

**SKRIPSI**

**EFEKTIVITAS PEMAHAMAN RAMBU LALU LINTAS  
MELALUI MEDIA *STREET SMART GAME* PADA SISWA  
SMP KELAS VII**

Ditujukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Terapan  
Transportasi pada Program Sarjana Terapan Rekayasa Sistem Transportasi Jalan



Disusun oleh :  
M. IQBAL BAHY NASHIF  
19.01.0672

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN  
REKAYASA SISTEM TRANSPORTASI JALAN  
POLITEKNIK KESELAMATAN TRANSPORTASI JALAN  
TEGAL  
2023**

**SKRIPSI**  
**EFEKTIVITAS PEMAHAMAN RAMBU LALU LINTAS**  
**MELALUI MEDIA *STREET SMART GAME* PADA SISWA**  
**SMP KELAS VII**

Ditujukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Terapan  
Transportasi pada Program Sarjana Terapan Rekayasa Sistem Transportasi Jalan



Disusun oleh :  
M. IQBAL BAHY NASHIF  
19.01.0672

**PROGRAM STUDI REKAYASA SISTEM**  
**REKAYASA SISTEM TRANSPORTASI JALAN**  
**POLITEKNIK KESELAMATAN TRANSPORTASI JALAN**  
**TEGAL**  
**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**  
**EFEKTIVITAS PEMAHAMAN RAMBU LALU LINTAS MELALUI MEDIA**  
***STREET SMART GAME* PADA SISWA SMP KELAS VII**

*THE EFFECTIVENESS OF UNDERSTANDING TRAFFIC SIGNS THROUGH*  
*MEDIA STREET SMART GAMES IN CLASS VII STUDENTS OF*  
*JUNIOR HIGH SCHOOL*

disusun oleh :

**M. IQBAL BAHY NASHIF**  
**19.01.0672**

Telah disetujui oleh :

Pembimbing 1



**Dr. Rukman, S.H., M.M.**  
**19590909 198103 1 002**

Tanggal 11 Juli 2023

Pembimbing 2



**Brasie Pradana S.B.R.A., Spd., M.Pd.**  
**NIP. 19871209 201902 1 001**

Tanggal 11 Juli 2023

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**EFEKTIVITAS PEMAHAMAN RAMBU LALU LINTAS MELALUI MEDIA**  
***STREET SMART GAME* PADA SISWA SMP KELAS VII**

*THE EFFECTIVENESS OF UNDERSTANDING TRAFFIC SIGNS THROUGH*  
*MEDIA STREET SMART GAMES IN CLASS VII STUDENTS OF*  
*JUNIOR HIGH SCHOOL*

disusun oleh :  
M. IQBAL BAHY NASHIF  
19.01.0672

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Pada tanggal 17 Juli 2023

Ketua Sidang

Tanda tangan

**Dr. Rukman, S.H., M.M.**  
**NIP. 19590909 198103 1 002**



Penguji I

Tanda tangan

**Joko Siswanto, S.Kom., M.Kom.**  
**NIP. 19880528 201902 1 002**



Penguji II

Tanda tangan

**Kornelius Jepriadi, S.ST., M.Sc.**  
**NIP. 19910513 201012 1 003**



Mengetahui,  
Ketua Program Studi  
Sarjana Terapan Rekayasa Sistem Transportasi Jalan

  
**Pipit Rusmandani, S.ST., M.T.**  
**NIP. 19850605 200812 2 002**

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : M. Iqbal Bahy Nashif

Notar : 19.01.0672

Program Studi : D-IV Rekayasa Sistem Transportasi Jalan

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul **"EFEKTIVITAS PEMAHAMAN RAMBU LALU LINTAS MELALUI MEDIA *STREET SMART GAME* PADA SISWA SMP KELAS VII"** ini tidak terdapat bagian karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan, serta juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/Lembaga lain, kecuali yang tertulis distiasi dalam laporan ini dan disebutkan sumbernya secara langsung lengkap dalam daftar pustaka.

Demikian penulis menyatakan bahwa Skripsi ini bebas dari unsur-unsur plagiasi dan apabila Skripsi ini di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain, atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Tegal, 11 Juli 2023

Yang menyatakan,



M. Iqbal Bahy Nashif

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah melimpahkan rahmat, taufiq, inayah dan hidayah-Nya kepada penulis, karena hanya dengan karunia-Nya inilah penulis dapat menyusun skripsi ini. Semoga dengan keridhaan-Nya skripsi ini dapat menjadikan manfaat bagi pihak yang membutuhkan.

