



## HALANTAS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TERTIB BERLALU LINTAS

**Prayitno**

SDN Tunjung 1 Kecamatan Burneh, Kabupaten Bangkalan

Contributor Email: [Suramadu.prayitno3@gmail.com](mailto:Suramadu.prayitno3@gmail.com)

### **Abstract**

*Pancasila State Ideology and citizenship play important roles in developing citizens with good characters including traffic disciplinary behaviors. The research objective was to improve children's disciplines in traffic regulation in public Elementary School Tunjung 1 at Bangkalan. Halantas is an educative play combining halma and traffic rules. A classroom action research was conducted using qualitative method. Quantitative data were gathered on four aspects, namely: comprehension, strategy, creative thinking, and honest attitude. The research result shows that Halantas play could improve children's understanding on traffic rules.*

**Keywords:** *Halantas, Traffic Rules, Honest*

## A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah sebuah mata pelajaran yang fokus pada pembentukan diri siswa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Winataputra dan Budimansyah (2012a: 211) memandang tiga domain yang ada dalam pendidikan Kewarganegaraan, yaitu domain kurikuler, domain sosiokultural, dan domain kajian ilmiah. Juga dirumuskan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan proses penyiapan generasi muda untuk berperan secara aktif dalam berbagai bidang kehidupan. Istilah "*citizenship education*" didefinisikan sebagai Pendidikan Kewarganegaraan dirumuskan secara luas untuk mencakup proses penyiapan generasi muda untuk mengambil peran dan tanggung jawabnya sebagai warga negara, dan secara khusus, peran pendidikan termasuk di dalamnya persekolahan, pengajaran, dan belajar penyiapan warga negara tersebut" (Winataputra dan Budimansyah; 2010b: 4)

Kalidjernih (2010:130) menyatakan bahwa "Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan pengembangan karakteristik seorang warga negara melalui pengajaran tentang peraturan-peraturan dan institusi masyarakat dan negara. Empat aspek yang lazim menjadi perhatian utama pendidikan ini adalah hak dan kewajiban, tanggung jawab, partisipasi dan identitas dalam relasi negara-warga negara dan warga negara dan warga negara." Dalam lampiran Permendiknas No.22 tahun 2006 tentang standar isi kurikulum 200 (KTSP) dikemukakan bahwa "mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945".

Dari pengertian di atas dapat dimaknai bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan menekankan pada proses penyiapan generasi muda agar terlibat secara aktif dalam kelangsungan demokrasi dan mentransformasikan nilai-nilai demokrasi tersebut. Selain itu juga diharapkan setiap warga negara dapat mengambil peran dan tanggung

jawabnya sebagai warga negara. Margaret Barnson (1998) dalam Budimansyah (2010: 30) menyatakan kompetensi kewarganegaraan mencakup karakter privat maupun publik. Karakter privat antara lain tanggung jawab moral, disiplin diri dan penghargaan nilai terhadap hakikat manusia dari setiap individu adalah wajib.

Karakter publik antara lain kepedulian sebagai warganegara, kesopanan, mengindahkan aturan main (*rule of law*), berpikir kreatif, kemauan mendengar, bermusyawarah dan berkompromi demokratis. Warganegara yang cerdas (*smart citizen*) tercermin pada perilaku yang aktif, obyektif, analisis, aspiratif, kreatif dan inovatif, dinamis dan antisipatif, berpikir terbuka dan maju, serta mencari solusi. Kecerdasan tersebut diejawantahkan dalam kehidupan sehari-hari diantaranya ideologi, politik, ekonomi, sosial budaya, agama dan kepercayaan, pertahanan dan keamanan, serta dalam berbagai bentuk kehidupan lainnya.

Prayitno (2010) dalam Budimansyah (2010: 33) bahwa "kecerdasan sendiri didefinisikan sebagai kemampuan kemampuan memanipulasi unsur-unsur kondisi yang dihadapi untuk sukses mencapai tujuan." Warganegara yang baik (*good citizen*) atau yang biasa dikenal dengan karakter baik (*good character*) adalah kehidupan berperilaku baik/terpuji/penuh kebajikan, yaitu berperilaku baik terhadap pihak lain dalam hal ini Tuhan Yang Maha Esa, manusia, alam semesta, dan terhadap diri sendiri. Penelitian ini fokus pada karakter warga negara sebagai komunitas pengguna jalan raya (lalulintas). Peserta didik di SDN Tunjung 1 Kecamatan Burneh Kabupaten Bangkalan menjadi pewaris budaya lalulintas yang baik yang diperoleh melalui proses pembelajaran PPKn.

