

MEDIA PEMBELAJARAN “ULTA-TERMANVI” PADA SOSIALISASI TERTIB BERLALU-LINTAS ANAK SEKOLAH DASAR

Efendhi Prih Raharjo^{1*}, Budi Mardikawati¹, I Made Sukmayasa¹, Dwi Wahyu Hidayat¹, Stefanus Sylvan Ryanto¹, A.A. Bagus Oka Khrisna Surya¹, Anisa Mahadita Candra Rahayu²
¹Politeknik Transportasi Darat Bali, Jl. Cempaka Putih, Sam-sam, Kerambitan, Tabanan, Bali 82111, Indonesia

²Politeknik Transportasi Darat Indonesia-STTD, Jln Raya Setu No. 89, Cibuntu, Cibitung, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat 17520, Indonesia

*efendhisttd@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan jaman diikuti dengan perkembangan teknologi, yang ditandai dengan semakin banyaknya jumlah kendaraan yang diproduksi. Angka tersebut diikuti dengan meningkatnya jumlah kecelakaan lalu-lintas. Banyak faktor penyebab kecelakaan lalu-lintas, namun dari beberapa penelitian diketahui faktor terbesar adalah human error. Banyak kegiatan pengabdian tentang penyuluhan tertib berlalu-lintas telah dilakukan dengan berbagai metode. Salah satunya yang dilakukan oleh Tim Pengabdian Masyarakat Prodi Manajemen Transportasi Jalan Poltrada Bali. Metode yang digunakan adalah Pendidikan masyarakat dalam bentuk sosialisasi tertib berlalu-lintas. Mitra kegiatan ini adalah SD Negeri I Samsam Tabanan dengan sasaran 6 siswa perwakilan siswa kelas 4 dan 5, dan 9 guru. Pada kegiatan ini digunakan media pembelajaran “ULTA-TERMANVI” atau “Ular Tangga Terpadu Pedoman dan Video Pembelajaran”. Keterpaduan media dirancang sesuai perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar (yaitu pada tahap operasi kongkret) dan memenuhi tiga gaya belajar (visual, auditori, kinestetik). Ketiga media digunakan secara bersamaan dan saling melengkapi. Hasil kegiatan sosialisasi menunjukkan siswa dapat menjawab semua rambu pada permainan ular tangga dengan benar. Diharapkan media pembelajaran “ULTA-TERMANVI” dapat sebagai salah satu alternatif media dalam pelaksanaan sosialisasi tertib berlalu-lintas pada anak sekolah dasar.

Kata kunci: buku pedoman; permainan ular tangga; rambu lalu-lintas; video pembelajaran

"ULTA-TERMANVI" LEARNING MEDIA ON THE SOCIALIZATION OF AN ORDERLY TRAFFICKING OF ELEMENTARY SCHOOL CHILDREN

ABSTRACT

The development of the era was followed by technological developments, which was marked by the increasing number of vehicles being produced. This figure is followed by an increase in the number of traffic accidents. Many factors cause traffic accidents, but from several studies it is known that the biggest factor is human error. Many service activities regarding traffic order counseling have been carried out with various methods. One of them was carried out by the Community Service Team of the Bali Poltrada Road Transportation Management Study Program. The method used is public education in the form of socialization of orderly traffic. The partner of this activity is SD Negeri I Samsam Tabanan with a target of 6 students representing grades 4 and 5, and 9 teachers. In this activity, the learning media "ULTA-TERMANVI" or "Snakes and Ladders Integrated Instructions and Learning Videos" are used. Media integration is designed according to the cognitive development of elementary school-aged children (ie at the stage of concrete operations) and meets three learning styles (visual, auditory, kinesthetic). The three media are used simultaneously and complement each other. The results of the socialization activity showed that students could answer all the signs in the snake and ladder game correctly. It is hoped that the learning media "ULTA-TERMANVI" can serve as an alternative media in the implementation of socialization of traffic rules for elementary school children.

