

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Lajunya pertumbuhan penduduk dan perkembangan teknologi diikuti dengan perkembangan perekonomian masyarakatnya. Perkembangan perekonomian tersebut secara signifikan juga diikuti dengan meningkatnya mobilitas masyarakat dari suatu daerah ke daerah lain. Pada titik inilah, peranan penting transportasi juga akan semakin dirasakan untuk memenuhi kebutuhan hidup dan dinamika hidup yang mengharuskan setiap manusia bergerak dari satu tempat ke tempat yang lain.

Adanya kendaraan memudahkan manusia dalam efisiensi Jarak dan waktu tempuh perjalanan. Kemudahan yang ditawarkan meningkatkan minat masyarakat untuk memiliki kendaraan. Dengan Banyaknya pengguna jalan tentunya tidak luput dari permasalahan lalu lintas. Permasalah lalu lintas berkembang seiring dengan perkembangan masyarakat. Salah satu permasalahan dalam lalu lintas adalah sering terjadi kecelakaan lalu lintas yang mengakibatkan kerugian berupa kehilangan jiwa, luka-luka, kerugian material dan kerugian inmaterial.

Setiap peristiwa kecelakaan biasanya disebabkan oleh beberapa faktor yang muncul seperti faktor manusia, faktor kendaraan, faktor jalan/lingkungan atau kombinasi dari beberapa faktor tersebut (William, 1968). Kepala Sub Direktorat Pendidikan dan Rekayasa (Kasubdit Dikyasa) Direktorat Lalu Lintas (Ditlantas) Polda Jateng, AKBP Indra Kurniawan Mangunsong, Kamis (25/8/2016) menyebutkan bahwa "Di wilayah kita (Jateng) lebih dari 52 persen korban kecelakaan lalu lintas adalah remaja atau pelajar. Rata-rata usia 15-16 tahun" tandas Indra saat menggelar Roadshow Bus Zebra Cendekia (BZC), di Alun-alun Giri Krida Bhakti Wonogiri

Faktor manusia merupakan faktor yang paling dominan dalam kecelakaan. Hampir semua kejadian kecelakaan didahului dengan pelanggaran lalu lintas. Pelanggaran dapat terjadi karena sengaja melanggar, ketidaktahuan terhadap

aturan yang berlaku ataupun tidak melihat ketentuan yang diberlakukan atau pura-pura tidak tahu.

Pelanggaran lalu lintas merupakan salah satu keadaan dimana terjadi ketidaksesuaian antara aturan dan pelaksanaan. Aturan dalam hal ini adalah piranti hukum yang telah ditetapkan dan disepakati oleh negara sebagai undang-undang yang berlaku secara sah, sedangkan pelaksanaannya adalah manusia atau masyarakat suatu negara yang terikat oleh piranti hukum tersebut.

Faktor manusia yang paling dominan sering terjadinya kecelakaan adalah dari faktor pengemudi. Faktor pengemudi berkontribusi lebih dari 90 persen dalam mempengaruhi kecelakaan (Dirjen Perhubungan Darat, 2006). Faktor pengemudi juga dianggap salah satu faktor yang utama yang menentukan kecelakaan lalu lintas. Tata tertib lalu lintas ditujukan untuk mewujudkan, mendukung, dan memelihara keamanan, keselamatan, ketertiban, dan kelancaran lalu lintas. Upaya pemerintah dalam menegakkan tata tertib berlalu lintas diantaranya mengadakan marka jalan pada setiap ruas jalan untuk dapat ditaati pengguna jalan.

Marka Jalan adalah suatu tanda yang berada di permukaan jalan atau di atas permukaan jalan yang meliputi peralatan atau tanda yang membentuk garis membujur, garis melintang, garis serong, serta lambang yang berfungsi untuk mengarahkan arus lalu lintas dan membatasi daerah kepentingan lalu lintas (UU No.22 tahun 2009 tentang LLAJ pasal 1 ayat 18)

Pemasangan marka pada jalan yang mempunyai fungsi penting dalam menyediakan petunjuk dan informasi terhadap pengguna jalan yang tidak dapat disampaikan oleh alat kontrol lalu lintas yang lain. Pada beberapa kasus, marka digunakan sebagai tambahan alat kontrol lalu lintas yang lain seperti rambu-rambu, alat pemberi sinyal lalu lintas dan marka-marka lain.