Sesuai dengan pendapat Tirtaraharja dalam (Rosalina, 2011: 44) bahwa proses pembentukan pribadi meliputi dua sasaran, yaitu pembentukan pribadi mereka yang belum dewasa dan pembentukan pribadi bagi mereka yang sudah dewasa. Keduanya berlangsung secara alamiah dan menjadi sebuah keharusan. Perubahan seseorang yang bermula belum tahu menjadi tahu, baik melalui usaha sadar melalui orang-orang, media, dengan coba-coba cerdas melalui beberapa kegagalan merupakan hasil belajar. Kegiatan belajar dapat diidentifikasi ciri-cirinya

(Komalasari 2010:2) yaitu: (a) belajar adalah aktifitas yang dapat menghasilkan perubahan dalam diri seseorang, baik secara aktual maupun potensial; (b) perubahan yang didapat sesungguhnya adalah kemampuan yang baru dan ditempuh dalam jangka waktu yang lama, dan (c) perubahan terjadi karena ada usaha dari dalam diri setiap individu.

Sedangkan (Syah, 2010; 90) mengatakan bahwa belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Media pembelajaran bisa diartikan sebagai wahana yang dimuati pesan yang akan disampaikan oleh guru dan dipelajari oleh siswa (Kurniawan; 2011: 147). Media pembelajaran juga diperlukan untuk meningkatkan keluasaan pembahasan materi ajar dan untuk memotivasi belajar siswa. Makin abstrak materi pembelajaran misalnya yang berupa data, informasi dalam bentuk simbol, angka, tulisan dan lisan, maka makin penting kehadiran media teramati atau tertangkap oleh pancaindera. Sehingga kualitas belajar siswa akan semakin berkualitas.

Terdapat hal-hal yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran antara lain: (a) sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai; (b) selaras dengan sifat materi yang akan dipelajari; (c) sesuai dengan taraf perkembangan kemampuan berpikir siswa dan jumlah siswa; (d) kemudahan untuk memperoleh/membuat media; (e) ketersediaan waktu dalam penggunaan media; dan (f) kemampuan guru dalam menggunakan media. Kemacetan lalu lintas sering terjadi karena kurang tertibnya pengguna jalan, banyaknya kendaraan bermotor, dan kurang baiknya infrastruktur jalan raya. Ketidak-tertiban pengguna jalan tidak hanya terjadi di kota-kota saja, tetapi hampir di seluruh pelosok negeri ini.

Sebagaimana ditampilkan di televisi, masih banyak perangai manusia Indonesia yang bekerja penuh pamrih, luntur ikhlas, enggan, senang yang semu, semakin lekat dengan perilaku asal bapak senang (ABS), tampil sebagai *sendiko dhawuh*, dan sifat-sifat kurang terpuji lainnya. Budimansyah (2010: 2) mengatakan bahwa sifat dan perilaku demikian akan termanifestasikan pada berbagai sikap perilaku negatif, yang salah satunya adalah perilaku buruk dalam berkendara. Mochtar

Kusumaatmadja (dalam Hakam; 2007 :5) mengatakan “Ketertiban adalah tujuan pokok dan pertama dari segala hukum, kebutuhan terhadap ketertiban ini merupakan syarat pokok (fundamental) bagi adanya suatu masyarakat manusia yang teratur”, dan “ketertiban sebagai tujuan utama hukum, merupakan fakta objektif yang berlaku bagi segala masyarakat manusia dalam segala bentuknya.” Selanjutnya dinyatakan bahwa hukum yang baik adalah hukum yang sesuai dengan hukum yang hidup (*the living law*) dalam masyarakat, yang tentunya sesuai pula atau merupakan pencerminan dari nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat tersebut.

Di lingkungan sekolah, mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki tanggung jawab yang besar dalam hal ini. PPKn bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan (1) berpikir kreatif, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; dan (2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta anti korupsi. Budimansyah (2010: 5) menerangkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang paham dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya, cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai Pancasila dan UUD 1945. Inti dari cita-cita tersebut adalah sebuah masyarakat sipil demokratis yang memiliki karakter ke-Indonesiaan yang adaptif di era global.

Winataputra (2012:21) mengatakan bahwa “Pendidikan Kewarganegaraan memiliki esensi upaya membangun kompetensi warganegara (*civic competence*), dan membantu para siswa/pemuda mengembangkan kemampuan mengambil keputusan yang jernih dan bernalar untuk kepentingan umum sebagai warganegara dalam masyarakat yang berbhinneka dan mendunia”. Pendapat di atas mengisyaratkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang dapat membentuk warganegara yang baik dan cerdas. Warganegara yang baik dan cerdas memiliki nilai-moral yang adi luhur, yang salah satu contohnya adalah mematuhi peraturan lalu lintas.

