pembahasan.....	54

BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	63
B. Saran.....	63
DAFTAR KEPUSTAKAAN	64
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

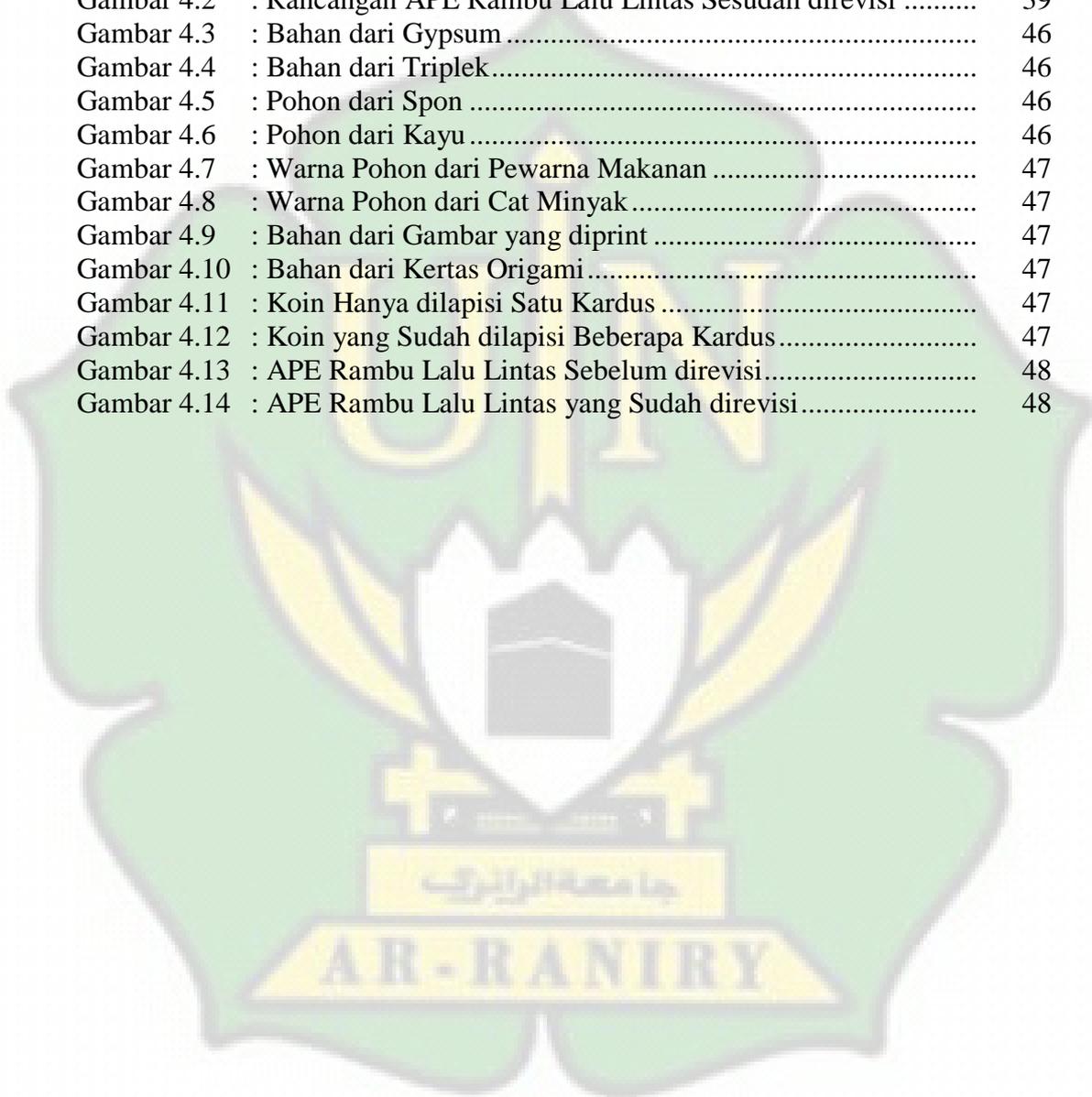


DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	: Tingkat Pencapaian Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun.....	21
Tabel 2.2	: Kriteria Pencapaian APE Rambu Lalu Lintas untuk Mestimulasi Perkembangan Sosial Emosional	22
Tabel 3.1	: Kriteria Penilaian untuk Validasi Ahli Materi	31
Tabel 3.2	: Kriteria Penilaian untuk Validasi Ahli APE	31
Tabel 3.3	: Kriteria Lembar Observasi Penilaian untuk Anak Usia 4-5 Tahun	33
Tabel 3.4	: Pedoman Penskoran Lembar Penilaian Ahli Materi dan Ahli APE	34
Tabel 3.5	: Kriteria kepratisan Berdasarkan Observasi Anak	35
Tabel 4.1	: Hasil Validasi dari Validator Ahli Media	41
Tabel 4.2	: Hasil Validasi dari Validator Ahli Materi.....	44
Tabel 4.3	: Hasil Revisi Sebelum dan Sesudah APE Rambu Lalu Lintas	46
Tabel 4.4	: Langkah-Langkah Pembuatan APE Rambu Lalu Lintas	48
Tabel 4.5	: Masukan dan Saran dari Validasi Ahli Materi.....	51
Tabel 4.6	: Hasil Penerapan Lembar Observasi Penilaian APE Rambu Lalu Lintas	52

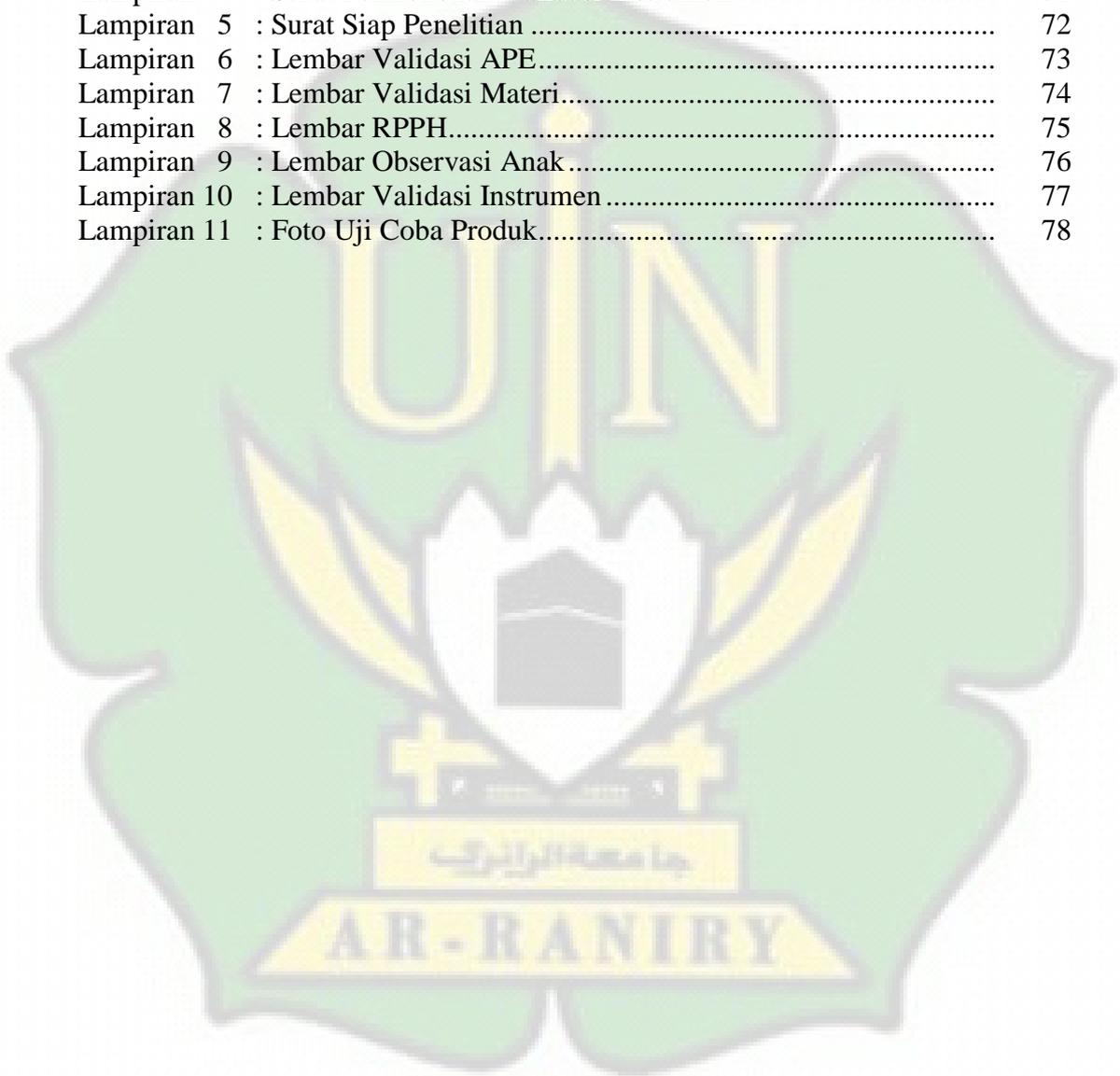
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	: Bagan Penelitian Model ADDIE	28
Gambar 4.1	: Rancangan APE Rambu Lalu Lintas Sebelum direvisi	39
Gambar 4.2	: Rancangan APE Rambu Lalu Lintas Sesudah direvisi	39
Gambar 4.3	: Bahan dari Gypsum	46
Gambar 4.4	: Bahan dari Triplek	46
Gambar 4.5	: Pohon dari Spon	46
Gambar 4.6	: Pohon dari Kayu	46
Gambar 4.7	: Warna Pohon dari Pewarna Makanan	47
Gambar 4.8	: Warna Pohon dari Cat Minyak	47
Gambar 4.9	: Bahan dari Gambar yang diprint	47
Gambar 4.10	: Bahan dari Kertas Origami	47
Gambar 4.11	: Koin Hanya dilapisi Satu Kardus	47
Gambar 4.12	: Koin yang Sudah dilapisi Beberapa Kardus	47
Gambar 4.13	: APE Rambu Lalu Lintas Sebelum direvisi	48
Gambar 4.14	: APE Rambu Lalu Lintas yang Sudah direvisi	48



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Surat Penelitian.....	68
Lampiran 2	: Surat Permohonan Validasi APE	69
Lampiran 3	: Surat Permohonan Validasi Materi	70
Lampiran 4	: Surat Permohonan Validasi Instrumen	71
Lampiran 5	: Surat Siap Penelitian	72
Lampiran 6	: Lembar Validasi APE.....	73
Lampiran 7	: Lembar Validasi Materi.....	74
Lampiran 8	: Lembar RPPH.....	75
Lampiran 9	: Lembar Observasi Anak.....	76
Lampiran 10	: Lembar Validasi Instrumen.....	77
Lampiran 11	: Foto Uji Coba Produk.....	78



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan sosial emosional anak merupakan kemampuan yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi. Emosi anak-anak adalah sinyal yang diyakini sangat kuat mempengaruhi orang lain. Demikian pula sebaliknya, reaksi emosional anak-anak juga dapat dipengaruhi oleh perilaku orang lain. Kemampuan sosial emosional yang baik merupakan suatu kemampuan yang sangat perlu dimiliki anak sejak anak masih kecil karena kemampuan ini sangat berpengaruh dan menentukan kemampuan anak dikemudian hari.¹

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 menyatakan bahwa ruang lingkup perkembangan anak usia dini meliputi 6 aspek yang mana aspek tersebut yaitu: (1) Nilai Agama dan Moral, (2) Fisik Motorik, (3) Kognitif, (4) Bahasa, (5) Sosial Emosional, (6) Seni.² Sosial Emosional adalah kepekaan anak dalam memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Tingkat interaksi anak biasanya dimulai dari orang tua, saudara, teman bermain hingga masyarakat luas. Sosial emosional tidak dapat dipisahkan satu sama lain, karena apabila membahas tentang emosi harus bersinggungan dengan sosial, dan begitu pula sebaliknya karena keduanya terintegrasi dalam bingkai

¹ Sri Tatminingsih, Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini, (*Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 3, No. 2, 2019), h. 408

² Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, h. 5-6

kejiwaan yang utuh.³ Menurut Hurlock sosial emosional adalah perkembangan perilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial, dimana perkembangan emosional merupakan suatu proses dimana anak melatih ransangan-ransangan sosial terutama yang didapat dari tuntutan kelompok serta belajar bergaul dan bertingkah laku.⁴

Sedangkan menurut Salovey dan Jonh Mayer dalam Ali Nugraha pengembangan sosial emosional meliputi: empati, mengungkapkan, dan memahami perasaan, mengontrol rasa marah, kemandirian, kemampuan dalam menyesuaikan diri, dapat menyelesaikan masalah antara pribadi, ketekunan, kesopanan, dan sikap hormat.⁵ Sosial Emosional dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 yang menyatakan lingkup sosial emosional usia 4-5 tahun berperilaku profesional yaitu: (1) menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan komperatif secara positif, (2) menaati peraturan yang berlaku dalam suatu permainan, (3) menghargai orang lain, (4) menunjukkan rasa empati, (5) bersikap kooperatif, (6) toleran, (7) berperilaku sopan.⁶

³ Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*, (Yogyakarta: Bintang Pustaka Abadi, 2010), h. 109.

⁴ Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 2010), h. 26

⁵ Ali Nugraha, *Metode Pengembangan Sosial Emosional*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), h. 13.

⁶ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, h. 29

Ada beberapa pihak yang dapat membantu perkembangan sosial emosional anak dimana selain orang tua di rumah, ada guru di sekolah. Dalam rangka mengoptimalkan perkembangan sosial emosional anak disini diperlukan adanya alat bantu berupa Alat Permainan Edukatif (APE) agar perkembangan sosial emosional anak dapat berjalan semana mestinya.

Alat Permainan Edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.⁷ Alat Permainan Edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau alat permainan yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, baik yang berasal dari lingkungan sekitar maupun yang sudah dibuat atau yang dibeli.⁸

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah peneliti lakukan pada tanggal 27-29 September 2021 di TK IT Permata Sunnah Kecamatan Syiah Kuala anak-anak kelas A masih sulit untuk beradaptasi dan menyesuaikan diri dengan suasana lingkungannya. Adapun ciri anak yang sulit menyesuaikan diri disini seperti menunjukkan kekhawatiran, kecemasan yang berlebihan, sering bertengkar dengan teman, beberapa anak juga memiliki sifat egosentris tidak mau bekerja

⁷ Usep, Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, h. 8.

⁸ Riyani Ariesta, *Alat Permainan Edukatif Lingkungan Sekitar untuk Anak Usia 0-1 Tahun*, (Bandung: PT Sandiarta Sukses), h. 2.

sama, dan masih belum mau berbagi mainan dengan temannya, sebagian anak juga masih belum mampu berkonsentrasi dan sering teralihkannya.⁹

Seharusnya di usia anak 4-5 tahun sudah mampu menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan, mau berbagi, menolong, dan membantu teman, saling bekerja sama, dapat mengendalikan perasaan dan dapat menunjukkan rasa percaya diri. Hal ini sesuai dengan peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014. Maka dari itu peneliti bertujuan untuk mengembangkan APE rambu lalu lintas untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun.

Hasil penelitian yang relevan yang dilakukan oleh Maria Stefani Santoso yang berjudul: “Perancangan Sarana Permainan Edukatif Disiplin Berambu Lalu Lintas Bagi Anak Usia 4-6 Tahun Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya Vol. 2 No. 2. 2013” penelitian ini menghasilkan sebuah produk sarana permainan edukatif yang dapat membantu proses pembelajaran yang lebih efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan lalu lintas secara *portable*.” Siap berdisiplin lalu lintas dimana saja” dari penelitian ini menghasilkan 3 pengenalan peran yang berbeda (posisi lampu lalu lintas, pengendara mobil, petugas pom bensin) penelitian ini layaknnya taman rambu lalu lintas. Dari hasil penelitian ini dikatakan sangat baik sekali karena dengan adanya sarana permainan disiplin berambu lalu lintas anak dapat berkembang sesuai dengan harapan. Dan melalui sarana permainan edukatif disiplin berambu lalu lintas anak juga menentukan tempat

⁹ Hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 27-29 September 2021, di TK IT Permata Sunnah

letak lambang rambu lalu lintas tersebut.¹⁰ Adapun yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang sebelumnya, dimana penelitian ini adalah pengembangan APE rambu lalu lintas untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional anak. Sedangkan penelitian yang sebelumnya untuk berdisiplin berambu lalu lintas anak melalui sarana permainan edukatif.

