

SKRIPSI

PENINGKATAN PEMAHAMAN SISWA KELAS 1 SD N 1 SINDUADI TERHADAP RAMBU LALU LINTAS MELALUI METODE *TEAM GAME TOURNAMENT* PADA KURIKULUM TEMATIK KELAS 1 SD

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana Sains
Terapan pada Program Studi Diploma IV Manajemen Keselamatan Transportasi
Jalan



Diajukan oleh :

ANGGITA ASMARA NANTYA
Notar : 13.I.0164

PROGRAM STUDI DIPLOMA IV MANAJEMEN KESELAMATAN TRANSPORTASI
JALAN
POLITEKNIK KESELAMATAN TRANSPORTASI JALAN
TEGAL, AGUSTUS 2017

SKRIPSI

PENINGKATAN PEMAHAMAN SISWA KELAS 1 SD N 1 SINDUADI TERHADAP RAMBU LALU LINTAS MELALUI METODE *TEAM GAME* *TOURNAMENT* PADA KURIKULUM TEMATIK KELAS 1 SD

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana Sains Terapan pada Program Studi Diploma IV Manajemen Keselamatan Transportasi Jalan



Diajukan oleh :

ANGGITA ASMARA NANTYA
Notar : 13.I.0164

PROGRAM STUDI DIPLOMA IV MANAJEMEN KESELAMATAN TRANSPORTASI
JALAN
POLITEKNIK KESELAMATAN TRANSPORTASI JALAN
TEGAL, AGUSTUS 2017

SKRIPSI

PENINGKATAN PEMAHAMAN SISWA KELAS 1 SD N 1 SINDUADI TERHADAP RAMBU LALU LINTAS MELALUI METODE *TEAM GAME* *TOURNAMENT* PADA KURIKULUM TEMATIK KELAS 1 SD


Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana Sains
Terapan pada Program Studi Diploma IV Manajemen Keselamatan Transportasi
Jalan

Oleh :

ANGGITA ASMARANA NANTYA
Notar : 13.I.0164

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pembimbing I



Dra. Tri Susilo Hidayati, M.Si
NIP. 196209261986012002

Tanggal : 7 Agustus 2017

Pembimbing II



Drs. Budhy Harijoto, MM
NIP.1956106 198603 1 001

Tanggal : 7 Agustus 2017

SKRIPSI

PENINGKATAN PEMAHAMAN SISWA KELAS 1 SD N 1 SINDUADI TERHADAP RAMBU LALU LINTAS MELALUI METODE *TEAM GAME TOURNAMENT* PADA KURIKULUM TEMATIK KELAS 1 SD

Yang Dipersiapkan dan Disusun Oleh :

ANGGITA ASMARA NANTYA

Notar : 13.I.0164

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji

Pada Tanggal 7 Agustus 2017

Susunan Dewan Penguji


Ketua Sidang


Dra. Tri Susila Hidayati, M.Si
NIP. 19620926 198601 2 002

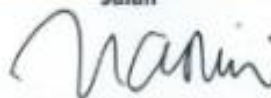
Penguji I


Setya Wijayanta, S.Pd.T. M.T
NIP. 19810522 200812 1 002

Penguji II


Hanendyo Putro, M.T
NIP.197005191993011001

Mengetahui
Ketua Program Studi Diploma IV
Manajemen Keselamatan Transportasi
Jalan


Naomi Sri K. M.Sc
NIP. 19800202 200812 2 001

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya dan berdasarkan hasil penelusuran berbagai karya ilmiah, gagasan dan masalah ilmiah yang diteliti dan diulas di dalam skripsi ini adalah asli dari pemikiran saya. Tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Jika di kemudian hari terbukti bahwa skripsi saya merupakan hasil jiplakan maka saya bersedia untuk menanggalkan gelar Sarjana Sains Terapan yang saya peroleh.

