



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran  
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>  
Volume 3 Nomor 2, Desember 2020  
P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 16/12/2020  
Reviewed : 20/12/2020  
Accepted : 26/12/2020  
Published : 31/12/2020

Chika Titania Putri<sup>1</sup>  
Febrialismanto<sup>2</sup>  
Hukmi<sup>3</sup>

## PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL TIGA DIMENSI UNTUK PENGENALAN RAMBU LALU LINTAS ANAK USIA 5-6 TAHUN

### Abstrak

Tujuan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media audio visual tiga dimensi untuk pengenalan rambu lalu lintas pada anak usia 5-6 tahun yang valid. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, dengan model pengembangan procedural dalam model rancangan pembelajaran Borg dan Gall menurut (Sugiyono, 2013). Pada penelitian ini, peneliti hanya melakukan 5 tahap yaitu mengetahui masalah atau potensi, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Angket digunakan saat melakukan validasi dari akademisi sebagai ahli media dan ahli materi, kemudian validasi dari praktisi dilakukan oleh guru TK yang telah bersertifikasi. Rata-rata penilaian validator ahli materi sebesar 71,4 % dengan tingkat kelayakan layak, kemudian rata-rata penilaian ahli media sebesar 83% dengan tingkat kelayakan sangat layak dan kemudian hasil rata rata penilaian ahli pendidik sebesar 81,94% dengan tingkat kelayakan sangat layak.

**Kata Kunci:** Media Audio Visual Tiga Dimensi, Pengenalan Rambu Lalu Lintas, Anak Usia 5-6 Tahun

### Abstract

The purpose of this development is to produce valid three-dimensional audio-visual media for the introduction of traffic signs in children aged 5-6 years. This research is a development research, with a procedural development model in the Borg and Gall learning design model according to (Sugiyono, 2013). In this study, researchers only carried out 5 stages, namely knowing the problem or potential, data collection, product design, product validation, product revision. The data collection technique used was a questionnaire. Questionnaires are used when validating academics as media experts and material experts, then validation from practitioners is carried out by certified kindergarten teachers. The average evaluation of the material expert validator is 71.4% with a feasibility level, then the average media expert's assessment is 83% with a very feasible level of feasibility and then the average result of an expert educator's assessment is 81.94% with a very feasible level .

**Keywords:** Three Dimensional Audio-Visual Media, Traffic Sign Recognition, Children Aged 5-6 Years.

<sup>1</sup> Pendidikan Guru PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan , Universitas Negeri Riau

<sup>2</sup> Pendidikan Guru PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan , Universitas Negeri Riau  
Alamat email febrialismanto@lecturer.unri.ac.id

<sup>3</sup> Pendidikan Guru PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan , Universitas Negeri Riau  
Alamat email yeni.solifah@lecturer.unri.ac.id

## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal dan informal. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan anak yang terdiri atas lima aspek yaitu perkembangan nilai agama dan moral, perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan atau kognitif (daya pikir dan daya cipta), sosio emosional (siap dan emosi), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini seperti yang tercantum dalam Permendikbud 137 Tahun 2014.

Menurut (Sani, 2010) bahwa lalu lintas merupakan gerak kendaraan baik bermotor maupun tidak dengan motor (sepeda, delman, dan lainnya), pejalan kaki, dan hewan di jalan yang berkaitan dengan operasi atau penggunaan jalan. Sedangkan menurut (Tapran, 2010) rambu lalu lintas adalah perangkat utama dalam sistem pengendalian lalu lintas yang pada dasarnya berfungsi untuk mengatur dan melindungi agar semua yang berlalu lintas lancar, teratur, aman, dan selamat sampai tujuan. Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa rambu lalu lintas merupakan sistem pengendali lalu lintas yang berfungsi mengatur lalu lintas dan melindungi pengendara agar aman dan selamat sampai tujuan.

