

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No 22 Tahun 2009, Keselamatan Lalu Lintas dan Angkutan Jalan adalah keadaan terhindarnya seseorang dari resiko kecelakaan selama berlalu lintas yang disebabkan oleh manusia, jalan, kendaraan, dan/atau lingkungan. Keselamatan berlalu lintas saat ini sangat diperhatikan oleh seluruh kalangan, baik pemerintahan maupun masyarakat. Berbagai upaya yang dilakukan untuk meningkatkan keselamatan dalam berlalu lintas sangat banyak dilakukan. Lalu Lintas merupakan urat nadi kehidupan aktifitas di jalan dan memiliki peranan penting dalam mendukung Pembangunan Ekonomi, Menciptakan Keamanan, Ketertiban, Keselamatan dan kelancaran dalam Berlalu Lintas di Jalan Raya.

Salah satu penyebab terjadinya kecelakaan adalah pelanggaran lalu lintas. Berdasarkan data dari Satlantas POLRI tercatat 978.151. Pelaku pelanggaran dikelompokkan berdasarkan usia, pendidikan, pekerjaan dan jenis kendaraan. Sedangkan, data pelanggaran lalu lintas di Kabupaten Tabanan selama tahun 2010 terdapat 8.331 buah. Pelanggaran yang sudah biasa dilakukan oleh pengguna jalan menjadi suatu budaya kebiasaan melanggar yang mengakibatkan terjadinya kecelakaan. Untuk itu, salah satu solusi untuk mengurangnya dengan cara pengenalan mengenai keselamatan berlalu lintas melalui sosialisasi kepada pengguna jalan, terlebih khusus kepada anak-anak usia sekolah dasar.

Sesuai dengan Instruksi Presiden nomor 4 tahun 2013 tentang Program Dekade Aksi Keselamatan Jalan melalui Kampanye Keselamatan maka perlu dilakukannya pengenalan keselamatan berlalu lintas kepada anak usia sekolah dasar. Hal itu penting karena dapat membentuk karakter

sikap mereka untuk patuh terhadap rambu lalu lintas dari usia dini saat ini. Selain memahami aturan lalu lintas, anak-anak juga akan menjadi generasi yang disiplin, tertib, dan memahami benar arti keselamatan dalam berlalu lintas terkhususnya keselamatan diri mereka sendiri. Pembekalan pendidikan yang akan diberikan salah satunya mengenai pengenalan rambu lalu lintas, baik dari bentuk, warna, serta fungsi dari rambu-rambu lalu lintas tersebut.

Pendidikan berlalu lintas sejak dini dapat dilakukan dengan berbagai hal, diantaranya ceramah, mengajar, dan bermain. Menurut Adi (2010), pembekalan keselamatan tidak cukup hanya mengandalkan ceramah yang diberikan tersendiri dan hanya sesekali oleh pembicara tamu, tetapi harus dimasukkan dalam pelatihan reguler.

Untuk itu pengetahuan tentang berlalu lintas pada anak dapat dibuat dalam suatu sarana bermain agar anak dapat mengetahui tanpa paksaan dan ceramah yang kadang membuat anak jenuh. Dunia anak-anak merupakan dunia yang ceria dan menyenangkan, masa ini dapat dianggap saat belajar untuk mengenal hal-hal yang baru. Sekolah Dasar merupakan suatu lembaga pendidikan yang tepat untuk memperkenalkan rambu- rambu lalu lintas.

Sekolah Dasar merupakan lembaga yang tepat dikarenakan perkembangan kognitif anak umur 7-8 tahun masih berada pada masa yang cepat. Dari segi kemampuan, kognitif anak sudah mampu berpikir praoperasional dan cocok belajar melalui pengalaman konkrit. Mereka cenderung menyebut nama-nama benda, mendefenisikan kata-kata, dan mempelajari benda-benda yang erada dilingkungan sekitar. Dalam tahap ini, anak-anak usia 7-8 tahun membutuhkan struktur kegiatan yang jelas dan instruksi spesifik.

Alat peraga merupakan salah satu sarana pendidikan yang sangat penting dalam proses belajar karena dengan menggunakan alat peraga guru dapat lebih mudah menyampaikan materi atau pelajaran dan anak akan lebih mudah menerimanya.

### **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang yang ada, peneliti dapat mengidentifikasi masalah yang terjadi adalah sebagai berikut :

1. Banyak terjadinya kecelakaan di Indonesia, dan lebih kepada Kab.Tabanan yang juga sering terjadi pelanggaran lalu lintas
2. Kecelakaan yang terjadi akibat pelanggaran rambu lalu lintas yang dilakukan oleh pengguna jalan
3. Dari beberapa pelanggaran lalu lintas, pelanggaran yang sering dilakukan adalah salah satunya pelanggaran rambu lalu lintas
4. Kurangnya sosialisasi tentang keselamatan dalam berlalu lintas kepada masyarakat dan anak-anak sekolah
5. Minimnya pemahaman tentang rambu lalu lintas pada anak usia dini,

### **C. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana desain kartu untuk penyuluhan rambu lalu lintas melalui penyisipan materi tematik SD kelas 1 ?
2. Bagaimana peningkatan pemahaman tentang rambu lalu lintas pada siswa kelas SD Kelas 1 melalui metode permainan kartu rambu lalu lintas di SD Negeri 5 Marga ?

