

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### 1.1 Latar Belakang

Kecelakaan lalu lintas merupakan peristiwa di jalan raya yang tidak terduga dan tidak disengaja yang mengakibatkan korban manusia dan kerugian harta benda. Kecelakaan pada anak sekolah membutuhkan perhatian khusus agar tidak terjadi komplikasi lanjutan. Kejadian kecelakaan di sekolah dapat menyebabkan komplikasi kronis salah satunya kelumpuhan jika tidak ditangani secara cepat (Sari and Prastikanala, 2022). Supaya kecelakaan berkurang maka pengguna jalan harus mempunyai kesadaran yang tinggi pada kepatuhan hukum. Kesadaran tersebut bisa dibangun dengan memberikan sosialisasi serta edukasi terkait Keselamatan lalu lintas (Maulana, 2022).

Pendidikan berlalu lintas sejak dini pada sekolah dasar merupakan hal yang penting dalam rangka mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dengan harapan jangka panjang hal tersebut dapat mengurangi angka kecelakaan di Indonesia (Wahyudi, Riswati and Masluyah, 2012). Pendidikan terkait lalu lintas perlu dikemas dengan menarik sehingga peserta didik dapat mengerti pelajaran tersebut dengan baik. Adapun kriteria kualifikasi kemampuan siswa lulusan SD terdiri dari dua aspek yaitu sikap (*attitude*) dan pengetahuan (*knowledge*). Berdasarkan kualifikasi kedua aspek tersebut, siswa SD diharapkan dapat memahami pembelajaran tentang berlalu lintas terutama terkait pengenalan marka jalan yang ada (Sudrajat, 2013).

Karakteristik siswa SD kelas tinggi pada umumnya berada pada usia 10 hingga 12 tahun. Pada usia ini siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta kemauan belajar yang tinggi. Untuk itu sangat penting kalau sejak usia dini sudah ditanamkan kesadaran berlalu lintas dengan harapan pada saat anak usia 17 tahun atau pada saat anak boleh menggunakan kendaraan sudah sadar tentang berlalu lintas yang benar. Dalam penyampaian materi di sekolah untuk periode kelas tinggi, pengajar dituntut harus mampu memberikan desain media sosialisasi yang sesuai dengan karakteristik perkembangannya (Admin, 2022). Jika tidak dilakukan proses

sosialisasi dengan desain media sosialisasi yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa, maka akan berdampak kepada rendahnya pencapaian tujuan dari sosialisasi. Siswa SD Kelas 6 terhitung sudah remaja dan sudah mengerti apa yang disampaikan oleh guru, mereka juga menyukai hal-hal baru dan tantangan. Sehingga mereka berpotensi berkendara sendiri di jalan raya, oleh karena itu peneliti ingin melakukan sosialisasi agar siswa tersebut dapat mengerti tentang Keselamatan Berjalan Lintas sehingga nantinya saat mereka berkendara sendiri mereka dapat berkendara dengan baik dan aman.

Sosialisasi dan edukasi terkait keselamatan lalu lintas sebagai upaya dalam mengurangi angka kecelakaan dapat dilakukan dengan pendidikan dan penegakan hukum. Adapun sosialisasi dan edukasi dalam bentuk Pendidikan seperti Pendidikan berjalan lintas sejak dini pada Sekolah Dasar, penyuluhan melalui media masa, serta dengan Pusat Pendidikan Keselamatan Lalu Lintas (PPKL) (Mayastinasari, 2018). Media pembelajaran dibutuhkan sebagai alat untuk menyampaikan materi terkait pendidikan berjalan lintas. Ada beberapa masalah yang dihadapi dalam pembuatan media pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan kurangnya motivasi untuk guru dalam mengembangkan pembelajaran, dikarenakan tersedianya fasilitas belajar yang lain di kelas (Hanum, 2013), serta penyajian materi pada media belum dapat dilengkapi karena keterbatasan waktu pengembangan (Maryana, Suedi and Nurdin, 2019). Guru berinisiatif untuk membuat media pembelajaran yang menarik seperti video, bahkan kebanyakan guru juga mengalami kendala atau keterbatasan dalam menggunakan media pembelajaran. Masalah pembuatan media pembelajaran ini seperti kurangnya biaya, tenaga kerja yang kompeten dibidangnya, konsistensi dalam pengembangan materi, serta keterbatasan dalam teknologi yang digunakan. Akibatnya materi dan media pembelajaran tidak sesuai dengan yang dibutuhkan oleh siswa (Nengrum, Petta and Nur, 2021).