Penelitian yang senada dilakukan oleh Setiadi yang berjudul “Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas Berbasis Multimedia Interaktif”. Pada penelitian ini dikatakan berhasil karena dalam penelitian ini dikembangkan suatu aplikasi pembelajaran rambu lalu lintas berbasis multimedia interaktif yang diberi nama dengan Ratas yaitu sarana yang untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara lebih menarik, interaktif dan mudah penggunaannya. Dimana aplikasi ini memberikan gambaran dan penjelasan tentang bermacam-macam rambu lalu lintas serta kegunaannya, dalam penelitian ini anak dapat lebih mudah mengerti dan memahami karena menggunakan kolaborasi dengan menggunakan teks, gambar, suara, animasi dan video sebagai alat bantu.¹¹

Adapun Penelitian yang dilakukan saat ini ialah tentang Pengembangan Alat Permainan Edukatif Rambu Lalu Lintas untuk Menstimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun. Dimana penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk yang sudah ada dengan inovasi baru, penelitian ini mengajarkan anak cara menjalankan kendaraan yang baik dan aman, kemudian

¹⁰ Maria Stefani Santoso, *Perancangan Sarana Permainan Edukatif Disiplin Berambu Lalu Lintas...*, h. 9.

¹¹ Setiadi, *Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas Berbasis Multimedia Interaktif*, (*Jurnal Inovtek Polbeng*: Vol. 2 No 2, 2017), h. 75

disini anak juga meletakkan simbol-simbol lalu lintas yang sudah disediakan, kemudian melatih anak untuk tetap sabar ketika menemukan simbol yang harus ditempelkan ke sebuah peta yang sudah disiapkan dan melatih anak untuk saling bekerja sama dengan baik. Penelitian ini juga bertujuan agar anak dapat saling bekerja sama dengan teman dan saling tolong menolong, mau untuk berbagi mainnya dengan teman. Adapun keunggulan dari sosial emosional APE rambu lalu lintas yaitu: adanya kerja sama anak yang baik dengan teman satu kelompok, mengajarkan anak untuk saling membantu, anak dapat berbagi mainan dengan teman, anak dapat lebih berkonsentrasi pada saat bermain, dengan APE rambu lalu lintas anak dapat belajar berbagi mainan dan saling bahu membahu.

Berdasarkan uraian diatas terdapat suatu yang menarik minat peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan APE Rambu Lalu Lintas Untuk Menstimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun Di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh”**.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah pengembangan APE rambu lalu lintas untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun?
2. Bagaimana kelayakan APE rambu lalu lintas untuk mestimulasi perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan APE rambu lalu lintas untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun.
2. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan Alat Permainan Edukatif (APE) rambu lalu lintas untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan pemikiran dalam mengembangkan alat permainan edukatif dalam menstimulasi perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun sehingga proses belajar dapat tercapai dengan sebaik-baiknya.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam mengembangkan alat permainan edukatif dalam menstimulasi perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Penulis diharapkan dapat menambah wawasan tentang bagaimana cara mengembangkan alat permainan edukatif untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun.

- b. Bagi anak diharapkan pada diri anak akan timbul adanya rasa senang dalam mengikuti pembelajaran, kemudian meningkatkan kerja sama dengan teman sebaya dan melatih kesabaran anak dalam bermain.
- c. Bagi pedidik dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang bagaimana cara pengembangan alat permainan edukatif untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun.
- d. Bagi sekolah penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan perbaikan dalam rangka meningkatkan pengembangan alat permainan edukatif yang lebih efektif dan efisien sehingga menjadi peserta didik yang lebih cemerlang.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah untuk menghindari adanya kesalahan dalam penafsiran yang terjadi sehingga perlu dijelaskan beberapa istilah yang digunakan dalam karya tulis ini, istilah yang di maksud antara lain ialah:

1. APE Rambu Lalu Lintas

Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan bermain bagi anak yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) serta dapat mengembangkan aspek kemampuan anak.¹²

Rambu lalu lintas menurut Danang adalah bagian dari perlengkapan jalan yang membuat lambang, huruf, angka, kalimat atau perpaduan di mana yang digunakan

¹² Eka Sri Hendayani, Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Pembelajaran PAUD Sratap Margaluyu,, (Empowerment Vol.1 No. 2, 2012), h. 45-52

untuk memberikan peringatan, larangan pemerintahan dan petunjuk bagi pengguna jalan.¹³

Alat permainan edukatif dalam penelitian ini sebuah permainan yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini. APE rambu lalu lintas berupa sebuah permainan yang berbentuk sebuah diorama, yang mana di dalam permainan ini terdapat jalan yang berguna untuk memulai perjalanan awal permainan, mobil sebagai alat transportasi, papan rambu lalu lintas dan koin yang berisi lambang lalu lintas, lingkaran sebagai tempat peletakan papan rambu lalu lintas, Di dalam lingkaran terdapat koin lambang lalu lintas. Anak berjalan dan mengambil salah satu koin didalam lingkaran kemudian anak yang lain meletakkan papan rambu lalu lintas ketempat kotak yang telah diambil koin tersebut dan papan rambu lintas disesuaikan dengan lambang yang ada di koin.



Gambar 1.1 Rancangan APE Rambu Lalu Lintas

2. Perkembangan Sosial Emosional

Perkembangan sosial emosional merupakan perubahan perilaku yang disertai dengan perasaan-perasaan tertentu yang datang dari hati yang melingkupi

¹³ Danang, *Budaya Tertip Berambu Lalu Lintas*, (Jakarta: PT Sarana Bangun Pustaka, 2011), h. 5

perkembangan sosial emosional. Perkembangan sosial emosional sangat penting keberadaannya pada diri seseorang karena berhubungan dengan anak dalam menjalin interaksi dengan orang lain. Ketika anak berada dalam lingkungan sekolah, anak akan melakukan banyak interaksi secara langsung kepada guru dan teman-temannya, sehingga demikian akan menstimulasi perkembangan sosial emosionalnya. Guru sebagai orang tua kedua bagi anak disekolah sangat perlu memperhatikan dan mengembangkan potensi dan kemampuan.¹⁴

Berdasarkan pengertian di atas maka sosial emosional merupakan perubahan perilaku pada anak yang beransur-ansur dalam diri anak, dengan adanya perkembangan sosial emosional dapat mengajarkan anak lebih banyak berinteraksi dengan teman sebaya, guru, keluarga, dan masyarakat luas

¹⁴ Nurhasanah, *Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini*, (Jurnal: Pendidikan Dan Konseling Vol. 4, No. 2, 2021), h. 3-4



BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Alat Permainan Edukatif

1. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Alat permainan adalah semua alat yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan naluri bermain. Berbeda dengan alat permainan pada umumnya, alat permainan edukatif banyak ditemukan di lembaga-lembaga penyelenggaraan program pendidikan anak prasekolah (kelompok bermain maupun Taman Kanak-Kanak). Menurut Mayke Sugianto dalam Yasbiati alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.¹

Menurut Rianty Ariesta Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang sangat penting untuk diberikan kepada anak-anak, terutama anak usia dini. Tanpa alat permainan edukatif anak akan merasa bosan dan jenuh dalam proses belajar. Dengan adanya APE membuat anak menjadi bertambah senang dan dapat bereksplorasi dengan pembelajaran sesuai tema.²

Menurut Nina Khayatul Virdyna pengertian alat permainan edukatif (APE) merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran anak di TK. Ketersediaan alat permainan tersebut sangat menunjang terselenggaranya

¹ Yasbiati, *Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini (Teori dan Konsep Dasar)*, (Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi, 2018), h. 1

² Rianty Ariesta, *Alat Permainan Edukatif Lingkungan Sekitar*, (Bandung: Sandiarta sukses, 2009), h. 2

pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal. Dengan alat permainan edukatif maka pemanfaatannya tidak semua alat permainan yang digunakan anak TK itu dirancang secara khusus untuk mengembangkan aspek perkembangan anak.³ Di dalam buku *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* dijelaskan bahwa alat permainan edukatif merupakan bermacam-macam peralatan atau benda yang dapat dipergunakan untuk bermain. Dimana peralatan atau benda tersebut dapat menstimulasi dan mengembangkan aspek perkembangan anak.⁴

Berdasarkan beberapa pengertian di atas terlihat jelas bahwa alat permainan edukatif merupakan suatu sarana yang dapat membantu orang tua atau guru dalam mengembangkan kecerdasan anak, baik kecerdasan emosi, kecerdasan intelektual, maupun kecerdasan kinestetik. Oleh karena itu, alat permainan edukatif memiliki peran yang sangat penting dalam menstimulasi perkembangan anak.

Dalam suatu teori dikemukakan bahwa bermain memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan anak. Di antara nilai dan ciri tersebut yaitu:⁵

³ Nina Khayatul Virdyna, *Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Duta Media Publishing, 2002), h. 79.

⁴ Guslinda & Rita Kurnia, *Media Pembelajaran...*, h. 29.

⁵ Conny R. Semiawan, *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*, (Jakarta: Indeks, 2008), h. 20-21.

- a. Bermain memiliki berbagai arti. Bermain bagi anak adalah sebuah pembelajaran, karena dengan bermain anak mendapat banyak ide dan temuan sehingga membuat anak menjadi lebih kreatif dan percaya diri.
- b. Unsur lain adalah pengulangan. Dengan adanya pengulangan, anak memiliki kesempatan untuk mengasah keterampilannya sehingga pada permainan yang berbeda anak dapat menunjukkan keterampilan yang lebih baik.
- c. Fakta bahwa aktivitas permainan sederhana dapat menjadi hajat permainan yang begitu kompleks, dapat dilihat dan terbukti pada saat anak memasuki usia remaja.

Melalui bermain anak dapat menyatakan kebutuhan tanpa terkena hukuman atau teguran. Dengan demikian anak dapat bermain peran, misalnya anak berperan sebagai kakak yang galak atau adik yang ceria. Dengan adanya sarana bermain, dapat membuat anak menyalurkan emosinya dengan baik, misalnya ceria, marah, kesal, dan lain sebagainya.

Rambu lalu lintas merupakan bagian dari perlengkapan keamanan jalan yang memuat lambang-lambang berfungsi menyampaikan pesan bagi pengguna jalan atau sebagai upaya menertibkan, membuat nyaman dan aman bagi pengguna jalan raya dan bagi aktifitas orang-orang di sekitarnya.⁶ Lalu lintas juga dapat diartikan dengan hubungan antar manusia dengan manusia lain. Di dalam berinteraksi manusia tentu berpindah tempat dari satu tempat ke tempat

⁶ Arnita Tinambunan, Guidio Leonarde Ginting, dkk, Perancangan Aplikasi Rambu-Rambu Lalu Lintas untuk Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan CAI (Computer Assisted Intruction), (*Riset Komputer*, Vol. 5, No 3, 2018), h. 290

yang lain. Yang kemudian muncullah istilah “*tranfortasi*” yaitu perpindahan manusia atau barang dari satu tempat ke tempat yang lain dengan menggunakan sebuah kendaraan yang digerakkan oleh manusia atau mesin.⁷

Pendidikan berambu lalu lintas diterapkan dalam sebuah sarana permainan, untuk anak-anak lebih mudah dalam memahaminya dengan demikian permainan rambu lalu lintas yang telah ada dipasaran belum dapat mengajarkan kepada anak tentang disiplin berambu lalu lintas secara interaktif.⁸

Adapun tujuan penelitian perancangan sarana permainan edukatif disiplin berambu lalu lintas anak usia 4-6 tahun yang di teliti oleh Maria Stefani Santoso yaitu: mengenalkan rambu lalu lintas bagi anak usia 4-6 tahun dalam sebuah produk, dan merancang sarana permainan edukatif yang dapat membantu menumbuhkan kedisiplinan berambu lalu lintas sejak dini, dan melatih system motoric halus dan kasar pada anak dan menumbuhkan kedisiplinan berambu lalu lintas. Keunggulan dalam penelitian sebelumnya adalah *portable/* mudah dibawa dan dipindahkan, serta dapat mengenalkan rambu dari yang umum ke khusus secara bertahap.⁹

Sedangkan pada penelitian saat ini adalah untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional dengan alat permainan edukatif rambu lalu lintas dengan tujuan agar anak dapat saling bekerja sama, tolong menolong dan

⁷ Mohammad Irsyad, *pengembangan Media Darlantas (Sadar Berlalu Lintas) untuk Menanamkan Pendidikan Etika Berlalu Lintas Pada Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: TESIS, 2016), h. 19

⁸ Maria Stefani Santoso, *Perancangan Sarana Permainan Edukatif Disiplin Berambu Lalu Lintas Bagi Anak Usia 4-6 Tahun...*, h. 3

⁹ Maria Stefani Santoso, *Perancangan Sarana Permainan Edukatif...*, h. 5

anak dapat berbagi mainan dengan teman, anak dapat lebih berkonsentrasi pada saat bermain. Keunggulan pada APE saat ini adalah *portable*, lambang yang digunakan lebih banyak dari penelitian sebelumnya, anak dapat mengenal lambang-lambang rambu lalu lintas, kegunaan papan rambu lalu lintas, tata cara peletakan rambu lalu lintas, dalam APE rambu lalu lintas anak bermain secara berkelompok yang terdiri dari dua orang anak dan disini anak juga dapat lebih percaya diri dalam bermain APE rambu lalu lintas

2. Prinsip dalam Membuat Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat permainan edukatif juga biasanya dapat dibuat sendiri oleh guru dengan menyesuaikan karakteristik anak-anak di daerah atau tempat tinggal. Selain itu alat permainan yang dibuat sendiri oleh guru juga dapat menjadi salah satu bentuk kreativitas guru. Ketika dalam membuat alat permainan edukatif hal-hal yang perlu diperhatikan yaitu:¹⁰

- a. Bahan yang digunakan tidak mengandung bahan beracun.
- b. Jika menggunakan bahan bekas pastikan bahwa bahan tersebut sudah benar-benar bersih.
- c. Warnanya menarik.
- d. Bentuknya yang cukup besar untuk dilihat anak dalam kelas (jika digunakan untuk permainan bersama).
- e. Mengandung nilai pendidikan
- f. Sesuai dengan tahap berfikir anak.

¹⁰ Djoko Adi Walujo dan Anies Listyowati, *Kompendiam Paud Memahami Paud Secara Singkat*, (Depok: Prenamedia Group, 2017), h. 40-41.

- g. Apabila APE dalam bentuk yang cukup besar maka buatlah dengan teknik *knock down* atau bongkar pasang agar tidak terlalu banyak membutuhkan tempat.
- h. Buatlah tempat penyimpanannya agar dapat dipergunakan kembali.
- i. Tuliskan nama alat dan fungsinya pada tempat penyimpanannya.

Ada beberapa persyaratan dalam pembuatan APE dituntut harus menjaga keselamatan, kesehatan, dan keamanan anak, maka bahan-bahan yang digunakan berupa:¹¹

- a. Kayu tidak berserat dan diamplas
- b. Teriplek bebas dari bulu yang gatal
- c. Tidak tajam
- d. Cat non toxid (tidak beracun)
- e. Menghindari benda yang berpotensi masuk ke dalam mulut (bagi anak yang masih cenderung memasukan benda ke mulut)
- f. Memotong Teriplek dan Kayu memerlukan pisau yang tajam
- g. Pembuatan dengan ukuran yang presisi (ketepatan)
- h. Jangan menonjol.

3. Manfaat Alat Permainan Edukatif (APE)

- a. Manfaat Alat Permainan Edukatif (APE):
 - a) Melatih konsentrasi anak
 - b) Mengajar dengan lebih cepat

¹¹ Djoko Adi Walujo dan Anies Listyowati, *Kompendiam Paud Memahami Paud Secara Singkat...*, h. 41-42.

- c) Dapat mengatasi masalah keterbatasan tempat
- d) Dapat membangkitkan emosi anak
- e) Dapat menambah daya pengertian
- f) Dapat menambah ingatan anak
- g) Dapat menabahkan kesegaran dalam belajar¹²

4. Fungsi APE Rambu Lalu Lintas

Ada beberapa fungsi APE rambu lalu lintas

- a. Rambu peringatan adalah menunjukkan kemungkinan adanya bahaya atau hal penting di jalan yang akan dilalui. Rambu peringatan berwarna kuning dan lambang atau tulisan berwarna hitam.
- b. Rambu larangan adalah rambu lalu lintas yang berfungsi untuk melarang para pengguna jalan untuk melakukan hal-hal tertentu. Warna dasar larangan putih dan lambang atau tulisan berwarna hitam atau merah.
- c. Rambu perintah adalah bentuk pengaturan yang jelas dan tegas tanpa ada interpretasi lain yang wajib dilaksanakan oleh pengguna jalan. Rambu perintah berbentuk bundar berwarna biru dan lambang atau tulisan berwarna putih serta merah untuk garis serong sebagai batas akhir perintah.

