

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses untuk mengembangkan semua aspek kepribadian manusia, yang mencakup pengetahuan, nilai, sikap, serta keterampilannya. Lebih jelasnya pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik lebih aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.¹ Pendidikan di sekolah dasar merupakan upaya untuk mencerdaskan dan mencetak kehidupan bangsa yang bertaqwa, cinta dan bangga terhadap bangsa dan Negara, terampil, kreatif, berbudi pekerti yang santun serta mampu menyelesaikan permasalahan di lingkungannya. Nilai-nilai tersebut dapat terrealisasikan dengan adanya beberapa mata pelajaran di sekolah dasar. Salah satu mata pelajaran tersebut adalah mata pelajaran bahasa Indonesia.

Mata pelajaran bahasa Indonesia memuat beberapa keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh siswa. Keterampilan berbahasa tersebut

¹ Erdhita Oktrianty, *Kemampuan Menulis Narasi Di Sekolah Dasar (Melalui Regulasi Diri, Kecemasan Dan Kemampuan Membaca Pemahaman)*, (Sukabumi: CV Jejak, 2021) , hal 7

terdiri dari empat aspek, yaitu: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.² Pada kurikulum 2013 mata pelajaran bahasa Indonesia disajikan dengan menggunakan pendekatan berbasis teks. Teks bisa berbentuk tulis maupun lisan. Rangkaian kata atau kalimat dalam sebuah teks bertujuan untuk menyampaikan informasi, menjelaskan sesuatu, atau mengungkapkan makna.³ Belajar bahasa Indonesia tidak hanya untuk alat komunikasi saja, namun perlu juga mengetahui makna serta pemilihan kata yang tepat sesuai tatanan budaya masyarakat pemakainya.⁴

Masyarakat Indonesia menganut budaya ketimuran, sehingga sangat menjunjung tinggi norma dan sopan santun. Norma adalah aturan atau ketentuan yang mengikat warga kelompok dalam masyarakat, dipakai sebagai panduan, tatanan, dan pengendali tingkah laku.⁵ Norma biasanya berisi aturan-aturan yang telah disepakati oleh masyarakat. Tujuan dibuatnya norma yaitu, agar masyarakat dapat mematuhi nilai-nilai sosial, sehingga tercipta ketertiban dan ketentraman di masyarakat.⁶

Dalam sebuah Hadist, Rasulullah SAW bersabda:

وَالْمُسْلِمُونَ عَلَىٰ شُرُوطِهِمْ، إِلَّا شَرَطًا حَرَّمَ حَلَالًا، أَوْ أَحَلَّ حَرَمًا

UNUGIRI

² Nurhayati, 'Efektivitas Metode Role Playing Dalam Peningkatan Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SD Negeri 1 Banjarwangun Kabupaten Cirebon' (IAI Bunga Bangsa Cirebon, 2018).

³UMSU Pasca Sarjana, 'Pengertian Teks Beserta Jenisnya Lengkap', 2023 <<https://pascasarjana.umsu.ac.id/pengertian-teks-beserta-jenisnya-lengkap/>> [akses 2 April 2023].

⁴ Ahmad Farhan (et al) Alisnaini, 'Penerapan Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar Berbasis Teks Dalam Kurikulum 2013', *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4.3 (2022) 390.

⁵ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online, 'Arti Kata Norma', *Powered by Digital Ocean*, 2014 <<https://kbbi.web.id/norma>> [akses 1 April 2023].

⁶ Arina Hidayah, 'Sumber Nilai Dan Norma Di Sekolah', *Journal of Education and Learning Development*, 1.1 (2023), 61–74.