Berlalu lintas melibatkan banyak kalangan sebagai pengguna jalan seperti menggunakan kendaraan mobil pribadi, bus, truk, sepeda motor, becak, dokar, dan sepeda. Apabila pengguna jalan ini tidak tertib akan banyak terjadi permasalahan seperti pertikaian di jalan raya, mengganggu pengguna lainnya, dan keselamatan berkendara tidak terjaga. Kejadian seperti tersebut di atas menunjukkan bahwa warganegara tidak memiliki empati, kepedulian dan tanggungjawab. Peraturan lalu lintas ditegakkan oleh polisi. Namun kepolisian belum maksimal mensosialisasikan peraturan berlalu lintas di sekolah-sekolah. Oleh karena itu, sekolah harus tanggap dan berbuat maksimal untuk mengurangi ketidak-tertiban berlalu lintas.

Banyak hal yang dapat diajarkan kepada peserta didik untuk menjadi warganegara yang cerdas dan baik. Pembudayaan nilai-moral (Hakam; 2012:87) harus dilakukan secara dini. Usia sekolah dasar (SD) merupakan periode kehidupan yang sangat penting untuk pembinaan moral secara individual dan pengenalan peraturan lalu lintas. Pelanggaran lalu lintas sering terjadi karena ketidaktahuan, kelalaian, atau kesengajaan. Faktor ketidaktahuan artinya bahwa seseorang memang belum mendapatkan informasi atau pelajaran berlalu lintas. Faktor kelalaian menunjukkan tertib lalu lintas belum membudaya atau belum menjadi komitmen dari pengguna jalan. Faktor kesengajaan menunjukkan belum ada empati, kepedulian dan tanggungjawab dari pengguna jalan.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan diharapkan tidak hanya menekankan pada menghafal konsep, tetapi harus menyentuh pada tataran praktis. Wiyono (2015: 132) menyatakan "...dalam tataran praktis, proses mendidik peserta didik yang berkarakter, pengajaran haruslah sampai kepada pembelajaran. Paradigma para pendidik dalam mengajar yang sebatas pada hafalan, hanya akan menghasilkan peserta didik yang meng-*copy paste* pelajaran". Oleh karena itu, media pembelajaran yang inovatif pada Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan perlu diciptakan agar dapat menjembatani antara teori dengan praktis. Pemikiran peserta didik pada jenjang SD masih pada tataran konkrit.

Oleh karena itu, media pembelajaran seperti benda konkrit (realia) atau media yang semi konkrit akan sangat membantu peserta didik dalam memahami suatu konsep. Piaget dalam Komalasari (2010: 29-32) mengelompokkan perkembangan kognitif seseorang menjadi: (a) periode sensorimotor (usia 0-2 tahun); (b) tahapan praoperasional (usia 2-7 tahun); (c) tahapan operasional konkret (usia 7-11 tahun); dan (d) tahapan operasional formal (usia 11 tahun-dewasa). Melihat dari tahapan tersebut maka anak pada sekolah dasar berada pada kisaran tahapan praoperasional sampai pada tahapan operasional konkret. Artinya, pada usia SD anak perlu melihat, mendengar, mengerjakan, dan merasakan. Perlu diperhatikan pula bahwa dunia siswa SD adalah dunia bermain.

Media pembelajaran yang melibatkan permainan seperti permainan praktik kewarganegaraan menjadi sangat penting dalam proses pembelajaran siswa SD. Permainan edukasi diharapkan menghasilkan pikiran dan perilaku positif yang dapat menyaturaga sehingga dapat diejawantahkan dalam kehidupan sehari-hari. Halantas adalah suatu permainan edukasi yang diciptakan oleh penulis sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PKn. Yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah seberapa efektif permainan Halantas membentuk warganegara yang cerdas dan baik dalam berlalulintas.

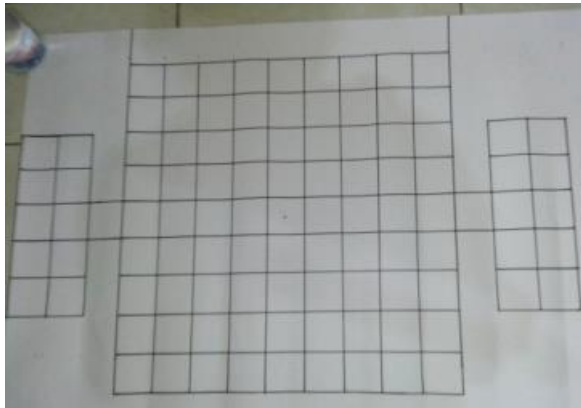
Penelitian ini bertujuan untuk menemukan media pembelajaran yang menarik dalam mata pelajaran PKn dalam membentuk warganegara yang cerdas dan baik dalam berlalulintas. Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi siswa, guru, sekolah, dan teman sejawat. Manfaat bagi siswa adalah bahwa siswa memiliki sarana permainan yang menarik, mengenal dan memahami rambu-rambu lalulintas, memahami peraturan berlalulintas, menumbuhkan cara berpikir kreatif, dan bernalar sehingga dapat mengambil keputusan yang benar, sehingga akan terbentuk calon warganegara yang cerdas dan baik dalam berlalulintas.