Karya ini penulis persembahkan kepada:

1. Teruntuk kedua orang tua terbaik di dunia, Abi Casman Arief dan Umi Solecha yang selalu menasehati setiap langkah dalam perjuangan yang sungguh luar biasa ini, sampai titik ini iqbal sangat bersyukur sekali. Di besarkan oleh orang tua yang tidak pernah mengeluh dalam mendidik iqbal, itu adalah anugerah terbesar dalam hidup iqbal. Mungkin jika di tuliskan disini Abi dan Umi tidak ada akhir cerita. Rasa sayang iqbal kepada Abi dan Umi tidak ternilai. Makasih banyak bi, mi dari zaman SMP, SMA di pondok, dan Kuliah di PKTJ selalu hidup di asrama. Total 10 tahun jauh dari orang tua hebat. Ini adalah awal langkah iqbal, semoga bisa menjadi anak yang sholeh berbakti kepada Abi dan Umi, menjadi kebanggaan, dan berguna bagi Nusa dan Bangsa. Semoga di berikan kesehatan selalu Abi dan Umi, sampai Iqbal bisa membeli apa yang diinginkan, harapan, dan naik haji bareng Iqbal.
2. Teruntuk Mamas terbaik, Mas Rizqi Wahid Ibnu H. Terimakasih atas suport dan dukungan dalam perjuangan ini. Dan keluarga besar yang selalu hadir di saat iqbal dalam keadaan apapun.
3. Teruntuk Finata Dwi Putri. Terimakasih banyak selalu memberi suport dan semangat tanpa batas. Harus betah sampai lulus dan selalu nurut kalo dibilangin dan selalu patuh sama orang tua.
4. Terimakasih banyak, khususnya kepada RSTJ C 30. Yang selalu menemani dalam berjuang bareng di PKTJ ini. Semoga di lain waktu kita bisa bertemu dan menjadi pejabat penting di perhubungan mau pun di instansi lain. Dan terimakasih banyak perjuangannya bersama angkatan 30 PKTJ Tegal.


## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberi nikmat, karunia dan taufik hidayah-Nya. Kita semua masih diberikan kesehatan sampai saat ini. Sehingga penyusunan laporan proposal skripsi yang berjudul **"EFEKTIVITAS PEMAHAMAN RAMBU LALU LINTAS MELALUI MEDIA *STREET SMART GAME* PADA SISWA SMP KELAS VII"** dapat selesai dengan baik dan tepat waktu. Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini masih banyak mengalami kendala dan hambatan, namun dengan ridho Allah SWT melalui bantuan, bimbingan dan Kerjasama. Kendala dan hambatan yang dihadapi dapat diatasi. Untuk itu, penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak I Made Suartika, A.TD, M.Eng.Sc selaku Direktur Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan.
2. Ibu Pipit Rusmandani, S.T., MT selaku Ketua Program Studi Sarjana Terapan Rekayasa Sistem Transportasi Jalan.
3. Bapak Dr. Rukman, S.H., M.M. selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan baik selama kegiatan penyusunan skripsi.
4. Bapak Brasie Pradana S.B.R.A., Spd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan baik selama kegiatan penyusunan skripsi.
5. Orang tua yang telah memberikan segalanya, doa dan banyak motivasi.
6. Teman-teman seperjuangan Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan
7. Dan kepada semua pihak yang tidak dapat penulis satu persatu yang telah membantu proses penyelesaian laporan skripsi ini.

Akhirnya, penulis menyadari masih banyak kekurangan, sehingga penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan laporan skripsi ini.

Tegal, 11 Juli 2023

  
M. Iqbal Bahy Nashif

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>INTISARI</b> .....	xiv
<b>ABSTRACT</b> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
I.1 Latar Belakang .....	1
I.2 Rumusan Masalah .....	3
I.3 Batasan Masalah .....	4
I.4 Tujuan Penelitian.....	4
I.5 Manfaat Penelitian .....	4
I.6 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	6
II.1 Keselamatan Lalu Lintas dan Angkutan Jalan .....	6
II.2 Rambu Lalu Lintas.....	6
II.2.1 Rambu peringatan.....	7
II.2.2 Rambu Larangan.....	8
II.2.3 Rambu Perintah .....	8
II.2.4 Rambu Petunjuk.....	9
II.3 Media Sosialisasi .....	10
II.4 Media Permainan.....	12
II.5 Efektivitas Media Pembelajaran .....	13
II.6 Karakteristik Siswa SMP .....	13
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	18
III.1 Lokasi Penelitian .....	18
III.2 Bagan Alir.....	20
III.3 Tahapan Penelitian.....	21
III.4 Metode Pengumpulan.....	26