Tegal, 7 Agustus 2017

Anggita Asmara Nantya

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik politeknik Keselamatan Transportasi Jalan, saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Anggita Asmara Nantya
Notar : 13.I.0164
Program Studi : DIV Manajemen Keselamatan Transportasi Jalan
Jenis Karya : Skripsi

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan Hak Bebas Royalti Noneksklusif (None-exclusive Royalty Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**PENINGKATAN PEMAHAMAN SISWA KELAS 1 SD N SINGUADI 1
TERHADAP RAMBU LALU LINTAS MELALUI METODE *TEAM GAME
TOURNAMENT* PADA KURIKULUM TEMATIK KELAS 1 SD N 1 SINDUADI**

beserta media yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/ pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di :

Pada Tanggal :

Yang menyatakan

(.....)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kupersembahkan karya kecilku ini untuk orang-orang yang kusayangi Bapak Suparno dan Ibu Atik Sulistyowati sebagai motivator terbesar dalam hidupku yang tak pernah jemu mendoa'akan dan menyayangiku atas semua pengorbanan dan kesabaran mengantarkanku sampai kini. Tak pernah cukup ku membalas cinta Bapak Ibu kepadaku. Kepada Saudaraku tercinta Anantya dan sahabat-sahabat angkatan XXIV serta adek-adek yang tak mungkin penulis sebutkan satu persatu, for u all I miss u forever.

Motto :

Belajar memang melelahkan, tapi akan terasa lebih melelahkan di kemudian hari jika saat ini malas belajar, setiap kali aku malas belajar, Aku selalu ingat bahwa anak-anakku terlahir dari rahim perempuan yang cerdas !!

ABSTRAK

Faktor penyebab kecelakaan lalu lintas DI Kabupaten Sleman adalah 80 disebabkan oleh *human eror*. Dengan demikian perlu adanya peningkatan pemahaman tentang rambu lalu-lintas sejak usia dini. Berdasarkan karakteristik dan kurikulum tematik siswa kelas 1 SD maka peneliti melakukan sosialisasi dengan penyisipan materi pada kurikulum tematik siswa kelas 1 SD melalui *Team Game Tournament* menggunakan media permainan Ludo. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas 1 A SD N 1 Sinduadi tentang rambu lalu-lintas.

Metode penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian tindakan kelas ini terdiri atas dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah purposive sampel. Sampel penelitian adalah siswa kelas 1 A SD N i Sinduadi dengan jumlah 33 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes (*Pre-test dan Post-test*) ataupun obseervasi yang sebelumnya telah dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji Beda Satu Sampel (*Paired Sample T-test*) dan analisis data kualitatif.

Hasil penelitian dari pre-test siklus 1 ke post test siklus 1 terjadi peningkatan sebanyak 25% dan dari pre-test siklus II ke post-test siklus II meningkat sebanyak 13%. Peningkatan sebanyak 51% dari pre-test siklus I ke post-test siklus II menyimpulkan bahwa metode *Team Game Tournament* melalui permainan ludo berhasil meningkatkan tingkat pemahaman tentang rambu lalu-lintas dengan kategori tingkat keberhasilan "baik". Uji paired sampel t-test memperlihatkan keterkaitan anantara hasil *pre-test* dan *post-test* mengalami perubahan dengan ditolaknya H0 yaitu nilai sig. $0,00 < 0,05$ dengan kata lain Ha diterima.

Simpulan dari penelitian ini adalah model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dengan media permainan Ludo dapat meningkatkan siswa tentang rambu lalu-lintas .

Kata kunci : TGT (*Team Games Tournament*), Ludo Game, siswa kelas 1 SD, kurikulum tematik

ABSTRACT

Traffic accident cause factor in Sleman Regency was 80 caused by human error. Thus the need for an increased understanding of the traffic signs from an early age. Based on characteristic and thematic curriculum grade 1 SD then researchers do socializing with the insertion of material on thematic curriculum grade 1 ELEMENTARY SCHOOL through Team Games Tournament using media game Ludo. This research aims to improve the understanding of grade 1 A SD N 1 Sinduadi of traffic signs.

Research methods using Action Research methods class. The research of class action consists of two cycles. Each cycle consists of four phases, namely planning, implementation, observation, and reflection. Sample techniques used in this research is purposive sample. The research sample was grade 1 A SD N i Sinduadi with a total of 33 students. Engineering data collection using the method of test (Pre test and Posttest) or obseervasi who have previously performed the test validity and reliability. Data analysis technique used is different from one sample test (Paired Sample T-test) and analysis of qualitative data.