Menurut Dirlantas Polda Jawa Tengah, Kombes Istu Hari Winarto, Senin (23/9/2013) "Di Jateng setiap hari tidak kurang 8 hingga 12 orang meninggal akibat kecelakaan lalu lintas, sebagian besar pengendara roda dua berusia 16 sampai 20 tahun. Secara nasional rata-rata dalam satu bulan ada 2.471 orang yang terlibat kecelakaan. Hampir 20 persen diantaranya melibatkan pelajar di

bawah 16 tahun. Salah satu faktornya adalah perilaku seenaknya anak-anak di bawah umur saat mengendarai motor atau mobil. Pelajar dalam hal ini masuk dalam tahap perkembangan remaja. Remaja mengarahkan rasa ingin tahu yang tinggi ke arah hal-hal positif berupa kegiatan-kegiatan yang kreatif dan produktif adalah penting. Jika tidak, dikhawatirkan para remaja dapat terjerumus dalam kegiatan atau perilaku negatif, salahsatunya melanggar aturan lalu lintas, dan lain sebagainya (Soekanto, 2007: 101).

Walaupun siswa tingkat pengetahuannya tinggi, mereka juga memiliki sikap melanggar yang tinggi. Hal ini karena pengetahuan yang mereka miliki tidak menunjang mereka untuk berperilaku tidak melanggar. Kenakalan remaja (*juvenile delinquency*) adalah suatu perbuatan yang melanggar norma, aturan atau hukum dalam masyarakat yang dilakukan pada usia remaja atau transisi masa anak-anak dan dewasa (Kartono,2010:6).

Perserikatan Bangsa Bangsa pada tahun 2004 mendeklarasikan tentang kecelakaan lalu lintas di jalan merupakan masalah kesehatan masyarakat, dilanjutkan dengan program Rancangan umum nasional keselamatan 2011-2035. Berisikan 5 pilar keselamatan yang meliputi manajemen keselamatan, jalan yang berkeselamatan, kendaraan yang berkeselamatan, perilaku yang berkeselamatan, dan penanganan pasca kecelakaan. Pada Pilar ke-4 yaitu perilaku pengguna jalan yang berkeselamatan, pemerintah bertanggung jawab untuk meningkatkan perilaku pengguna jalan dengan mengembangkan program-program yang komprehensif termasuk di dalamnya peningkatan penegakan hukum dan pendidikan (RUNK, 2011-2035: 19). Dengan berdasar pada RUNK tentang pendidikan keselamatan telah banyak cara yang dilakukan dalam menyerukan pesan keselamatan berkendara, baik bentuk spanduk, sticker, baliho di jalan-jalan raya maupun media lainnya.

Guna meningkatkan kesadaran para remaja dalam berlalu lintas perlu pendekatan yang lebih emosional kepada para remaja Indonesia agar menjadi bibit-bibit pengemudi yang tertib di masa depan. Konsep pendidikan yang paling sesuai pada masa ini adalah konsep pendidikan yang dipadukan dengan

kegiatan yang menyenangkan. Salah satu sarana edukasi yang sesuai dengan konsep menyenangkan adalah melalui media komik

Media komik menurut Ensiklopedia Nasional Indonesia (1990) adalah media berbentuk rangkaian gambar yang masing-masing berada dalam kotak yang keseluruhannya merupakan serentetan satu cerita, gambar-gambar itu dilengkapi dengan balon-balon ucapan yang ada kalanya disertai narasi sebagai penjelasan.

Penggunaan komik sebagai media pembelajaran mempunyai peranan yang penting yaitu komik memiliki kemampuan dalam menciptakan minat belajar siswa serta membantu siswa mempermudah memahami materi pelajaran yang telah disampaikan oleh pendidik. Keberadaan komik dapat dijadikan solusi terhadap adanya resiko kegagalan dalam suatu proses pembelajaran

Komik menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif. Perpaduan inilah yang membuat komik mudah untuk dipahami oleh semua orang dari segala usia. Sehingga komik dapat menarik perhatian dan semangat siswa untuk belajar dan mengajari siswa untuk menerjemahkan cerita ke dalam gambar, bahkan seolah-olah siswa dihadapkan pada konteks yang nyata sehingga muncul efek yang membekas pada siswa dan dapat mengingat lebih lama. Materi dalam komik dapat dijelaskan secara sungguh-sungguh, yang artinya bahwa materi dalam bentuk gambar dapat menjelaskan keseluruhan cerita atau materi yang dibarengi oleh ilustrasi gambar untuk mempermudah siswa dengan mengetahui bentuk atau contoh kongkret apa maksud materi. Menurut Santyasa (2007:14) Komik adalah suatu bentuk sajian cerita dengan seri gambar yang lucu. Buku komik menyediakan cerita-cerita yang sederhana, mudah ditangkap dan dipahami isinya, sehingga sangat digemari baik oleh anak-anak maupun orang dewasa.