Manfaat bagi guru adalah bahwa guru dapat menjembatani dan menanamkan aturan berlalulintas kepada peserta didik. Manfaat bagi sekolah adalah bahwa sekolah memiliki tambahan sarana pembelajaran yang menarik, yang dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran

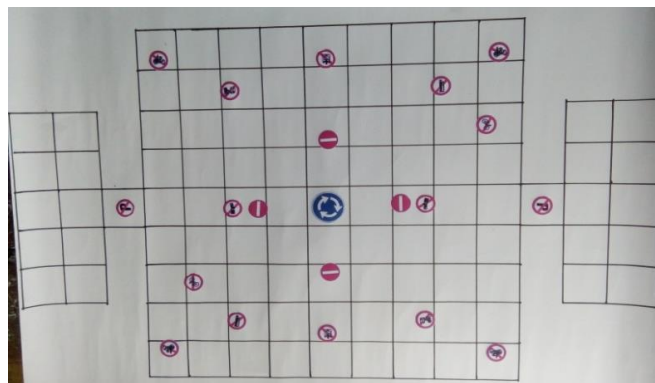
PKn di sekolah. Teman sejawat dapat memanfaatkan media pembelajaran ini sebagai referensi dan diharapkan terinspirasi untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran lainnya pada mata pelajaran PKn.

## B. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran PKn dengan menciptakan dan menggunakan satu media pembelajaran yang disebut dengan Halantas (Halma Lalu Lintas) – suatu kreasi penulis yang memadukan teknik permainan halma dengan aturan lalu lintas. Lapangan halma dimodifikasi menyerupai permainan dam-daman seperti terlihat pada gambar di bawah ini.



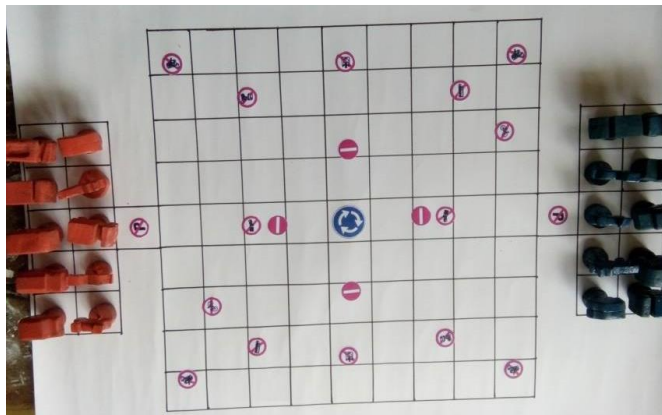
Papan/lapangan Halantas tersebut di atas selanjutnya dilengkapi dengan rambu-rambu lalulintas sehingga nampak seperti gambar berikut.



Biji/bidaknya dibuat seperti alat-alat transportasi yang berjumlah 10 buah, antara lain berbentuk mobil, bus, truk, ambulans, pemadam kebakaran, truk tangki bahan bakar minyak, mobil pribadi, sepeda motor, sepeda, becak, dan kendaraan roda tiga, seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar di bawah ini menunjukkan permainan Halantas siap dimainkan.



Satu perangkat permainan Halantas memerlukan dua orang pemain. Agar siswa dapat bermain dengan baik, lapangan/papan permainan dilengkapi dengan arti rambu-rambu lalulintas yang ada, sesuai dengan jenis kendaraan yang akan digerakkan. Keterangan-keterangan makna dari simbol-simbol peraturan lalulintas diletakkan pada posisi kanan dan kiri tempat parkir.

Selanjutnya penulis sebagai guru membimbing peserta didik dalam permainan Halantas ini agar media permainan ini dapat dimainkan sesuai aturan yang dibuat. Sebanyak 28 peserta didik di SD

Negeri Tunjung 1 Kecamatan Burneh Kabupaten Bangkalan berpartisipasi dalam penelitian ini, dan mereka bermain berpasangan sebanyak dua kali permainan. Meskipun permainan ini dilakukan oleh dua orang peserta didik, data diambil berdasarkan perorangan. Ada empat aspek yang dinilai dalam permainan ini, yaitu (1) pemahaman, (2) strategi, (3) kecerdasan dan berpikir kreatif, dan (4) sikap *fair play*. Pemahaman adalah kemampuan memahami rambu-rambu lalu lintas yang ada pada papan/lapangan yang berupa petunjuk dan larangan.