¹² Hijriati, Peranan dan Manfaat APE Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini, (*Jurnal*: Vol. III No. 2, 2017), h. 8

- d. Rambu petunjuk adalah rambu lalu lintas yang berfungsi untuk petunjuk arah atau tempat. Rambu petunjuk dipasang diatas jalan. Namun ada juga dipasang di pinggir jalan.¹³

B. Perkembangan Sosial Emosional

1. Pengertian Perkembangan Sosial Emosional

Sosial adalah kegiatan yang berhubungan dengan orang lain, kegiatan yang berkaitan dengan pihak lain yang memerlukan sosialisasi dalam hal baik itu tingkah laku yang dapat diterima oleh orang lain, belajar dalam memainkan peran sosial yang dapat diterima oleh orang lain, serta mengembangkan sikap sosial yang layak diterima oleh orang lain. Kemampuan sosial anak usia dini diarahkan untuk mengembangkan sosial yang baik, seperti kerja sama, tolong menolong, berbagi, simpati, empati dan saling membutuhkan satu sama lainnya. Sasaran dalam pengembangan perilaku sosial pada anak usia dini adalah untuk keterampilan berkomunikasi keterampilan memilih rasa senang dan periang, menjalin persahabatan, memilih etika tata karma dengan baik, dengan demikian materi perkembangan sosial yang diterapkan di taman kanak-kanak meliputi: disiplin, kerja sama, tolong menolong, empati dan tanggung jawab.¹⁴

Berdasarkan uraian diatas dapat dipahami bahwa sosial anak merupakan proses yang ditandai dengan adanya perubahan terhadap anak yang sudah mulai

¹³ Danang, *Budaya Tertib Lalu Lintas...*, h. 10

¹⁴ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Perenada Media Grop, 2014), h. 138

mau beradaptasi dengan orang lain baik teman sebaya ataupun guru-gurunya sendiri.

Definisi emosi sangatlah beragam dimana emosi dapat diartikan suatu komponen yang terdapat dalam perasaan atau keadaan fisiologis. Sebagian juga mengartikan emosi sebagai seperangkat komponen dengan suatu struktur yang terdimistik atau probalistik, yang mana emosi dilihat sebagai suatu keadaan atau proses yang dialami seseorang dalam merespon suatu peristiwa. Emosi disini juga dapat diartikan sebagai suatu kondisi intrapersonal, seperti keadaan tertentu, dan perasaan yang dapat berubah-ubah.¹⁵

Emosi merupakan perasaan yang ada dalam diri seorang individu. Emosi dapat berupa perasaan senang dan tidak senang, perasaan baik atau buruk. Menurut World Book Dictionary dalam Luh Ayu Tirtayani emosi juga didefinisikan “berbagai perasaan yang kuat”. Perasaan benci, takut, marah, cinta, senang dan kesedihan. Dari berbagai macam-macam tersebut ialah gambaran dari bentuk emosi. Sedangkan menurut Goleman dalam Luh Ayu Tirtani menyatakan bahwa emosi merujuk pada suatu perasaan atau pikiran khususnya, suatu keadaan biologis dan psikologis serta rangkaian kecenderungan untuk bertindak”.¹⁶

Perkembangan sosial emosional anak merupakan kepekaan anak untuk memahami bagaimana perasaan orang lain, ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Tingkat interaksi anak dengan orang lain dapat dimulai dari orang tua,

¹⁵ Riana Mashar, *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*, (Jakarta: KENCANA, 2011) h. 15.

¹⁶ Luh ayu tirtayani, *Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), h. 3.

saudara, teman bermain, hingga masyarakat luas. Perkembangan sosial emosional tidak dapat dipisahkan satu sama lain.¹⁷ Menurut Hurlock dalam Mira Yanti perkembangan sosial emosional adalah perkembangan perilaku sesuai dengan tuntutan sosial, di mana perkembangan emosional adalah suatu proses anak-anak melatih ransangan-ransangan sosial terutama yang dapat dari tuntutan belajar berkelompok serta belajar bergaul dan bertingkah laku.¹⁸

Dengan adanya cara mengajarkan anak untuk berbagi maka anak dapat memahami tentang empati pada orang lain dan mampu memiliki watak yang baik terhadap sesamanya, dengan berbagi anak akan lebih mudah dalam bersosialisasi dengan temannya dan anak akan lebih mudah diterima oleh lingkungan sekitar.¹⁹

Perkembangan sosial adalah suatu pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Dimana dapat diartikan sebagai suatu proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, dan tradisi, meleburkan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi dan bekerja sama.²⁰

Sosialisasi merupakan suatu proses dimana individu (terutama) anak melatih kepekaan dirinya terhadap ransangan-ransangan sosial terutama tekanan

¹⁷ Suryadi, *Psikologi Belajar PAUD*, (Yogyakarta: Bintang Pustaka Abadi, 2010), h. 109

¹⁸ Mira Yanti Lubis, Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain, (*Jurnal: pendidikan islam anak usia dini*, Vol. 2, No. 1, 2019), h. 2.

¹⁹ Friska Krismaria, *6 cara mengajarkan anak untuk berbagi sesama*, dalam <https://dokteranak.org/cara-mengajarkan-anak-untuk-berbagi> diakses pada tanggal 18 April 2018.

²⁰ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), h. 40.

dan tuntutan dalam kehidupan berkelompok, serta belajar bergaul dengan teman disekolah dan bertingkah laku, seperti orang lain di lingkungan sosialnya.²¹

Berdasarkan beberapa pengertian telah menjelaskan tentang pengertian sosial emosional maka dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan sosial emosional anak usia dini merupakan suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak dalam mencapai kematangan hubungan sosial baik secara fisik dan non fisik melalui pemberian ransangan agar anak dapat bertumbuh dan berkembang secara optimal sosial emosional anak juga merupakan suatu upaya bagi anak untuk bersoialisasi dengan teman bermain dan anak dapat untuk bisa saling bekerja sama dan saling tolong menolong dalam bermain hal ini dikarenakan anak tidak hanya bermain sendiri selalalu tetapi juga harus dapat berinteraksi yang baik sesame teman.

2. Karakteristik Sosial Emosional

Menurut Soemariati dalam Nurjannah karakteristik bersosialisasi anak usia dini terutama nya anak TK diantaranya:

- a. Anak memiliki satu atau dua orang sahabat tetapi sahabat tersebut akan cepat berganti
- b. Kelompok bermain cenderung kecil dan tidak terlalu terorganisasi secara baik maka dari itu kelompok tersebut cepat berganti.
- c. Anak lebih mudah bermain dengan teman yang lebih besar

²¹ Ali Nugraha Dan Yeni Rachmawati, *Metode Metode Pengembangan Soail Emosional*, (Tangerang: Universitas Terbuka, 2013), h. 1-17

- d. Perselisihan sering terjadi tetapi sebentar kemudian mereka akan baik kembali.²²

Menurut piaget karakteristik perkembangan sosial emosional anak usia 4-6 tahun ialah sebagai berikut: (1) usia anak 4 tahun, anak lebih menyukai bekerja sama dengan 2 dan 3 teman yang dipilih, suka memakai baju orang dewasa/orang tua, dapat bereskan mainannya dengan sendiri, tidak suka dipegang atau dipuji. (2) usia anak 5 tahun, anak lebih senang bermain dalam kelompok 2 sampai dengan 5 teman, serta apa bila melakukan sesuatu hal akan melihat terhadap teman. (3) usia anak 6 tahun, mulai terlepas dari ibu, mulai dengan menjadi pusatnya sendiri, mementingkan diri sendiri, antusiasme yang impulsif, menjadi pengganggu di kelas dan menyukai pekerjaannya dan mainan yang ada disekolah selalu ingin membawa pulang.²³

Dalam peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia nomor 137 tahun 2014 menyatakan bahwa sosial emosional anak usia dini tentang standar pendidikan anak usia dini mencakup:

- a. Kesadaran diri, terdiri atas memperlihatkan kemampuan diri, mengenal perasaan sendiri dan mengendalikan diri serta mampu menyesuaikan diri dengan orang lain.
- b. Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain, mencakup kemampuan mengetahui hak-haknya, menaati aturan, mengatur diri

²² Nurjannah, Mengembangkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Keteladanan, (*Jurnal: Binbingan Konseling dan Dakwah*, Vol. 14, No. 1, 2017), h. 6-7.

²³ Musyorafah, Pengembangan Aspek Sosial Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Aba Iv Mangli Jember Tahun 2016, (*Jurnal: Communication*, Vol. 2. No. 1. Juni 2017), h. 109-110

sendiri, serta bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan sesama.

- c. Perilaku profesional, mencakup kemampuan bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan, merespon, berbagi, serta menghargai hak dan pendapat orang lain, bersikap kooperatif, toleran, dan berperilaku sopan.²⁴

3. Fungsi Emosional Anak

Ada beberapa fungsi emosi anak yaitu:

- a. Sebagai bentuk komunikasi sehingga anak dapat menyatakan segala kebutuhan dan perasaannya pada orang lain. Contoh: anak yang merasakan sakit atau marah biasanya mengekspresikan emosinya dengan menangis, dengan menangis inilah yang dimaksud dengan komunikasi anak.
- b. Emosi sangat berperan dalam mempengaruhi kepribadian dan penyesuaian diri anak dengan lingkungan sosialnya, antara lain: tingkah laku emosi anak yang ditampilkan merupakan sumber pembelajaran anak untuk lebih baik.
- c. Emosi yang menyenangkan dan tidak menyenangkan mempengaruhi interaksi sosial anak melalui reaksi yang ditampilkan di lingkungannya. Melalui reaksi lingkungan sosial inilah anak dapat belajar untuk membentuk tingkah laku emosi yang dapat diterima lingkungannya.

²⁴ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014..., h. 6

- d. Emosi juga dapat mempengaruhi iklim psikologis lingkungan, artinya jika ada yang ditampilkan dapat menentukan psikologis lingkungan.²⁵

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Emosional

Ada tiga faktor yang dapat memberikan pengaruh terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini:

a. Faktor Hereditas

Menurut Rini dkk dalam Dalima faktor hereditas berhubungan dengan hal-hal yang diturunkan dari orang tua kepada anak-anaknya yang sudah ada sejak lahir. Bahkan Islam telah mengidentifikasi pentingnya faktor hereditas untuk perkembangan anak sejak 14 abad yang lalu, Nabi Muhammad SAW, bersabda: “menikahlah kalian dengan sumber (penghentian) yang baik, karena sesungguhnya hal itu akan menurun kepada anak-anaknya” (H.R Muslim).²⁶

Faktor hereditas merupakan salah satu faktor yang sangat penting yang dapat memberikan pengaruh terhadap perkembangan anak usia dini, termasuk perkembangan sosial dan emosi mereka. Menurut hasil riset faktor hereditas tersebut mempengaruhi kemampuan intelektual yang salah satunya dapat menentukan perkembangan sosial dan emosi seorang anak.

²⁵ Rikha Surtika Dewi, *Metode Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*, (Jawa Barat: TESIS, 2018) h. 25-26

²⁶ Dalima Septiria, *Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini...*, h. 26

b. Faktor lingkungan

Faktor lingkungan adalah kekuatan yang kompleks dari dunia fisik dan sosial yang memiliki pengaruh terhadap susunan biologis serta pengalaman psikologis, termasuk pengalaman sosial dan emosi anak sejak sebelum ada maupun sesudah lahir. Faktor lingkungan meliputi semua pengaruh lingkungan, termasuk didalamnya pengaruh keluarga, sekolah dan masyarakat.²⁷

c. Faktor Umum

Faktor umum yang dimaksud merupakan unsur-unsur yang dapat digolongkan kedalam dua faktor (hereditas dan lingkungan). Faktor umum merupakan campuran dari faktor hereditas dan faktor lingkungan, faktor umum dapat mempengaruhi perkembangan anak usia dini yakni jenis kelamin, kelenjar gondok dan kesehatan.

Perbedaan dominasi faktor tersebut yang kemudian akan muncul adanya perbedaan pada masing-masing anak usia dini. Atau yang lebih sering disebut dengan perbedaan individu.

Terkait dengan perbedaan individu tersebut Allah berfirman dalam Al-quran surah Al-Isra' (17): 84.artinya: *"katakanlah: tiap-tiap orang berbuat menurut keadaanya masing-masing maka Tuhanmu lebih mengetahui siapa yang lebih benar jalan-Nya"* (qs Al-Isra', 17:84).²⁸

²⁷ Dalima Septiria, *Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok Bermain Melalui Alat Permainan Edukatif Magix Box*, (IAN Bengkulu: TESIS, 2020), h. 25

²⁸ Nurjannah, *Mengembangkan Kecerdasan Sosial Emosional...*, h. 54-56

5. Indikator Sosial Emosional

Indikator sosial emosional yang ditegaskan dalam permendikbud nomor 137 tahun 2014 yaitu adalah:

Tabel 2.1 Tingkat Pencapaian Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun.²⁹

Perkembangan Sosial Emosional	Anak Usia 4-5 Tahun
Kesadaran diri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan 2. Mengendalikan perasaan 3. Menunjukkan rasa percaya diri 4. Memahami peraturan dan disiplin 5. Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah) 6. Bangga terhadap hasil karya sendiri
Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjaga diri sendiri dari lingkungannya 2. Menghargai keunggulan orang lain 3. Mau berbagi, menolong, dan membantu teman.
Perilaku professional	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif 2. Menaati aturan yang berlaku

²⁹ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014..., h. 28.

	dalam suatu permainan
	3. Menghargai orang lain
	4. Menunjukkan rasa empati

Sumber : Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan (Permendikbud), 2014.

Dari beberapa poin yang terdapat dalam indikator sosial emosional dimana APE rambu lalu lintas ada beberapa indikator saja yang ingin dicapai yaitu:

Tabel 2.2 Kriteria Pencapaian APE Rambu Lalu Lintas untuk Perkembangan Sosial Emosional.³⁰

Sosial Emosional	Anak Usia 4-5 Tahun
Kesadaran diri	a. Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan bermain. b. Memahami peraturan dan disiplin dalam bermain. c. Menunjukkan rasa percaya diri ketika bermain.
Perilaku profesional	a. Menunjukkan sikap antusiasme dalam melakukan kegiatan bermain. b. Dapat menaati aturan bermain. c. Menunjukkan rasa empati terhadap teman bermain.

Sumber : Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan (Permendikbud), 2014.

6. Hubungan Sosial Emosional dengan APE Rambu lalu lintas

³⁰ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014..., h. 28

Sosial emosional menurut Syamsu dalam Ajeng Rahayu Trisna Dewi proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma, atau aturan-aturan kelompok, moral, adat istiadat, meleburkan diri menjadi satu kesatuan, saling berkomunikasi dan bekerja sama, manusia sebagai makhluk sosial tidak mampu hidup sendiri. Mereka membutuhkan kerja sama dengan teman yang lainnya.³¹

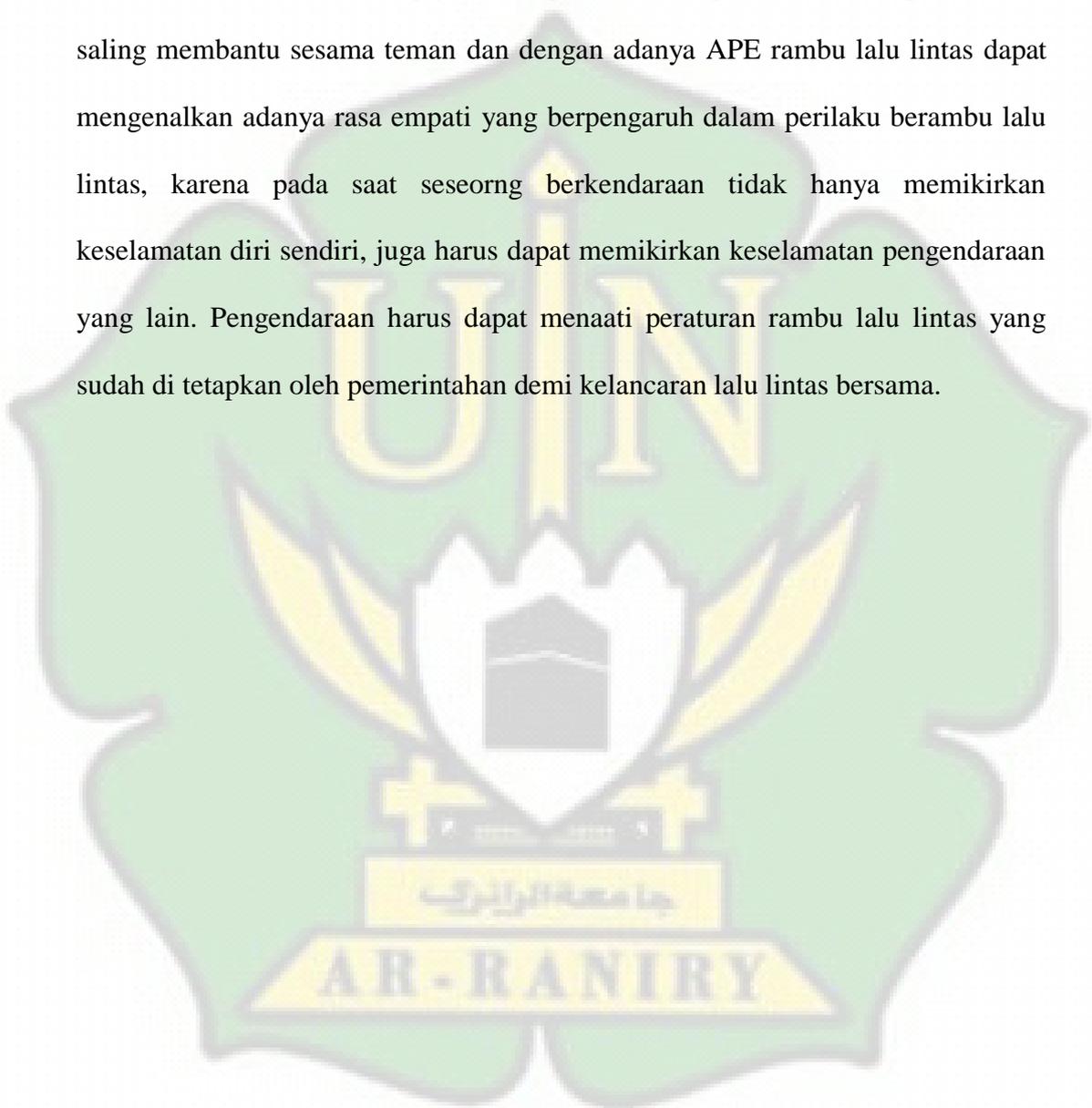
Sedangkan rambu lalu lintas menurut Affandi dalam Galang Ramadhan merupakan alat perlengkapan jalan dalam bentuk tertentu yang memuat lambang, huruf, angka, kalimat atau perpaduan diantaranya, yang digunakan dalam bentuk memberikan peringatan, larangan, perintah dan petunjuk bagi pemakai jalan. Citera dalam rambu lalu lintas menarik untuk dikenali karena sering dijumpai oleh semua orang dan memiliki tingkat kerumitan tersendiri terutama dari bentuk dasar dan pola yang terandung di dalamnya. Rambu lalu lintas dibagi kedalam rambu peringatan, rambu larangan, rambu perintah, rambu petunjuk dan lain-lain.³²