Keywords: instructional videos; manuals; snake and ladder game; traffic signs

PENDAHULUAN

Perkembangan jaman diikuti dengan perkembangan teknologi, yang ditandai dengan semakin banyaknya jumlah kendaraan yang diproduksi. Angka tersebut diikuti dengan meningkatnya jumlah kecelakaan lalu-lintas. Banyak faktor penyebab kecelakaan lalu-lintas, namun dari beberapa penelitian dijelaskan faktor terbesar dari human *error*. Seperti yang dijelaskan oleh Hidayati, N & Erwanda, A. (2019) bahwa kurangnya kesadaran akan tertib berlalu lintas menyebabkan pengemudi mengabaikan keselamatan berlalu lintas. Dengan demikian diperlukan penyuluhan sebagai upaya pencegahan dan mengurangi kejadian kecelakaan lalu-lintas.

Dewasa ini telah banyak kegiatan penyuluhan tentang tertib berlalu-lintas dengan variasi sasaran, mulai dari kelompok usia dini sampai mahasiswa atau masyarakat umum. Media yang digunakan juga bervariasi, mulai dari iklan sampai pembuatan aplikasi tertib berlalu lintas. Seperti yang dilakukan oleh Prabowo, A. & Kurniawan, M.P (2012) tentang Perancangan Iklan Layanan Masyarakat “Tertib Lalu-Lintas Berbasis Animasi 2D Sebagai Media Sosialisasi Ditlintas Polda DIY. Contoh Media Sosialisasi lainnya dari Supriatna, C.& Sutono (2016) tentang Media Sosialisasi Rambu-Rambu Lalu-lintas dengan Metode *Augmented Reality* berbasis Android, maupun aplikasi komputer atau telepon genggam. Pembuatan *game* untuk sosialisasi lalu-lintas memang sangat menarik, apalagi dalam bentuk aplikasi di telepon genggam (*gadget*). Namun terdapat efek lain dari penggunaan *gadget*. Seperti yang diungkapkan oleh Ariston, Y. & Frahasini (2018) bahwa penggunaan *gadget* pada anak sekolah dasar dapat berdampak bagi perkembangan sosialnya, seperti lupa dengan lingkungan sekitarnya dan kurangnya waktu bermain bersama teman-temannya. Dengan demikian, perlu alternatif lain untuk sosialisasi tertib berlalu-lintas pada anak usia sekolah dasar. Sehingga selain belajar sambil bermain tentang tertib berlalulintas, mereka tetap bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) Prodi Manajemen Transportasi Jalan (MTJ), berupaya memberikan solusi terhadap masalah tersebut dengan melakukan sosialisasi tertib berlalu-lintas dengan media yang mudah dipahami, menarik, dan tetap mengusung keterlibatan sosial di antara anak usia sekolah dasar.

Kegiatan sosialisasi tertib berlalu-lintas dilakukan dengan sasaran anak usia dini, termasuk anak usia sekolah dasar. Lailiyah, K & Anggrahini, E (2018) menjelaskan bahwa penanaman disiplin berlalu lintas perlu diberikan sejak dini, hal ini dikarenakan fase anak-anak merupakan fase dimana seseorang ingin mencoba hal baru, atau memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Dikarenakan materi lalu-lintas adalah materi untuk orang dewasa, maka diperlukan alat transformasi informasi. Media pembelajaran ini berperan sebagai sarana transformasi informasi dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan sosialisasi tertib berlalu-lintas bagi anak usia sekolah dasar. Hal ini senada yang dijelaskan oleh Suparlan (2020) bahwa metode pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru untuk mempermudah proses pembelajaran dan pemahaman siswa. Lebih lanjut Siswanto, dkk (2016) menjelaskan bahwa media pembelajaran mampu memberikan semangat baru dan menggugah rasa ingin tahu siswa. Dalam kegiatan sosialisasi tertib berlalu-lintas, media harus mampu menjadi alat transformasi pengetahuan lalu-lintas untuk anak usia sekolah dasar. Tentu diperlukan beberapa penyesuaian informasi, sehingga sesuai dengan taraf berfikir kognitif dan kebutuhan anak usia sekolah dasar. Dengan demikian, terdapat beberapa poin penting dalam pembuatan media, yaitu: 1) media sebagai transformasi perantara pengetahuan orang dewasa ke ranah pengetahuan anak; 2) media mampu membangkitkan motivasi dan rasa ingin tahu siswa tentang aturan tertib berlalu-lintas; dan 3) media mampu meningkatkan pemahaman siswa tentang aturan tertib berlalu-lintas.