III.4.1 Teknik Pengumpulan Data .....	27
III.5 Instrumen Penelitian .....	28
III.5.1 Dokumentasi.....	30
III.6 Uji Data.....	31
III.6.1 Validasi Media.....	31
III.6.2 Uji Efektivitas.....	33
III.6.3 Uji Validitas soal.....	33
III.6.4 Uji Realibilitas .....	34
III.6.5 Uji Normalitas .....	34
III.6.6 Uji <i>Paired Sample T-Test</i> .....	35
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	36
IV.1 Rancangan Permainan <i>Street Smart Game</i> .....	36
IV.1.1 Karakteristik Siswa SMP.....	36
IV.1.2 Pemeliharaan Bahan .....	36
IV.1.3 Desain Media.....	37
IV.1.4 Pembuatan <i>Street Smart Game</i> .....	47
IV.1.5 Validasi Media .....	53
IV.1.6 Validasi Instrumen Penelitian.....	54
IV.1.7 Pembahasan .....	58
IV.2 Uji Coba Permainan Skala Kecil Media <i>Street Smart Game</i> .....	59
IV.3 Uji Coba Permainan Skala Besar Media <i>Street Smart Game</i> .....	60
IV.3.1 Skenario .....	60
IV.3.2 Cara Permainan .....	61
IV.3.3 Pelaksanaan Uji Coba Media .....	62
IV.3.4 Pembahasan .....	68
IV.4 Efektivitas Media <i>Street Smart Game</i> .....	69
IV.4.1 Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	69
IV.4.2 Perhitungan efektivitas Permainan <i>Street Smart Game</i> .....	71
IV.4.3 Pembahasan .....	71
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	73
V.1 Kesimpulan .....	73
V.2 Saran.....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	74

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel II. 1</b> Penelitian Yang Relevan .....	15
<b>Tabel II. 2</b> Kategori Efektivitas <i>N-Gain</i> .....	33
<b>Tabel IV. 1</b> Tabel Kategori Kelayakan .....	53
<b>Tabel IV. 2</b> Penilaian Validasi Media oleh Para Ahli .....	53
<b>Tabel IV. 3</b> Hasil Uji Validitas Menggunakan SPSS.....	56
<b>Tabel IV. 4</b> Uji Realibilitas Menggunakan SPSS .....	57
<b>Tabel IV. 5</b> Hasil Normalitas Residual <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	57
<b>Tabel IV. 6</b> Uji <i>Paired T-Test</i> .....	58
<b>Tabel IV. 7</b> Siswa Uji Coba Media .....	60
<b>Tabel IV. 8</b> Susunan Acara.....	60
<b>Tabel IV. 9</b> Klasifikasi <i>N-Gain</i> .....	71

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar II. 1</b> Contoh Rambu Peringatan.....	8
<b>Gambar II. 2</b> Contoh Rambu Larangan.....	8
<b>Gambar II. 3</b> Contoh Rambu Perintah .....	9
<b>Gambar II. 4</b> Contoh Rambu Peringatan.....	10
<b>Gambar III. 1</b> Peta Kabupaten Tegal .....	18
<b>Gambar III. 2</b> Kondisi Lalu Lintas .....	19
<b>Gambar III. 3</b> Bagan Alir .....	20
<b>Gambar III. 4</b> Jenis Warna Rambu .....	22
<b>Gambar III. 5</b> Kolom Hitam .....	24
<b>Gambar III. 6</b> Kartu Kesempatan.....	24
<b>Gambar IV. 1</b> Siswa Bermain Bola.....	36
<b>Gambar IV. 2</b> Sketsa <i>Street Smart Game</i> .....	37
<b>Gambar IV. 3</b> <i>Street Smart Game</i> .....	39
<b>Gambar IV. 4</b> Judul Permainan .....	39
<b>Gambar IV. 5</b> Kartu Kesempatan dan Kartu Pelanggaran .....	39
<b>Gambar IV. 6</b> Warna Jenis Rambu Lalu Lintas.....	41
<b>Gambar IV. 7</b> Rambu Peringatan .....	41
<b>Gambar IV. 8</b> Rambu Larangan .....	42
<b>Gambar IV. 9</b> Rambu Perintah.....	43
<b>Gambar IV. 10</b> Rambu Petunjuk .....	44
<b>Gambar IV. 11</b> Rambu Petunjuk Wisata .....	44
<b>Gambar IV. 12</b> Rambu Perintah Sementara .....	45
<b>Gambar IV. 13</b> <i>Start</i> .....	46
<b>Gambar IV. 14</b> Dadu Ganjil dan Genap .....	46
<b>Gambar IV. 15</b> Kolom Hitam .....	47
<b>Gambar IV. 16</b> Kolom Rawan .....	47
<b>Gambar IV. 17</b> Membuat Judul <i>Street Smart Game</i> .....	48
<b>Gambar IV. 18</b> Membuat Kolom Di Media Permainan <i>Street Smart Game</i> .....	48
<b>Gambar IV. 19</b> Desain kolom Pelanggaran dan Disiplin.....	49
<b>Gambar IV. 20</b> Membuat Kolom Warna Rambu Lalu Lintas dan Kolom Hukuman .....	49
<b>Gambar IV. 21</b> Membuat Kolom Pelanggaran dan Disiplin.....	50
<b>Gambar IV. 22</b> Membuat Desain Gambar Bangunan.....	50
<b>Gambar IV. 23</b> Membuat Kolom Keterangan Pada Warna Rambu dan Kolom Warna Hitam.....	51
<b>Gambar IV. 24</b> Pion.....	52
<b>Gambar IV. 25</b> Dadu Permainan .....	52
<b>Gambar IV. 26</b> Kocokan Dadu .....	53
<b>Gambar IV. 27</b> Kepala Sekolah Memberikan Penilaian Media.....	54
<b>Gambar IV. 28</b> Pembagian Kelompok.....	62
<b>Gambar IV. 29</b> Perkenalan Diri Kepada Siswa .....	62
<b>Gambar IV. 30</b> Yel Yel Rambu Lalu Lintas.....	63
<b>Gambar IV. 31</b> Melaksanakan <i>Pretest</i> .....	63
<b>Gambar IV. 32</b> Penyampaian Materi.....	64
<b>Gambar IV. 33</b> Pembagian Souvenir Alat Tulis .....	65
<b>Gambar IV. 34</b> Meteri Menggunakan Media <i>Street Smart Game</i> .....	65
<b>Gambar IV. 35</b> Pencatatan Hasil Oleh Guru .....	66