Berdasarkan uraian di atas maka hubungan APE Rambu Lalu Lintas dengan Sosial Emosional adalah dengan adanya sebuah alat permainan edukatif maka anak akan lebih mudah untuk bersosialisasi dengan teman, anak akan mudah untuk bergaul dengan teman, dengan adanya sebuah alat permainan edukatif pula anak akan belajar untuk saling membantu dan bekerja sama. Oleh karena itu emosional meliputi kemampuan individu dan mempunyai kesadaran diri, mampu mengelola kesadaran diri, menunjukkan rasa empati, dan dapat

³¹ Ajeng Rahayu Trisna Dewi, Mira Mayasarokh, dkk, *Perilaku Sosial Emosional...*,h. 6.

³² Galang romadhon, Aplikasi Pengenalan Rambu Lalu Lintas Berbentuk Lingkaran Menggunakan Metode Jarak City-Blok, (*Jurnal: Sarjana Teknik Informatika* Vol. 2 No. 2, Juni 2014), e-ISSN: 2338-5197, h. 287

membina hubungan sosial dengan anak-anak yang lain. Hal tersebut sangat berpengaruh dalam perilaku berlalu lintas, dimana dengan adanya sosial emosional maka disini mengajarkan kepada anak bagaimana bersikap sabar dan saling membantu sesama teman dan dengan adanya APE rambu lalu lintas dapat mengenalkan adanya rasa empati yang berpengaruh dalam perilaku berambu lalu lintas, karena pada saat seseorang berkendara tidak hanya memikirkan keselamatan diri sendiri, juga harus dapat memikirkan keselamatan pengendara yang lain. Pengendara harus dapat menaati peraturan rambu lalu lintas yang sudah di tetapkan oleh pemerintahan demi kelancaran lalu lintas bersama.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian dalam penelitian ini yang digunakan adalah penelitian R&D atau sering disebut dengan (*research and development*). Dengan menggunakan model *ADDIE*. Model *ADDIE* merupakan pemilihan model dengan pengembangan yang baik sehingga menjadi salah satu faktor penentu untuk menghasilkan suatu model yang dapat diaplikasikan dengan mudah, baik dan bermanfaat bagi pengguna. Model *ADDIE* terdiri dari beberapa tahapan pengembangan, yaitu: (1) Analisis (*Analysis*), (2) Perancangan (*Design*), (3) pengembangan (*Develop*), (4) implementasi (*Implement*), (5) evaluasi (*evaluation*).¹

Metode penelitian R&D biasanya digunakan untuk menghasilkan rancangan produk, mengembangkan dan menciptakan produk baru serta untuk menguji keefektifan suatu produk. Dengan menggunakan analisis data yang diperoleh dari hasil diskusi, observasi, dan saran-saran dari para ahli, sebagai pertimbangan dalam merevisi dan mengembangkan suatu produk.²

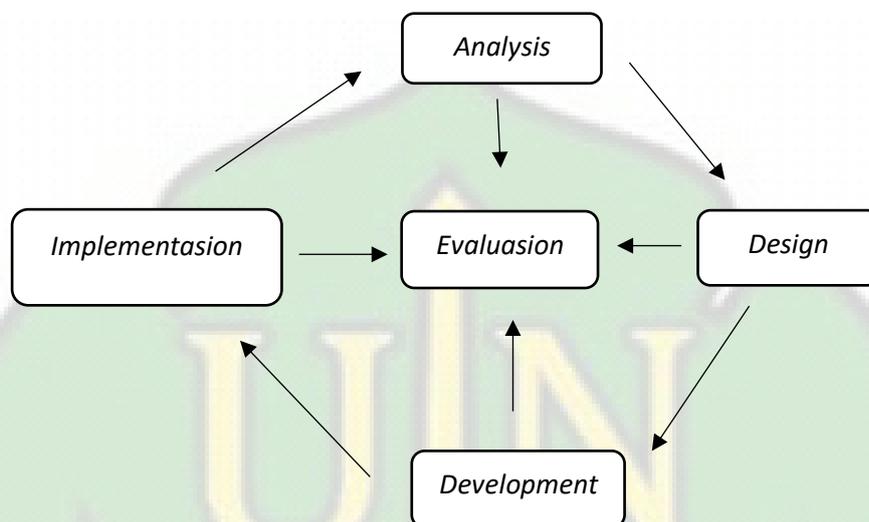
B. Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian model *ADDIE* memiliki kaitan erat antara lainnya. Model ini dikembangkan oleh Robert Maribe Brach, berdasarkan landasan filosofi inspiratif. Oleh karenanya model ini perlu dilakukan secara bertahap dan

¹ Sugiono, *Metode Penelitian*, (Jakarta: PT Indeks, 2017), h. 26.

² Margono, *Metode Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 142

menyeluruh untuk menjamin dan terciptanya suatu produk pembelajaran efektif.³ tahapan-tahapan dalam model *ADDIE*.



Gambar : 3.1 Tahapan ADDIE

1. *Analysis* (Analisis)

Tahapan analisis yaitu kebutuhan dan karakteristik anak. Tujuannya adalah untuk mengetahui bagaimana kemampuan dan kompetensi apa yang perlu dikembangkan oleh anak. Dan solusi dari masalah yang dihadapi memerlukan pengembangan APE yang dapat mengembangkan sosial emosional.

2. *Design* (Perancang)

Pada tahapan ini dimana kegiatan yang dilakukan penelitian adalah dimana menentukan pemilihan APE. Adapun pemilihan APE yang akan dikembangkan berdasarkan permasalahan yang telah dianalisis yang berupa APE rambu lalu lintas yang didesain berdasarkan karakteristik APE dan kemudian karakteristik kemampuan dalam sosial emosional anak usia 4-5 tahun.

³ Robert Maribe Brach, *Instructional Design: The Addie Approach*, (London: Springer Science Business Media, 2009), h. 2

3. *Development* (pengembangan)

Pada tahapan ini dilakukan pengembangan APE rambu lalu lintas untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun berdasarkan validasi Ahli dan Revisi Produk. Pada tahap ini proses *Development* (pengembangan) yaitu sebagai berikut:

a. Validasi Ahli

Validasi Ahli ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan atau kualitas produk berdasarkan aspeknya. Dengan demikian dilakukan untuk menguji validitas desain suatu produk oleh para ahli APE dan ahli materi untuk mendapatkan saran dan kritikan validator terhadap produk yang akan dikembangkan.

b. Revisi Produk

Revisi produk ini merupakan suatu pengembangan yang berdasarkan validasi ahli. Saran dan kritikan dari validator yang diperoleh atau dijadikan masukan dalam melakukan revisi terhadap pengembangan produk tersebut.

4. *Implement* (implementasi)

Implementasi ini adalah tahapan yang bertujuan untuk menguji coba produk APE Rambu Lalu lintas untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun. Tujuan dilakukan implementasi ialah untuk mendapatkan sebuah data kepraktisan APE rambu lalu lintas yang dikembangkan untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahapan evaluasi ini merupakan tahapan terakhir dimana dalam model pengembangan ADDIE. Tahapan ini bisa dilakukan dengan evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Adapun evaluasi formatif merupakan evaluasi produk berdasarkan kritik dan saran dari validator untuk kebutuhan revisi. Sedangkan evaluasi sumatif adalah evaluasi untuk melihat hasil analisis kepraktikkan APE rambu lalu lintas yang dikembangkan dan diimplementasikan kepada anak usia 4-5 tahun.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini berupa lembar validasi dan lembar observasi yang dapat diklafikasikan menjadi tiga macam instrumen. Dari masing-masing digunakan untuk memenuhi kriteria kelayakan dan kepraktisan. Adapun istrumen penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Lembar validasi

Lembar validasi disini dibagi menjadi 2 bagian yang mana lembar validasi ahli materi dan lembar validasi ahli APE yang bertujuan untuk mengukur kelayakan aspek yang dikembangkan. Pada bagian lembar validasi, validator juga diminta untuk menuliskan komentar sementara pada aspek yang dinilai untuk kebutuhan sebagai revisi produk.

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Untuk Validasi Ahli Materi.⁴

No.	Kriteria Penilaian
1.	Materi yang disajikan dalam APE rambu lalu lintas sesuai dengan tujuan dari pembelajaran anak usia 4-5 tahun.
2.	Kesesuaian materi dengan tahapan perkembangan anak usia 4-5 tahun
3.	Kesesuaian materi yang disampaikan dengan penggunaan APE rambu lalu lintas
4.	Anak mampu disiplin berambu lalu lintas sejak usia dini.
5.	Kesesuaian materi dengan aspek yang dikembangkan sosial emosional anak.
6.	Materi yang disampaikan menggunakan bahasa yang sederhana sehingga mudah untuk dipahami oleh anak.

Sumber: *Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014*

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Untuk Validasi Ahli APE.⁵

NO.	Aspek	Kriteria Penilaian
1.	Edukatif	a. Kesesuaian APE rambu lalu lintas dengan tujuan perkembangan sosial emosional anak yang akan dicapai. b. Bersifat multiguna atau dapat

⁴ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014..., h. 28

⁵ Djoko Adi Walujo Dan Anise Listyowati, *Kompedium Paud Memahami Paud Secara Singkat*, (Depok: Prenamedia Group, 2017), h. 40-42.

		<p>mengembangkan lebih dari satu aspek</p> <p>c. Penggunaan APE rambu lalu lintas sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia anak.</p> <p>d. Mampu mendorong rasa ingin tahu anak.</p> <p>e. APE rambu lalu lintas mampu memberikan lebih dari satu informasi pada anak.</p>
2.	Teknis	<p>a. Bahan dalam pembuatan APE aman tidak berbahaya bagi anak.</p> <p>b. Kesesuaian ukuran APE rambu lalu lintas bagi anak usia dini tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar.</p> <p>c. APE rambu lalu lintas dapat digunakan dalam jangka waktu yang relative lama.</p> <p>d. APE rambu lalu lintas mudah digunakan, ringan dan mudah dibawa oleh anak.</p>
3.	Estetika	<p>a. Kesesuaian APE dengan karakteristik anak</p> <p>b. Memiliki daya tarik yang menarik dengan tampilan dan bentuk APE rambu lalu lintas</p> <p>c. Kesesuaian dengan pilihan warna, gambar, dan tulisan pada APE rambu lalu lintas.</p>

Sumber: Djoko Adi Walujo Dan Anise Listyowati, *Compendium Paud...*, 2017.

2. Lembar Observasi Anak

Lembar observasi anak ini digunakan untuk mengukur aspek kepraktisan. Yang mana bertujuan untuk mendapatkan data mengenai penilaian guru terhadap anak tentang hasil dan proses belajar anak dengan menggunakan APE rambu lalu lintas untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun.

Tabel 3.3 kriteria penilaian untuk anak usia 4-5 tahun.⁶

No	Indikator Penilaian	Kriteria Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu menunjukkan sikap mandiri dalam bermain.				
2.	Anak mampu memahami peraturan berambu lalu lintas sejak usia dini melalui APE.				
3.	Anak mampu menunjukkan rasa percaya diri ketika bermain.				
4.	Anak mampu menunjukkan sikap antusiasme dalam melakukan kegiatan bermain.				
5.	Anak mampu menaati aturan ketika dalam permainan.				
6.	Anak mampu menunjukkan rasa empati terhadap teman bermain.				

⁶ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014..., h. 28.

7.	Anak mau berbagi, menolong dan membantu teman pada saat bermain.				
----	--	--	--	--	--

Sumber: Permendikbud nomor 137 tahun 2014

D. Teknis Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan APE rambu lalu lintas yang berkualitas yang dapat memenuhi aspek kelayakan untuk digunakan dan kepraktisan. Adapun langkah-langkah dalam menganalisis kriteria kualitas sebuah produk yang dikembangkan yaitu sebagai berikut:

1. Analisis kelayakan

Penilaian validasi biasanya digunakan untuk menganalisis kelayakan. Data validasi penelien terhadap kelayakan sebuah produk ditentukan dengan menghitung rata-rata nilai dari validator dengan rumus⁷:

$$X = \frac{\sum M}{M_{max}} \times 100\%$$

Keterangan : $\sum M$ = Jumlah skor tiap aspek penilaian

M_{max} = Skor maksimal tiap aspek penilaian

X = Persentase skor tiap aspek penilaian

Tabel 3.4 Pedoman Penskoran Lembar Penilaian Ahli Materi Dan Ahli APE.⁸

Skor Respon Media	Katagori
Pembelajaran	

⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 282

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung : Alfabeta, 2015), h. 135.

$X > 84\%$	Sangat layak
$68\% < X \leq 84\%$	Layak
$52\% < X \leq 68$	Kurang Layak
$X \leq 52\%$	Tidak Layak

Sumber : Sugioyono, 2015

2. Analisis Kepraktisan

Lembar observasi yang digunakan untuk menganalisis perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun. Data lembar observasi anak terkait dengan pembelajaran menggunakan APE papan alur dapat dihitung dan dipersentasekan dengan menggunakan rumus yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{skor hasil penelitian}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

Nilai persentase yang diperoleh dari lembar angket kemudian dicocokkan dengan tabel 3.5 yaitu:

Tabel 3.5 Kriteria Kepratikan Berdasarkan Observasi Anak.⁹

Persentase (%)	Katagori
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Kurang layak
21% - 40%	Tidak layak

Sumber: Suharsimi Arikunto, 2010

⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian...*, h. 276

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

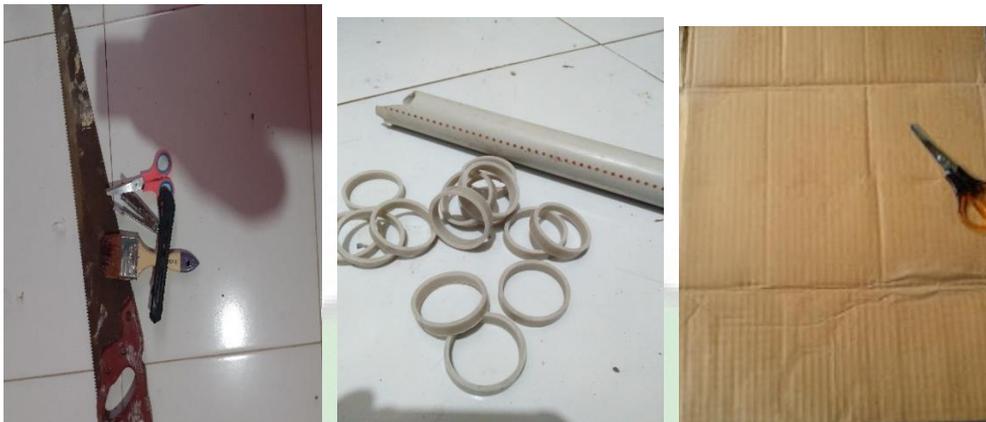
A. Hasil Penelitian

Penelitian Pengembangan alat permainan edukatif rambu lalu lintas untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun memiliki beberapa tahap penelitian yang dilaksanakan. Adapun prosedur penelitian pengembangan *research and development* dengan model ADDIE yang telah dijelaskan sebelumnya yaitu sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis ini peneliti melakukan analisis kebutuhan dan karakteristik anak. Dimana analisis kebutuhan adalah melihat kemampuan-kemampuan dan kompetensi yang perlu untuk ditingkatkan oleh anak sesuai dengan perkembangan usianya. Dari hasil analisis tersebut peneliti melihat kemampuan sosial emosional anak masih belum berkembang sesuai dengan tingkat usianya. Analisis kebutuhan meliputi ketersediaan APE di sekolah. Dari hasil observasi awal yang dilakukan, diperoleh keterangan bahwa kurangnya ketersediaan APE yang dapat menunjang proses belajar anak. APE yang tersedia di sekolah hanya ada beberapa yaitu APE balok kayu, macam-macam binatang, lego, dan papan rambu lalu lintas. Kemudian analisis karakteristik anak yang dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas. Berdasarkan analisis karakteristik anak maka dapat disimpulkan mengenai kondisi anak yaitu:

- a. Anak kelas A usia 4-5 tahun masih sering bertengkar dengan teman, masih memiliki sifat ego tidak mau bekerja sama, belum mau berbagi



Setelah alat dan bahan lengkap kemudian langkah selanjutnya adalah membuat atau merancang APE rambu lalu lintas sesuai dengan kriteria dalam pembuatan APE yaitu sebagai berikut:¹

1. *Edukatif* adalah suatu unsur yang mengandung pendidikan yang dapat membantu keberhasilan proses belajar.
2. *Teknis* adalah pemilihan alat dan bahan dalam pembuatan APE rambu lalu lintas seperti, ukuran gambar, kualitas bahan, dan tingkat keamanan atau tidak berbahaya bagi anak.
3. *Estetika* adalah unsur keindahan APE rambu lalu lintas yang dipilih seperti penggunaan warna, bentuk dan gambar yang menarik bagi anak.