Sudjana dan Rivai (2009: 67) menyatakan bahwa komik dapat diterapkan untuk menyampaikan pesan dalam berbagai ilmu pengetahuan, dapat

membangkitkan minat, mengembangkan perbendaharaan kata-kata dan keterampilan membaca serta meningkatkan minat baca siswa. Hasil penelitian Watikoh (2011: 78) menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media komik sains dapat mengubah siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif dan merangsang perhatian, minat, pikiran serta perasaan siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa komik bermanfaat sebagai media pembelajaran.

Pentingnya pemahaman dasar terkait etika berlalu lintas pada usia remaja khususnya siswa sekolah menengah atas adalah untuk menanamkan perilaku baik dalam berkendara, menanamkan rasa bersalah saat melanggar aturan yang ada di jalan, bagaimana tindakan yang harus dilakukan saat menemui aturan dalam berlalulintas, serta konsekuensi apa yang bisa diterima atau bisa terjadi jika melanggar aturan. Berdasarkan kasus diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"PENINGKATAN PEMAHAMAN MARKA JALAN MELALUI MEDIA KOMIK KESELAMATAN (STUDI KASUS SMA N 1 DEMAK)"** dimana penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman akan marka jalan dan mengurangi pelanggaran serta menekan angka kecelakaan.

B. Rumusan masalah

Dari latar belakang tersebut, ditariklah rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mendesain media komik menjadi media sosialisasi keselamatan tentang marka jalan?
2. Sejauh mana efektifitas komik keselamatan "jangan abaikan aku" dalam meningkatkan pemahaman tentang marka jalan?

C. Tujuan

1. Membuat desain komik menjadi media komik keselamatan dalam sosialisasi keselamatan tentang marka jalan.
2. Mengetahui efektifitas komik keselamatan "Jangan Abaikan Aku" dalam meningkatkan pemahaman tentang marka jalan.

D. Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti mengambil hipotesis mengenai ada tidaknya peningkatan pemahaman pelajar kelas X di SMA Negeri 1 Demak tentang marka jalan adalah:

Ha : Ada peningkatan yang signifikan pada pelajar tentang pemahaman marka jalan

Ho : Tidak ada pengaruh yang signifikan pada pelajar tentang pemahaman marka jalan

Hipotesis yang diajukan selanjutnya akan diuji kebenarannya dengan bantuan statistik dengan data yang terkumpul.

Kriteria pengambilan keputusan menggunakan nilai signifikan / P-Value

- a. Jika nilai signifikan / P-Value $> 0,05$; maka Ho diterima
- b. Jika nilai signifikan / P-Value $< 0,05$; maka Ho ditolak

Menggunakan perbandingan antara t hitung dengan t tabel. Nilai t tabel didapat dari α (taraf nyata/tingkat signifikan) dengan derajat bebas / degree of freedom

- a. Jika t hitung $> t$ tabel ; maka Ho diterima
- b. Jika t hitung $< t$ tabel ; maka Ho ditolak

E. Manfaat penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian tentang peningkatan pemahaman pelajar SMA N 1 Demak tentang marka jalan ini diharapkan dapat memperkaya pengetahuan tentang marka jalan dalam berlalu lintas dan tindakan yang tepat terhadap aturan yang ada, khususnya sebagai bahan masukan bagi setiap elemen masyarakat dalam memberikan bimbingan dan tindakan pada siswa khususnya yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman untuk mengurangi pelanggaran lalu lintas.

2. Manfaat praktis

Penelitian yang baik tentunya memiliki manfaat bagi peneliti sendiri ataupun masyarakat sekitar. Bukan hanya sebagai dasar teori namun juga harus dipraktikkan secara langsung dalam kehidupan. Penelitian ini memiliki manfaat secara praktis bagi:

a. Pendidikan

Penelitian ini sebagai informasi dalam pembuatan program peningkatan keselamatan berlalu lintas pada pemahaman marka jalan yang lebih aplikatif sesuai tujuan pemasangan marka.

b. Stakeholder

Materi ini dapat menjadi acuan untuk meningkatkan program dekade aksi keselamatan jalan Indonesia dalam RUNK pada pemahaman keselamatan jalan dengan peningkatan pemahaman aturan di jalan dengan pengurangan pelanggaran dan peningkatan keselamatan jalan.

c. Masyarakat

Penelitian ini dapat menjadi perhatian penting bagi masyarakat atau Pelajar SMA N 1 Demak dalam beretika di jalan tentang arti marka yang terdapat di jalan dan tujuan penempatannya guna meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap keselamatan jalan.

d. Peneliti

Penelitian ini menjadi sumber data dan manfaat bagi peneliti selanjutnya, sehingga makin memperkaya metode mengenalkan marka jalan dan tujuan pemasangannya serta konsekuensi yang dapat diterima bila kedapatan melanggar.

