

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Kecelakaan lalu lintas masih menjadi masalah di negara berkembang termasuk Indonesia. Kecelakaan lalu lintas adalah suatu peristiwa di jalan yang tak terduga dan tidak disengaja yang melibatkan kendaraan dengan atau tanpa pengguna jalan lain yang mengakibatkan korban jiwa dan kerugian harta benda (Pemerintah Indonesia, 2009). Satu orang meninggal disebabkan oleh kecelakaan lalu lintas dalam waktu 30 detik sekali. Kejadian tersebut banyak terjadi di negara berkembang, yaitu sebanyak 70% (Afifah and Hossain, 2016). Kecelakaan lalu lintas di Indonesia menjadi penyebab kematian terbesar ketiga setelah penyakit jantung koroner dan *Tuberculosis* (TBC). Data WHO mencatat bahwa 1.250.000 orang kehilangan nyawa setiap tahunnya akibat kecelakaan lalu lintas dan 50.000.000 orang sebagai korban kecelakaan lalu lintas mengalami luka berat hingga mengalami kecacatan. Penyebab utama kematian pada kalangan remaja usia 15–29 tahun adalah kecelakaan lalu lintas (World Health Organisation, 2013). Indonesia memiliki sekitar 89.400.000 anak usia 8-18 tahun, dengan anak SMA berusia 16-18 tahun mengalami kecelakaan sebesar 80,8% dari total kecelakaan yang tercatat sebanyak 808.641 korban pada tahun 2020 (Maghfiroh, 2021).

Pelanggaran rambu lalu lintas menjadi salah satu penyebab terjadinya kecelakaan di Indonesia. Rendahnya tingkat pengetahuan remaja terhadap rambu dan peraturan lalu lintas, sikap acuh dari sebagian remaja terhadap himbauan, serta perilaku sebagian remaja yang kurang disiplin dalam berlalu lintas menjadi masalah yang dapat mengakibatkan kecelakaan lalu lintas (Rakhmani, 2013). Pengguna jalan saat berkendara baik di kota ataupun di desa terkadang tidak memperhatikan rambu-rambu lalu lintas yang ada, bahkan pelanggaran terhadap rambu juga sering terjadi (Rois, 2019). Terdapat 7 rambu lalu lintas yang sering dilanggar oleh remaja, yaitu rambu dilarang parkir, rambu dilarang berhenti (Utama, 2019), rambu dilarang putar balik (Utama, 2019), dilarang belok, rambu batas kecepatan, dilarang mendahului, dan rambu peringatan APILL (Kharisma, 2020). Salah satu

upaya untuk mengurangi angka kecelakaan adalah melalui metode penyuluhan keselamatan lalu lintas. Saat ini keselamatan jalan belum melekat menjadi budaya bagi masyarakat Indonesia, sehingga perlu mengubah pemahaman dan paradigma masyarakat terkait keselamatan jalan yang harus dilakukan dengan pendidikan dan sosialisasi yang dilakukan secara terus-menerus kepada masyarakat, sehingga nilai dari budaya keselamatan jalan dapat diterapkan kedalam kehidupan sehari-hari (Sugiyanto and Santi, 2016). Presiden telah menetapkan Peraturan Presiden Nomor 1 Tahun 2022 Tentang Rencana Umum Nasional Keselamatan Dan Angkutan Jalan dimana pada pilar-4 meliputi kegiatan peningkatan perilaku pengguna jalan dengan mengembangkan program-program yang komprehensif termasuk didalamnya terdapat peningkatan pendidikan keselamatan lalu lintas. Pengembangan pendidikan berlalu lintas dilakukan dengan penyusunan dan pengembangan kurikulum dan materi pendidikan berlalu lintas pada jenjang PAUD, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah (Presiden Republik Indonesia, 2022).

Pada era saat ini yang dikenal sebagai era globalisasi, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mengalami kemajuan yang sangat pesat pada segala aspek kehidupan terutama pada sektor pendidikan (Yusri *et al.*, 2021). Salah satu teknologi yang banyak digunakan adalah *smartphone* android. Tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini hampir semua anak SMA/SMK memiliki *smartphone* android. Pemanfaatan *smartphone* ini sangat disayangkan karena banyak digunakan untuk bermain *game online*, sehingga berdampak anak malas belajar (Istifadah, 2018). Perkembangan teknologi ini juga bisa berdampak positif jika digunakan dengan baik. Salah satunya adalah sebagai media pembelajaran dan penyuluhan keselamatan jalan. Penggunaan media dalam proses belajar akan membuat minat belajar para siswa akan semakin tinggi.

Media merupakan alat bantu yang efektif untuk mencapai tujuan yang diharapkan (Arsyad, 2015). Media yang banyak digunakan di sekolah adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berbentuk cetak yang dirasa masih belum efektif (Nurhidayati, 2019). Media pembelajaran lainnya adalah buku cetak yang mulai banyak ditinggalkan akibat maraknya *e-book* yang mudah diakses kapanpun dan dimanapun (Anita *et al.*, 2021). Media konvensional

masih banyak digunakan di Indonesia dengan hasil yang kurang efektif, sehingga perlunya penggantian media konvensional menjadi media pembelajaran yang dirancang menggunakan komputer atau disebut multimedia (Rosdiana, 2018). Salah satu media adalah *game* edukasi yang bisa digunakan untuk melaksanakan sosialisasi keselamatan lalu lintas. Sangat banyak teknologi aplikasi-aplikasi untuk membuat *game* seperti *Smart App Creator, Construct, App Inventor, codular* dan sebagainya.