Sasaran kegiatan sosialisasi tertib berlalu-lintas adalah siswa kelas 4 dan 5 sekolah dasar, maka dilakukan penyesuaian penyajian materi berdasarkan taraf berfikir kognitif dan kebutuhan anak usia sekolah dasar. Rentang usia anak sekolah dasar kelas 4 dan 5 adalah 9 – 11 tahun, maka menurut piaget (dalam Syarifin, A., 2017) berada pada taraf berfikir operasi kongkrit. Lebih lanjut Demianus, dkk (2019) menjelaskan bahwa anak pada fase kongkret operasional paling baik belajar dari benda-benda atau obyek secara langsung. Dalam arti yang sama mereka belum mampu secara maksimal mempelajari suatu materi yang tidak mereka lihat atau rasa secara langsung. Ini salah kesulitan memberikan pengetahuan tentang tertib berlalu-lintas kepada anak usia sekolah dasar. Disini media berperan membawa lingkungan jalan (dan aturan lalu-lintas) kedalam kegiatan sosialisasi tertib berlalu-lintas.

Hal lain yang perlu diperhatikan adalah gaya belajar siswa. Untuk lebih meningkatkan penerimaan siswa terhadap materi, maka penyampaian materi juga memperhatikan gaya belajar siswa. Gaya belajar menurut Sukadi (2008) dijelaskan gaya belajar adalah kombinasi antara cara seseorang dalam menyerap pengetahuan dan cara mengatur serta mengolah informasi atau pengetahuan yang didapat. Dengan demikian gaya belajar sangat berpengaruh terhadap kesuksesan belajar atau menerima materi. Selanjutnya menurut DePorter, B. dan Hernacki (1992) terdapat 3 gaya belajar, yaitu: gaya belajar visual, gaya belajar auditori, dan gaya belajar kinestetik. Gaya belajar visual mengutamakan penglihatan dalam belajar dan memproses pengetahuan. Mereka lebih mudah belajar apabila hal yang dipelajari dapat dilihat, seperti melihat gambar pada buku, penjelas di PPT, materi di video pembelajaran. Untuk gaya belajar auditori lebih mengutamakan pendengaran dalam belajar dan memproses pengetahuan. Mereka lebih mudah belajar apabila hal yang dipelajari dapat didengar, seperti penjelasan dari guru, suara music, atau suara penjelasan di video pembelajaran. Pada gaya belajar kinestetik mengutamakan perasaan/ atau berkaitan melakukan sesuatu. Mereka lebih mudah belajar apabila hal yang dipelajari dapat disentuh atau dilakukan. Dikarenakan karakteristik siswa dalam satu kelas yang bervariasi, maka guru sebaiknya mengupayakan penggunaan tiga gaya belajar tersebut. Sehingga siswa dengan berbagai karakter dapat belajar dengan nyaman sesuai kemampuan dan kebutuhan mereka. Berdasarkan pembahasan tersebut, maka media yang digunakan dalam kegiatan sosialisasi tertib berlalu-lintas dibuat dengan tujuan untuk agar sesuai dengan taraf berfikir anak sekolah dasar dan memperhatikan kebutuhan gaya belajar mereka. Sehingga mereka mampu lebih memahami tentang aturan berlalu lintas di jalan raya.