Results of research of pre-test cycles 1 to post test 1 cycle improved by as much as 25% and from pre-test cycle II to the post-test cycle II increased by 13%. Increased by as much as 51% of pre-test cycle I to post-test cycle II concluded that the method of Team Games Tournament through the game ludo managed to raise the level of understanding of the traffic signs by category the success rate of "good". Test of paired samples t-test shows the linkages between the results of pre-and post test-test experience changes with the values H_0 turned sig. $0.00 < 0.05$ H_a in other words received.

A summary of this study is to model learning TGT (Team Games Tournament) with media game Ludo can increase traffic signs about students.

Keywords: TGT (Team Games Tournament), Ludo Game, grade 1 elementary, thematic curriculum

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadiran Allah Yang Maha Kuasa atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga dengan segala keterbatasan penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **"Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas 1 SD N 1 Sinduadi Terhadap Rambu Lalu Lintas Melalui Metode *Team Game Tournament* pada Kurikulum Tematik Kelas 1 SD "** ini tepat pada waktunya.

Penulisan skripsi merupakan salah satu syarat guna memperoleh Gelar Sarjana Sains Terapan (S.ST) pada program studi Diploma IV Manajemen Keselamatan Transportasi Jalan Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan Tegal. Penulisan skripsi ini merupakan hasil penerapan dari ilmu yang didapat selama masa pendidikan dan sekaligus merupakan realisasi pelaksanaan Praktek Kerja Profesi (PKP).

Dengan segala kerendahan hati, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada :

1. Yudi Karyanto, ATD, M.Sc selaku Direktur Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan.
2. Naomi Srie Kusumastuti M.Sc selaku Ketua Jurusan Program Studi Diploma IV Manajemen Keselamatan Transportasi Jalan.
3. Dra, Tri Susilo Hidayati, M.Si selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan sumbangsih, nasihat, saran yang sangat berarti selama bimbingan.
4. Drs. Budhy Harjoto, MM selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan saran selama bimbingan.
5. Seluruh Dosen Pengajar Program Studi Diploma IV Manajemen Keselamatan Transportasi Jalan.
6. Rekan–rekan Taruna/i Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan Angkatan III serta Adik-adik Taruna/i Angkatan IV, V, dan VI.
7. Orang tua, keluarga, dan sahabat yang telah memberikan semangat dan motivasi.
8. Semua Pihak yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Kami menyadari akan keterbatasan ilmu, pengetahuan, pengalaman dan kemampuan yang kami miliki, sehingga dalam penyusunan skripsi ini masih banyak memiliki kekurangan, baik isi, penulisan, maupun dalam susunan kata yang jauh dari sempurna. Maka penulis sangat berharap adanya kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan susunan skripsi ini.

Pesan dan harapan kami bahwa skripsi ini bisa berguna bagi semua pihak dan khususnya bagi Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan (PKTJ) serta bagi instansi Dinas Perhubungan Kabupaten Malang untuk memajukan dan meningkatkan kinerja keselamatan jalan di Indonesia.

Akhir kata besar harapan kami bahwa skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Tegal, 9 Agustus 2017

Penulis

Anggita Asmara Nantya

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	6
E. Ruang Lingkup	7
F. Keaslian Penelitian	7
BAB II	8
A. Dasar Hukum	8
B. Pentingnya Sosialisasi atau Kampanye Keselamatan.....	9
C. Sosialisasi.....	10

1. Pengertian Sosialisasi.....	10
D. Desain Sosialisasi Keselamatan Jalan	12
E. Karakteristik Anak SD.....	14
F. Pemahaman	16
G. Rambu Lalu Lintas	18
H. Kurikulum Tematik.....	22
I. Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	23
J. Team Game Tournament.....	25
K. Media Pembelajaran.....	26
L. Hipotesis.....	28
BAB III	29
A. Lokasi Penelitian	29
B. Bagan Alir	30
C. Tahapan Penelitian Tindakan Kelas.....	34
D. Sumber Data	37
1. Sampel	37
2. Guru.....	38
E. Metode Pengumpulan Data	38
1. Tes.....	38
2. Observasi (Pengamatan)	39
F. Teknik Analisis Data	40
BAB IV.....	50
A. Model Pembelajaran <i>Team game Tournament</i> melalui Media Ludo.....	50
B. Proses Desain Sosialisasi	53
C. Tindakan I atau Siklus I.....	61
D. Tindakan 2 atau Siklus II.....	76