Artinya: “Setiap muslim harus memenuhi setiap aturan yang mereka sepakati. Kecuali kesepakatan dalam rangka menghalalkan yang haram atau mengharamkan yang halal.” (HR. Abu Daud 3595, Turmudzi 1352, dan dishahihkan al-Albani).⁷

Sebagai seorang muslim, kita diharuskan untuk mentaati setiap aturan yang telah disepakati bersama. Namun, seiring berkembangnya zaman, masyarakat mulai mengabaikan norma-norma dan aturan yang berlaku di masyarakat.⁸ Contohnya seperti pelanggaran lalu lintas. Salah satu penyebabnya yaitu kurangnya pemahaman pengendara tentang arti rambu lalu lintas. Maka dari itu, pengenalan tentang aturan berlalu lintas dapat dimulai sedini mungkin kepada anak. Jika sejak dini anak sudah ditanamkan nilai karakter yang baik, maka karakter tersebut akan tertanam dalam dirinya ketika anak tumbuh dewasa.⁹ Oleh karena itu, pendidikan berlalu lintas dapat diajarkan ketika anak masuk usia sekolah, bukan hanya ketika mereka sudah dewasa.

Pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas III sekolah dasar, terdapat salah satu materi yang membahas tentang rambu lalu lintas, hal tersebut merupakan salah satu cara yang efektif untuk memberikan edukasi kepada anak tentang pentingnya belajar rambu lalu lintas. Namun, pada usia

⁷ Abdul Kholik, *Khutbah Jumat Dan Penyempurnaan Akhlak* (Magelang: Pustaka Rumah cInta, 2020), hal 21.

⁸Kemendikbud, (2021), ‘Tanamkan Sadar Menaati Norma Sejak Dini’, <<https://ditsmp.kemdikbud.go.id/tanamkan-sadar-menaati-norma-sejak-dini/>> [akses 1 April 2023].Kemendikbud.Kemendikbud.Kemendikbud.Kemendikbud.Kemendikbud.Ke mendikbud.Kemendikbud, ‘Tanamkan Sadar Menaati Norma Sejak Dini’, 2021 <<https://ditsmp.kemdikbud.go.id/tanamkan-sadar-menaati-norma-sejak-dini/>> [akses 1 April 2023].

⁹ Ayunda Zahroh Harahap, ‘Pentingnya Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini’, *Jurnal Usia Dini*, 7.2 (2021), 49.

sekolah dasar kisaran umur 7-11 tahun, kemampuan kognitif anak masih terbatas pada hal-hal yang bersifat konkrit/nyata yang dapat ditangkap oleh panca indera.¹⁰ Sehingga mereka akan kesulitan jika dihadapkan pada hal-hal yang bersifat abstrak, seperti rambu lalu lintas. Oleh karena itu, perlu adanya alat bantu seperti media pembelajaran.

Media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.¹¹ Media yang digunakan oleh guru dapat berupa gambar, grafis, film, dan lain-lain, yang bertujuan untuk merangsang siswa dalam proses pembelajaran.¹² Penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah guru menyampaikan informasi yang terkandung dalam materi yang diajarkan, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari.¹³ Selain penggunaan media sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi, guru juga dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan inovatif sehingga siswa dapat antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Berdasarkan observasi di kelas III SDI Darussalam Dungmas pada tanggal 12 Februari 2023. Peneliti mengamati bahwa ketika pembelajaran berlangsung masih banyak siswa yang tidak memperhatikan guru, seperti berbicara dengan temannya, kurang aktif bertanya, dan ada beberapa siswa

¹⁰ Dian Andesta Bujuri, 'Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar Dan Implikasinya Dalam Kegiatan Belajar Mengajar', *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9.1 (2018), 37.

¹¹ Fatma Sukmawati, *Media Pembelajaran, Tahta Media Group* (Klaten, 2021), hal 27-28.

¹² Suparlan, 'Peran Media Dalam Pembelajaran Di SD/MI', *Islamika*, 2.2 (2020), 298-311 <<https://doi.org/10.36088/islamika.v2i2.796>>.

¹³ Rika Wahyuni and Safrida Napitupulu, 'Pengembangan Media Miniatur Rumah Adat Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Keberagaman Di Negeriku Di Kelas IV SD IT Darul Istiqlal Marindal I, 2022.', *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01.4 (2022) 274.

yang mengantuk selama pembelajaran. Peneliti juga mengajukan beberapa pertanyaan terkait rambu lalu lintas kepada siswa kelas III, dan ternyata masih banyak siswa yang kesulitan membedakan rambu-rambu lintas dan menyebutkan makna rambu rambu lalu lintas.