Siswa SD lebih senang menggunakan media pembelajaran yang menarik dari pada buku yang digunakan sebagai acuan di sekolah. Pengembangan media pembelajaran dengan multimedia cukup menarik bagi siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *flash card*. Media *flash*

card merupakan media pembelajaran berupa kartu yang berisikan informasi berupa gambar–gambar atau huruf–huruf sebagai alat peraga (Akmalia, Varda and Rizqiyah, 2020). *Augmented Reality* merupakan cara baru untuk meningkatkan pembelajaran dalam 2 Dimensi. Penggunaan *Augmented Reality* dalam pendidikan memiliki beberapa keunggulan, diantaranya dapat mengurangi kesalahpahaman siswa yang disebabkan karena tidak mampu memvisualisasikan suatu konsep (Zulfiani, Susanti and Qumillaila, 2017).

Pembelajaran dengan multimedia tersebut dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa dalam pembelajaran, maka rancangan media yang menarik dan menyenangkan seperti media *flash card* sangat dibutuhkan untuk anak-anak SD dalam mempelajari marka jalan. Kurangnya pengetahuan siswa/i tentang marka jalan dan menggabungkan media visual dan audio akan menghasilkan media penyuluhan atau pembelajaran yang efektif yaitu dengan pembuatan *flash card* berbasis *augmented reality*. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis melakukan penelitian yang berjudul **“RANCANG BANGUN MEDIA FLASH CARD BERBASIS AUGMANTED REALITY TENTANG MARKA UNTUK SISWA SD KELAS 6.”**

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka berikut rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana merancang dan membangun media *flash card* berbasis *augmented reality* pada materi marka jalan di kelas 6 sekolah dasar?
2. Bagaimana tingkat pemahaman media *flash card* berbasis *augmented reality* tentang marka jalan digunakan sebagai media pembelajaran siswa SD kelas 6?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah digunakan untuk menghindari penyimpangan atau perluasan topik penelitian, sehingga penelitian menjadi lebih terarah dan memudahkan pembahasan penelitian untuk mencapai tujuan penelitian. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Penelitian dilakukan di Kota Bekasi.
2. Penelitian ini mengambil responden dari siswa SDN Kota Baru II Kota Bekasi.

3. Penelitian ini untuk meningkatkan pemahaman tentang marka jalan.
4. Dalam penelitian ini hanya siswa kelas 6 SD yang digunakan sebagai sampel.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Membuat media edukasi *flash card* berbasis *augmented reality* pada materi marka jalan di kelas 6 sekolah dasar.
2. Menganalisis tingkat pemahaman pengembangan media edukasi *flash card* berbasis *augmented reality* pada materi marka jalan di kelas 6 sekolah dasar.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat pada penulisan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis yaitu untuk meningkatkan pemahaman siswa SD tentang marka jalan serta memberikan contoh langkah-langkah yang sistematis bagi pengembangan pembelajaran siswa-siswi SD Kelas 6 SDN Kota Baru II Kota Bekasi;
2. Manfaat secara praktis, untuk memberikan media pembelajaran bagi pengelola Pendidikan siswa SD dan petugas Dinas Perhubungan dalam penyuluhan KLLAJ;
3. Manfaat bagi peneliti, untuk meningkatkan wawasan serta keterampilan dalam pengembangan media *flash card* tentang marka jalan;
4. Manfaat bagi peneliti selanjutnya, untuk menambah wawasan penelitian lanjutan dalam ruang lingkup yang lebih luas.

#### 1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan proposal ini penulis menyusun berdasarkan sistematika penulisan sebagai berikut:

##### BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini terdiri dari latar belakang masalah yang diteliti, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

##### BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tentang kajian yang berkaitan dengan permasalahan. Teori atau kajian tersebut dapat bersumber dari buku, jurnal,

penelitian terdahulu, atau sumber lain yang layak digunakan untuk mengatasi permasalahan pada penelitian tugas akhir

### BAB III: METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi penjelasan mengenai metode yang dipilih dalam menyelesaikan permasalahan. Pada bab ini juga menguraikan tentang apa saja data yang dibutuhkan dan cara dalam pengumpulan serta pengolahan data.

### BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang data yang telah dikumpulkan serta hasil pengolahan dari data tersebut. Pada bab ini akan dilakukan pengujian data dan dari diskripsi data penelitian yang berupa pemaparan data yang digunakan dalam penelitian.

### BAB V: PENUTUP

Pada bab ini memuat kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian serta terdapat saran yang bisa dimanfaatkan untuk penelitian selanjutnya.

### DAFTAR PUSTAKA

Pada bab ini berisi sumber-sumber atau referensi yang digunakan oleh penulis untuk mendukung pelaksanaan penyusunan Proposal Skripsi ini yang bisa berupa buku (media cetak) atau e-book (media elektronik) ataupun situs pendukung lainnya.

### LAMPIRAN

Berisi instrumen-instrumen penelitian yang digunakan dalam penyusunan laporan ini seperti data tabel-tabel pendukung, gambargambar pendukung, serta data-data.