Strategi adalah kemampuan mencari jalan dan menghadang lawan dalam permainan, tanpa melanggar aturan dan rambu-rambu. Kecerdasan dan berpikir kreatif adalah kemampuan menyelesaikan permainan secara cepat dan tepat tanpa ada pelanggaran. Sikap *fair play* adalah perilaku yang teramati saat bermain dan pengakuan terhadap kemampuan lawan dan pengakuan terhadap kekurangan sendiri. Penilaian terhadap empat aspek ini dilakukan melalui pengamatan dengan menggunakan format yang sudah disediakan oleh penulis. Data yang diperoleh melalui pengamatan kemudian dianalisis untuk melihat perbedaan nilai pada permainan pertama dan kedua, serta melihat prosentasi peningkatan nilai. Hasil analisis kemudian diinterpretasikan sebagaimana yang akan disajikan berikut ini.

### **C. Hasil dan Pembahasan**

Sebagaimana disebutkan di atas bahwa permainan Halantas diberikan kepada 28 orang peserta didik, dan dimainkan secara berpasangan sebanyak dua kali permainan. Adapun aspek yang dinilai dalam permainan tersebut mencakup empat hal, yaitu:

- I. Pemahaman - kemampuan memahami rambu-rambu lalu lintas yang ada pada papan/lapangan yang berupa petunjuk dan larangan
- II. Strategi - kemampuan mencari jalan dan menghadang lawan dalam permainan, tanpa melanggar aturan dan rambu-rambu
- III. Kecerdasan dan berpikir kreatif - kemampuan menyelesaikan permainan secara cepat dan tepat tanpa ada pelanggaran

IV. Sikap *fair play* - perilaku yang teramati saat bermain dan pengakuan terhadap kemampuan lawan dan pengakuan terhadap kekurangan sendiri.

Hasil pengamatan terhadap permainan pertama disajikan dalam Tabel 1 berikut ini.

*Tabel 1. Nilai Peserta Didik Pada Keempat Aspek Permainan Halantas ke-1*

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai				Jumlah	Kategori
		I Pemahaman	II Strategi	III Kecerdasan dan Berpikir kreatif	IV Sikap Fair Play		
1	Akbar Maulana Dwi Putra	2	2	2	2	8	C
2	Alfania Salsabila	2	2	3	2	9	B
3	Angga Nugraha	3	2	2	3	10	B
4	Daffa Aqilah Alghifari	2	3	3	4	12	B
5	Desy Tri Wahyuni	2	3	3	2	10	B
6	Dwi Aulia Putri El Zuhri	2	3	3	3	11	B
7	Galang Sandi Pratama	3	3	3	2	11	B
8	Irmansyah Syahrizal	3	4	4	3	14	A
9	M. Jazdad Hidayat	2	3	3	3	11	B
10	Marwah Rastri	3	3	3	3	12	B
11	Maulana Bayu Ubaidilah	2	3	3	3	11	B
12	Meidi Abdu Malik H	3	2	3	3	11	B
13	Miftahul Jennah	3	3	3	3	12	B
14	Moh. Khoirul Effendi	3	3	3	4	13	A
15	Moh. Ilham	3	3	3	3	12	B
16	Murni Sajaya	3	3	3	3	12	B
17	Nisaul Khoiriyah	3	3	3	3	12	B
18	Ramdani Mubarak	3	3	4	4	14	A
19	Rara Wilis Widianti	3	3	3	4	13	A
20	Rizky Firmansyah	3	3	3	4	13	A
21	Robiatul Islamiyah	4	4	3	4	15	A
22	Roudhotul Jannah	3	3	3	2	11	B

23	Sapta Puspitasari	3	2	3	2	10	B
24	Siti Rahmah	3	3	3	3	12	B
25	Tajul Anwar	3	3	3	3	12	B
26	Ummu Ayu Safina	3	3	2	4	12	B
27	Wildan Firdaus	3	3	3	4	13	A
28	Wisnu Dwi Putra	3	3	3	3	12	B
Jumlah		78	79	77	86		
Rata-rata		2,79	2,82	2,75	3,07		
Kategori		B	B	B	A		

Rentang nilai 1 - 4.

3,1 - 4 = amat baik. (A)

2,1 - 3 = baik (B)

1,1 - 2 = cukup (C)

0-1 = kurang.(D)

Kategori

13 - 16 = A (Amat Baik)

9 - 12 = B (Baik)

5 - 8 = C (Cukup)

1 - 4 = D (Kurang)

Hasil pengamatan terhadap permainan kedua disajikan dalam Tabel 2 berikut ini.