Begitu juga ketika peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas III terkait pemahaman siswa pada materi rambu lalu lintas, Martono mengatakan bahwa proses pembelajaran masih berpusat pada guru menggunakan metode ceramah, dan buku teks sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. penggunaan alat bantu seperti media jarang digunakan dalam pembelajaran, karena keterbatasan fasilitas yang ada di sekolah. Materi rambu lalu lintas termasuk salah satu materi yang dianggap sulit bagi siswa, bentuknya yang hanya berupa simbol dan gambar membuat siswa kesulitan membedakan dan menyebutkan maknanya.¹⁴

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa agar lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga mereka lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru. Salah satu media yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi rambu lalu lintas yaitu dengan menggunakan media miniatur rambu lalu lintas berbasis *role playing*.

¹⁴ Wawancara dengan Martono, 12 Januari 2023 di SDI Darussalam Dungmas.

Miniatur merupakan salinan model dari benda aslinya, namun dengan skala yang lebih kecil.¹⁵ Miniatur berbentuk 3 dimensi, yang setiap sisinya dapat diketahui dan dilihat secara nyata. Miniatur rambu lalu lintas merupakan media pembelajaran berupa minatur jalan raya beserta rambu-rambu lalu lintas, yang dapat digunakan untuk simulasi berkendara agar mempermudah dalam memahami rambu lalu lintas.¹⁶ Miniatur rambu lalu lintas dibuat dengan berbagai tahapan, mulai dari menyiapkan semua alat dan bahan yang diperlukan, mendesain medianya, dan dilanjut dengan membuat medianya. Media miniatur rambu lalu lintas terbuat dari bahan ACP (*Aluminium Composit Panel*) berbentuk persegi panjang dengan ukuran 80x120 cm yang dapat dilipat menyerupai koper. Pada bagian dalamnya dirancang semirip mungkin seperti objek aslinya, agar menyerupai jalan raya yang dilengkapi taman, lapangan, dan bangunan lainnya. Media juga dilengkapi dengan lampu lalu lintas led yang bisa dinyalakan secara bergantian menggunakan saklar. Melalui media miniatur rambu lalu lintas, siswa dapat melakukan simulasi berkendara, sekaligus belajar tentang rambu lalu lintas secara langsung menggunakan mobil mainan.

Selain penggunaan media, guru juga harus bisa membuat desain pembelajaran yang menarik, sehingga dapat membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, seperti melalui metode *role playing* (bermain peran). *Role playing* (bermain peran) merupakan sebuah metode

¹⁵Nishfatul Qomariyah, 'Penerapan Media Miniature 3D Guna Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIIIA MTS Almaarif 02 Singosari Malang' (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2015), hal 15.

¹⁶ Sella Puji Pramesti and Muhammad Prayito, 'Penerapan Model PBL Berbantuan Media Minibulantas Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas III SD 2 Mijen', 2023.

pembelajaran yang menekankan para siswa untuk mengikuti permainan peran dalam mendemonstrasikan masalah-masalah sosial.¹⁷ Ketika bermain peran, peserta didik akan bertingkah seolah-olah menjadi sosok yang diperankan, dalam menghadapi masalah yang terjadi dalam kehidupan sosial atau kehidupan sehari-hari peserta didik.¹⁸ Dengan kata lain, melalui metode *role playing*, siswa akan terlibat langsung dalam pembelajaran, dan mengembangkan imajinasinya dengan membayangkan seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain dalam mendemonstrasikan masalah-masalah sosial berdasarkan materi yang sedang dipelajari.

Penggunaan media miniatur rambu lalu lintas berbasis *role playing* bertujuan agar peserta didik lebih mudah memahami materi rambu lalu lintas secara konkrit/nyata. Siswa dapat melihat secara langsung bentuk rambu lalu lintas yang terdapat di jalan raya dan melakukan simulasi berkendara menggunakan miniatur rambu lalu lintas. Dengan begitu, siswa akan lebih mudah mengingat jenis-jenis rambu lalu lintas beserta fungsinya. Pemilihan media ini sesuai dengan karakteristik peserta didik di kelas rendah yang masih senang bermain. Maka dari itu, media ini dikemas dalam bentuk permainan agar siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran, serta lebih mudah memahami materi.