METODE

Kegiatan PkM Sosialisasi Tertib Berlalu-Lintas di SD Negeri I Samsam Tabanan dilakukan secara langsung dengan metode Pendidikan Masyarakat, yaitu sosialisasi tertib berlalu-lintas untuk anak usia sekolah dasar. Karena pandemic Covid-19, maka jumlah siswa yang mengikuti dibatasi hanya 6 siswa perwakilan dari siswa kelas 4 dan 5, serta 9 guru SD Negeri I Samsam Tabanan. Dalam kegiatan ini guru dilibatkan dengan harapan nantinya dapat meneruskan materi sosialisasi tertib berlalu lintas ke siswa mereka lainnya.

Pada kegiatan ini digunakan media “*ULTA-TERMANVT*” atau Ular Tangga Terpadu Pedoman dan Video Pembelajaran. Media ini dikembangkan oleh Tim PkM Prodi MTJ dengan model dari Luther, yaitu model *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Model ini terdiri dari enam tahap, yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian). Tahapan MDLC dalam kegiatan ini adalah sebagai berikut.

1. *Concept* (pengonsepan)
Pada tahap ini dilakukan studi literatur tentang variasi media pembelajaran, materi tertib berlalu-lintas untuk sekolah dasar, dan video pembelajaran tertib berlalu-lintas.
2. *Design* (perancangan)
Berdasarkan hasil literatur, dibuat suatu rancangan media untuk tertib berlalu-lintas. Seperti pembahasan di pendahuluan, *design* yang dibuat, sesuai taraf berfikir anak sekolah dasar (yaitu pada taraf berfikir kognitif operasional kongkret), dan sesuai kebutuhan (gaya) belajar siswa.
3. *Material collecting* (pengumpulan bahan)
Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan untuk pembuatan media “*ULTA-TERMANVI*”. Bahan-bahan yang dikumpulkan berupa: materi sosialisasi tertib berlalu-lintas untuk anak usia dini, hasil *design* media ular tangga rambu lalu-lintas, dan video pembelajaran tertib berlalu-lintas.
4. *Assembly* (pembuatan)
Pada tahap ini dilakukan pembuatan media. Media yang dibuat adalah lembar permainan ular tangga beserta dadunya, buku pedoman, dan video pembelajaran tertib berlalu-lintas.
5. *Testing* (pengujian)
Pengujian dilakukan setelah tahap pembuatan. Pengujian ini dilakukan oleh ahli isi untuk melihat kesalahan atau kekurangan dari media yang dibuat.
6. *Distribution* (pendistribusian)
Setelah semua tahap selesai, dilakukan tahap distribusi pada kegiatan sosialisasi di SD Negeri I Samsam Tabanan Bali.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media “*ULTA-TERMANVI*” adalah keterpaduan penggunaan media permainan ular tangga dengan buku pedoman dan video pembelajaran. Ketiga media digunakan secara bersamaan, dengan fungsi yang saling melengkapi. Media permainan ular tangga dibuat untuk sesuai taraf berpikir anak sekolah dasar, yaitu taraf berpikir operasional kongkret. Media ini disajikan dalam bentuk permainan, sehingga menarik minat siswa untuk belajar. Terdapat 18 rambu lalu-lintas yang diambil dari 4 jenis rambu lalu-lintas. Berikut pada gambar 1 sketsa media ular tangga.



Gambar 1 Media Ular Tangga Rambu Lalu-Lintas

Media yang dikembangkan oleh Dosen Prodi MTJ, ini dibuat berwarna-warni untuk menarik minat siswa. Media juga dibuat seperti permainan ular tangga pada umumnya, yang memuat tangga dan ular. Media ini dilengkapi dengan video tutorial. Dalam video ini dijelaskan tata cara bermain permainan ular tangga rambu lalu lintas, mulai dari: a) tata cara pembentukan kelompok; b) urutan melempar; c) aturan melempar; d) aturan jika menjumpai tangga; e) aturan jika menjumpai kepala ular; f) siapakah kelompok yang dinyatakan menang.