Unsur keindahan ini sangat perlu di perhatikan dalam proses pembuatan APE rambu lalu lintas guna untuk menarik minat anak dalam memainkannya. APE rambu lalu lintas yang sudah dirancang dapat dilihat pada gambar 4.1 di bawah.

¹ Djoko Adi Walujo Dan Anise Listyowati, *Kompedium Paud Memahamipaud Secara Singkat*, (Depok: Prenamedia Group, 2017), h, 40-42



Gambar 4.1 Rancangan APE rambu lalu lintas Sebelum direvisi



Gambar 4.2 Rancangan APE rambu lalu lintas sesudah direvisi.

Setelah direvisi APE rambu lalu lintas memiliki beberapa perbedaan ialah:

- (1) tampilan APE lebih besar dibandingkan dengan yang sebelum direvisi, (2) disetiap bangunan sudah diletakkan penanda agar anak mudah mengetahui itu bangunan apa, (3) warna pohon sudah lebih cerah dari sebelumnya, (4) pohon lebih kuat karna diganti dengan kayu, (5) papan rambu lalu lintas sudah diperbanyak dan disetiap sudut untuk simpangan lampu merah dipasang papan lampu merah agar anak lebih mengetahui simpangan tersebut.

3. Deployment (Pengembangan)

Pengembangan APE rambu lalu lintas pada awalnya dikembangkan oleh Maria Stefani santoso dengan judul “ perancangan sarana permainan edukatif disiplin berambu lalu lintas bagi anak usia 4-6 tahun” pada APE yang dikembangkan oleh Maria lebih kepada melatih system motoric halus dan kasar pada anak serta menumbuhkan kedisiplinan berambu lalu lintas sejak usia dini.

Adapun pada APE rambu lalu lintas yang peneliti buat yaitu lebih kepada perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun dengan tahap-tahap dalam pengembangan APE rambu lalu lintas dilakukan dengan beberapa langkah-langkah sebagai berikut:

a. Validasi Ahli Media

Pada produk awal yang sudah selesai kemudian dilakukan validasi oleh validator untuk mengetahui bagaimana dengan kualitas produk. Validasi dilakukan bertujuan untuk memperoleh masukan dan perbaikan APE rambu lalu lintas yang telah dirancang. Selanjutnya dilakukan revisi berdasarkan masukan dari validator tersebut. Validasi ini juga bertujuan untuk mengetahui bagaimana layak atau tidaknya APE rambu lalu lintas sebelum diimplementasikan ke sekolah. Pada proses validasi APE rambu lalu lintas yang sudah dikembangkan, kemudian dinilai kelayakannya dari validator tersebut. Validator yang dipilih berdasarkan latar belakang yang merupakan Dosen Lulusan PAUD dan Ahli dibidang PAUD.

Berikut hasil validasi dari validator yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.1 Hasil Validasi dari Validator Ahli Media

No.	Aspek	Kriteria Penilaian	Penilaian Validator	Katagori
1.	Edukatif	a. Kesesuaian APE rambu lalu lintas dengan tujuan perkembangan sosial emosional anak yang akan dicapai.	2	Kurang layak
		b. Bersifat multiguna atau dapat mengembangkan lebih dari satu aspek	3	Layak
		c. Penggunaan APE rambu lalu lintas sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia anak.	3	Layak
		d. Mampu mendorong rasa ingin tahu anak.	3	Layak
		e. APE rambu lalu lintas mampu memberikan lebih dari satu informasi pada anak.	3	Layak

2.	Teknis	a. Bahan dalam pembuatan APE aman tidak berbahaya bagi anak.	3	Layak
		b. Kesesuaian ukuran APE rambu lalu lintas bagi anak usia dini tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar.	3	Layak
		c. APE rambu lalu lintas dapat digunakan dalam jangka waktu yang relative lama.	3	Layak
		d. APE rambu lalu lintas mudah digunakan, ringan dan mudah dibawa oleh anak.	3	Layak
3.	Estetika	a. Kesesuaian APE dengan karakteristik anak	4	Sangat layak
		b. Memiliki daya tarik yang menarik dengan tampilan APE rambu lalu lintas	4	Sangat layak

	c. Kesesuaian dengan pilihan warna, gambar, dan tulisan pada APE rambu lalu lintas.	3	Layak
Jumlah frekuensi		12	
Jumlah skor		37	
Nilai rata-rata		3,08	
Skor maksimal		48	
Hasil dari Skala Likert		77,08	Layak

Sumber : Hasil Pengolaan Data Ahli Media

Untuk mencari nilai skor pada hasil validasi ahli media dengan menggunakan rumus skala likert yaitu sebagai berikut:

$$\frac{\sum M}{M_{\max}} \times 100\%$$

$$\frac{37}{48} \times 100$$

$$\frac{3.700}{48}$$

$$= 77,08$$

Berdasarkan nilai rata-rata dari rumus likert skor dari validator ahli media yang telah diperoleh didapatkan hasil 77,08. Berdasarkan tabel kriteria penilaian menunjukkan bahwa APE rambu lalu lintas layak digunakan. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan oleh validator bahwa penilaian terhadap APE rambu lalu lintas baik untuk digunakan.

b. Validasi Ahli Materi

Produk media yang telah selesai dibuat oleh peneliti. Kemudian divalidasi oleh validator ahli materi dengan memberikan lembar instrument penilaian yang sudah dibuat oleh peneliti. Hasil validasi oleh validator ahli materi APE rambu lalu lintas yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Dari Validator Ahli Materi

No.	Kriteria Penilaian	Penilaian Validator	Katagori
1.	Materi yang disajikan dalam APE rambu lalu lintas sesuai dengan tujuan dari pembelajaran anak usia 4-5 tahun.	4	Sangat layak
2.	Kesesuaian materi dengan tahapan perkembangan anak usia 4-5 tahun	4	Sangat layak
3.	Kesesuaian materi yang disampaikan dengan penggunaan APE rambu lalu lintas	3	Layak
4.	Anak mampu disiplin berambu lalu lintas sejak usia dini.	3	Layak
5.	Kesesuaian materi dengan aspek yang dikembangkan sosial emosional anak.	4	Sangat layak
6.	Materi yang disampaikan menggunakan bahasa yang sederhana sehingga mudah untuk dipahami oleh anak.	3	Layak

Jumlah frekuensi	6	
Jumlah skor	21	
Nilai rata-rata	3,5	
Skor maksimal	24	
Hasil dari Skala Likert	87,5	Sangat layak

Sumber: Hasil Pengolaan Data Ahli Materi

Untuk mencari nilai skor pada hasil validasi dari validator ahli materi menggunakan rumus skala likert yaitu sebagai berikut:

$$\begin{aligned} & \frac{\sum M}{M_{\max}} \times 100\% \\ & \frac{21}{24} \times 100 \\ & \frac{2100}{24} \\ & = 87,5 \end{aligned}$$

Berdasarkan nilai rata-rata dari rumus skala likert skor validasi dari validator ahli materi yang telah diproses didapatkan bahwa hasilnya adalah 87,5. Berdasarkan kriteria penilaian yang menunjukkan bahwa APE rambu lalu lintas sangat layak untuk digunakan.

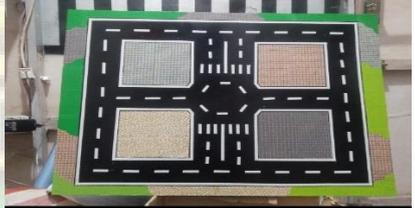
c. Revisi Produk

Revisi produk adalah perbaikan dalam pengembangan APE rambu lalu lintas. Pada produk awal yang sudah divalidasi pada tahap awal kemudian dilakukannya perbaikan untuk menyempurnakan produk berdasarkan saran dari validator ahli Media dan Validator ahli materi tersebut.

1. Validasi Ahli Media

Setelah dilakukan penilaian produk oleh validator ahli media pada tahap awal. Kemudian peneliti mendapatkan saran dan masukan dari validator guna untuk kesempurnaan APE rambu lalu lintas. Yaitu validator ahli media menyarankan untuk memperbesar skala APE rambu lalu lintas, kemudian pohon-pohon yang digunakan diganti dengan bahan yang lebih keras agar tahan lama, warna untuk rumah diganti dengan yang lebih cerah karena anak lebih suka dengan warna-warna yang lebih cerah. Membuat penanda bangunan dengan bangunan yang lain, koin atau simbol rambu lalu lintas terlalu kecil dan ringan, maka dari itu validator menyarankan untuk memperbesar kemudian dibuat agak lebih berat. Adapun perbandingan dari yang sudah direvisi dan sebelum direvisi APE rambu lalu lintas dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.3 Hasil Revisi Sebelum dan Sesudah APE Rambu Lalu Lintas

No.	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Validator Ahli Media		
1.	 <p data-bbox="395 1675 842 1713">Gambar 4.3 bahan dari gypsum</p>	 <p data-bbox="922 1644 1337 1720">Gambar 4.4 bahan dari triplek biasa</p>
<p>Keterangan: Berdasarkan saran dari validator ahli media untuk mengganti bahan dengan yang lebih ringan dan juga tahan lama. Pada produk awal APE rambu lalu lintas untuk bahan dasar tampilan depannya menggunakan papan triplek tebal. Kemudian setelah melakukan revisi maka bahan dasar tampilan depan untuk APE rambu lalu lintas menggunakan papan triplek tetapi yang lebih ringan tidak berat. Kemudian selain mengganti bahan validator juga</p>		

menyarankan untuk memperbesar tampilan media.

2.



Gambar 4.5 pohon dari spon



Gambar 4.6 pohon dari kayu

Keterangan: validator menyarankan untuk mengganti bahan yang dari spon dengan bahan yang lebih kuat dan tahan lama. Pada produk awal sebelum revisi untuk pohon menggunakan bahan dari spon. Setelah revisi untuk pohon menggunakan bahan dari kayu.



Gambar 4.7 warna pohon dari pewarna makanan



Gambar 4.8 warna pohon dari cat minyak

Keterangan: validator menyarankan untuk mengganti warna daun dengan warna-warna yang lebih terang. Pada produk awal warna untuk daun digunakan dari pewarna makanan dan hanya memakai satu warna saja. Kemudian validator menyarankan untuk mengganti warna dengan warna-warna yang lebih terang.

3.



Gambar 4.9 bahan dari gambar yang diprint



Gambar 4.10 bahan dari kertas origami

Keterangan: saran dari validator untuk mengganti tampilan rumah dengan warna-warna yang lebih cerah. Pada produk awal untuk tampilan rumah

menggunakan bahan dari gambar yang diprint. Setelah revisi diganti menggunakan bahan dari kertas origami.



Gambar 4.11 koin hanya dilapisi satu kardus



Gambar 4.12 koin yang sudah dilapisi beberapa kardus

Keterangan: validator menyarankan untuk memberbesar koin dan melapisi koin agar tidak terlalu ringan. Pada koin pertama sebelum direvisi hanya memakai lapisan kardus tidak terlalu tebal. Dan setelah adanya saran dan masukan dari validator maka koin sudah dilapisi dengan kardus yang lebih tebal.

4.



Gambar 4.13 ape rambu lalu lintas sebelum direvisi

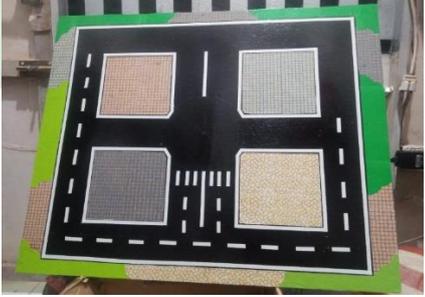


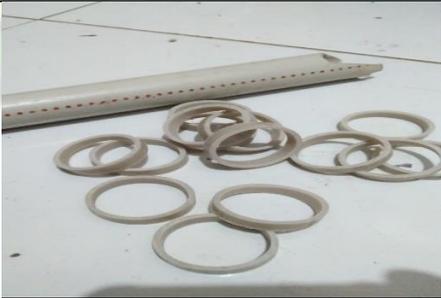
Gambar 4.14 ape rambu lalu lintas sesudah direvisi

Keterangan: Validator menyarankan untuk mengganti warna APE rambu lalu lintas agar lebih menarik untuk anak. Produk awal APE rambu lalu lintas menggunakan gambar yang diprint. Setelah direvisi untuk lapisan rumah-rumah menggunakan kertas origami.

Sumber: Dokumentasi Penelitian.

Tabel 4.4 Langkah-Langkah Pembuatan APE Rambu Lalu Lintas

No.	Keterangan	Gambar
1.	Siapkan papan triplek yang sudah dipotong. Untuk permukaan depan APE rambu lalu lintas.	
2.	Setelah dipotong kemudian papan triplek tersebut diwarnai dengan warna hitam. Sebelum diwarnai papan triplek sudah dilukis terlebih dahulu	
3.	Setelah papan triplek diwarnai. Kemudian papan triplek dibuat sketsa jalan dengan doble tip.	
4.	Setelah pembuatan sketsa jalan selesai. Barulah kemudian dilapisi pinggiran triplek dengan kertas origami dan digambar yang telah diprint.	

5.	Barulah kemudian diatur gedung, rumah, masjid, rumah sakit pada masing-masing tempat sesuai dengan rancangan yang sudah peneliti rancang.	
6.	Dan untuk pohon dicat berwarna sesuai dengan keinginan.	
7.	Untuk selang dipotong sesuai dengan berapa jumlah rambu lalu lintas. Kemudian dilengketkan ke papan triplek sesuai kan dengan dimana akan dipasangkan rambu-rambu lalu lintas.	
8.	Kayu dipotong dengan menggunakan gargaji tangan, untuk tempat penahan bagi papan rambu lalu lintas.	

9.	Untuk rumah dibuat dari kotak rokok, kotak pepsoden. Setelah dibentuk kemudian dilapisi dengan kertas origami.	
10.	Hasil akhir dari APE rambu lalu lintas yang sudah terpasang semua.	

dan pada akhirnya menjadilah sebuah produk APE rambu lalu lintas. Setelah di validasi oleh validator Ahli media.

2. Validasi Ahli Materi

Saran dan masukan dari validasi ahli materi yang didapatkan oleh peneliti dengan memberikan lembar instrument validasi ahli materi yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.5 Masukkan dan Saran dari Validasi Ahli Materi

Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
pada tahap awal validasi materi hanya membawa lembar instrumen validasi	Setelah divalidasi oleh ahli materi memberikan masukan untuk membuat langkah-langkah sebelum bermain
Di dalam RPPH tidak menyebutkan cara bermain dan bagaimana sistem bermainnya	Setelah divalidasi kemudian peneliti membuat cara bermain, langkah-langkah dalam pembagian kelompok.

dan tidak menjelaskan kapan permainan akan berakhir.	Dan menjelaskan permainan akan berakhir setelah anak bermain untuk tiga kali putaran.
Pada lembar RPPH tidak menyertakan tanda tangan untuk kepala dan guru.	Setelah diberikan saran oleh validator kemudian peneliti menyertakan tanda tangan untuk kepala sekolah dan guru.