Menurut Anna Riska (2014) Kemampuan memahami rambu lalu lintas dapat diartikan sebagai kemampuan untuk memahami alat dan perlengkapan jalan yang terdiri dari lambang, huruf, angka dan perpaduannya, yang digunakan untuk memberikan peringatan, larangan, perintah, dan petunjuk di jalan raya. Rambu lalu lintas dibuat dengan tujuan untuk memberikan kelancaran, keteraturan, dan keselamatan dalam bertransportasi. Pendidikan tentang pengetahuan rambu lalu lintas yang dimulai sejak dini sangat tepat, karena diharapkan dapat menciptakan ketertiban dan kelancaran dalam berlalu lintas dimasa yang akan datang.

Kemampuan memahami rambu lalu lintas merupakan salah satu kemampuan untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam menjaga keselamatan diri dari kecelakaan lalu lintas. Kemampuan memahami rambu lalu lintas perlu dimiliki oleh anak karena kemampuan tersebut merupakan faktor penting dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan memahami rambu lalu lintas tersebut selain bermanfaat untuk menjaga diri anak, juga dapat bermanfaat bagi keselamatan orang lain.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Wiyarti & Nugroho, 2013) permasalahan yang terjadi yakni Metode pembelajaran Alat Transportasi dan Rambu-rambu lalu lintas oleh guru saat ini lebih menggunakan metode ceramah atau menggunakan alat peraga berupa gambar dan teori materi yang dilakukan di dalam kelas tidak bervariasi atau monoton, dan cara tersebut kurang efektif dan efisien sehingga perlunya media pembelajaran yang interaktif untuk memotivasi anak dalam pembelajaran. Kemudian pada penelitian (Handayani & Suyitno, 2018) permasalahan yang terjadi yakni guru kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran secara manual tanpa adanya alat bantu media. Hal ini dikarenakan sebagian besar anak-anak lebih cenderung berlari-larian atau tidak tertib di kelas tanpa adanya fokus dalam pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu guru berpesan untuk dapat mengemas materi-materi pembelajaran ke dalam sebuah media yang dapat menjadi pusat perhatian anak.

Berdasarkan pengamatan penulis pada anak usia 5-6 tahun di beberapa Taman Kanak-kanak dan aspek yang ingin dicapai oleh anak usia dini adalah pengenalan rambu lalu lintas. Penulis melihat rata-rata kemampuan anak dalam mengenal rambu lalu lintas masih rendah dan pengenalan rambu lalu lintas anak dalam pembelajaran yang disampaikan oleh guru tidak menarik yaitu tanpa menunjukkan media yang dapat dimainkan langsung oleh anak, guru juga hanya bercerita dan menerangkan gambar rambu lalu lintas yang ada, pembelajaran pun tanpa diselingi dengan kegiatan bermain menggunakan alat permainan. Sehingga anak-anak masih

kebingungan saat ditanya dan diminta untuk menyebutkan simbol-simbol rambu lalu lintas seperti rambu dilarang parkir, rambu tempat penyebrangan orang, rambu dilarang parkir, dan arti dari warna lampu lalu lintas.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti ingin melakukan penelitian dan pengembangan sebuah produk yaitu Media Audio Visual Tiga Dimensi. Media Audio Visual Tiga Dimensi adalah sebuah media yang terinspirasi dari taman lalu lintas, media ini di desain secara unik dan kreatif untuk memenuhi kebutuhan dari proses pembelajaran yang akan dikenalkan kepada anak. Seperti mengenalkan rambu-rambu lalu lintas yang sering dilihat oleh anak (lampu lalu lintas, dilarang parkir, tempat parkir dan tempat penyebrangan orang), dimana anak akan melakukan kegiatan dengan tahapan-tahapan mengenal rambu lalu lintas yang sesuai dengan kemampuan anak usia 5-6 tahun, berupa peta jalan yang dapat dimainkan oleh anak dengan kendaraan dan orang-orangan, yang terdapat berbagai macam rambu lalu lintas (lampu lalu lintas, rambu penyebrangan orang, rambu dilarang parkir, dan rambu tempat parkir) di dalamnya. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Audio Visual Tiga Dimensi Untuk Pengenalan Rambu Lalu Lintas Anak Usia 5-6 Tahun”

**METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan metode penelitian pengembangan (*research and development*). Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini untuk meningkatkan pengenalan rambu lalu lintas anak usia 5-6 tahun adalah menggunakan prosedur pengembangan menurut teori Borg dan Gall (dalam Sugiyono, 2013) yang terdiri dari tujuh tahapan, namun pada penelitian pengembangan ini peneliti hanya melakukan 5 tahap yaitu mengetahui masalah atau potensi, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, dan revisi produk. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Angket digunakan saat melakukan validasi ahli materi, ahli media, dan ahli pendidik. Analisis data dilakukan untuk mendapatkan produk berkualitas yang memenuhi aspek kelayakan. Data untuk menentukan kevalidan produk diperoleh dari penilaian 1 dosen ahli materi, 1 dosen ahli media dan 5 guru PAUD besertifikasi yang kemudian akan dianalisis Analisis data yang digunakan dalam proses penelitian dan pengembangan ini adalah analisis deskriptif kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif berupa pertanyaan 1, sangat layak, layak, cukup layak, kurang layak, sangat kurang layak (Riduwan, 2012).

$$\text{Kelayakan} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Total skor maksimum}} \times 100$$

**Tabel 1. Kriteria Kelayakan Perangkat Pembelajaran**

Skor persentase (%)	Interpretasi
p>80%	Sangat layak
61%< P≤80%	Layak
41%< P≤60%	Cukup layak
20%< P≤40%	Kurang layak
P≤20%	Sangat kurang layak

Sumber:(Riduwan, 2012)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

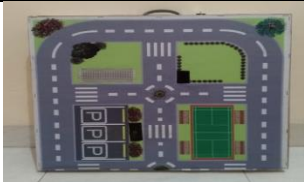


Hasil Pengembangan produk dari penelitian ini berupa media audio visual tiga dimensi. Penelitian ini dilakukan untuk melihat apakah Media audio visual tiga dimensi layak digunakan untuk pengenalan rambu-rambu lalu lintas pada anak usia 5-6 tahun.


#### 1. Desain produk

Media audio visual tiga dimensi terbuat dari bahan baja ringan dan triplek, dengan tema pengenalan rambu lalu lintas sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan kognitif untuk mengenal rambu rambu lalu lintas. Media ini di validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli pendidik. Dalam pengembangan Media Audio Visual Tiga Dimensi berawal dari potensi dan masalah yang ada. Potensi dalam penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran yang digunakan untuk merangsang kemampuan anak tentang mengenal rambu lalu lintas kurang memadai dan kurang menarik sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mempermudah untuk menyampaikan materi. Melihat potensi dan masalah tersebut peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berupa Media Audio Visual Tiga Dimensi.

Berdasarkan potensi dan masalah serta pengumpulan data yang telah dilakukan peneliti, maka peneliti mendesain produk yang diberi nama *Media Audio Visual Tiga Dimensi* untuk pengenalan rambu lalu lintas anak. *Media Audio Visual Tiga Dimensi* terbuat dari bahan baja ringan dan triplek. Rambu-rambu lalu lintas (rambu penyebrangan orang, tempat parkir, dan dilarang parkir) terbuat dari kayu, dibuat juga lampu lalu lintas yang dapat berganti warna dengan bantuan saklar dan juga dengan lampu. Terdapat juga mobil-mobilan untuk dimainkan anak saat berkendara serta orang-orangan untuk anak berperan sebagai pejalan kaki. Peneliti merancang media sedemikian rupa mirip dengan kehidupan sehari-hari agar mudah dikenalkan kepada anak. *Media Audio Visual Tiga Dimensi* sebagai media pembelajaran diharapkan dapat mengembangkan pengenalan rambu lalu lintas pada anak. Pembuatan media *Trackball* ini dirancang sendiri oleh peneliti.

**Tabel 2. Desain Media Trackball**

Desain	Gambar
Fisik	
Rambu Lalu Lintas	
Peta Jalan	

Desain	Gambar
Kendaraan	

## 2. Hasil Pengujian (Validasi Produk)

Setelah pembuatan produk awal *Media Audio Visual Tiga Dimensi* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal rambu lalu lintas pada anak usia 5-6 tahun. Produk divalidasi oleh validator akademisi yaitu dosen PG-PAUD Universitas Riau, kemudian produk juga divalidasi oleh lima orang guru taman kanak-kanak yang telah sertifikasi.