### **D. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

1. Tujuan Penelitian
  - a. Untuk mengetahui desain kartu penyuluhan rambu lalu lintas melalui penyisipan materi tematik SD Kelas 1.
  - b. Untuk mengetahui peningkatan pemahaman melalui metode permainan kartu rambu lalu lintas.

## 2. Manfaat Penelitian

### a. Bagi Pemerintah

Dapat memberikan masukan kepada instansi dan sekolah terkait dalam hal melakukan sosialisasi keselamatan jalan.

### b. Bagi Kalangan Masyarakat

Dapat menambah pengetahuan tentang selamat di jalan kepada masyarakat lebih khususnya siswa/i kelas 1 SD

### c. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan tentang desain sosialisasi keselamatan jalan dan efektifitas dari sosialisasi dengan media bermain kartu rambu lalu lintas.

## **E. Ruang Lingkup**

1. Sasaran sosialisasi keselamatan jalan adalah untuk siswa/i Kelas 1 SD di SD Negeri 5 Marga, Kabupaten Tabanan
2. Media sosialisai keselamatan dengan menggunakan kartu remi berukuran 6cm x 8,6cm yang dibagi menjadi 2 sisi, sisi depan menggambarkan bentuk rambu dan sisi belakang menuliskan fungsi rambu
3. Materi yang akan disampaikan adalah pengenalan rambu-rambu lalu lintas, antara lain :
  - a) Lampu lalu lintas
  - b) Rambu Peringatan
    1. Persimpangan Empat
    2. Persimpangan Tiga
    3. Adanya Simpang Bersinyal
  - c) Rambu Larangan
    1. Dilarang Stop
    2. Dilarang Berhenti
    3. Dilarang berbalik arah
    4. Dilarang masuk bagi semua jenis kendaraan bermotor

- d) Rambu Perintah
  1. Wajib untuk pejalan kaki
  2. Wajib mengikuti arah ke kiri
  3. Wajib mengikuti arah ke kanan
- e) Rambu Petunjuk
  1. Tempat penyeberangan orang
  2. Petunjuk tempat berbalik arah
  3. Tempat Pemberhentian Bus
  4. Tempat Parkir
  5. Tempat Berjalan Kaki

#### **F. Keaslian Penelitian**

1. Nama Peneliti : I Ketut Ari Sutawa  
 Judul : Perancangan Alat Peraga Pengenalan Rambu Lalu Lintas Untuk Anak Di TK Saraswati I, Denpasar  
 Uraian isi : Dalam Proposal peneliti, peneliti membahas tentang tentang alat-alat peraga atau games yang berguna sebagai alat pengenalan rambu lalu lintas kepada anak usia dini. Contohnya seperti Buku Mewarnai, Kartu Rambu, Ular Tangga, Buku Pengenalan Rambu, Buku Pop-up, Poster Rambu, dan Rambu simulasi.
2. Nama Peneliti : Tiara Rizky Siskawati  
 Judul Penelitian : "Desain Sosialisasi Keselamatan Pengenalan Rambu Pada Anak Usia Dini Dengan "Metode Ular Tangga Raksasa" Untuk Meningkatkan Pengetahuan Selamat di Jalan".  
 Uraian Isi : Penelitian ini bertujuan untuk menyusun desain sosialisasi dan untuk mengetahui tingkat pengetahuan sebelum dan sesudah dilakukan sosialisasi dengan menggunakan metode "ular tangga raksasa" serta mengetahui efektifitas metode tersebut. Sosialisasi yang diberikan adalah sosialisasi tentang rambu-rambu lalu lintas dan *traffic light*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen *one group before after*. Efektivitas metode ular tangga raksasa dapat dilihat dari hasil uji beda, nilai *Sig. (2-tailed)* adalah 0,000 yang kurang dari 0,05 sehingga  $H_0$  ditolak artinya ada

perbedaan tingkat pengetahuan dari sebelum mendapatkan sosialisasi dan setelah mendapatkan sosialisasi dengan metode ular tangga raksasa.

3. Perbedaan antara kedua penelitian terdahulu adalah pada penelitian satu adalah penelitian yang dilakukan perancangan berbagai media permainan yang berkaitan dengan marka dan rambu lalu lintas, seperti buku mewarnai, ular tangga, buku pop-up, monopoli, kartu, serta simulasi. Dalam penelitian ini dilakukan pengumpulan data dan analisisnya menggunakan observasi dan wawancara.

Sedangkan penelitian kedua dilakukannya penelitian tentang efektifitas permainan ular tangga raksasa sebagai sarana pengenalan rambu lalu lintas. Penelitian tersebut diuji efektifitasnya dengan melakukan uji data kuantitatif yang diperkuat dengan kualitatif.