Sumber: hasil masukan dan saran dari ahli materi

4. Implementation (Implementasi)

Tahap ini merupakan lanjutan dari pada tahap pengembangan. Setelah dilakukan revisi produk, kemudian peneliti melakukan uji coba produk pada anak kelas A usia 4-5 tahun dengan jumlah 12 anak. Pada tahap ini anak diminta untuk mencoba produk APE rambu lalu lintas tersebut. Peneliti juga melibatkan guru kelas untuk memberikan penilaian kepada anak saat anak mulai memainkan APE rambu lalu lintas. Melalui lembar observasi APE rambu lalu lintas yang sesuai dengan indikator yang ingin dicapai. Pemberian lembar observasi bertujuan untuk melihat kelayakan APE rambu lalu lintas sebagai media pembelajaran.

Adapun langkah-langkah dalam bermain APE rambu lalu lintas yaitu sebagai berikut:

1. Permainan APE rambu lalu lintas dilakukan berkelompok
2. Dalam satu kelompok terdiri dari dua orang
3. Sebelum bermain terlebih dahulu guru mengenalkan satu persatu lambang rambu lalu lintas terhadap anak

4. Anak yang pertama menjalankan mobil kemudian mencari koin, setelah mendapatkan koin anak pertama kembali ke start dan koin yang dibawa di kasih untuk anak yang kedua
5. Anak kedua mencari lambang koin dengan papan rambu lalu lintas setelah mendapatkannya kemudian anak kedua memasang papan rambu lalu lintas ditempat koin yang sudah diambil oleh anak pertama
6. Apa bila anak kedua tidak tahu untuk meletakkan papan rambu lalu lintas maka anak pertama harus membatu kawannya dan memberitahukan tempat untuk memasang papan rambu lalu lintas
7. Dalam satu kelompok anak bermain tiga sampai empat kali putaran mencari koin, kemudian akan digantikan dengan kelompok lain.
8. Setelah papan rambu lalu lintas terpasang semua maka anak diperbolehkan main mobilan dan guru mengajarkan untuk mematuhi rambu lalu lintas

Kelayakan yang dimaksud peneliti adalah berkaitan dengan keterlaksanaan pembelajaran dengan baik, guru dapat melaksanakan kegiatan atau aktivitas sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu dapat menstimulasi perkembangan sosial emosional anak dengan menggunakan APE rambu lalu lintas. Pada tahap implementasi ini terdiri dari uji coba produk yang sudah didesain dan dinilai oleh 2 orang dosen yaitu ahli media dan ahli materi, dengan memberikan lembar observasi di TK IT Permata Sunnah yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Penggunaan APE Rambu Lalu Lintas Oleh Guru

No	Indikator Penilaian	Skor Penilaian				Katagori
		1	2	3	4	
1.	Dapat mengembangkan sosial emosional anak usia 4-5 tahun.				4	
2.	Permainan APE rambu lalu lintas mudah untuk digunakan pada anak				4	
3.	APE rambu lalu lintas mengembangkan lebih dari satu aspek bagi anak				4	
4.	Mampu mendorong rasa ingin tahu anak.			3		
5.	Memiliki daya tarik yang menarik dengan tampilan dan bentuk APE bagi anak				4	
6.	Kesesuaian dengan pilihan warna, gambar dan tulisan untuk anak.				4	
7.	APE rambu lalu lintas dapat digunakan dalam			3		

	jangka waktu lama					
Skor total		26				
Skor maksimal		28				
Hasil dari Skala Likert		92,8				Sangat baik

Sumber : Hasil pengelolaan data dari lembar observasi guru

Untuk mencari analisis hasil lembar observasi dari guru

$$P = \frac{\text{skor hasil penelitian}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{24}{24} \times 100\%$$

$$P = \frac{2.600}{28}$$

$$P = 92,8$$

Tabel 4.7 Hasil Penerapan Lembar Observasi Penilaian APE Rambu Lalu Lintas

No	Indikator Penilaian	Skor Penilaian				Katagori
		1	2	3	4	
1.	Anak mampu menunjukkan sikap mandiri dalam bermain				4	Sangat baik
2.	Anak mampu memahami peraturan berambu lalu lintas sejak usia dini melalui APE			3		Baik
3.	Anak mampu menunjukkan rasa percaya diri ketika bermain				4	Sangat baik
4.	Anak mampu menunjukkan sikap antusiasme dalam				4	Sangat baik

	melakukan kegiatan bermain					
5.	Anak mampu menaati aturan ketika dalam permainan				4	Sangat baik
6.	Anak mampu menunjukkan rasa empati terhadap teman bermain				4	Sangat baik
7.	Anak mau berbagi, menolong dan membantu teman pada saat bermain				4	Sangat baik
Skor total					27	
Skor maksimal					28	
Hasil dari Skala Likert					96,4	Sangat baik

Sumber : Hasil pengolahan data dari hasil lembar observasi anak.

Untuk mencari hasil analisis dari lembar observasi adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{skor hasil penelitian}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{27}{28} \times 100\%$$

$$P = \frac{2.700}{28}$$

$$P = 96,4$$

Berdasarkan hasil tabel rata-rata skor hasil observasi penilaian anak bagi setiap pertanyaan berkisar sangat baik dapat dikatakan bahwa lembar observasi kemampuan untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional anak dengan menggunakan APE rambu lalu lintas didapatkan hasil 96,4. Oleh karena itu maka kriteria yang telah ditetapkan dan disimpulkan dari lembar observasi kemampuan untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional bahwa penilaian terhadap APE rambu lalu lintas sangat baik untuk digunakan.

Rekapan Hasil Observasi Anak Usia 4-5 Tahun

No	Nama Anak	Indikator							Total	Rata – Rata	Keteran gan
		1	2	3	4	5	6	7			
1.	ZM	4	3	4	4	4	4	4	27	3,85	BSB
2.	HF	4	3	4	4	4	4	4	27	3,85	BSB
3.	JR	3	3	4	3	4	4	4	25	3,57	BSB
4.	KL	4	3	4	3	4	4	4	26	3,71	BSB
5.	AS	4	3	3	4	4	4	4	26	3,71	BSB
6.	AK	4	3	4	4	4	4	4	27	3,85	BSB
7.	HM	4	3	4	4	4	4	4	27	3,85	BSB
8.	KM	4	4	4	4	4	4	4	28	4	BSB
9.	AZ	4	3	4	4	4	4	4	27	3,85	BSB
10.	AL	4	3	3	4	4	4	4	26	3,71	BSB
Jumlah bagian		10							266	37,96	
jumlah keseluruhan		266									
Persentase		100%								BSB	

Sumber: Hasil Rekapan Observasi Anak Usia 4-5 Tahun

Untuk mencari hasil persentase dari lembar observasi adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah bagian}}{\text{jumlah keseluruhan}} \times 100\%$$

Diketahui: Jumlah keseluruhan anak = 10 orang

Jumlah anak yang mendapatkan BSB = 10 orang

Yang ditanya: jumlah persentase anak yang mendapatkan nilai BSB?

$$P = \frac{10}{10} \times 100\%$$

$$P = \frac{1000}{10} \% \quad P = 100\%$$

Berdasarkan tabel hasil rekaman observasi anak dimana anak-anak sudah berkembang sangat baik karena anak sudah dapat mengenal dan membedakan alat rambu lalu lintas, Oleh karena itu maka kriteria yang telah ditetapkan dan disimpulkan dari hasil rekaman observasi kemampuan untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional bahwa penilaian terhadap APE rambu lalu lintas sangat baik untuk digunakan dengan hasil persentase 100%.

5. Evaluation (Evaluasi)

Setelah diimplementasikan APE rambu lalu lintas untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun. Kemudian peneliti melakukan penyempurnaan produk berdasarkan hasil pengamatan selama diimplementasikan di TK IT Permata Sunnah. Masukan dan saran-saran yang diberikan oleh para validasi ahli media dan validasi ahli materi bertujuan untuk mendapatkan produk akhir yang dikembangkan agar menjadi sempurna dan memiliki kualitas sangat baik karena dapat memenuhi dua aspek penilaian yaitu layak dan baik.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pengembangan APE rambu lalu lintas

APE rambu lalu lintas ini dihasilkan dari pada rancangan atau ide penelitian dalam mengembangkan sebuah produk khususnya dalam menstimulasi perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun di TK IT Permata sunnah.

Peneliti mengambil metode penelitian dengan pengembangan R&D (*Research & Develoment*) dengan menggunakan model ADDIE yaitu dengan lima tahapan. Pada tahap pertama pertama (*analisis*), adalah gunanya untuk mencari permasalahan yang ditemukan di lapangan yang dihadapi, pada tahap ini dilakukan penganalisisan kebutuhan dan karakteristik anak tepatnya di TK IT Permata Sunnah. Analisis kebutuhan ini dilakukan pada anak yaitu untuk mengetahui kekurangan di dalam proses pembelajaran supaya dapat menstimulasi perkembangan sosial emosional keterbatasan anak dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Tahap kedua (*desaign*) setelah dianalisis kemudian peneliti melakukan desain produk yaitu membuat APE rambu lalu lintas untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional. Tahap ketiga (*develoment*) yaitu tahap pengembangan dengan adanya validasi ahli media dan validasi ahli materi, dengan mengisi lembar validasi masing-masing ahli. Tujuannya untuk melihat bagaimana kelayakan APE yang sudah dibuat. Tahapan keempat (*implementasi*) yaitu melakukan uji coba produk APE rambu lalu lintas di TK IT Permata Sunnah. Tahap kelima (*evaluasi*) yaitu hasil akhir dari APE rambu lalu lintas untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun.

2. Kelayakan APE Rambu Lalu Lintas

Tahapan ini, APE rambu lalu lintas divalidasi oleh validator masing-masing ahli media dan ahli materi untuk melihat bagaimana kelayakan APE yang telah dirancang dengan memberikan lembar instrumen masing-masing ahli guna untuk mendapatkan saran dan masukan untuk APE rambu lalu lintas untuk

menstimulasi perkembangan sosial emosional. Sebelum APE rambu lalu lintas diimplementasikan ke sekolah peneliti terlebih dahulu sudah dilakukan revisi. Adapun revisi-revisi tersebut yaitu: (1) penggunaan papan gypsum diganti dengan papan triplek karena bahan dari papan gypsum dianggap terlalu berat untuk dibawa anak oleh karena itu validator menyarankan diganti untuk bahan yang lebih ringan. (2) validator juga menyarankan untuk memperbesar skala APE agar anak mudah dalam bermain dan ketika anak bermain tidak terlalu sempit dan juga APE rambu lalu lintas ini dimainkan dalam system berkelompok. (3) penggunaan spon untuk daun dianggap terlalu ringan dan tidak tahan lama. Validator menyarankan untuk mengganti dengan kayu agar lebih keras dan dapat tahan lama. (4) koin terlalu kecil dan ringan oleh karena itu validator menyarankan untuk memperbesar koin dan dilapisi dengan kardus agar tebal dan tidak terlalu ringan. (5) warna daun tidak cerah dan tidak menarik oleh karena itu validator menyerankan untuk membuat warna daun lebih bervariasi dan cerah. (6) validator juga menyarankan untuk membuat penanda untuk pemisah bangunan gedung, rumah sekolah, pom bensin, rumah sakit dan lain-lain. (7) saran terakhir dari validator untuk menambah tempat untuk papan rambu lalu lintas dan setiap persimpangan lampu merah diletakkan papan rambu lalu lintas agar anak mudah untuk memahaminya. Berdasarkan hasil penilaian dari validator yang dijabarkan yaitu sebagai berikut:

a. Ahli Media

Pada tahap ini, APE rambu lalu lintas untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional penilaian kelayakan melewati tahap

perbaikan/revisi dan juga adanya saran dan masukan dari validator yang perlu untuk diperbaiki. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan dari ahli media skor rata-rata keseluruhan yaitu 77,08, sehingga APE rambu lalu lintas layak untuk digunakan.

b. Ahli Materi

Tahap ini adalah materi dari APE rambu lalu lintas untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional. Penilaian kelayakan juga melewati tahap perbaikan dan revisi juga adanya saran dan masukan dari validator yang perlu perbaikan. Kemudian hasil penilaian kelayakan dari ahli materi skor rata-rata keseluruhannya yaitu 87,5 sehingga dinyatakan sangat layak untuk digunakan.

c. Lembar observasi anak APE rambu lalu lintas

Tahap ini adalah instrumen lembar observasi juga ada perbaikan dari segi bahasa yang lebih mudah untuk dipahami oleh anak. Penilaian untuk lembar instrumen observasi juga ada saran dan masukan dari validator instrumen, dari segi penomoran pertanyaan yang tidak teratur, bahasa yang digunakan tidak jelas, dan tidak dapat dipahami perlu adanya perbaikan. Kemudian setelah adanya masukan dari pembimbing dan merevisi kembali, dan melakukan observasi kembali untuk mendapatkan penilaian APE rambu lalu lintas yang telah dikembangkan oleh peneliti dengan melakukan uji coba APE rambu lalu lintas tersebut di TK IT Permata Sunnah anak kelas A usia 4-5 tahun. Dengan hasil yang diperoleh dari skor rata-rata keseluruhan yaitu 96 yang dinilai oleh guru sesuai dengan tingkat indikator yang ingin dicapai.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dari analisis APE rambu lalu lintas oleh ahli media dengan katagori layak untuk digunakan dengan hasil rata-rata skor 3,08 dan hasil kelayakan dari ahli materi memperoleh nilai rata-rata 3,5 dengan kata gori sangat layak untuk digunakan. Dari hasil lembar observasi menunjukkan bahwa perkembangan sosial emosional anak dengan nilai rata-rata 3,8 dengan katagori sangat baik untuk digunakan dalam menstimulasi perkembangan sosial emosional.

B. Saran

APE rambu lalu lintas yang dikembangkan oleh peneliti masih banyak kekurangan. Oleh karena itu peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. APE rambu lalu lintas ini dapat dikembangkan lebih lanjut berdasarkan kebutuhan dan tingkat usia anak. Sehingga dengan demikian dapat memperoleh lebih banyak alat permainan edukatif dalam proses mengembangkan kemampuan Sosial Emosional dan perkembangan lainnya.
2. Bagi pengembang alat permainan edukatif kedepannya untuk menciptakan ide-ide baru terkait dengan proses pembelajaran, serta lebih inovatif, kreatif, dalam pengembangan produk lainnya.
3. Pengembang menyadari ketidaksempurnaan dalam pengembangan ini oleh karena itu diharapkan adanya kritikan dan saran sehingga dapat terciptanya media pembelajaran yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aries, Rianty. 2009. *Alat Permainan Edukatif Lingkungan Sekitar*. Bandung: Sandiarta sukses.
- Ariesta, Riyani. 2020. *Alat Permainan Edukatif Lingkungan Sekitar untuk Anak Usia 0-1 Tahun*. Bandung: PT Sandiarta Sukses.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hurlock, Elizabeth. 2010. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Dalima, Septiria. 2020. *Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok Bermain Melalui Alat Permainan Edukatif Magix Box*. IAN Bengkulu: TESIS.
- Danang. 2011. *Budaya Tertip Berambu Lalu Lintas*. Jakarta: PT Sarana Bangun Pustaka.
- Dewi, Ajeng Rahayu Trisna. Mira Mayasarokh, dkk. 2020. *Perilaku Sosial Emosional Anak Usia Dini*. Jurnal Gold Age: Universitas Hamzanwadi, Vol. 04, No. 1, Juni 2020) E-ISSN: 2549-7363.
- Dewi, Rikha Surtika. 2018. *Metode Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. Jawa Barat: Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya.
- Yasbiati. 2018. *Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini. Teori dan Konsep Dasar*. Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi.
- Haryono, Mimpira. 2020. Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Puzzle Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Kota Bengkulu. *Jurnal of Dehasen Edukation Rivew* No 1, Vol 1. eISSN 2721-2505.
- Hendayani, eka Sri. 2012. *Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Pembelajaran PAUD Sratap Margaluyu Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat*. *Jurnal EMPOWERMENT*, Vol.1 No. 2 September 2012, ISSN No. 2252-4738
- Hijriati. 2017. *Peranan dan Manfaat APE Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini*, (Jurnal: Vol. III No. 2.
- Krismaria, Friska. 2018. *6 cara mengajarkan anak untuk berbagi sesama*, dalam <https://dokteranak.org/cara> mengajarkan anak untuk berbagi diakses pada tanggal 18 April .