Adapun rekapitulasi hasil pengujian adalah sebagai berikut:

**Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Pengujian Validasi Media Akademisi (ahli media dan materi)**

No	Aspek	Presentase Kelayakan		Rata-rata Presentase	Tingkat Kelayakan
		WN	YS		
1.	Materi	60	80	70	Layak
2.	Fisik	80	95	87,5	Sangat layak
3.	Segi Estetika / keindahan	65	80	72,5	Layak
4.	Teknik Pembuatan	80	80	80	Layak
5.	Penggunaan	72	80	76	Layak
Rata-rata Presentase		71,4	83	<b>77,2%</b>	<b>Layak</b>

Keterangan :

WN : Dr. Wilson, M.Si

YS : Yeni Solfiah, S.Pd, M.Pd

**Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Pengujian Validasi Media Praktisi (ahli pendidik)**

No	Aspek	Persentase kelayakan					Rata-rata persentase	Tingkat kelayakan
		NH	NY	DT	RH	WS		
1	Materi	80	80	83,2	80	80	80,64	Sangat layak
2	Penyajian	83,2	80	83,2	83,2	86,6	83,24	Sangat layak
Rata-rata persentase		81,6	80	83,2	81,6	83,3	<b>81,94 %</b>	<b>Sangat layak</b>

Keterangan :

NH: Nora Herlina, S.Pd

NY : Nuraysah, S.Pd

DT: Dennyta, S.Pd

RH: Rosmah, S.Pd

WS : Wan Suhaila, S.Pd

Berdasarkan tabel diatas diketahui hasil validasi yang didapatkan dari ahli materi yaitu 71,4% dengan kriteria layak, ahli media mendapatkan 83% dengan kriteria sangat layak, dan ahli pendidik mendapatkan 81,4% dengan kriteria sangat layak.

3. Revisi Produk



1) Berikut ini merupakan penjelasan tentang komentar dan perbaikan produk media audio visual tiga dimensi.

2) Tabel 4. Komentar/saran validator dan perbaikan

Validator	Komentar/ saran	Perbaikan
Akademisi	Objek pohon pada permainan agar dibuat tiga dimensi supaya lebih menyerupai kondisi yang sesungguhnya. Di kegiatan inti pada RPPH gunakan pendekatan saintifik Sebaiknya guru menanyakan kepada anak apa yang dilihatnya dimedia. Sebaiknya sebutkan kegiatan bermain pada kegiatan inti	Pada media dibuat objek pohon tiga dimensi  Di lakukan perbaikan RPPH menggunakan pendekatan saintifik Menjelaskan lebih rinci apa yang ditanyakan kepada anak Menyebutkan kegiatan bermain lebih rinci
Praktisi	-	-

Perbaikan mengenai perubahan tersebut dilakukan dengan sedemikian rupa supaya sesuai dengan komentar/saran yang diberikan validator. Berikut ini tabel yang menggambarkan perbaikan pada media yang sebelum diperbaiki dan sesudah diperbaiki.

Tabel 5. Gambar Perbaikan Media audio visual tiga dimensi sebelum dan sesudah direvisi

Media Audio Visual Tiga Dimensi sebelum direvisi	Media Audio Visual Tiga Dimensi sesudah direvisi	Keterangan
		Penambahan objek pohon pada media audio visual tiga dimensi

**B. Pembahasan**

Penelitian pengembangan yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah produk Media Audio Visual Tiga Dimensi untuk pengenalan rambu lalu lintas anak usia 5-6 tahun. Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan prosedur pengembangan menurut teori Borg dan Gall (dalam Sugiyono, 2013) yang terdiri dari tujuh tahapan.