F. Asumsi Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini peneliti menggunakan beberapa asumsi dasar sebagai berikut:

1. Banyaknya pelanggaran yang dilakukan pengguna jalan terhadap marka jalan yang ada.
2. Banyak pelajar SMA N 1 Demak yang mengendarai kendaraan bermotor tanpa mengetahui aturan yang ada pada jalan, khususnya pada marka jalan.

3. Perlunya meningkatkan pemahaman pelajar SMA N 1 Demak tentang marka jalan guna meningkatkan keselamatan jalan.
4. Metode penyampaian pesan melalui media komik keselamatan "jangan abaikan aku" dapat membantu dalam menyampaikan pesan keselamatan kepada siswa SMA N 1 Demak.

G. Ruang Lingkup Dan Keterbatasan Penelitian

1. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian dilakukan di SMA yang dipilih secara sengaja atau *purposive*, yaitu di SMA N 1 Demak, Kabupaten Demak. Penelitian dilakukan dari bulan juni hingga juli 2017. Kriteria adalah anak laki-laki dan perempuan yang berada pada kelas X, bersedia menjadi responden penelitian, dan mengikuti setiap tahapan penelitian. Penarikan *sample* dilakukan dengan cara *purposive*, yakni dipilih empat kelas dari kelas X yang memiliki prestasi atau rata-rata nilai pelajaran yang hampir sama berdasarkan keterangan dari pihak sekolah. Selanjutnya, dari empat kelas tersebut dilakukan pemilihan, yakni dipilih dua dari empat kelas tersebut yang akan menjadi kelas *sample* atau menjadi kelas intervensi. Kelas X MIPA 2 dan X MIPA 4 yang berjumlah 72 orang terpilih sebagai kelas kontrol, sedangkan kelas X MIPA 1 dan X MIPA 3 yang berjumlah 72 orang terpilih sebagai kelas intervensi, serta 30 pelajar di kelas X SMA 1 Demak digunakan sebagai kelas dalam menguji alat pengukuran.

2. Batasan Penelitian

Untuk memperjelas dan membatasi ruang lingkup studi, penulis membatasi masalah ataupun bahasan yang akan dibahas dalam penelitian ini. Batasan tersebut meliputi:

- a. Lokasi penelitian hanya pada pelajar SMA N 1 Demak kelas X MIPA 1, X MIPA 2, MIPA 3 dan X MIPA 4 di Kabupaten demak.
- b. Materi yang dipaparkan hanya fokus pada marka jalan.
- c. Media yang digunakan berupa komik keselamatan dan Ms. PowerPoint 2016
- d. Metode penelitian yang digunakan menggunakan *quasi experimental study* dengan *pretest-posttest control group design*.

H. Hasil Penelitian Yang Relevan

1. Farida Nur Fadhilah (2016) dalam penelitian yang berjudul "Peningkatan Pemahaman Cara Menyeberang Dengan Media Board Game Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus Di Tk Pembina Kota Tegal)". Penelitian dilatarbelakangi oleh permasalahan pentingnya pendidikan sejak dini mengenai keselamatan di jalan. Tujuan penelitian untuk meningkatkan pemahaman cara menyeberang jalan dengan media Board Game untuk siswa TK. Metode penelitian menggunakan metode pre-eksperimental. Dengan Design One Group Pretest-Posttest. Pengujian persyaratan analisis menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji Beda Satu Sampel (Paired Sample T-test). Berdasarkan hasil Uji Paired Sample T-test terlihat pada output $\text{sig}=0,000 < 0,05$. maka H_0 ditolak, artinya bahwa hasil *Pre-test* dan *Post-test* memiliki perbedaan dengan kata lain H_a diterima. hasil Uji T tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara sebelum menggunakan media dengan sesudah menggunakan media, terdapat perbedaan skor hasil akhir tes. Hasil peningkatan pemahaman dengan uji paired sampel t-test menunjukkan hasil peningkatan sebesar 30% dari kategori kurang menjadi baik. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah menggunakan media dalam melakukan penelitian serta dilatarbelakangi dari permasalahan keselamatan lalu lintas. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti terdapat dalam media yang digunakan serta dalam hal model pengembangan dan peningkatan, komik keselamatan yang dikembangkan oleh peneliti adalah komik yang berbasis pada PM No 34 tahun 2014 dan pemahaman siswa yang diharapkan dapat menguatkan nilai pemahaman siswa terhadap marka jalan .
2. Penelitian yang dilakukan Wulandari Pratiwi dan Riza Yonisa Kurniawan, S.Pd, M.Pd (2013) yang berjudul "penerapan media komik sebagai media pembelajaran ekonomi di SMA negeri 3 ponorogo" dengan tujuan pengembangan komik adalah menghasilkan suatu produk dalam bentuk komik ekonomi materi sistem ekonomi dan memperoleh kelayakan

