

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kecelakaan lalu lintas pada usia remaja didominasi oleh perilaku mengemudi yang kurang tertib dan cenderung melanggar peraturan lalu lintas. Menurut Hidayati dan Hendrati(2015), bahwa perilaku kurang berkeselamatan remaja didominasi oleh lingkungan keluarga yang kurang mengajarkan tertib berlalu lintas dan lingkungan sekolah yang tidak mengajarkan pentingnya keselamatan jalan. Pelanggaran peraturan lalu lintas dapat terjadi dikarenakan kurang adanya pemahaman tentang pentingnya keselamatan lalu lintas. Pemahaman pengendara terkait aturan tata tertib lalu lintas adalah salah satu faktor yang mempengaruhi remaja mematuhi lalu lintas (Rakhmani, 2013). Menurut Rakhmani(2013), pengetahuan lalu lintas yang salah dan cenderung melanggar lalu lintas oleh remaja diakibatkan karena kebiasaan melanggar yang dicontohkan oleh orang tua dan lingkungan sekitar. Agar dapat mematuhi rambu lalu lintas perlu adanya pemahaman dan pengenalan rambu lalu lintas. Menurut Undang-Undang No 22 Tahun 2009 Tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan bahwa salah satu kewajiban pengendara kendaraan bermotor di jalan yaitu mematuhi rambu lalu lintas. Dalam hal ini bahwa penanaman pengetahuan tentang rambu-rambu lalu lintas, Alat Pemberi Isyarat Lalu Lintas, dan cara berkendara yang berkeselamatan perlu untuk di tanamkan kepada para pengguna jalan sedini mungkin.

Kabupaten Sidoarjo merupakan Kabupaten yang memiliki kecelakaan lalu lintas tergolong tinggi di Jawa Timur. Tercatat bahwa tahun 2018 terdapat 1.518 peristiwa kecelakaan hal ini meningkat 4,98 persen dari tahun sebelumnya dan kecelakaan tertinggi didominasi pada usia produktif yaitu pada usia 16 tahun sampai 30 tahun (Satlantas Polresta Sidoarjo, 2018 dalam Surya 2019). Menurut Satlantas Polresta Sidoarjo(2018 dalam Surya 2019), bahwa kecelakaan lalu lintas yang dialami oleh pelajar di

Kabupaten Sidoarjo menduduki peringkat ke dua tertinggi dengan jumlah 129 pelajar. Menurut Eka Kurniati(2014), bahwa banyaknya fenomena anak usia SD antara 7-12 tahun maupun SMP/ SMA 12-16 tahun dengan mudahnya mengendarai sepeda motor di jalan raya tanpa pengawasan dari orang tua maupun orang dewasa. Hal ini sangat berbahaya karena emosi masa remaja serta pengalaman berkendara yang masih sedikit dikarenakan pemahaman mereka tentang keselamatan lalu lintas lebih minim (Kurniati, 2014).

Pelajar merupakan aset bangsa yang perlu untuk dijaga. Dengan tingginya angka kecelakaan yang dialami oleh remaja perlu ada sebuah penanganan untuk mengurangi kecelakaan. Salah satu penanganan guna mengurangi kecelakaan lalu lintas pada remaja adalah penanaman keselamatan lalu lintas jalan dengan mengenalkan pengertian rambu-rambu lalu lintas. Penanaman pengetahuan tentang keselamatan lalu lintas perlu diterapkan secara dini mulai dari pendidikan formal, lingkungan rumah, dan keluarga yang mengajarkan untuk berkeselamatan. Menurut Damayati (2017), bahwa pembelajaran dengan pengenalan rambu lalu lintas pada siswa SMP berpengaruh terhadap perilaku tertib di jalan raya. Sekolah yang menjadi lembaga pendidikan perlu untuk mengajarkan pentingnya keselamatan lalu lintas. Namun, di Kabupaten Sidoarjo masih belum menyisipkan materi keselamatan lalu lintas jalan dalam kurikulum pendidikan.