Berdasarkan tahapan penelitian dan pengembangan yang dikembangkan, peneliti melakukan penyederhanaan dan pembatasan menjadi 5 tahapan, penyederhanaan dilakukan karena beberapa faktor diantaranya karena kondisi saat ini dimana Indonesia sedang mengalami pandemi covid-19 maka peneliti tidak bisa melakukan uji coba produk kepada anak dikarenakan

sekolah diliburkan. Oleh sebab itu pengembangan dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap revisi produk berdasarkan saran dari dosen validator dan lima guru TK yang telah sertifikasi.

Penelitian dan pengembangan produk dilakukan dengan sebuah perencanaan tahap awal yang dilakukan adalah melihat potensi dan masalah yang ada. Diketahui bahwa ada beberapa permasalahan terkait dengan media pembelajaran yang digunakan yakni media yang digunakan dalam pembelajaran tidak menarik, dan tidak bervariasi sehingga anak tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan beberapa masalah yang telah dijelaskan diatas peneliti mencoba memberikan solusi untuk mengatasi masalah tersebut dengan mengembangkan sebuah media. Pembuatan sebuah media tidak hanya sekedar membuat tetapi harus memiliki tujuan, media dikatakan baik ketika mampu memberikan respon dan antusias pada dalam proses pembelajaran (Putri Anggraini, 2019). Peneliti membuat sebuah produk berupa Media Audio Visual Tiga Dimensi sebagai media bermain sambil belajar anak usia 5-6 tahun dan Media ini belum pernah di buat dan di gunakan sebagai media pembelajaran. Produk yang telah dibuat dan dikembangkan tersebut divalidasi oleh dua orang validator akademisi yang merupakan ahli pada bidangnya dan lima orang guru taman kanak-kanak yang telah sertifikasi. Validator melakukan pengamatan mengenai kesesuaian masing-masing item dengan cakupan isi yang terdapat dalam produk, setelah itu validator mengkoreksi produk berupa saran dan masukkan untuk perbaikan produk yang dikembangkan Friska Apriyani (2018).

Hasil analisis validator akademisi oleh Dr. Wilson, M.Si dan Yeni Solfiah, M.Pd selaku dosen PG PAUD Universitas Riau melakukan penilaian terkait dengan aspek materi, fisik, segi estetika/keindahan, teknik pembuatan dan penggunaan dengan memperoleh presentase sebesar 77,2% dengan kategori "Layak". Hal ini sejalan dengan penelitian (Anung Budiarto 2014) yang menyimpulkan bahwa pengenalan rambu lalu lintas anak memperoleh hasil keseluruhan dari empat aspek kualitas perangkat lunak yang menjadi fokus pada uji beta adalah 95,20% (sangat layak).

Hal tersebut diperkuat dengan penilaian dari validator akademisi bahwa produk media yang dikembangkan telah layak diuji coba dilapangan dengan perbaikan sebagai berikut :

- 1) Objek pohon pada permainan agar dibuat tiga dimensi supaya lebih menyerupai kondisi yang sesungguhnya.
- 2) Di kegiatan inti pada RPPH gunakan pendekatan saintifik
- 3) Sebaiknya guru menanyakan kepada anak apa yang dilihatnya di media.
- 4) Sebaiknya sebutkan kegiatan bermain pada kegiatan inti

Pada poin 1 tentang objek pohon yang dibuat tiga dimensi diperbaiki peneliti mengacu pada pendapat Nana Sudjana dalam (Kriswati, 2013) yaitu Media tiga dimensi merupakan alat peraga yang memiliki panjang, lebar dan tinggi. apabila dijelaskan maka pengertian Media pembelajaran tiga dimensi, yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi/tebal. Menurut (Azhar, 2011) manfaat media tiga dimensi yaitu; (1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. (2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. (3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. (4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Pada poin 2,3 dan 4 tentang kegiatan inti menggunakan pendekatan saintifik diperbaiki peneliti mengacu pada pendapat (Angkur, 2019) pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik membangun kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan melalui tahapan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan. Pendekatan saintifik tidak diartikan sebagai belajar sains tetapi menggunakan proses saintis dalam kegiatan belajar. Manfaat penerapan

pendekatan saintifik, yaitu (Kemendikbud 2013): (1) Lebih mudah diterima oleh anak (2) Lebih bermakna bagi anak (3) Lebih utuh diterima oleh anak (4) Lebih melekat menjadi perilaku anak (5) Mengurangi verbalisme (menghindari guru untuk banyak menjelaskan secara lisan) (6) Lebih mudah diterapkan oleh anak (7) Anak lebih menghargai kemampuan yang diperolehnya (8) Anak lebih percaya diri (9) Anak lebih bangga terhadap kemampuan yang diperolehnya (10) Kemampuan yang diperoleh lebih permanen.