- Lubis, Mira Yanti. 2019. Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain,. *Jurnal: pendidikan islam anak usia dini*, Vol. 2, No. 1.
- Margono. 2010. *Metode Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Maribe, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The Addie Approach*. London: Springer Science+Business Media.
- Masher, Riana. 2011. *Emosi Anak Usia Dini Dan Strategi Pengembangannya*. Jakarta: KENCANA.
- Mohammad Irsyad. 2016. *pengembangan Media Darlantas (Sadar Berlalu Lintas) untuk Menanamkan Pendidikan Etika Berlalu Lintas Pada Anak Usia Dini*. Yogyakarta: TESIS.
- Mulyasa. 2016. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Musyorafah. 2017. Pengembangan Aspek Sosial Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Aba Iv Mangli Jember. *Jurnal: Communication*, Vol. 2. No. 1. Juni.
- Nugraha, Ali. 2011. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nurani, Yuliani Sujiono. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT INDEKS
- Nurjanah. 2017. Mengembangkan Kecerdasan Sosial Emosional Melalui Keteladanan. *Jurnal: Binbingan Konseling dan Dakwah*, Vol. 14 No. 1, Juni.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republic Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Romadhan, Galang. 2014. Aplikasi Pengenalan Rambu Lalu Lintas Berbentuk Lingkaran Menggunakan Metode Jarak City-Blok. *Jurnal: Sarjana Teknik Informatika* Vol. 2 No. 2, Juni.
- Santoso, Ahmad. 2014. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Perenada Media Grop.
- Santoso, Maria Stefani. 2013. Perancangan Sarana Permainan Edukatif Disiplin Berambu Lalu Lintas bagi Anak Usia 4-6. *Jurnal: Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, Vol. 2. No. 2.
- Semiawan, Conny R. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks

- Septiawati, Ade. 2019. *Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Melalui Bermain Balok Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi Metro*. TESIS: Pendidikan Anak Usia Dini.
- Septiria, Dalima. 2020. *Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok Bermain Melalui Alat Permainan Edukatif Magic Box*. Tesis IAIN Bengkulu.
- Sugiono. 2017. *Metode Penelitian*. Jakarta: PT Indeks.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suryad. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Abadi.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Abadi.
- Suyadi. 2014. *teori pembelajaran anak usia dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tinambunan, Arnita, Guidio Leonarde Ginting, dkk. 2018. Perancangan Aplikasi Rambu-Rambu Lalu Lintas Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan CAI (Computer Assisted Intruction). *Jurnal: Riset Komputer*, Vol. 5, No 3.
- Tirtayani, Luh ayu. 2014. *Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Undang-Undang RI nomor 20 tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Ayat 14*.
- Virdyna, Nina Khayatul. 2002. *Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Duta Media Publising.
- Wulojo, Djoko Adi dan Anies Listyowati. 2017. *Kompndiam Paud Memahami Paud Secara Singkat*. Depok: Prenamedia Group.
- Yasbiati, dan Gilar Gandana. 2019. *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini Teori Dan Konsep Dasar*. Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi.

LAMPIRAN-
LAMPIRAN





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-17290/Un.08/FTK.1/TL.00/12/2021
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
Kepala Sekolah TK IT Permata Sunnah Banda Aceh

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **UMI SALAMAH / 170210092**
Semester/Jurusan : **IX / Pendidikan Islam Anak Usia Dini**
Alamat sekarang : **Jln. Lingkar Kampus, Lr. Serumpun Meuse Kost, Gampoeng Rukoh, Kec. Syiah Kuala Banda Aceh.**

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengembangan APE Rambu Lalu Lintas untuk Menstimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 02 Desember 2021
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 31 Desember
2021

Dr. M. Chalis, M.Ag.

AR-RANIRY



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Jl. Syekh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp. 0651 8553020 : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-1263/Un.08/Kp.PIAUD/11/2021
Lamp : 1 Lembar
Hal : *Permohonan Uji Coba Pengembangan Media*

Kepada Yth,
Dewi Fitriani, M. Ed

di-

Banda Aceh

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian Tugas Akhir (TA) mahasiswi, maka Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Ibu untuk memvalidasi media mahasiswi yang tersebut di bawah ini:

Nama : Umi Salamah
NIM : 170210092
Judul : Pengembangan APE Rambu Lalu Lintas untuk
Menstimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak
Usia 4-5 di TK IT Permata Sunnah
Kegiatan : Validasi Media Pembelajaran

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Ibu, kami hanturkan terima kasih.

Banda Aceh, 17 November 2021
An. Ketua Prodi PIAUD,
Sekretaris Prodi PIAUD,



Heliati Fajriah



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Jl. Syekh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp. 0651 8553020 : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-1262/Un.08/Kp.PIAUD/11/2021
Lamp : 1 Lembar
Hal : *Permohonan Validasi Ahli Materi*

Kepada Yth,
Lina Amelia, M. Pd

di-

Banda Aceh

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian Tugas Akhir (TA) mahasiswi, maka Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Ibu untuk memvalidasi materi mahasiswi yang tersebut di bawah ini:

Nama : Umi Salamah
NIM : 170210092
Judul : Pengembangan APE Rambu Lalu Lintas untuk
Menstimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak
Usia 4-5 di TK IT Permata Sunnah
Kegiatan : Validasi Materi Pembelajaran

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Ibu, kami hanturkan terima kasih.

Banda Aceh, 17 November 2021
An. Ketua Prodi PIAUD,
Sekretaris Prodi PIAUD,


Heliaty Fajriah



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Jl. Syekh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp. 0651 8553020 : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-1261/Un.08/Kp.PIAUD/11/2021
Lamp : 1 Lembar
Hal : *Validasi Instrumen*

Kepada Yth,
Ibu Munawwarah, M. Pd

di-

Banda Aceh

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian Tugas Akhir (TA) mahasiswi, maka Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Ibu untuk melakukan Validasi Instrumen mahasiswi yang tersebut di bawah ini:

Nama : Umi Salamah
NIM : 170210092
Judul : Pengembangan APE Rambu Lalu Lintas untuk
Menstimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak
Usia 4-5 di TK IT Permata Sunnah
Kegiatan : Validasi Instrumen Observasi Anak

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Ibu, kami hanturkan terima kasih.

Banda Aceh, 17 November 2021

An. Ketua Prodi PIAUD,
Sekretaris Prodi PIAUD,



Heliati Fajriah



YAYASAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH (DOAFA PLS)

TKIT PERMATA SUNNAH

Jalan Utama, Lr. Banna (Dekat Pasar Rukoh), Depan Lapangan Futsal Orange,
Dusun Lamnyong, Desa Rukoh Kec. Syiah Kuala, Banda Aceh, HP: 085260710161
Email : permatasunnahaceh@gmail.com

Nomor : 566/TK IT-PS/ XII/ 2021

Perihal : Telah Melaksanakan Penelitian

Kepada Yth.

Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Kota Banda Aceh.

Assalamu'alaikum Wr Wb

Dengan Hormat

Kepala TK IT Permata Sunnah dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Umi Salamah
NIM : 170210092
Prodi / Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Telah mengumpulkan data di TK IT Permata Sunnah Kecamatan Syiah Kuala Banda Aceh dimulai dari tanggal 10 Desember s/d 13 Desember 2021. Pengumpulan data ini dilakukan dalam rangka penulisan skripsi dengan judul **"Pengembangan APE Rambu Lalu Lintas untuk Menstimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 tahun di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh"**.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 13 Desember 2021

Kepala TK IT Permata Sunnah,

Anna Fauza Jailani, S Pd.,M. Pd

LEMBAR VALIDASI MEDIA

Judul penelitian: Pengembangan APE Rambu Lalu Lintas Untuk Menstimulas
Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 di TK IT
Permata Sunnah

Peneliti : Umi Salamah

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Nama Validator: -

Petunjuk:

Berilah tanda cek (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Ibu/Bapak terhadap Media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

1. ^{tidak} Kurang baik
2. Cukup baik
3. Baik
4. Sangat baik

NO	Aspek	Kriteria Penilaian	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Edukatif	a. Kesesuaian APE rambu lalu lintas dengan tujuan perkembangan sosial emosional anak yang akan dicapai.	✓			
		b. Bersifat multiguna atau dapat mengembangkan lebih dari satu aspek		✓		
		c. Penggunaan APE rambu lalu lintas sesuai dengan kemampuan dan tahapan	✓			

		usia anak. d. Mampu mendorong rasa ingin tahu anak. e. APE rambu lalu lintas mampu memberikan lebih dari satu informasi pada anak.			✓		
2.	Teknis	a. Bahan dalam pembuatan APE aman tidak berbahaya bagi anak. b. Kesesuaian ukuran APE rambu lalu lintas bagi anak usia dini tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar. c. APE rambu lalu lintas dapat digunakan dalam jangka waktu yang relative lama. d. APE rambu lalu lintas mudah digunakan, ringan dan mudah dibawa oleh anak.	✓	✓	✓		
3.	Testitika	a. Kesesuaian APE dengan karateristik anak b. Memiliki daya tarik yang menarik dengan tampilan APE rambu lalu lintas c. Kesesuaian dengan pilihan warna, gambar, dan tulisan	✓	✓	✓		

pada APE rambu lalu lintas.

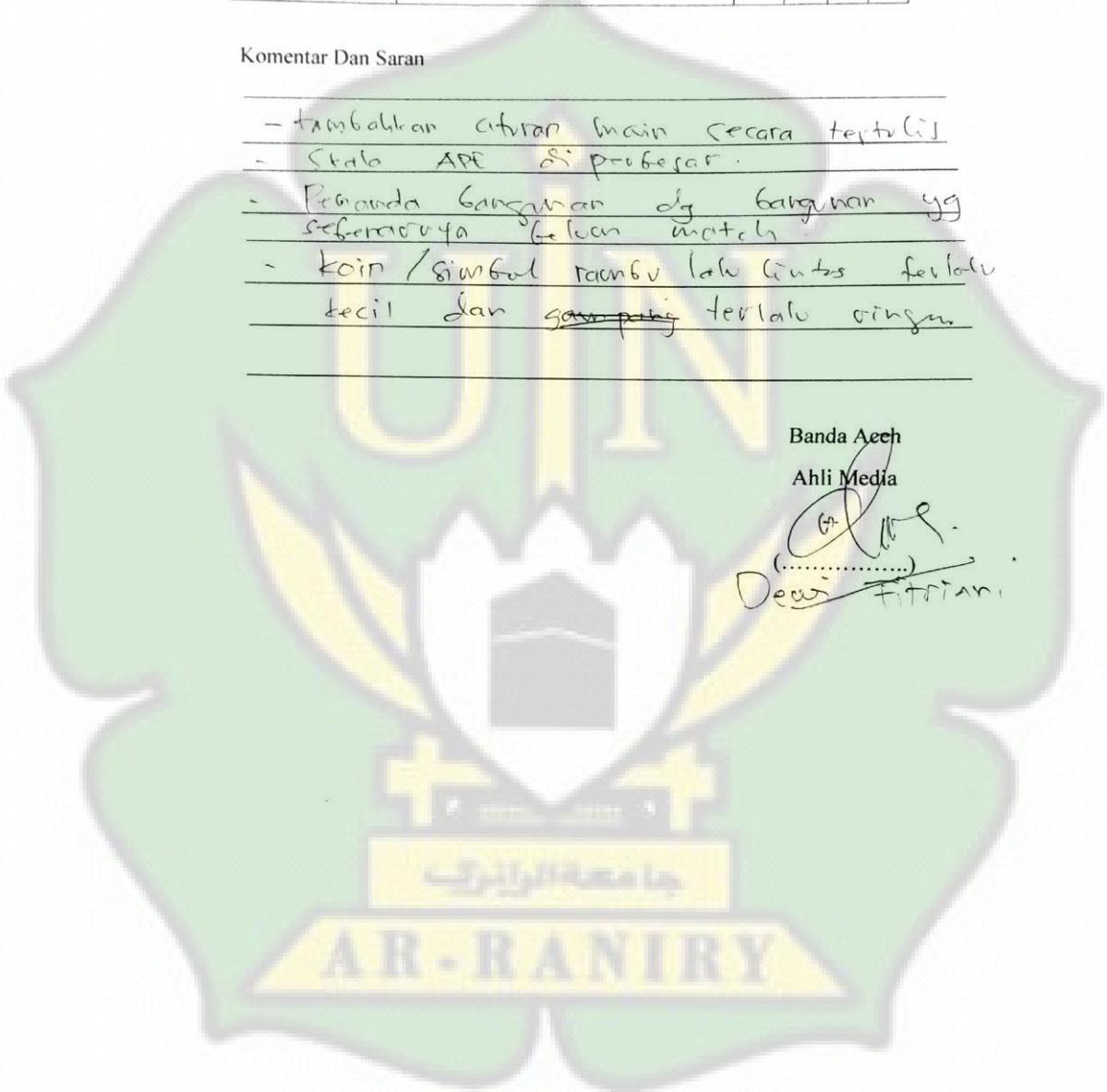
Komentar Dan Saran

- tambahkan citran main secara tertulis
- Skala APE di perbesar.
- Peranda bangunan dg bangunan yg sebenarnya kelan match.
- koin / simbol rambu lalu lintas terlalu kecil dan ~~gampang~~ terlalu ringan.

Banda Aceh

Ahli Media

(.....)
Dewi Fitriani



LEMBAR VALIDASI MEDIA

Judul penelitian: Pengembangan APE Rambu Lalu Lintas Untuk Menstimulas

Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 di TK IT

Permata Sunnah

Peneliti : Umi Salamah

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Nama Validator: -

Petunjuk:

Berilah tanda cek (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Ibu/Bapak terhadap Media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

1. Tidak baik
2. Kurang baik
3. Baik
4. Sangat baik

NO	Aspek	Kriteria Penilaian	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Edukatif	a. Kesesuaian APE rambu lalu lintas dengan tujuan perkembangan sosial emosional anak yang akan dicapai.		✓		
		b. Bersifat multiguna atau dapat mengembangkan lebih dari satu aspek			✓	
		c. Penggunaan APE rambu lalu lintas sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia anak.			✓	
		d. Mampu mendorong rasa ingin tahu anak.				✓

		e. APE rambu lalu lintas mampu memberikan lebih dari satu informasi pada anak.			✓	
2.	Teknis	<p>a. Bahan dalam pembuatan APE aman tidak berbahaya bagi anak.</p> <p>b. Kesesuaian ukuran APE rambu lalu lintas bagi anak usia dini tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar.</p> <p>c. APE rambu lalu lintas dapat digunakan dalam jangka waktu yang relative lama.</p> <p>d. APE rambu lalu lintas mudah digunakan, ringan dan mudah dibawa oleh anak.</p>			✓	✓
3.	Estetika	<p>a. Kesesuaian APE dengan karakteristik anak</p> <p>b. Memiliki daya tarik yang menarik dengan tampilan APE rambu lalu lintas</p> <p>c. Kesesuaian dengan pilihan warna, gambar, dan tulisan pada APE rambu lalu lintas.</p>			✓	✓

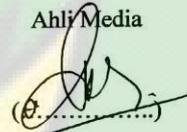
Komentar Dan Saran

APE sudah dapat digunakan, dengan sedikit

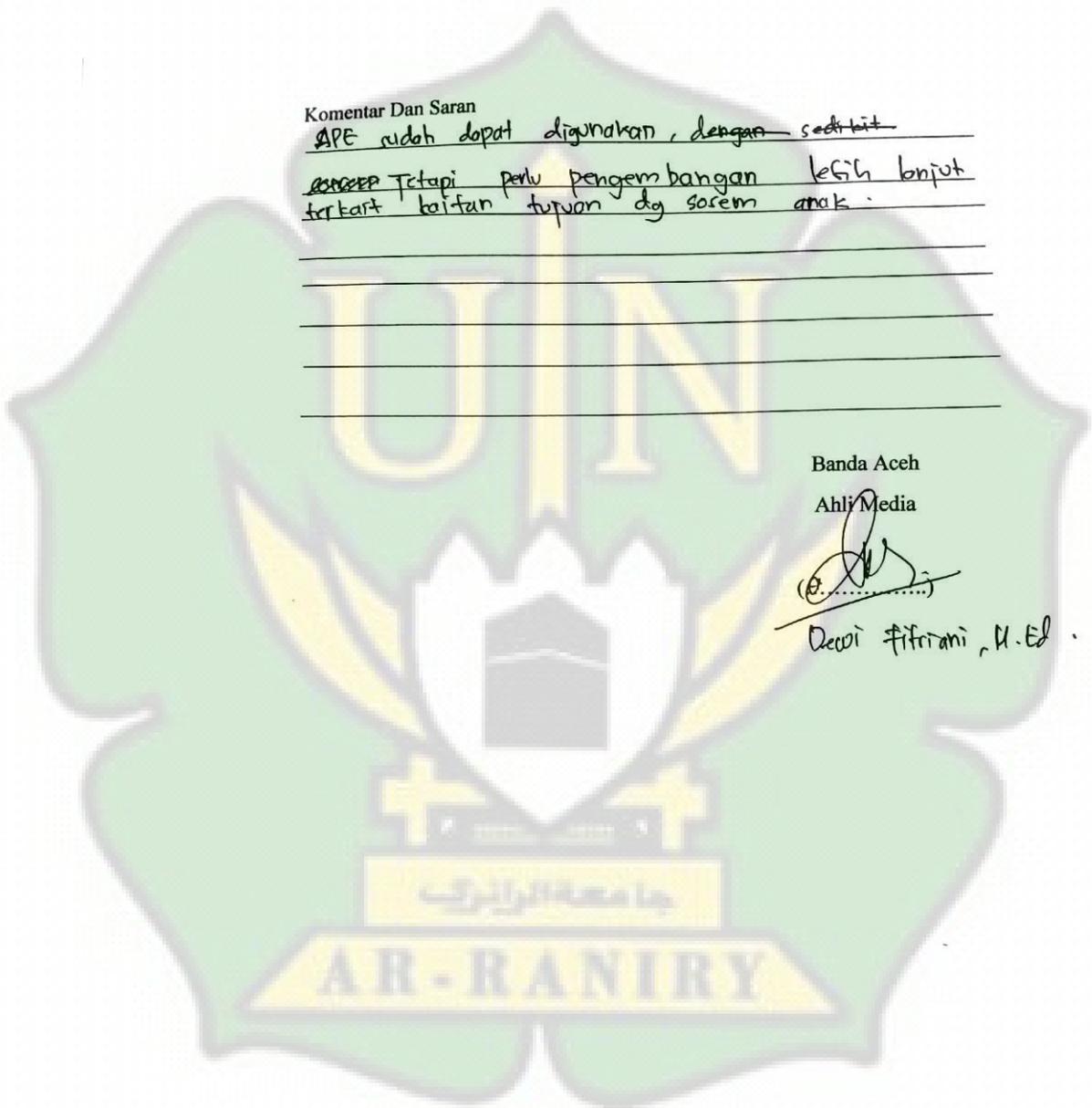
~~konsep~~ Tetapi perlu pengembangan lebih lanjut
terkait kaitan tujuan dg sasem anak.