Media berikutnya adalah buku panduan. Bahasa yang digunakan pada pedoman yang dibuat oleh Dosen Prodi MTJ menggunakan bahasa anak yang ringan. Diawal setiap bab, selalu diberi pertanyaan sederhana untuk membuat siswa berpikir terlebih dahulu, tentang materi yang akan dibahas. Pedoman ini terdiri dari 5 bab, yaitu:

1. Bab I Persiapan berkendara. Diberikan 6 tips hal yang harus dipersiapkan sebelum memulai perjalanan/berkendara bagi anak usia dini, yaitu: a) Selalu menjaga protokol kesehatan, dengan mencuci tangan terlebih dahulu sebelum bepergian; b) Gunakan pakaian yang aman, seperti jaket dan masker; c) Jangan lupa menggunakan helm; d) Karena masih kecil (belum mempunyai SIM), kalian tidak boleh mengemudi kendaraan bermotor ya; e) Mengingatkan pengemudi untuk membawa surat-surat yang lengkap; f) Terakhir, minta pengemudi sebelum berangkat mengecek mesin, rem, dll.
2. Bab II Lampu Lalu Lintas. Dijelaskan tentang jenis-jenis lampu lalu lintas, yaitu: a) Lampu lalu lintas 3 warna (merah, kuning, hijau); b) Lampu lalu lintas 2 warna (merah, hijau); c) Lampu lalu lintas 2 warna (kuning nyala-mati bergantian); d) Lampu lalu lintas dengan arah.
3. Bab III Rambu-Rambu Lalu Lintas. Dijelaskan 4 jenis rambu lalu lintas beserta contoh-contohnya, yaitu: a) Rambu Peringatan; b) Rambu Larangan; c) Rambu Petunjuk; d) Rambu Perintah.
4. Bab IV Etika Menyeberang. Diberikan 7 tips aman ketika menyeberang, yaitu: a) Menyeberanglah di tempat penyeberangan atau zebra cross; b) Berhentilah sebentar di pinggir jalan; c) Perhatikan sekeliling, tengok kanan dan kiri; d) Jika masih ada kendaraan, mundur dan tunggulah sampai kendaraan lewat; e) Jika menyeberang di simpang bertanda (ada lampu lalu-lintasnya), tunggulah sampai warna lampu menyeberang berwarna hijau; f) Jangan berlari, ketika menyeberang; g) Usahakan melakukan kontak mata dengan pengendara yang mendekat, untuk meminta ijin menyeberang.
5. Bab V Etika Berkendara. Diberikan 8 tips aman ketika berkendara, yaitu: a) Selalu patuhi rambu-rambu lalu lintas; b) Jika naik sepeda motor, tidak boleh berboncengan lebih dari dua orang; c) Jika mengendarai mobil, jangan lupa memakai sabuk pengaman; d) Tidak boleh mengemudi jika Lelah; d) Tidak boleh mengemudi sambil berponsel; e) Tidak boleh mengemudi dengan kecepatan tinggi; f) Tidak boleh mengemudi dibawah pengaruh alkohol; g) Jika berhenti, tidak boleh parkir sembarangan;
6. Selain itu buku panduan ini juga dilengkapi dengan permainan-permainan, yaitu: a) Permainan Ular Tangga Rambu Lalu Lintas yang memuat 18 contoh rambu lalu lintas; b) Permainan teka-teki silang yang terdiri dari 5 soal mendatar dan 5 soal menurun; c) Permainan Kotak Ajaib, yang terdiri dari 25 soal Benar-Salah. Dengan diberikan permainan-permainan diatas, diharapkan siswa akan termotivasi berlatih soal secara mandiri.