Selanjutnya hasil penilaian validasi praktisi oleh 5 orang guru TK yang telah sertifikasi. Respon pendidik bernilai positif jika presentase respon memperoleh >80% dari aspek yang diteliti, sedangkan untuk makna respon negatif bermakna sebaliknya Hobri (dalam Friska Apriyani, 2018) Validasi dilakukan oleh Dennyta, S.Pd, Nuraysah, S.Pd, Wan Suhaila, S.Pd, Rosmah, S.Pd, dan Nora Herlina, S.Pd. ada 2 aspek yang dinilai oleh validasi praktisi yakni dari segi materi dan penyajian. Berdasarkan penilaian dari validator oleh Guru TK dapat dilihat memiliki tingkat kelayakan yaitu sangat layak dengan persentase kelayakan 81,94%. Adapun rincian validasi oleh ibu Nora Herlina, S.Pd memperoleh rata-rata persentase 81,6% dengan kategori penilaian “Sangat Layak”, untuk hasil validasi ibu Nuraysah, S.Pd memperoleh rata-rata persentase 80% dengan kategori penilaian “Layak”. Selanjutnya hasil rata-rata persentase oleh ibu Dennyta, S.Pd sebesar 83,2% dengan kategori penilaian “sangat layak”, untuk validasi oleh ibu Rosmah, S.Pd terhadap produk yang dikembangkan memperoleh kategori penilaian “Sangat Layak” dengan rata-rata persentase 81,6% dan validasi oleh ibu Wan Suhaila, S.Pd memperoleh rata-rata persentase 83,3% dengan kategori penilaian “Sangat Layak”. Hal ini didukung oleh penelitian (Wiyarti & Nugroho, 2013) menyimpulkan media pembelajaran rambu lalu lintas yang interaktif untuk memotivasi anak dalam pembelajaran.

Pembuatan suatu media pembelajaran harus memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan anak, pembuatan media harus memperhatikan beberapa syarat salah satunya segi estetika untuk memotivasi dan menarik perhatian anak untuk menggunakannya. Selanjutnya media hendaknya sederhana dan mudah dimengerti oleh anak. Kelayakan suatu media ditentukan dengan menghitung rata-rata nilai aspek untuk setiap validator. Validator akan menilai dan member masukan dan saran terkait produk yang dikembangkan. Saran dan masukan ini yang dijadikan acuan untuk memperbaiki media agar layak digunakan. Setelah penilaian dari validator maka dapat disimpulkan bahwa Media Audio Visual Tiga Dimensi layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk pengenalan rambu lalu lintas anak usia 5-6 tahun dengan kategori layak.

Adapun beberapa penelitian yang Sejalan dengan hasil penelitian pengembangan media audio visual tiga dimensi dilakukan oleh (Irsyad, 2016) yang berjudul Pengembangan Media *Darlantas* (Sadar Berlalu Lintas) Untuk Menanamkan Pendidikan Etika Berlalu Lintas Pada Anak Usia Dini” Hasil skor penilaian kelas B3 mencapai rata-rata 3,51 dan kelas B4 mencapai rata-rata 4,49 yang berarti termasuk kategori sangat baik. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa *Darlantas* layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk menanamkan pendidikan etika berlalu lintas pada anak usia dini. Relevansi penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dikaji adalah sama-sama berkaitan dalam media rambu lalu lintas untuk anak usia 5-6 tahun. Sedangkan perbedaannya terletak pada pengenalan rambu lalu lintas dan etika berlalu lintas pada anak usia dini.