¹⁷ Maziyatus Sho'idah, 'Peningkatan Pemahaman Materi Peristiwa Menjelang Dan Sesudah Pembacaan Teks Proklamasi Melalui Metode Role Playing Pada Siswa Kelas V-B MI Islamiyah Sumberwudi Karanggeneng Lamongan' (UIN Sunan Ampel Surabaya, 2020). Hal 5

¹⁸ Dafid Oktafikrani, 'Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Dengan Metode Bermain Peran Siswa Kelas III SDN Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang', *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya*, 16.30 (2020), hal 135

Penelitian ini didasari oleh penelitian sebelumnya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Interaktif dengan Media Miniatur untuk Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar IPA dengan menggunakan media miniatur, terbukti dari ketuntasan belajar secara klasikal yang dilakukan pada siklus I dan II, penilaian kognitif mengalami peningkatan sebesar 20%, untuk penilaian afektif mengalami peningkatan sebesar 13,3%, sedangkan pada penilaian psikomotorik meningkat sebesar 13,3%.¹⁹

Pendapat tersebut diperkuat dengan penelitian yang berjudul “Pengenalan Rambu Lalu Lintas sebagai Sarana Pembelajaran bagi Anak Sekolah SDN 02 Kesek Menggunakan Media Pembelajaran Miniatur Kardus”. Menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran miniatur kardus rambu lalu lintas dapat membantu siswa melihat rambu lalu lintas secara nyata serta menumbuhkan rasa taat berlalu lintas sejak usia dini.²⁰

Dalam penelitian yang berjudul “Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Belajar Siswa Kelas 3 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDI Nurul Qur’an Kecamatan Abung Tengah Kabupaten Lampung Utara”. Memperllihatkan adanya peningkatan pada aktifitas belajar dan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *role playing*. Pada siklus I nilai rata-

¹⁹ Bayu Widiyanto, ‘Penerapan Model Pembelajaran Interaktif Dengan Media Miniatur Untuk Peningkatan Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar’, *Bidayatuna: Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 3.1 (2020), 47.

²⁰ Rahmawati, Saokin Fataky, and Widya Trio Pangestu, ‘Pengenalan Rambu Lalu Lintas Sebagai Sarana Pembelajaran Bagi Anak Sekolah SDN 02 Kesek Menggunakan Media Pembelajaran Miniatur Kardus’, *Nuris Journal*, 2.1 (2022), 86–93 <<https://doi.org/10.52620/jeis.v2i2.25>>.

ratanya hanya 65,9, dan pada siklus II meningkat menjadi 71,15. Peningkatan nilai rata-rata siswa berdampak positif pada peningkatan ketuntasan belajar siswa.²¹

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut terkait **“Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Rambu Lalu Lintas Berbasis *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDI Darussalam Dungmas”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran miniatur rambu lalu lintas berbasis *role playing* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III SDI Darussalam Dungmas?
2. Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran miniatur rambu lalu lintas berbasis *role playing* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III SDI Darussalam Dungmas?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran miniatur rambu lalu lintas berbasis *role playing* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III SDI Darussalam Dungmas.

²¹ Arifin.

2. Mendeskripsikan hasil pengembangan media pembelajaran miniatur rambu lalu lintas berbasis *role playing* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III SDI Darussalam Dungmas.

D. Manfaat Pengembangan

Dari hasil penelitian ini, diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis:
 - a. Hasil penelitian dari pengembangan media pembelajaran ini menjadi alat pengumpulan data tentang media pembelajaran yang efektif dan efisien sebagai bentuk turut serta mengembangkan pendidikan di Indonesia yang berkualitas.
 - b. Sebagai bahan pertimbangan bagi akademisi dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan pada pembelajaran bahasa Indonesia, dan hasil penelitian ini akan diunggah pada jurnal (OJS).
2. Manfaat Praktis:
 - a. Bagi sekolah, sebagai masukan untuk membantu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran.
 - b. Bagi guru, sebagai sarana untuk memotivasi guru dalam memperkaya pengetahuan, keterampilan dan kreativitas, dengan memanfaatkan media pembelajaran ketika menyampaikan mata pelajaran bahasa Indonesia.