Media yang sebelumnya telah dibuat adalah *Safety Pop Up Stop Motion Video* untuk pembelajaran rambu lalu lintas. Media ini menggabungkan *pop up book* dan *video stop motion* sebagai media penyuluhan rambu lalu lintas (Herdiansa, 2020). Penelitian tersebut perlu adanya pengembangan dari segi media mengingat pesatnya perkembangan teknologi. Salah satu media untuk sosialisasi keselamatan jalan adalah *game*. *Game* merupakan alur yang tersusun untuk menciptakan suasana yang dapat dinikmati bagi para pengguna atau pemainnya (Ahdan, 2019). *Game* unggul dalam banyak aspek, salah satunya adalah adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat anak dalam belajar.

Peneliti memiliki konsep untuk mengembangkan penelitian sebelumnya tentang *Safety Pop Up Stop Motion Video* sebagai media pembelajaran rambu lalu lintas. Peneliti akan membuat *game "Go Safety"* yang memanfaatkan penggunaan teknologi *smartphone* android sebagai media penyuluhan keselamatan berlalu lintas. Melihat maraknya *game* online yang hanya membuang waktu siswa untuk bermain tanpa mendapatkan ilmu, *Game "Go Safety"* ini diharapkan dapat efektif untuk meningkatkan pengetahuan tentang rambu-rambu lalu lintas. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti mengambil skripsi dengan judul "**Media *Game Go Safety* Tentang Rambu Lalu Lintas Untuk Anak SMA/SMK**".

## **I.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana membuat *game* android *Go Safety* sebagai media pembelajaran rambu lalu lintas untuk anak SMA/SMK?
2. Bagaimana tingkat efektifitas *game* android *Go Safety* sebagai media pembelajaran rambu lalu lintas untuk anak SMA/SMK?

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

Agar penelitian ini tetap fokus dan konsisten pada tujuan penelitian, maka ruang lingkup penelitian dibatasi pada:

1. Sasaran sosialisasi dilakukan pada siswa SMA N 3 Kota Tegal dan SMK YPT Kota Tegal.
2. Media pembelajaran menggunakan aplikasi *game Go Safety*.
3. Aplikasi *game Go Safety* dijalankan menggunakan *smartphone* android.
4. Materi yang digunakan berasal dari studi literatur tentang rambu lalu lintas dan Modul Direktorat Jenderal Perhubungan Darat "Materi Keselamatan Berlalu Lintas untuk Remaja" tentang rambu lalu lintas.
5. Efektivitas yang diukur dengan indikator peningkatan pemahaman terhadap rambu lalu lintas.

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

1. Membuat *game* android *Go Safety* sebagai media sosialisasi dan pembelajaran bagi anak SMA/SMK.
2. Mengetahui efektifitas *game Go Safety* dalam meningkatkan pemahaman tentang rambu lalu lintas.

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

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Pemerintah  
Memberikan masukan kepada instansi terkait mengenai peilihan media pembelajaran yang efektif dalam penyuluhan keselamatan berlalu lintas.
2. Bagi Masyarakat  
Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan masyarakat dalam berlalu lintas terutama para siswa SMA supaya tertanam perilaku budaya keselamatan dalam berlalu lintas sehingga memberikan dampak yang positif bagi lingkungan masyarakat.
3. Bagi Peneliti  
Sebagai penerapan ilmu yang didapatkan semasa pendidikan dalam kampus Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan, serta menambah wawasan mengenai desain sosialisasi yang efektif dengan media aplikasi *game Go Safety* yang kreatif.

## **I.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi atau tugas akhir menurut Buku Pedoman Penulisan Tugas Akhir Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan (PKTJ) dijelaskan isi pada masing – masing bab adalah sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Membahas mengenai beberapa landasan teori yang berkaitan dengan penelitian.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Membahas mengenai metode pelaksanaan penelitian, lokasi penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, jadwal penelitian, populasi dan sampel penelitian.

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

Merupakan inti dari penelitian yang berisi analisis hasil dan pembahasan dari data-data yang telah diolah menggunakan perhitungan yang diperlukan. Hasil disajikan dalam bentuk grafik, gambar, ataupun tabel yang telah diolah. Dalam bab ini juga ditemukan permasalahan yang muncul dari lokasi penelitian yang digunakan sebagai dasar pembuatan saran

### **BAB V PENUTUP**

Merupakan proses akhir dalam sebuah penelitian. Dalam hal ini terdapat kesimpulan dan saran yang dibuat oleh peneliti. Kesimpulan ini merupakan jawaban dari rumusan masalah dan bentuk tercapainya tujuan penelitian.