Teknologi pendidikan yang semakin berkembang membuat semakin beragamnya teknik pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan media elektronik. Android merupakan salah satu media elektronik yang paling populer oleh semua kalangan, karena dengan sistem pengoprasian yang mudah dan banyak sajian yang ditampilkan. Pemanfaatan Android sebagai media pembelajaran yaitu salah satunya adalah dengan menggunakan sajian aplikasi berupa permainan. Menurut Dewi(2012), bahwa media pembelajaran permainan Android layak digunakan sebagai

media dalam proses pembelajaran. Dengan mengembangkan suatu permainan yang bertujuan untuk mengedukasi responden maka dapat mempercepat pengetahuan tentang konten yang disajikan pada aplikasi permainan tersebut. Oleh karena itu dengan permasalahan kurangnya pengetahuan lalu lintas remaja usia 12-16 tahun maka media pembelajaran melalui aplikasi Android cukup menarik untuk dikaji. Berdasarkan hal tersebut peneliti mencoba untuk mengadakan penelitian berjudul "Pembelajaran Rambu Lalu Lintas Dengan Media Game Android Pada Siswa SMP Kelas VII" di Kabupaten Sidoarjo.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Tingginya kecelakaan lalu lintas yang didominasi pada usia produktif.
2. Tidak adanya materi pembelajaran dalam kurikulum tentang lalu lintas.
3. Pelajar menempati peringkat ke dua kecelakaan tertinggi di Kabupaten Sidoarjo.
4. Minimnya pengetahuan remaja tentang rambu-rambu lalu lintas.
5. Belum ada aplikasi yang dapat meningkatkan pengetahuan tentang rambu lalu lintas.

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah tingkat pengetahuan siswa tentang rambu-rambu lalu lintas ?
2. Bagaimanakah sistem aplikasi Android dalam meningkatkan pengetahuan rambu lalu lintas ?
3. Apakah Game Android dapat meningkatkan pengetahuan rambu-rambu lalu lintas ?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengidentifikasi tingkat pengetahuan rambu-rambu lalu lintas.
- b. Untuk menguji sistem aplikasi dalam meningkatkan pengetahuan rambu-rambu lalu lintas.
- c. Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan rambu-rambu lalu lintas setelah menggunakan aplikasi Game.

2. Manfaat Penelitian

- a. Manfaat Teoritis
Dapat menciptakan suatu aplikasi Game dengan mengembangkan sistem berbasis Android sebagai sarana hiburan dan mengenalkan rambu-rambu lalu lintas.
- b. Manfaat Praktis
 - 1) Bagi Penulis
Sebagai penerapan ilmu yang telah didapatkan selama pendidikan di kampus Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan.
 - 2) Bagi Pemerintah
Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan untuk penanganan kecelakaan lalu lintas dalam segi pengetahuan rambu lalu lintas guna meningkatkan keselamatan jalan.
 - 3) Bagi Kampus Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan
Sebagai bahan referensi dan tambahan informasi untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan permasalahan yang sama dengan penelitian ini dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

E. Ruang Lingkup

Penelitian ini dititik beratkan sesuai dengan tujuan agar pembahasan tidak meluas. Maka diberikan ruang lingkup sebagai berikut:

1. Lokasi studi adalah Kabupaten Sidoarjo.
2. Pembelajaran rambu lalu lintas menggunakan media Aplikasi Game.
3. Responden merupakan siswa SMP di Kabupaten Sidoarjo.
4. Aplikasi Game yang digunakan merupakan Aplikasi tebak rambu-rambu lalu lintas.
5. Perancangan dan pembuatan Aplikasi ini berbasis Android.

F. Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian terdahulu adalah sebagai berikut :

Tabel 1. 1 Matrik Penelitian Terdahulu.