Selain itu juga hasil penelitian yang telah dilakukan (Budianto, 2014) dengan judul “Analisis dan Perancangan Game Edukasi “Need For Safety” Sebagai Sarana Pengenalan Rambu-rambu Lalu Lintas Anak Usia 6-12 Tahun” Universitas Negeri Yogyakarta. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) . Hasil yang diperoleh berdasarkan prosedur pengujian kualitas perangkat lunak pada pengujian alpha adalah aspek functionality dengan nilai sebesar 90,00% (sangat layak), aspek efficiency sebesar 80,00% (layak), dan usability sebesar 86,25% (sangat layak). Hasil keseluruhan dari tiga aspek yang menjadi fokus pada uji alpha adalah 86,88% (sangat layak). Pengujian selanjutnya yaitu pengujian beta diperoleh hasil untuk aspek functionality sebesar 96,67% (sangat layak), aspek efficiency sebesar 93,60% (sangat layak), aspek usability sebesar 94,80% (sangat layak), dan



aspek portability sebesar 94,00% (sangat layak). Hasil keseluruhan dari empat aspek kualitas perangkat lunak yang menjadi fokus pada uji beta adalah 95,20% (sangat layak).

Berdasarkan hasil validasi yang didapatkan dan didukung dengan penelitian-penelitian yang relevan, maka pengembangan media audio visual tiga dimensi untuk pengenalan rambu-rambu lalu lintas anak usia 5-6 tahun layak untuk diuji cobakan.

## SIMPULAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran yaitu Media audio visual tiga dimensi. Media ini dirancang untuk pengenalan rambu-rambu lalu lintas pada anak usia 5-6 tahun. Rata-rata penilaian validator ahli materi sebesar 71,4 % dengan tingkat kelayakan layak, kemudian rata-rata penilaian ahli media sebesar 83% dengan tingkat kelayakan sangat layak dan kemudian hasil rata-rata penilaian ahli pendidik sebesar 81,4% dengan tingkat kelayakan sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh kesimpulan yakni Media Audio Visual Tiga Dimensi yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Angkur, M. F. M. (2019). Penerapan pendekatan saintifik pada pendidikan anak usia dini. *Jurnal Smart Paud*, 2(1), 37–42.
- Azhar, A. (2011). Media pembelajaran. In *Jakarta: Rajawali Pers*.
- Budianto, A. (2014). Analisis Dan Perancangan Game Edukasi ‘Need for Safety’ Sebagai Sarana Pengenalan Rambu-Rambu Lalu Lintas Untuk Anak Usia 6-12 Tahun. *J. Pendidik. Tek. Inform*, 1–7.
- Handayani, P. P., & Suyitno, S. (2018). EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIFFERENTIAL/GARDAN PADA KELAS XI TKR SMK KARYA MANDIRI NUSAWUNGU. *Auto Tech: Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif Universitas Muhammadiyah Purworejo*, 12(02).
- Irsyad, M. (2016). *PENGEMBANGAN MEDIA DARLANTAS (SADAR BERLALU LINTAS) UNTUK MENANAMKAN PENDIDIKAN ETIKA BERLALU LINTAS PADA ANAK USIA DINI*.
- Kriswati, A. (2013). Penggunaan Media Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *JPGSD*, 1(2), 0–216.
- Riduwan, S. (2012). Pengantar Statistika. *UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA*.
- Sani, Z. (2010). Transportasi (Suatu Pengantar). *Universitas Indonesia (UIPress), Jakarta*.
- Sugiyono, P. D. (2013). *Statistik untuk Penelitian*. CV. Alfabeta Bandung.
- Tapran, H. (2010). *Pengetahuan Dasar Berlalulintas*. PT Jepe Press Media Utama (Jawa Pos Group), Surabaya.
- Wiyarti, Y., & Nugroho, G. K. (2013). Pembangunan Media Pembelajaran Alat Transportasi Dan Rambu-Rambu Lalu Lintas Pada Taman Kanak-Kanak Pertiwi 1 Plumbungan Karangmalang Sragen. *Speed-Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 6(2).