- c. Bagi siswa, sebagai sarana untuk mempermudah siswa memahami materi rambu lalu lintas, dengan cara belajar secara langsung melalui simulasi berkendara di jalan raya menggunakan miniatur rambu lalu lintas.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran.
- e. Bagi penulis, menambah wawasan keilmuan dan memberikan pengalaman bagi peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran materi rambu lalu lintas mata pelajaran bahasa Indonesia.

E. Komponen dan Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dihasilkan pada pengembangan media miniatur rambu lalu lintas di antaranya sebagai berikut:

1. Media yang dihasilkan berupa media visual 3 dimensi.
2. Media pembelajaran miniatur rambu lalu lintas dikhususkan untuk materi simbol rambu lalu lintas.
3. Kurikulum yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan media miniatur rambu lalu lintas adalah kurikulum 2013.
4. Media miniatur rambu lalu lintas yang dikembangkan terdiri dari:
 - a. Papan permainan miniatur rambu lalu lintas terbuat dari bahan ACP (*Aluminium Composit Panel*) yang memiliki karakteristiknya ringan, tidak mudah pecah, dan anti keropos sehingga lebih tahan lama, tidak mudah rusak dan dapat digunakan kapan saja.

- b. Papan berbentuk persegi panjang dengan ukuran 80x120 cm yang dapat dilipat menyerupai koper agar lebih mudah disimpan dan dibawa.
- c. Miniatur bangunan dan rambu lalu lintas terbuat dari PVC *foam board* yang ditemplei stiker yang sudah didesain sebelumnya hingga menyerupai objek aslinya.
- d. Media dilengkapi dengan lampu lalu lintas led yang bisa dinyalakan secara bergantian menggunakan saklar.
- e. Media miniatur rambu lalu lintas didesain semenarik mungkin sehingga peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran karena mereka dapat belajar sambil bermain.

Tabel 1. 1 Modifikasi Media Miniatur Rambu Lalu Lintas

No	Sebelum Dikembangkan	Sesudah Dikembangkan
1	Papan miniatur rambu lalu lintas terbuat dari kardus.	Papan miniatur rambu lalu lintas terbuat dari bahan ACP (<i>Aluminium Composit Panel</i>) berbentuk persegi panjang dengan ukuran 80x120 cm yang dapat dilipat menyerupai koper.
2	Miniatur bangunan dan rambu lalu lintas terbuat dari kertas buffalo berwarna yang digambari menggunakan spidol.	Miniatur bangunan dan rambu lalu lintas terbuat dari PVC <i>foam board</i> yang ditemplei stiker
3	Miniatur bangunan dan rambu lalu lintas, dan ornamen lainnya hanya terbuat dari kertas dan terlihat kurang nyata.	Miniatur bangunan, rambu lalu lintas, pohon dan ornamen lainnya berbetuk 3 dimensi, yang dibuat nyata mungkin menyerupai objek aslinya.
4	Lampu lalu lintas terbuat dari kertas buffalo berwarna.	Lampu lalu lintas terbuat dari lampu led 3 warna (merah,kuning,hijau) yang bisa dinyalakan secara bergantian menggunakan saklar.
5	Media miniatur rambu lalu lintas tidak dilengkapi dengan	Media miniatur rambu lalu lintas dilengkapi dengan buku pedoman.

	buku pedoman	
6	Rambu lalu lintas yang digunakan hanya beberapa saja	Rambu lalu lintas yang digunakan lebih lengkap dan beragam.