<b>Gambar IV. 36</b> <i>Snack Time</i> .....	67
<b>Gambar IV. 37</b> Melaksanakan <i>Posttest</i> .....	67
<b>Gambar IV. 38</b> Penutupan dan Pembagian Hadiah .....	68
<b>Gambar IV. 39</b> Nilai <i>Pretest</i> .....	69
<b>Gambar IV. 40</b> Hasil <i>Posttest</i> .....	70
<b>Gambar IV. 41</b> Nilai Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Seluruh Siswa .....	71

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.....	78
Lampiran 2.....	81
Lampiran 3.....	81
Lampiran 4.....	82
Lampiran 5.....	83
Lampiran 6.....	89
Lampiran 7.....	93
Lampiran 8.....	102
Lampiran 9.....	105

## INTISARI

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan minimnya pemahaman arti rambu lalu lintas sejak dini. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran berlalu lintas dengan mematuhi peraturan di jalan raya yang didalamnya hanya membahas materi tentang rambu lalu lintas kepada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Kramat. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode peneliti pengembangan atau *research and development* (R&D), dengan model pengembangan ADDIE, menggunakan *media street smart game* sebagai media sosialisasi. Sampel penelitian ini adalah siswa SMP kelas VII dengan jumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan *one group pretest-posttest design* dengan menggunakan perhitungan Uji Normalitas dan *T-test* yang diolah dengan IBM SPSS Statistik. Berdasarkan hasil Uji *Paired T-test*, nilai *output sig* = 0,000 < 0,005, maka  $H_0$  ditolak, artinya bahwa adanya perbedaan pemahaman dan hasil nilai antara sebelum dan sesudah sosialisasi menggunakan media. Tingkat pengetahuan mengenai rambu lalu lintas pada siswa SMP Negeri 2 Kramat mengalami peningkatan dari hasil *pretest* 51,1 menjadi *posttest* 86,1 setelah dilakukan sosialisasi. Efektivitas media dari hasil perhitungan nilai N-Gain, didapatkan nilai N-Gain sebesar 0,71% yang masuk pada kategori tinggi digunakan untuk media sosialisasi.

**Kata Kunci : Sosialisasi, *Street Smart Game*, Rambu Lalu Lintas, Efektivitas**

## ***ABSTRACT***

This research based on lack of understanding about traffic signs from an earlier age. This research aims to increase traffic awareness by obeying rules on the highway, which only discusses about traffic signs to VII students of public junior high school 2 Kramat. The research method used is the research and development (R&D) method, with the ADDIE development model, using street smart game media as a socialization medium. The sample of this research was class VII junior high school students with a total of 30 students. The research use one group pretest-posttest design data gathering with normality test dan T-Test calculation using IBM SPSS Statistic Software. Based on the result of Paired T-test, output sig can be seen with  $= 0,000 < 0,005$  value, which indicates  $H_0$  is rejected. That means there are different understanding and results before and after socialization using the media. The level of knowledge regarding traffic signs in students of SMP Negeri 2 Kramat experienced an increase from the pre-test result of 51,1 to the post-test of 86,1 after socialization. The media effectivity is 0,71% based on N-Gain calculation that are categorized high for socialization media.

***Keywords: Socialization, Street Smart Game, Traffic Signs, Effectiveness***