*Tabel 2. Nilai Peserta Didik Pada Keempat Aspek Permainan Halantas ke-2*

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai				Jumlah	Kategori
		I Pemahaman	II Strategi	III Kecerdasan dan Berpikir kreatif	IV Sikap Fair Play		
1	Akbar Maulana Dwi Putra	3	4	3	4	14	A
2	Alfania Salsabila	3	4	4	4	15	A
3	Angga Nugraha	3	4	4	4	15	A
4	Daffa Aqilah Alghifari	3	4	3	4	14	A
5	Desy Tri Wahyuni	4	3	4	4	15	A
6	Dwi Aulia Putri El Zuhrin	4	4	3	4	15	A
7	Galang Sandi Pratama	4	4	4	4	16	A
8	Irmansyah Syahrizal	4	4	4	4	16	A
9	M. Jazdad Hidayat	4	3	3	4	14	A
10	Marwah Rastri	4	3	4	4	15	A
11	Maulana Bayu Ubaidilah	4	4	4	3	15	A
12	Meidi Abdu Malik H	4	3	4	4	15	A
13	Miftahul Jennah	4	4	4	4	16	A
14	Moh. Khoirul Effendi	4	4	4	4	16	A
15	Moh. Ilham	4	4	4	4	16	A

16	Murni Sajaya	3	4	4	4	15	A
17	Nisaul Khoiriyah	4	4	4	3	15	A
18	Ramdani Mubarak	4	4	4	4	16	A
19	Rara Wilis Widianti	4	4	3	4	15	A
20	Rizky Firmansyah	4	4	4	4	16	A
21	Robiatul Islamiyah	4	4	4	4	16	A
22	Roudhotul Jannah	4	4	4	4	16	A
23	Sapta Puspitasari	3	4	3	4	14	A
24	Siti Rahmah	4	4	3	4	15	A
25	Tajul Anwar	3	4	4	4	15	A
26	Ummu Ayu Safina	3	4	4	4	15	A
27	Wildan Firdaus	4	4	3	4	15	A
28	Wisnu Dwi Putra	4	4	4	4	16	A
Jumlah		107	108	106	110		
Rata-rata		3,82	3,86	3,79	3,93		
Kategori		A	A	A	A		

Rentang nilai 1 - 4.

3,1 - 4 = amat baik. (A)

2,1 - 3 = baik (B)

1,1 - 2 = cukup (C)

0-1 = kurang.(D)

Kategori

13 - 16 = A (Amat Baik)

9 - 12 = B (Baik)

5 - 8 = C (Cukup)

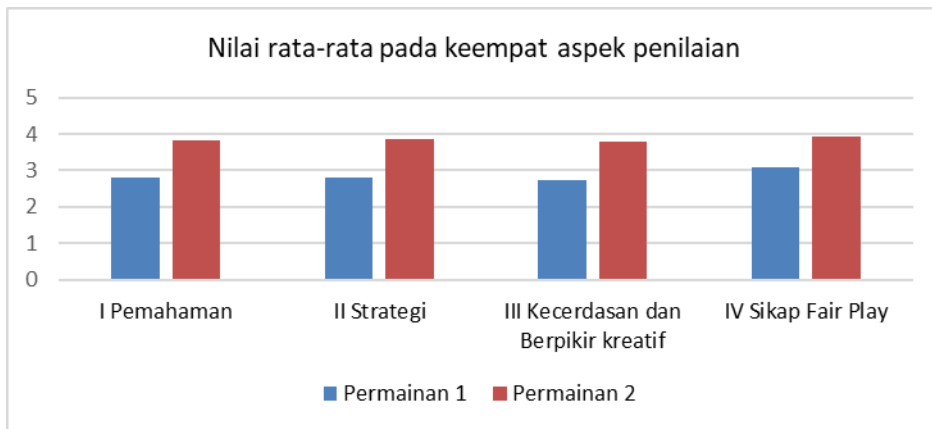
1 - 4 = D (Kurang)

Hasil pada kedua permainan sebagaimana disajikan pada Tabel 1 dan Tabel 2 di atas menunjukkan perubahan terjadi pada semua aspek penilaian. Perubahan yang terjadi adalah perubahan yang positif, yaitu adanya peningkatan nilai pada setiap aspek penilaian. Hasil analisis data pada kedua Tabel 1 dan 2 tersebut disajikan pada Tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Analisis Nilai Permainan Halantas 1 dan 2

Rata-Rata Pertemuan ke	Aspek yang dinilai				Jumlah	Kategori
	I	II	III	IV		
I	2,79	2,82	2,75	3,07	11,43	B
II	3,82	3,86	3,79	3,93	15,4	A
Peningkatan	1,03	1,04	1,04	0,86	3,97	
Prosentase Peningkatan	22,99	23,21	23,21	20,09		

Untuk lebih mudah melihat perbandingan perolehan nilai ke empat aspek pada permainan 1 dan 2, Gambar di bawah ini menunjukkan perbandingan nilai rata-rata pada keempat aspek penilaian pada permainan 1 dan permainan 2.