Banda Aceh

Ahli Media



Dewi Fitriani, M.Ed.



LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN
Pengembangan APE Rambu Lalu Lintas Untuk Menstimulasi
Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun
di TK IT Permata Sunnah

Nama Sekolah : TK IT Permata Sunnah
Kelompok/Usia : A /4-5 Tahun
Penulis : Umi Salamah
Nama Validator : Munawwarah, M.Pd
Pekerjaan Validator : Dosen

A. Petunjuk

Berikan tanda silang (x) pada nomor yang ada dalam kolom skala penilaian yang sesuai menurut bapak/ibu.

B. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Aspek yang Diamati	Skala Penilaian
1.	FORMAT:	
	1. Sistem penomoran	<input checked="" type="checkbox"/> 1. Penomoran tidak jelas <input type="checkbox"/> 2. Sebagian besar sudah jelas <input type="checkbox"/> 3. Seluruh Penomorannya sudah Jelas.
	2. pengaturan tata letak	<input type="checkbox"/> 1. Letaknya tidak teratur <input checked="" type="checkbox"/> 2. Sebagian besar sudah teratur <input type="checkbox"/> 3. Seluruhnya sudah teratur
	3. keseragaman penggunaan	<input type="checkbox"/> 1. Seluruhnya berbeda-beda <input type="checkbox"/> 2. Sebagian ada yang sama <input checked="" type="checkbox"/> 3. Seluruhnya sama

	4. Tampilan instrument	1. Tidak menarik 2. hanya beberapa Bagian yang menarik 3. Seluruh bagian bagian instrument terlihat menarik
II	BAHASA	
	5. Kebenaran Tata Bahasa	1. Tidak dapat di pahami 2. Sebagian dapat di pahami 3. Dapat di pahami dengan baik
	6. Kesederhanaan pada struktur kalimat	1. Tidak sederhana 2. Sebagian besar sudah sederhana 3. Keseluruhannya Menggunakan kalimat sederhana
	7. Kejelasan pengisian petunjuk instrument	1. Tidak jelas 2. Ada sebagian yang jelas 3. Seluruhnya jelas
	8. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan	1. Tidak baik 2. Cukup 3. Baik
III	KONTEN SUBSTANSI	
	9. Kesesuaian antara aspek yang di amati dengan indikator dan variabel yang diteliti	1. Tidak sesuai 2. Sebagian sesuai 3. Seluruhnya sesuai
	10. Kelengkapan jumlah indikator yang di ambil	1. Tidak lengkap 2. Ada sebagian besar Indikator yang di ambil 3. Lengkap memuat Seluruh indikator

C. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum:

a. Lembar Pengamatan ini:

1. Kurang baik

2. Cukup baik
3. Baik
4. Baik sekali

b. Lembar Pengamatan ini:

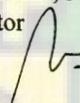
1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Lingkari nomor/angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu

D. Komentar dan Saran

Banda Aceh, 3 Desember 2021

Validator



Munawwarah, M.Pd

NIP. 19931209201903201

AR-RANIRY

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN

Pengembangan APE Rambu Lalu Lintas Untuk Menstimulasi

Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun

di TK IT Permata Sunnah

Nama Sekolah : TK IT Permata Sunnah

Kelompok/Usia : A /4-5 Tahun

Penulis : Umi Salamah

Nama Validator : Munawwarah, M.Pd

Pekerjaan Validator : Dosen

A. Petunjuk

Berikan tanda silang (x) pada nomor yang ada dalam kolom skala penilaian yang sesuai menurut bapak/ibu.

B. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Aspek yang Diamati	Skala Penilaian
1.	FORMAT:	
	1. Sistem penomoran	1. Penomoran tidak jelas <input checked="" type="checkbox"/> 2. Sebagian besar sudah jelas 3. Seluruh Penomorannya sudah Jelas.
	2. pengaturan tata letak	1. Letaknya tidak teratur 2. Sebagian besar sudah teratur <input checked="" type="checkbox"/> 3. Seluruhnya sudah teratur
	3. keseragaman penggunaan	1. Seluruhnya berbeda-beda 2. Sebagian ada yang sama <input checked="" type="checkbox"/> 3. Seluruhnya sama

	4. Tampilan instrument	1. Tidak menarik 2. hanya beberapa Bagian yang menarik <input checked="" type="checkbox"/> 3. Seluruh bagian bagian instrument terlihat menarik
II	BAHASA	
	5. Kebenaran Tata Bahasa	1. Tidak dapat di pahami <input checked="" type="checkbox"/> 2. Sebagian dapat di pahami 3. Dapat di pahami dengan baik
	6. Kesederhanaan pada struktur kalimat	1. Tidak sederhana <input checked="" type="checkbox"/> 2. Sebagian besar sudah sederhana 3. Keseluruhannya Menggunakan kalimat sederhana
	7. Kejelasan pengisian petunjuk instrument	1. Tidak jelas 2. Ada sebagian yang jelas <input checked="" type="checkbox"/> 3. Seluruhnya jelas
	8. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan	1. Tidak baik 2. Cukup <input checked="" type="checkbox"/> 3. Baik
III	KONTEN SUBSTANSI	
	9. Kesesuaian antara aspek yang di amati dengan indikator dan variabel yang diteliti	1. Tidak sesuai 2. Sebagian sesuai <input checked="" type="checkbox"/> 3. Seluruhnya sesuai
	10. Kelengkapan jumlah indikator yang di ambil	1. Tidak lengkap 2. Ada sebagian besar Indikator yang di ambil <input checked="" type="checkbox"/> 3. Lengkap memuat Seluruh indikator

C. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum:

a. Lembar Pengamatan ini:

1. Kurang baik

2. Cukup baik

3. Baik

4. Baik sekali

b. Lembar Pengamatan ini:

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

2. Dapat digunakan dengan banyak revisi

3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi

4. Dapat digunakan tanpa revisi

Lingkari nomor/angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu

D. Komentar dan Saran

Perbaiki deskripsi: bahasa asar lebih mudah dipahami, selanjutnya
suzhi bisa digunakan!.

Banda Aceh, 3 Desember 2021

Validator

Munawwarah, M.Pd

NIP. 19931209201903201

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul penelitian: Pengembangan APE Rambu Lalu Lintas Untuk Menstimulas
Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 di TK IT
Permata Sunnah

Peneliti : Umi Salamah

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Nama Validator: Lina Amelia, M.Pd

Petunjuk:

Berilah tanda cek (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Ibu/Bapak terhadap Media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

1. Kurang baik
2. Cukup baik
3. Baik
4. Sangat baik

NO	Kriteria Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Materi yang disajikan dalam APE Rambu Lalu Lintas sesuai dengan tujuan dari pembelajaran anak usia 4-5 tahun.				✓
2.	Kesesuaian materi dengan tahapan perkembangan anak usia 4-5 tahun				✓
3.	Kesesuaian materi yang di sampaikan dengan penggunaan APE rambu lalu lintas			✓	
4.	Anak mampu disiplin berambu lalu lintas sejak usia dini.			✓	
5.	Kesesuaian materi dengan aspek yang dikembangkan sosial emosional anak.				✓

6.	Materi yang di sampaikan menggunakan bahasa yang sederhana sehingga mudah untuk dipahami oleh anak.				✓	
----	---	--	--	--	---	--

Komentar Dan Saran

Pada kegiatan inti tolong dijelaskan

1. saat bermain berapa anak memainkan satu media atau dalam satu kali main dengan satu media, berapa anak yang terlibat? Ini akan menentukan apakah benar dalam penyajian materi terjadi stimulasi social emosionalnya
2. dilangkah inti juga belum terlihat pengenalan Langkah-langkah main yang harus dilakukan anak, apakah ada pembagian peran masing-masing anak dalam bermain, apakah masing-masing anak bisa memainkan media secara bebas, contoh misalnya sekali main melibatkan 3 anak, maka apakah ketiganya boleh memainkan permainan sesuka hati/bebas, atau ada pembagian peran anak 1 tugasnya mengambil koin, anak 2 menjalankan mobil, anak 3 ...dst.
3. kalau bermainnya lebih dari satu anak, maka perlu muncul diinti Langkah " guru membagi kelompok , dalam satu kelompok... orang
4. di kegiatan inti perlu dijelaskan juga kapan permainan itu berakhir, apakah semua rambu terpasang oleh anak, atau ada terjadi kesalahan berarti mereka di hentikan main atau dibatasi waktu hanya ...menit saja
5. pada akhir RPPH tolong ditambahkan ttd untuk kepala sekolah dan guru kelas untuk legalitas dokumen saat digunakan dilapangan nanti
6. materi sudah terlihat pelaksanaannya secara umum namun untuk teknis di lapangan perlu di inti diperjelas lagi Langkah-langkahnya jadi **NILAI UNTUK KELAYAKAN MATERI SAAT INI ADALAH 3,5 (KATEGORI SANGAT BAIK)**

Banda Aceh, 24 November 2021

Ahli Materi


Lisa Amelia, M.Pd

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)**

Semester/Bulan/Minggu : I / November / I
Kelompok/Usia : A / 4-5 Tahun
Hari/Tanggal : Selasa/23 November 2021
Alokasi Waktu : 6 JTM
Tema : lambang-lambang Rambu lalu lintas
Sub-Sub Tema : jenis jenis rambu lalu lintas

Kelompok Dasar (KD) :

- 1.1 Menenal Tuhan melalui ciptaan-Nya
- 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
- 3.5 Mengetahui dan mampu cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
- 4.5 menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif
- 3.6 Menenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)
- 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai karya

Indikator :

1. Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan
2. Memahami peraturan dan disiplin
3. Memiliki rasa percaya diri
4. Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan
5. Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan
6. Menunjukkan rasa empati
7. Menghargai orang lain
8. Mau berbagi, menolong dan membantu teman

Tujuan:

1. Agar anak dapat menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan bermain
2. Agar anak dapat memahami peraturan dan disiplin berambu lalu lintas sejak dini
3. Agar anak dapat memiliki rasa percaya diri dalam menyelesaikan permainan rambu lalu lintas
4. Agar anak memiliki sikap antusias dalam melakukan kegiatan bermain APE rambu lalu lintas
5. Agar anak bisa menanti aturan ketika dalam kegiatan bermain
6. Agar anak memiliki rasa empati terhadap teman bermain
7. Dapat menghargai orang lain dalam bermain
8. Agar anak mau berbagi, menolong dan membantu teman ketika dalam bermain

Materi :

1. Anak memulai perjalanan dengan mobil kemudian mengambil sebuah koin yang ada di dalam lingkaran.
2. Setelah mengambil salah satu koin yang berisi lambang-lambang rambu lalu lintas, anak memutar balik, dan keluar dari permainan.
3. Dan anak yang sudah mendapatkan koin memberikan koin tersebut kepada anak yang lain dan menyesuaikan bentuk lambang dengan papan rambu lalu lintas, setelah mendapatkannya anak meletakkan papan tersebut kedalam lingkaran yang kosong tersebut.

Media/sumber belajar : APE rambu lalu lintas**Strategi pembelajara :** Tanya jawab.**Teknik Penilaian :** lembar observasi anak**Langkah – Langkah Pembelajaran**

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Langkah –langkah penggunaan media pembelajaran Kegiatan pembuka <ul style="list-style-type: none">• Memberi salam• Membaca doa belajar• Mengenalkan aturan bermain• Menjelaskan kegiatan yang akan di lakukan• Mengenalkan APE yang akan digunakan• Mengenalkan jenis-jenis rambu lalu lintas• Mengenalkan kegunaan rambu lalu lintas dari warna dan bentuk• Mengenalkan kepada anak untuk tidak melanggar aturan rambu-rambu lalu lintas• Mengenalkan kepada anak untuk mematuhi protokol berambu lalu lintas	15
Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none">• Dalam permainan APE rambu lalu lintas dimainkan oleh 2 orang anak• Satu orang anak berperan sebagai yang menjalankan mobil untuk mencari koin yang sudah di letak kan di dalam lingkaran. Anak yang kedua menunggu anak yang pertama kembali setelah anak pertama kembali dan membawa koin maka anak kedua tersebut mencocokkan lambang koin dengan papan rambu lalu lintas yang sudah di sediakan, kemudia anak kedua akan meletakkan kedalam lingkaran yang sudah kosong.	30

	<ul style="list-style-type: none"> • Sebelum permainan di mulai guru terlebih dahulu membagi kelompok dalam satu kelompok terdiri 2 orang anak. • Permainan akan berakhir apa bila rambu-rambu lalu lintas sudah terpasang semua. Dan apa bila ada kelompok yang salah dalam meletakkan papan rambu lalu lintas maka di anggap gagal dan akan di gantikan dengan kelompok yang lain. • Anak menjalankan mobil dan mengambil salah satu koin yang ada di dalam lingkaran • Anak berbalik arah dan memberikan koin kepada anak yang lainnya • Dan anak yang lain memilih papan rambu lalu lintas sesuai dengan yang ada di koin, kemudian meletakkan ke dalam lingkaran yang sudah kosong. 	
Kegiatan penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan kembali pembelajaran pada hari ini, dan menanyakan perasaan anak ketika bermain • Menanyakan kembali jenis-jenis rambu lalu lintas • Menanyakan kembali peraturan dalam berambu lalu lintas ketika saat berkendara. • Menanyakan kembali warna dan bentuk-bentuk rambu-rambu lalu lintas • Membaca doa penutup majelis • Memberi salam 	15

Mengetahui:
Kep. Sekolah TK IT Permata Sunnah



Anna Fauza Jailani, S.Pd., M.Pd
(.....)

Banda Aceh, 10 Desember 2021
Guru

(Handwritten signature)
(Anisna Wanda)

AR-RANIRY

Lembar Observasi Anak Usia 4-5 Tahun

Judul penelitian: Pengembangan APE Rambu Lalu Lintas Untuk Menstimulas

Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 di TK IT
Permata Sunnah

Peneliti : Umi Salamah

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Petunjuk:

Berilah tanda cek (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Ibu/Bapak terhadap Media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

1. Kurang Baik
2. Cukup Baik
3. Baik
4. Sangat Baik

Penilaian Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun

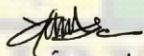
No	Indikator Penilaian	Skor Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1.	Anak mampu menunjukkan sikap mandiri dalam bermain APE rambu lalu lintas				✓	
2.	Anak mampu memahami peraturan berambu lalu lintas sejak usia dini melalui APE rambu lalu lintas			✓		
3.	Anak mampu menunjukkan rasa percaya diri ketika bermain APE rambu lalu lintas				✓	
4.	Anak mampu menunjukkan sikap antusiasme dalam				✓	

	melakukan kegiatan bermain APE rambu lalu lintas					
5.	Anak mampu menaati aturan ketika dalam permainan APE rambu lalu lintas				✓	
6.	Anak mampu menunjukkan rasa empati terhadap teman bermain melalui APE rambu lalu lintas				✓	
7.	Anak mau berbagi, menolong dan membantu teman pada saat bermain APE rambu lalu lintas				✓	

Komentar Dan Saran

Inong Bale Darussalam, Banda Aceh

Guru


 (...Yuwisna Wanda...)

Lampiran kegiatan uji coba produk APE rambu lalu lintas:

Kegiatan pembuka

menjelaskan tentang APE



Memperkenalkan rambu lalu lintas

kegiatan inti permainan

