

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **I.1 Latar Belakang**

Keselamatan Lalu Lintas dan Angkutan Jalan adalah suatu keadaan dimana pada saat mengendarai segala sesuatunya terlindungi dari akibat kecelakaan lalu lintas, baik yang disebabkan oleh pengguna jalan lain, kendaraan, kondisi jalan bahkan lingkungan sekitar yang ditimbulkan. Ada usaha yang kuat akan kapasitas untuk mendukung kemajuan nasional dan kesadaran hukum, terutama dalam pengembangan sektor angkutan umum di Indonesia, perubahan hukum dan penguatan organisasi untuk fokus pada kebutuhan hukum negara (Azhar, 2020). Program keselamatan lalu lintas dan angkutan jalan termasuk kegiatan pemeriksaan, pemantauan dan pengendalian (Menteri Perhubungan, 2014).

1,25 juta orang meninggal setiap tahun akibat kecelakaan lalu lintas. Kecelakaan lalu lintas adalah penyebab utama kematian di kalangan usia 15 hingga 29 tahun (WHO, *Road Traffic Injuries*, 2015). 90% kematian di jalan dunia terjadi di negara berpenghasilan rendah dan menengah, meskipun negara tersebut memiliki sekitar setengah dari kendaraan dunia. Kecelakaan lalu lintas merupakan penyebab utama kematian di kalangan anak muda, terutama laki-laki, dan menyebabkan kecacatan fisik. Tingginya angka kematian akibat kecelakaan lalu lintas di kalangan anak muda disebabkan kurangnya pemahaman mereka akan bahaya di jalan raya. Menunjukkan bahwa pengemudi muda yang berpartisipasi dalam kegiatan RTA (dan dengan demikian merupakan kelompok pengemudi yang sangat rentan) adalah salah satu temuan penelitian paling umum di seluruh dunia (Khairul Fahmi, 2021).

Kecelakaan lalu lintas adalah penyebab utama kematian di kalangan anak muda. Pengemudi yang lebih muda lebih cenderung masuk ke situasi berbahaya, mengendarai sepeda motor dengan kecepatan tinggi, menerobos lampu lalu lintas dan tidak memakai pelindung kepala (helm), dan sarung tangan. Menunjukkan bahwa anak muda sudah cukup umur untuk

mengendarai sepeda motor di jalan raya, tetapi keterampilan mengemudi yang buruk sering mengakibatkan kematian. Pengetahuan mereka tentang kendaraan masih kurang. Informasi dan kebutuhan mencegah pengemudi muda bereaksi terhadap situasi berbahaya yang dapat menyebabkan kecelakaan lalu lintas (Khairul Fahmi, 2021).

Selama periode lima tahun terakhir yaitu tahun 2017 sampai dengan tahun 2021, rata-rata kejadian paling banyak terjadi pada pelajar dari SD sampai Mahasiswa dengan jumlah kejadian sebanyak 777 kejadian pada tahun 2019. Sejak tahun 2017 sampai 2019, faktor manusia menjadi penyebab kecelakaan yang paling mendominasi di setiap tahun dengan jumlah paling banyak yaitu gagal menjaga jarak dengan jumlah kejadian sebanyak 471 kejadian pada tahun 2019, Melanggar rambu di larang mendahului. Faktor manusia mendominasi penyebab kecelakaan karena tidak tertib dalam berlalu lintas dan sebagai indikasi dari buruknya budaya keselamatan jalan. Melakukan pelanggaran tersebut menjadi alasan situasi yang dianggap sebagai jalan pintas untuk bisa lebih cepat sampai pada tujuan (Polres Kabupaten Tegal, 2021).

Perlu dilakukakan upaya meningkatkan keselamatan dan gerakan-gerakan untuk menumbuhkan kesadaran akan budaya keselamatan jalan bagi siswa SMP dengan melakukan pengenalan rambu lalu lintas untuk menumbuhkan karakter siswa berkeselamatan di jalan. Observasi secara langsung bahwa perlu adanya pemahaman keselamatan lalu lintas pada SMP Negeri 2 Kramat. SMP Negeri 2 Kramat mempunyai mobilitas kendaraan yang tinggi sehingga mengakibatkan banyaknya siswa melanggar rambu lalu lintas. Beberapa faktor yang dilatarbelakangi pelanggaran lalu lintas yaitu banyak siswa yang menggunakan sepeda motor padahal belum cukup umur untuk mengendarainya, tidak menggunakan helm, berboncengan melebihi dua orang, dan orang tua mengizinkan anaknya menggunakan sepeda motor.

Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang menjadikan perantara antara sumber dengan penerima dalam suatu pembelajaran, baik searah maupun dua arah. Dengan menggunakan proyektor maka media yang di gunakan media visual/grafis. masalah belajar adalah suatu kondisi tertentu yang dialami oleh siswa dan menghambat kelancaran proses yang

dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan (Alwi, 2017). Setiap jenis media memiliki karakteristik tertentu yang perlu di pahami, sehingga dapat memilih media yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi yang ada di lapangan (Hayes dkk., 2017).