Data pada Tabel dan Gambar di atas menunjukkan bahwa dari aspek pemahaman rambu-rambu lalu lintas terdapat peningkatan yang baik. Pada awalnya sebagian siswa belum memahami makna simbol/rambu lalu lintas. Misalnya tanda sepeda yang dipalang artinya sepeda tidak boleh melewati jalan tersebut. Tanda palang tidak boleh lewat. Tanda truk di palang artinya truk tidak boleh lewat. Secara umum siswa telah mengetahui rambu-rambu tersebut, karena siswa sering melihat rambu-rambu tersebut di pinggir jalan, tetapi kurang paham maknanya. Selain itu, siswa juga jarang menggunakannya dalam kegiatan sehari-hari. Tetapi dengan permainan ini mereka menjadi lebih memahami maksudnya walaupun hanya dalam bentuk permainan. Data menunjukkan terdapat peningkatan 22,99 %. Hal ini diperoleh dari awal rata-rata kelas 2,79, masuk pada kategori B (baik) meningkat menjadi 3,82 pada hasil pengamatan kedua, dan masuk pada kategori A (amat baik). Dengan demikian peningkatan dapat ditingkatkan dari yang berawal hanya melihat akan menjadi lebih paham jika melakukan, walaupun dalam konsep ini masih dalam bentuk permainan.

Dari aspek strategi dalam permainan, strategi dapat timbul berdasarkan pengalaman. Pengalaman di sini diperoleh dari kekalahan/kegagalan dalam bermain. Ketika kegagalan itu dijadikan bahan pelajaran, maka dalam permainan muncul ada pemain yang kalah dan pemain yang menang. Pemain yang awalnya menang tidak selamanya menang. Hal ini karena pemain yang pernah kalah akan belajar dari kekalahan tersebut dengan cara menciptakan strategi baru. Strategi dapat diperoleh (berdasarkan pengamatan/ yang didengar tanpa sengaja) dari coba-coba cerdas dan dari perbincangan pada saat dan setelah bermain. Dari hasil pengamatan terdapat peningkatan sebesar 23,21%. Dari rata-rata yang semula nilai rata-rata 2,82 dalam kategori B (baik) meningkat menjadi rata-rata 3,86 masuk pada kategori A (Amat baik).

Aspek kecerdasan dan berpikir kreatif di sini menunjukkan bahwa kecerdasan menumbuhkan kreatifitas. Kecerdasan dan kreatifitas dalam permainan ini adalah kemampuan menyelesaikan permainan secara cepat dan tepat tanpa ada pelanggaran. Hal ini terjadi pada siswa yang secara cepat dapat menyelesaikan permainan karena memiliki kreatifitas gerakan biji/bidak yang baik, dan juga didukung oleh emosi yang stabil. Sangat berbeda dengan siswa yang lambat dalam menyelesaikan permainan karena kreatifitas gerakan biji/bidak kurang kreatif dan juga nampak emosi yang kurang stabil. Terjadi peningkatan kecerdasan dan berpikir kreatif dari awal pengamatan pertama ke pengamatan kedua sebesar 23,21 %. Dari awal permainan rata-rata 2,75 menjadi rata-rata 3,79 pada pengamatan kedua. Hal mengindikasikan bahwa kecerdasan dapat ditingkatkan bila terus diasah. Kecerdasan sangat mempengaruhi kreatifitas. Kreatifitas dan kecerdasan di dukung oleh kecerdasan mengendalikan emosi.

Pada aspek sikap *fair play*, kejujuran dan pengakuan terhadap keunggulan lawan dan kekurangan diri sendiri menjadi faktor penting dalam permainan. Pada dasarnya berdasarkan awal pengamatan bahwa kejujuran siswa baik. Artinya siswa secara umum memiliki sikap jujur yang baik. Hal ini dibuktikan adanya hasil pengamatan awal rata-rata sebesar 3,07, sudah hampir pada kategori sempurna. Peristiwa ini

muncul dimungkinkan karena ketidaktahuan bukan kesengajaan. Hal ini terbukti pada pengamatan kedua yang menunjukkan rata-rata 3,93, hampir pada posisi (A) amat baik. Sikap curang atau tidak jujur dalam permainan ini mungkin dipengaruhi oleh para penonton di kanan dan kiri pemain. Kejujuran dan sikap *fair play* dapat ditingkatkan dan dilatih melalui permainan.

Meskipun data di atas diperoleh dari hasil permainan Halantas, penulis memprediksi dan menyimpulkan bahwa warga negara yang baik dan cerdas dalam berlalu lintas adalah warga negara yang paham, memiliki strategi yang baik, memiliki kecerdasan dan kreatifitas, serta menjunjung tinggi sikap kejujuran dalam berlalu lintas. Keempat aspek tersebut perlu dilatih dan dibiasakan pada peserta didik sedini mungkin agar keempat aspek tersebut dapat tumbuh pada diri peserta didik seiring pertumbuhan fisik mereka.