E. Diskripsi Antar Siklus	89
F. Pengolahan Data	91
G. Hasil Prosentase Peningkatan Pemahaman.....	97
H. Pembahasan.....	99
1. Bentuk Penerapan Model <i>Team Games Tournament</i> dengan media Ludo 99	
2. Menyusun Desain Sosialisasi tentang Rambu Lalu Lintas Sesuai dengan Kurikulum Tematik	106
3. Peningkatan Pemahaman Siswa Terhadap Rambu lalu-Lintas Melalui Media Permainan Ludo	109
BAB V	114
A. Kesimpulan	114
B. Saran.....	115
DAFTAR PUSTAKA	117

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Kampanye Keselamatan Jalan Terhadap Kecelakaan	4
Tabel 2. 1 Jadwal Pembelajaran Tematik pada Siswa SD Kelas 1 Semester genap tahun ajaran 2016/2017.....	23
Tabel 3. 1 Susunan kegiatan siklu I dan siklus II	33
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Soal	38
Tabel 3. 3 Kriteria Keberhasilan	39
Tabel 3. 4 Lembar Penilaian Afektif Siswa	40
Tabel 3. 5 Aspek Penilaian dalam Media Ludo Game	41
Tabel 3. 6 Aspek Penilaian Soal.....	42
Tabel 3. 7 Pedoman Penilaian Skor.....	42
Tabel 3. 8 Pedoman Konversi Data Kuantitatif ke Kualitatif	43
Tabel 3. 9 Tahapan validasi soal dan media	44
Tabel 3. 10 Hasil validasi oleh ahli.....	44
Tabel 3. 11 Interpretasi Nilai Korelasi	45
Tabel 3. 12 Hasil uji validitas soal.....	46
Tabel 3. 13 Interprestasi Nilai Reliabilitas.....	47
Tabel 4. 1 Karakteristik Siswa Kelas 1 A SD N 1 Sinduadi	54
Tabel 4. 2 Perencanaan Pembelajaran yang Dilakukan Oleh Guru	56
Tabel 4. 3 Perencanaan Pembelajaran yang Dilakukan Oleh Guru	57
Tabel 4. 4 Pesan dalam Permainan Ludo.....	59
Tabel 4. 5 Anggaran Sosialisasi	60
Tabel 4. 6 Susunan Kegiatan Pada Siklus 1 di SD N 1 Sinduadi	60
Tabel 4. 7 Susunan Kegiatan Pada Siklus II di SD N 1 Sinduadi.....	61
Tabel 4. 8 Perolehan poin tiap kelompok	67
Tabel 4. 9 Hasil observasi kegiatan.....	69
Tabel 4. 10 Aktivitas siswa siklus I	71