Media miniatur rambu lalu lintas yang dikembangkan merupakan media miniatur yang terbuat dari bahan ACP (*Aluminium Composit Panel*) berbentuk persegi panjang dengan ukuran 80x120 cm yang dapat dilipat menyerupai koper. Pada bagian dalamnya dirancang semirip mungkin seperti objek aslinya, agar menyerupai jalan raya, yang dilengkapi taman, lapangan, lampu lintas led, dan bangunan lainnya. Miniatur rambu lalu lintas juga dilengkapi dengan buku pedoman sehingga siswa dapat melakukan simulasi berkendara, sekaligus belajar tentang rambu lalu lintas secara langsung menggunakan mobil mainan.

F. Ruang Lingkup Keterbatasan Pengembangan

Pada penelitian ini, untuk menghindari permasalahan yang luas, maka diperlukan adanya pembatasan masalah untuk memudahkan dalam objek penelitian, Adapun batasan masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Subjek penelitian siswa kelas III SDI Darussalam Dungmas.
2. Tempat penelitian SDI Darussalam Dungmas.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran miniatur rambu lalu lintas untuk memahami materi rambu lalu lintas pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III SDI Darussalam Dungmas.
4. Media miniatur rambu lalu lintas merupakan media pembelajaran yang terbuat dari bahan ACP (*Aluminium Composit Panel*) berbentuk persegi

panjang dengan ukuran 80x120 cm yang dapat dilipat menyerupai koper. Pada bagian dalamnya dirancang semirip mungkin seperti objek aslinya, agar menyerupai jalan raya, yang dilengkapi taman, lapangan, lampu lintas led, dan bangunan lainnya. Melalui media miniatur rambu lalu lintas, siswa dapat melakukan simulasi berkendara, sekaligus belajar tentang rambu lalu lintas secara langsung menggunakan mobil mainan.

Adapun KI, KD, dan indikatornya adalah sebagai berikut:

Kompetensi Inti:

3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

Kompetensi Dasar:

- 2.9 Mengidentifikasi lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara) beserta artinya dalam teks lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.

Indikator:

- 3.9.1 Menyebutkan jenis lambang/symbol rambu lalu lintas
- 3.9.2 Menunjukkan jenis lambang/symbol rambu lalu lintas
- 3.9.3 Mengoperasikan media miniatur rambu lalu lintas berdasarkan soal cerita rambu lalu lintas.

G. Devinisi Operasional

Istilah-istilah pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah:

1. Pengembangan

Pengembangan menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan.²² Pengembangan media bertujuan untuk menghasilkan/memperbaiki suatu produk yang telah ada sebelumnya.

2. Media Pembelajaran

Media merupakan alat yang digunakan oleh guru, seperti gambar, grafis, film, dan lain-lain yang bertujuan merangsang siswa dalam proses pembelajaran.²³ Media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.²⁴

3. Media Miniatur rambu Lalu Lintas

Media miniatur rambu lalu lintas merupakan media pembelajaran berupa minatur jalan raya beserta rambu-rambu lalu lintas, yang dapat digunakan untuk simulasi berkendara agar mempermudah dalam memahami rambu lalu lintas.²⁵

²² *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional Indonesia, 2014), hal 201.

²³ Suparlan Stit, Palapa Nusantara, and Lombok Ntb, 'Peran Media Dalam Pembelajaran Di Sd/Mi', 2 (2020), 298–311.

²⁴ Fatma Sukmawati, *Media Pembelajaran, Tahta Media Group* (Klaten, 2021), hal 27-28.

²⁵ Pramesti and Prayito.

4. *Role Playing* (Bermain Peran)

Role playing (bermain peran) merupakan sebuah metode pembelajaran yang menekankan para siswa untuk mengikuti permainan peran dalam mendemonstrasikan masalah-masalah sosial.²⁶

5. Rambu-rambu Lalu Lintas

Rambu lalu lintas merupakan salah satu dari pelengkap jalan, berupa angka, kalimat, dan perpaduan di antaranya sebagai peringatan, larangan, perintah, dan petunjuk bagi pengguna jalan.²⁷

H. Orisinalitas Penelitian

Penelitian pengembangan media miniatur rambu lalu lintas dibuat untuk dapat meningkatkan pembelajaran dan pemahaman siswa mengenai materi rambu lalu lintas. Setelah melewati proses telaah, terhadap beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan tema yang akan diteliti, di antaranya:

Tabel 1. 2 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Judul Penelitian	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1	Bayu Widiyanto(2020) ²⁸	“Penerapan Model Pembelajaran Interaktif Dengan Media Miniatur Untuk Peningkatan Hasil Belajar IPA di	Terdapat peningkatan hasil belajar IPA menggunakan media miniatur, hal tersebut diketahui melalui ketuntasan belajar secara klasikal yang dilakukan pada siklus	Menggunakan media miniatur	Menggunakan Metode Penelitian kuantitatif

²⁶ Sho'idah, op.cit, hal 5.