Karena permainan Halantas ini adalah sebuah hasil karya inovasi pembelajaran, penulis merasa perlu untuk mendiseminasikannya agar manfaat dari karya inovasi ini dapat dirasakan di sekolah lain. Untuk itu, karya inovasi ini telah diseminarkan di sekolah pada tanggal 20 April 2017 dengan mengundang rekan-rekan guru dari anggota gugus sekolah 3 Kecamatan Burneh Kabupaten Bangkalan. Komentar para peserta seminar Halantas ini cukup positif dan ada beberapa masukan atau kritikan yang bersifat membangun. Peserta guru yang hadir pada seminar merasa terinspirasi dan terdorong untuk mencoba menggunakannya di sekolahnya masing-masing.

#### **D. Penutup**

Halantas merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan sambil bermain untuk mengembangkan karakter siswa yang baik dan cerdas. Hal ini sesuai dengan sifat dasar peserta didik yang suka bermain dan bahwa bermain merupakan dunia anak. Melalui permainan, nilai-nilai karakter yang terkait dengan penggunaan jalan raya secara bijak dan tertib ditanamkan pada pikiran bawah sadar anak. Pada gilirannya nanti, karakter dalam berlalu lintas yang diperoleh dari

permainan ini akan menyaturaga dan terimplemtasi kelak dalam keseharian dalam berlalu lintas. Mengapa kelak, karena saat ini siswa belum diperkenankan untuk menggunakan kendaraan bermotor sesuai dengan peraturan undang-undang lalulintas. Sesuai dengan peraturan bahwa seseorang dapat mengendarai kendaraan pada saat usia sudah dewasa. Sesuai dengan misi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebagai pelajaran pembentuk calon generasi muda bangsa maka pendidikan karakter tersebut dimulai sejak dini ini.

### **Ucapan Terima Kasih**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, secara khusus Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan yang telah berinisiatif mengadakan kegiatan yang mendorong kreativitas guru dalam pembelajaran, hingga terbitnya artikel karya tulis ini. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Kepala Sekolah, teman-teman guru, dan peserta didik di SDN Tunjung 1 Kecamatan Burneh Kabupaten Bangkalan yang telah memberi dukungan moral dan material dalam penyelesaian penelitian tindakan kelas ini.

### **Daftar Referensi**

- Abbasi, V., & Marzieh, K. (2017). Law Part of the Framework for Accountability in Policy Interpretation and Practice. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 5(1), 91-100. doi:10.26811/peuradeun.v5i1.122.
- Budimansyah, D, (2010) *Penguatan Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Membangun Karakter Bangsa*, Bandung: Widya Aksara Press.
- Dewantara, Ki Hajar, (1977) *Pendidikan Bagian Pertama*, Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.
- Hakam, Kama Abdul, (2007) *Bunga Rampai Pendidikan Nilai*, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Hakam, K.A. Model Pembudayaan Karakter di Sekolah Dasar, dalam Budimansyah, D, (2012) *Dimensi-Dimensi Praktik Pendidikan Karakter*, Bandung; Widya Aksara Press.
- Kalidjernih, K.F. (2010). *Kamus Studi Kewarganegaraan: Persepektif Sosiologikal dan Politikal*, Bandung: Widya Aksara Press.

- Komalasari, K, (2011), *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*, Bandung: PT, Rafika Aditama.
- Kurniawan, D, (2011) *Pembelajaran Terpadu Teori, Praktek dan Penilaian*, Bandung: CV. Pustaka Cendekia Utama.
- Rosalina, Tina, (2011), *Panduan Pendidikan Strategi Belajar Mengajar PKn*. Jakarta Timur; M2U.
- Siallagan, H. (2017). The Development Authority Implementation of Judicial Review by the Constitutional Court of the Republic of Indonesia. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 5(1), 77-90. doi:10.26811/peuradeun.v5i1.121.
- Sufriadi, S. (2017). The Effectiveness of Human Resource Planning on the Administration Staff. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 5(1), 115-126. doi:10.26811/peuradeun.v5i1.162.
- Syah.M, (2012), *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Winataputra, U.S, (2012), *Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Konteks Pendidikan Untuk Mencerdaskan Kehidupan Bangsa*, Bandung: Widya Aksara Press.
- Winataputra, S.U dan Budimansyah D, (2012), *Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Perspektif Internasional (konteks, Teori, dan Profil Pembelajaran)* Bandung; Widya Aksara Press.
- Wiyono. S, (2015), *Reaktualisasi Pancasila dalam Kehidupan Berbangsa dan Bernegara*, Malang; Universitas Wisnuwardhana Malang Press.
- \_\_\_\_\_, *Permendikbud No. 23 tahun 2006 tentang Kurikulum Satuan Pendidikan*, Jakarta: Kemdikbud.