Media pembelajaran tidak akan dapat memisahkan peran media permainan. Salah satu bagian penting dalam proses pembelajaran, perlengkapan sekolah dapat digunakan untuk mempersiapkan pelajaran. menjelaskan bahwa anak-anak belajar paling baik dari objek langsung selama fase tindakan langsung. Pada saat yang sama, mereka tidak dapat belajar banyak dari materi yang tidak dapat mereka lihat atau rasakan secara langsung (Raharjo dkk., 2022).

Memilih media yang tepat penting untuk memahami aturan rambu lalu lintas tertentu. Hal ini dilakukan untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan pemahaman. Saat ini banyak siswa yang tidak mengetahui aturan rambu peringatan, perintah, larangan, dan petunjuk lalu lintas karena tidak ada rambu lalu lintas dan tidak diajarkan mata pelajaran. Lingkungan belajar baru harus dikembangkan: konsep belajar melalui bermain mempromosikan pemahaman simbol dan pemahaman rambu lalu lintas dapat ditingkatkan mengembangkan lingkungan media *street smart game*. Siswa SMP dalam belajar adalah memahami topik, sehingga permainan bisa menyenangkan dan mudah. Diharapkan permainan dapat memberikan sambutan yang baik kepada siswa, pada dasarnya memahami materi yang disampaikan, kemampuan untuk menerapkan dan mengoptimalkan materi yang disajikan secara menarik (Adilah dan Minsih, 2022).

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti tertarik untuk membuat media untuk meningkatkan efektivitas keselamatan rambu lalu lintas pada anak SMP. Dengan judul Efektivitas Pemahaman Rambu Lalu Lintas Melalui Media *Street Smart Game* Pada Siswa SMP Kelas VII.

## **I.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana membuat media *street smart game* tentang rambu lalu lintas.
2. Bagaimana efektivitas media *street smart game* untuk meningkatkan

pemahaman rambu rambu lalu lintas pada siswa kelas VII.

### **I.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut: Dalam penelitian ini, agar lebih fokus pada topik pembahasan, penulis memberikan batasan masalah yakni meliputi :

1. Penelitian ini dilakukan di sekolah SMP Negeri 2 Kramat Kabupten Tegal.
2. Penelitian ini dilakukan pada kelas VII SMP Negeri 2 Kramat.
3. Sarana media yang digunakan adalah *street smart game*
4. Materi media *street smart game* tentang mengenai rambu lalu lintas.

### **I.4 Tujuan Penelitian**

1. Membuat media *street smart game* tentang rambu lalu lintas.
2. Menganalisis efektivitas media *street smart game* untuk meningkatkan pemahaman rambu lalu lintas pada siswa kelas VII.

### **I.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat antara lain:

a. Bagi Pemerintah

Manfaat penelitian ini adalah supaya pemerintah lebih peduli dengan adanya meningkatkan kesadaran keselamatan pada anak remaja agar lebih berhati-hati menggunakan transportasi.

b. Bagi Masyarakat

Manfaat penelitian ini adalah Meningkatkan budaya keselamatan berlalu lintas di masyarakat untuk meningkatkan pemahaman publik menambah pengetahuan tentang pentingnya mengetahui rambu lalu lintas membantu keselamatan saat berkendara di jalan raya, khususnya bagi siswa SMP Negeri 2 Kramat

c. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini adalah untuk memberikan pengetahuan tentang proses persiapan dan tahapan sosialisasi efektif dan menumbuhkan kemampuan untuk belajar keamanan di jalan.

d. Bagi Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan Tegal (PKTJ)

Manfaat penelitian ini adalah untuk sebagai wujud keunggulan Politeknik Keselamatan Lalu Lintas Jalan dalam meningkatkan transportasi yang aman.

## **I.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi atau tugas akhir menurut Buku Pedoman Penulisan Tugas Akhir Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan (PKTJ) Tahun 2020, terdapat 5 bab didalamnya yaitu:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Merupakan bagian awal dari kegiatan penyusunan laporan skripsi untuk menjelaskan alur dari judul laporan skripsi tersebut. Pada pendahuluan ini memuat Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan Laporan.

### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Merupakan bagian yang berisikan mengenai tulisan ilmiah, baik jurnal maupun buku yang menjadi rujukan dalam melakukan penelitian ini. Pada bab ini menjelaskan mengenai peyuluhan, keselamatan berlalu lintas, efektivitas media pembelajaran, media, media permainan, evaluasi pembelajaran, karakteristik siswa penelitian yang relavan.

### **BAB III : METODE PENELITIAN**

Merupakan metode yang tepat untuk mengetahui hasil dari sebuah penelitian yang dilakukan. Pada bab ini berisikan bagaimana cara menganalisa data.

### **BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Merupakan inti dari penelitian, menganalisis hasil dan pembahasan dari data yang telah diolah menggunakan perhitungan-perhitungan yang diperlukan dalam penelitian ini yang disajikan dalam bentuk grafik, gambar, ataupun tabel. Bab ini juga ditemukan permasalahan yang muncul dari lokasi penelitian yang digunakan sebagai dasar pembuatan saran dan rekomendasi peneliti.

### **BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Merupakan proses terakhir dari sebuah penelitian dimana dalam bab ini peneliti menarik kesimpulan dan rekomendasi hasil penelitian. Kesimpulan dan saran ini merupakan jawaban dari rumusan masalah dan bentuk tercapainya tujuan penelitian.