Tabel 4. 11 Rekapitulasi hasil observasi siswa siklus I	71
Tabel 4. 12 Hasil pre-test siklus I	72
Tabel 4. 13 Rekapitulasi hasil pre-test Siklus I.....	73
Tabel 4. 14 Hasil post-test siklus I.....	74
Tabel 4. 15 Rekapitulasi hasil pre-test	74
Tabel 4. 16 Perolehan poin tiap kelompok.....	81
Tabel 4. 17 Hasil observasi permainan Ludo.....	83
Tabel 4. 18 Aktivitas siswa siklus II	85
Tabel 4. 19 Rekapitulasi hasil observasi siswa siklus I	85
Tabel 4. 20 Hasil pre-test siklus I	86
Tabel 4. 21 Rekapitulasi hasil pre-test	86
Tabel 4. 22 Hasil post-test siklus I.....	87
Tabel 4. 23 Rekapitulasi hasil post-test.....	88
Tabel 4. 24 Nilai Hasil tes pada siklus I.....	92
Tabel 4. 25 Hasil uji normalitas	93
Tabel 4. 26 Nilai Hasil tes pada siklus II.....	93
Tabel 4. 27 Hasil uji normalitas	94
Tabel 4. 28 Hasil uji homogenitas siklus I	94
Tabel 4. 29 Hasil uji homogenitas siklus II	95
Tabel 4. 30 Tabel hasil peningkatan nilai tes	96
Tabel 4. 31 Hasil uji paired sample t-test	97
Tabel 4. 32 Hasil soal pre-test dan post test tiap siklus	98
Tabel 4. 33 Peningkatan nilai rata-rata siswa setiap siklus.....	99
Tabel 4. 34 Kendala dan kekurangan tahap awal TGT.....	102
Tabel 4. 35 Kendala dan kekurangan tahap awal TGT.....	104
Tabel 4. 36 Kendala dan kelebihan permainan Ludo	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Diagram Jumlah Kecelakaan Lalu Lintas Tiap Kabupaten/ Kota DIY Tahun 2011-2015	2
Gambar 1. 2 Diagram Faktor Penyebab Kecelakaan Lalu Lintas Kabupaten Sleman Tahun 2010-2014	2
Gambar 1. 3 Proporsi Penyebab Kecelakaan Berdasarkan Faktor Pengemudi Tahun 2013.....	3
Gambar 2. 1 Contoh Gambar Rambu Peringatan.....	19
Gambar 2. 2 Contoh Rambu Larangan	20
Gambar 2. 3 Contoh Rambu Perintah	21
Gambar 2. 4 Contoh Rambu Petunjuk.....	22
Gambar 2. 5 Modifikasi Ludo	27
Gambar 3. 1 Lokasi SD N 1 Sinduadi	29
Gambar 3. 2 Bagan Alir Penelitian	30
Gambar 3. 3 Siklus PTK Model Kemmis dan Mc Taggart	35
Gambar 4. 1 Desain Permainan Ludo.....	51
Gambar 4. 2 Dadu permainan Ludo.....	52
Gambar 4. 3 Bintang sebagai penghargaan.....	52
Gambar 4. 4 Replika rambu lalu-lintas	62
Gambar 4. 5 Snack sosialisasi	63
Gambar 4. 6 Hadiah bagi juara permainan Ludo.....	63
Gambar 4. 7 Siswa mengerjakan soal.....	64
Gambar 4. 8 Guru menjelaskan materi pengantar	65
Gambar 4. 9 Suasana ketika pemberian materi rambu lalu lintas.....	65
Gambar 4. 10 Siswa menjelaskan ulang arti dan jenis rambu.....	66
Gambar 4. 11 Aktifitas permainan Ludo	66
Gambar 4. 12 Istirahat	67

Gambar 4. 13 Pelaksanaan post-test	68
Gambar 4. 14 Foto bersama dan pembagian hadiah	68
Gambar 4. 15 Siswa mengerjakan soal	77
Gambar 4. 16 Review materi dari siklus I.....	78
Gambar 4. 17 Suasana ketika penyampaian materi rambu lalu lintas.....	79
Gambar 4. 18 Proses pendekatan komunikasi dengan siswa/i	79
Gambar 4. 19 Proses pembagian kelompok bermain Ludo	80
Gambar 4. 20 Aktifitas permainan Ludo	80
Gambar 4. 21 Istirahat.....	81
Gambar 4. 22 Pelaksanaan post-test	82
Gambar 4. 23 Foto bersama dan pembagian hadiah	82
Gambar 4. 24 Grafik nilai hasil pre-test dan post-test.....	89
Gambar 4. 25 Grafik peningkatan keaktifan siswa.....	90
Gambar 4. 26 Hasil tingkat keberhasilan siswa	98
Gambar 4. 27 Hasil nilai rata-rata siswa mengerjakan soal	99

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Lembar Validasi Media
- Lampiran 2 Lembar Validasi Soal
- Lampiran 3 Soal Tes
- Lampiran 4 Lembar Observasi Afektif Siswa Bermain Ludo
- Lampiran 5 Lembar Observasi Afektif Siswa Selama Kegiatan
- Lampiran 6 Hasil Tes Uji Validitas
- Lampiran 7 Hasil Tes Siklus I
- Lampiran 8 Hasil Tes Siklus II
- Lampiran 9 Hasil Uji Validitas SPSS 23.
- Lampiran 10 Hasil Uji Reliabilitas
- Lampiran 11 Uji Normalitas Siklus I
- Lampiran 12 Uji Normalitas Siklus II
- Lampiran 13 Uji Homogenitas Siklus I
- Lampiran 14 Uji Homogenitas Siklus II
- Lampiran 15 Uji *Sample Paired t-Test*
- Lampiran 16 Soal untuk Uji Validitas
- Lampiran 17 Soal *pre-test post-test*