Media ketiga yang digunakan dalam sosialisasi ini adalah video pembelajaran keselamatan berlalu-lintas untuk anak sekolah dasar yang dibuat oleh Taruna Prodi MTJ. Dalam video pembelajaran anak diajak menjadi pelopor keselamatan di Jalan Raya. Materi dalam video

tersebut dibuat khusus untuk anak, yaitu tentang tata cara berkendara (ketika dibonceng) mulai dari persiapan berkendara, etika selama perjalanan, sampai parkir yang benar. Didalamnya juga diberi pengetahuan tentang tata cara menyeberang yang baik dan benar. Video ini dibuat dalam durasi yang pendek yaitu 5 menit 32 detik. Dengan tujuan agar siswa tidak bosan ketika melihatnya. Video juga dibuat dalam bentuk drama parodi, sehingga ringan untuk dilihat dan diharapkan materi lebih mudah dipahami siswa.

Keterpaduan ketiga media, cukup untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa. Permainan ular tangga sesuai dengan taraf berpikir siswa sekolah dasar, yaitu pada ranah berpikir operasional kongkret. Media ini memenuhi gaya belajar visual dan kinestetik. Karena dibuat dengan penuh warna, dan dapat dilakukan secara langsung. Selanjutnya media pedoman, dimana materi disajikan dalam bentuk tips yang bisa langsung diupraktekan oleh siswa. Bahasa yang digunakan juga tidak terlalu formal. Sehingga diharapkan siswa lebih mudah memahami dan sesuai taraf berpikir anak sekolah dasar yang belum mampu berpikir secara abstrak dengan baik. Media ketiga yaitu video pembelajaran keselamatan berlalu-lintas yang disajikan dengan durasi pendek dalam bentuk drama parodi. Sehingga media ini sangat sesuai dengan taraf berfikir siswa sekolah dasar, serta memenuhi gaya belajar visual dan auditori.

Pengembangan Media dengan model MDLC telah terpenuhi di setiap tahapnya. Tahap *Concept* (pengonsepan), *Design* (perancangan), *Material collecting* (pengumpulan bahan), *Assembly* (pembuatan) telah dibahas diatas. Untuk tahap pengujian dilakukan oleh ahli lalu lintas dari Dosen MTJ tentang kebenaran dan kelengkapan materi tertib berlalu lintas untuk anak sekolah daar. Uji media juga dilakukan di SD lain yaitu, SD Muhammadiyah Tabanan. Yang menghasilkan respon sangat positif. Selanjutnya pada tahap *Distribution* (pendistribusian) dilakukan praktek penggunaan media melalui kegiatan sosialisasi di SD Negeri I Samsam Tabanan Bali. Penggunaan media “*ULTA-TERMANVI*” terlihat berhasil membuat siswa belajar secara antusias materi tertib berlalu-lintas. Semua siswa dapat menjawab soal rambu-rambu lalu-lintas pada permaian ular tangga dengan benar semua. Hal ini sesuai pendapat Siswanto, dkk (2016) bahwa media pembelajaran mampu membuat siswa menjadi lebih paham dengan apa yang diajarkan.