No	Nama Peneliti dan Judul	Hasil	Perbedaan
1	(Wardan dan Kurniadi, 2017) Aplikasi Multimedia Pembelajaran Rambu Lalu Lintas Berbasis Android	Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi pengenalan rambu-rambu lalu lintas untuk masyarakat berbasis multimedia yang memiliki animasi yang menarik dan menambah pengetahuan dalam mempelajari rambu lalu lintas yang dilengkapi latihan kuis soal-soal rambu lalu lintas.	Penelitian ini hanya membuat rancang bangun aplikasi pengenalan rambu-rambu lalu lintas. Aplikasi belum di uji peningkatan pengetahuan tetang rambu-rambu lalu lintas.
2	(Rakhmani, 2013) Jurnal Kepatuhan Remaja Tentang Berlalu Lintas	Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kepatuhan	Penelitian tersebut hanya meneliti tentang kepatuhan remaja dalam

		remaja dalam berlalu lintas diantaranya pemahaman tentang tata tertib lalu lintas, Sikap remaja tentang kepatuhan tata tertib lalulintas, dan adanya program tilang dan efektivitasnya. Ketiga unsur ini sangat mempengaruhi kepatuhan remaja dalam berlalu lintas.	berlalu lintas dan membandingkan dengan upaya kepolisian dalam menegakkan aturan lalu lintas.
3	(Kang, Cho, dan Kim, 2014) <i>Application Study on Android Application Prototyping Method using App Inventor.</i>	Penelitian ini mencoba membuat <i>prototype</i> Android dengan menggunakan App Inventor dan SDK. Dari hasil penelitian ini diketahui bahwa menggunakan App Inventor lebih efisien dibanding dengan menggunakan Android SDK.	Penelitian ini hanya menjelaskan bahwa App Inventor lebih efisien dibandingkan Aplikasi lain. Jadi tidak membuat rancang bangun Aplikasi yang bertujuan untuk keselamatan jalan
4	(Rahadi, 2014) Pengukuran <i>Usability</i> Sistem Menggunakan <i>Use Questionnaire</i> Pada Aplikasi Android	Hasil dalam jurnal ini adalah dari 5 variabel <i>usability</i> yang digunakan pada kuesioner, hanya 1 variabel yang signifikan digunakan untuk menganalisis <i>usability</i> aplikasi yaitu	Penelitian ini hanya menjelaskan hasil uji <i>usability</i> pada rancang bangun aplikasi yang sudah dibuat.

		<p><i>memorability</i>. Dari 5 variabel tersebut aplikasi Android belum memenuhi 4 variabel lainnya sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi Android belum memenuhi kriteria-kriteria usability, tetapi hasil evaluasi/pengujian menunjukkan bahwa nilai penerimaan usability oleh user berada di atas angka 3 (diatas nilai tengah) dalam skala 5. Faktor yang paling dominan mempengaruhi kenaikan tingkat usability adalah mudah diingat sekaligus berpengaruh positif dalam menaikkan tingkat akseptabilitas aplikasi Android.</p>	
5	<p>(Damayati, 2017) Pengaruh Integrasi Etika Lalu Lintas Dalam Pembelajaran Ips Terhadap Perilaku Tertib Di Jalan Raya Siswa Kelas Vii Smp Negeri 14</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara integrasi etika lalu lintas dalam pembelajaran IPS terhadap perilaku tertib di jalan raya siswa kelas VII SMP Negeri 14</p>	<p>Penelitian ini menguji pengaruh dengan statistik antara integrasi etika lalu lintas dalam pembelajaran IPS terhadap perilaku tertib di jalan raya siswa</p>

	Yogyakarta	Yogyakarta. Siswa menjadi lebih memahami dan mematuhi rambu-rambu lalu lintas yang meliputi: rambu-rambu petunjuk, peringatan, larangan, dan perintah. Oleh karena itu, semakin baik integrasi etika lalu lintas dalam pembelajaran IPS maka semakin meningkat perilaku tertib siswa di jalan raya.	kelas VII SMP Negeri 14 Yogyakarta.
--	------------	---	-------------------------------------