²⁷ Riskawati Riskawati and others, ‘Perancangan Sistem Pengenalan Rambu-Rambu Lalu Lintas Pada MTS Islamiyah Menggunakan Adobe Flash Profesional CS6’, *Journal of Student Development Information System (JoSDIS)*, 1.1 (2021), 18–27.

²⁸ Bayu Widiyanto, ‘Penerapan Model Pembelajaran Interaktif Dengan Media Miniatur Untuk Peningkatan Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar’, *Bidayatuna: Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 3.1 (2020), 47.

		Sekolah Dasar”.	I dan II.		
2	Rahmawati, Saokin Fataky, dan Widya Trio Pangestu (2022). ²⁹	“Pengenalan Rambu Lalu Lintas sebagai Sarana Pembelajaran bagi Anak Sekolah SDN 02 Kesek Menggunakan Media Pembelajaran Miniatur Kardus”.	Penggunaan media pembelajaran miniatur kardus rambu lalu lintas dapat membantu siswa melihat rambu lalu lintas secara nyata serta menumbuhkan rasa taat berlalu lintas sejak usia dini.	Menggunakan media pembelajaran miniatur rambu lalu lintas	Menggunakan metode penelitian <i>Multimedia Development Life Cycle</i>
3	Arifin Nailul Fauziyah Rohmah & Suyani (2022). ³⁰	“Metode <i>Role Playing</i> Dalam Meningkatkan Belajar Siswa Kelas 3 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDI Nurul Qur’an Kecamatan Abung Tengah Kabupaten Lampung Utara”.	Terjadi peningkatan nilai rata-rata siswa dan motivasi belajarnya dalam mata pelajaran bahasa Indonesia melalui metode <i>role playing</i> .	Menggunakan metode <i>role playing</i> pada pelajaran bahasa Indonesia.	penelitiannya menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

I. Sistematika Bahasan

Penulisan sistematika ini bertujuan untuk mempermudah peneliti memahami jalan pikiran penulis dalam menyelesaikan permasalahan yang ada.

Adapun bagian-bagian yang terdapat dalam skripsi ini antara lain:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini memaparkan: Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Komponen dan Spesifikasi Produk yang Dikembangkan, Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan, Definisi Operasional, Orisinalitas Penelitian, dan Sistematika Pengembangan.

²⁹ Rahmawati, Fataky, and Pangestu.

³⁰ Arina Hidayah, ‘Sumber Nilai Dan Norma Di Sekolah’, *Journal of Education and Learning Development*, 1.1 (2023), 61–74.

BAB II KAJIAN TEORI

Pada bab ini memaparkan dari: Media Pembelajaran, Media Miniatur Rambu Lalu Lintas, Metode *Role Playing*, Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, Simbol Rambu Lalu Lintas, Pengembangan Miniatur Rambu Lalu Lintas, Keterkaitan Media Pembelajaran Miniatur Rambu Lalu Lintas Berbasis *Role Playing* dengan Pemahaman Siswa terhadap Rambu Lalu Lintas, dan Kerangka Berfikir.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini memaparkan: Desain Penelitian dan Pengembangan, Model Penelitian dan Pengembangan, Prosedur Penelitian dan Pengembangan, Uji Coba Produk, Teknik Pengumpulan Data, dan Instrumen Penelitian Pengembangan, Dan Teknik Analisis.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang: Hasil Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Rambu Lalu Lintas Berbasis *Role Playing* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDI Darussalam Dungmas.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini menjelaskan tentang: Kesimpulan dan Saran.