sebagai media pembelajaran. Dalam proses pengembangannya, pengembang menggunakan model pengembangan 4-P, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran. Analisis data yang digunakan untuk mengolah data menggunakan skala penilaian. Setelah mendapat validasi kelayakan dari para ahli komik ekonomi materi sistem ekonomi diujicobakan kepada siswa dan mendapatkan persentase sebesar 88,33% dengan kriteria sangat layak. Hasil keseluruhan validasi dari para ahli dan ujicoba terbatas (pengguna) memperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 88,64%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa komik ekonomi yang telah dikembangkan oleh peneliti dinyatakan sangat layak sebagai media belajar untuk kegiatan pembelajaran ekonomi pada materi Sistem Ekonomi. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah menggunakan media komik. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti terdapat pada isi komik serta metode dan penilaian peningkatan pemahaman dari perlakuan yang dilakukan berbeda.

3. Tahiyatul Izza (2013) dalam penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek (Cerpen) Kelas IX Semester Ganjil Di SMP Negeri 4 Malang". Data pengembangan media komik digital ini menggunakan instrumen berbentuk angket kepada ahli media, ahli materi, dan *audiens* (siswa). Data tersebut diolah untuk dianalisis dan disimpulkan tingkat kevalidan dan efektivitasnya. Metode pengembangan yang digunakan dengan menggunakan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang pada tahapannya hanya dilakukan beberapa tahapan saja, antara lain (1) *analysis*, (2) *design*, dan (3) *development*. Berdasarkan hasil pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Bahasa Indonesia untuk Kelas IX SMP Negeri 4 Malang valid/layak digunakan sebagai media pembelajaran yang dikembangkan untuk digunakan pada proses pembelajaran dikelas. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah menggunakan media

komik. Perbedaannya dalam pembuatan media berupa digital dan bentuk buku serta dalam hal model pengembangan dan peningkatan, komik keselamatan yang dikembangkan oleh peneliti adalah komik yang berbasis pada PM No 34 tahun 2014 dan pemahaman siswa yang diharapkan dapat menguatkan nilai pemahaman siswa terhadap marka jalan.

4. Tri mulyani (2009) dalam penelitiannya yang berjudul "Efektivitas Penggunaan Media Komik Strip Pada Pembelajaran Materi Saling Ketergantungan Dalam Ekosistem Di SMP Negeri 1 Kaliwungu Kudus". Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media komik strip pada pembelajaran materi saling ketergantungan dalam ekosistem di SMP Negeri 1 Kaliwungu Kudus. Populasi penelitian ini, siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kaliwungu Kudus dengan sampel kelas VII A, VII C dan VII E sebagai kelas eksperimen. Variabel yang diteliti yaitu; 1) variabel bebas: penggunaan media komik strip pada pembelajaran materi saling ketergantungan dalam ekosistem dan 2) variabel terikat: hasil belajar pada materi saling ketergantungan dalam ekosistem. Desain yang digunakan adalah *One shot case study*. Analisis yang dilakukan yaitu analisis instrumen (validitas, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran), analisis tes hasil belajar, analisis keaktifan siswa selama pembelajaran, analisis kinerja guru, analisis tanggapan siswa dan guru serta analisis pakar media. Dari penelitian yang dilakukan menunjukkan hasil belajar dari ketiga kelas perlakuan telah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan, yaitu ketuntasan klasikal siswa $\geq 85\%$ mendapatkan nilai sesuai kriteria ketuntasan minimal yaitu siswa memperoleh nilai ≥ 62 . Hasil observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa lebih dari 75% siswa dari ketiga kelas perlakuan mencapai kriteria keaktifan tinggi. Kesimpulan penelitian ini adalah penggunaan media komik strip efektif untuk mencapai kompetensi materi saling ketergantungan dalam ekosistem di kelas VII SMP Negeri 1 Kaliwungu Kudus.