SIMPULAN

Kegiatan PkM Sosialisasi Tertib Berlalu-Lintas Tertib Berlalu-Lintas di SD Negeri I Samsam telah terlaksana dengan baik. Walaupun terkendala PPKM, namun dengan dukungan dari berbagai pihak dan penyesuaian dalam jumlah peserta, jumlah permainan dan lama waktu kegiatan, maka kegiatan dapat berjalan dengan lancar memperhatikan protocol kesehatan. dalam kegiatan ini digunakan media “*ULTA-TERMANVI*” atau Ular Tangga Terpadu Pedoman dan Video Pembelajaran. Ketiga media disusun sesuai taraf berpikir anak usia sekolah dasar, yaitu pada ranah berpikir operasional kongkret. Dimana mereka dapat belajar dengan baik, jika obyek yang dipelajari dapat dilihat. Selain itu, ketiga media juga disusun memenuhi kebutuhan gaya belajar. Media ular tangga dapat dengan baik digunakan oleh anak yang mempunyai gaya belajar visual dan kinestetik. Media pedoman dapat diguankan dengan baik oleh anak dengan gaya belajar visual. Selanjutnya untuk video pembelajaran dapat digunakan oleh siswa dengan gaya belajar visual kinestetik. Dikarenakan pandemic Covid-19, maka kegiatan sosialisasi belum dapat dilakukan secara lengkap. Dari jumlah peserta dan permainan terdapat penyesuaian, dikarenakan menjaga jarak dan waktu kegiatan yang dibatasi. Kedepannya dapat dilakukan perbaikan dari variasi media yang digunakan, sehingga dapat

dilakukan untuk semua kondisi. Namun secara keseluruhan media ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media sosialisasi tertib berlalu-lintas untuk anak usia sekolah dasar.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih kami sampaikan kepada Direktur Poltrada Bali dan Kepala Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat atas kesempatan dan dukungan yang diberikan. Tak lupa kami ucapkan rasa terimakasih kami kepada Kepala SD Negeri I Samsam Tabanan atas waktu dan tempat serta arahan dan masukan yang telah diberikan kepada kami, sehingga kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Sadar Lalu-lintas Usia Dini di SD Negeri I Samsam Tabanan Bali dapat terlaksana dengan baik dan lancar di masa Pandemi Covid-19.

DAFTAR PUSTAKA

- Demianus, D., Jufrianto, J., RJ, N., Tonengan, R., & P, S. (2019, December 20). Perkembangan Cara Berpikir Anak Di Usia 2-7 Tahun Dengan Menebak Gambar Dan Ukuran Melalui Video Dengan Teori Kognitif. <https://doi.org/10.31219/osf.io/ms8zf>.
- DePorter, B. dan Hernacki, M. 1992. *Quantum Learning: Unleashing the Genius In You*. Abdurrahman, A. 2007. Kaifa PT Mizan Pustaka: Bandung.
- Lailiyah, K & Anggrahini, E. (2018). Menanamkan Pendidikan Karakter Disiplin Melalui Pengenalan Simbol Berlalu-Lintas. Prosiding Seminar Nasional “Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter Guna Mempersiapkan Daya Saing Kompetensi Abad 21”. Purwokerto: UM Purwokerto Press (Anggota APPTI).
- Prabowo, A. & Kurniawan, M.P. (2012). Perancangan Iklan Layanan Masyarakat “Tertib Lalu-Lintas” Berbasis Animasi 2D Sebagai Media Sosialisasi Ditlantas Polda DIY. *Jurnal DASI*. Vol.13. No.3. September 2012. ISSN: 1411-3201.
- Siswanto, dkk. 2016. *Pengelolaan Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar Negeri 3 Boyolali*. (Tesis tidak dipublikasikan). Program Studi Magister Administrasi Pendidikan Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sukadi. 2008. *Progressive Learning “Learning by Spirit*. Bandung: MQS Publishing.
- Suparlan. 2020. Peran Media Dalam Pembelajaran Di SD/MI. *Islamika: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*. Vol.2. No.2. Juli 2020: 298-311. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Supriatna, C. & Sutono. 2016. Media Sosialisasi Rambu-Rambu Lalulintas Dengan Metode *Augmented Reality* berbasis Android. *Media jurnal Informatika*. Vol.8. No.1. Juli 2016.
- Syarifin, A. 2017. Percepatan Perkembangan Kognitif Anak: Analisis Terhadap Kemungkinan Dan persoalannya. *Al-Bahtsu*. Vol.2. No.1. Juni 2017.

