

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keselamatan Lalu – Lintas dan Angkutan Jalan adalah suatu keadaan terhindarnya setiap orang dari risiko kecelakaan selama berlalu lintas yang disebabkan oleh manusia, kendaraan, jalan, dan/atau lingkungan (UU No. 22 Tahun 2009). Idealnya keselamatan transportasi jalan harus memenuhi segala aspek pendukungnya. Suatu negara dikatakan memenuhi aspek keselamatan jalan apabila tingkat kecelakaan atau angka kecelakaan menurun setiap tahunnya, bahkan tidak ada kecelakaan. Kondisi keselamatan transportasi jalan di Indonesia tidak dapat dipandang sebagai persoalan transportasi saja, namun meluas menjadi masalah sosial, ekonomi, politik, lingkungan, dan kesehatan. Melihat angka usia korban yang didominasi usia produktif, sudah tentu kejadian kecelakaan dilakukan oleh usia 16 – 30 tahun. Data pelanggaran kecelakaan wilayah Kabupaten Boyolali hasil rekapitulasi Satlantas Polres Kabupaten Boyolali, pelanggaran lalu - lintas yang dilakukan paling banyak terjadi oleh pelajar SMA/SMK sebanyak 8810 pelanggaran di tahun 2013, 8524 pelanggaran pada tahun 2014, dan tahun 2015 sebanyak 10918 pelanggaran.(Solo pos: 2015)

Menurut Polantas Dalam Angka Tahun 2013, jumlah pelanggaran lalu lintas meningkat 4% dari tahun 2012 dengan jumlah 2.611.475 91.159 yang merupakan jumlah terbanyak. Berdasarkan profesi pelaku pelanggaran lalu lintas persentase peningkatan pelanggaran tertinggi terdapat pada pelajar SMA/SMK yaitu meningkat 7% pada tahun 2013 dari tahun sebelumnya. Pelanggaran terhadap aturan lalu lintas yang dilakukan oleh pelajar dengan rentan usia 16 - 21 Tahun dalam Polantas Dalam Angka Tahun 2013 terdapat sebanyak 1.626.561 pelanggaran. Meningkatnya jumlah pelanggaran lalu lintas dikalangan pelajar ini menunjukkan bahwa tingkat kepatuhan terhadap peraturan lalu lintas yang masih sangat rendah.

Pelajar Sekolah Menengah Atas/Kejuruan merupakan fase remaja, dimana masa ini adalah masa untuk mencari jati diri serta mencoba hal-hal baru termasuk dalam hal berlalu lintas. Sehingga penting untuk memberikan pendidikan terkait keselamatan berlalu lintas kepada pelajar SMA/SMK dalam rangka membentuk karakter disiplin dalam diri serta menanamkan budaya keselamatan dalam berlalu lintas. Hal ini sesuai dengan program dalam pilar keempat pada Rencana Umum Nasional Keselamatan (RUNK) tentang program kampanye keselamatan.

Dalam proses belajar seseorang tidak akan terlepas dari peranan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran, dimana suatu media pembelajaran dapat digunakan untuk mengemas suatu pembelajaran. Menurut Hamalik dalam Faidah (2009), pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keingintahuan dan minat baru bagi pelajar, serta membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar mengajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

Saat ini banyak pelajar yang belum mengetahui tentang peraturan rambu lalu lintas karena belum tersedianya pelajaran mengenai rambu lalu lintas. Karena itu, perlu dikembangkan suatu media pembelajaran baru yang memiliki konsep belajar sambil bermain agar motivasi pelajar dalam mengerti rambu dan dapat meningkat pemahaman rambu lalu lintas, yaitu dengan pengembangan media *monopoly*. Dengan penggunaan media *monopoly*, pelajar akan lebih banyak beraktivitas dan pembelajaran akan menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

pemilihan media yang tepat untuk memahami peraturan rambu lalu lintas tertentu menjadi hal yang penting untuk diperhatikan. Hal ini dilakukan demi memenuhi kebutuhan dan tercapainya tujuan pemahaman. Media pembelajaran permainan seperti *monopoly* dikembangkan karena memiliki beberapa keunggulan dibandingkan media pembelajaran yang lain, yaitu pertama permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan,

sesuatu yang menghibur, kedua permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, ketiga permainan dapat memberikan umpan balik langsung, keempat permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat, kelima permainan bersifat luwes, keenam permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak (Arief S.Sadiman, 2011).

Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian berkaitan dengan hal di atas dengan judul : **"Peningkatan Pemahaman Tentang Rambu Lalu Lintas Untuk Anak SMA Kelas XI Melalui Media Permainan *Monopoly*".**

B. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya pemahaman siswa SMA tentang rambu lalu lintas.
2. Perlunya media sosialisasi siswa SMA perihal rambu lalu lintas.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat media *Monopoly* rambu lalu lintas yang sesuai dengan karakteristik siswa SMA?
2. Bagaimana peningkatan pemahaman siswa terhadap rambu lalu lintas dengan penggunaan *Monopoly*?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian berdasarkan latar belakang adalah :

1. Membuat media *Monopoly* rambu lalu lintas yang sesuai dengan karekteristik siswa SMA.
2. Mengetahui peningkatkan pemahaman siswa SMA dengan menggunakan media *Monopoly*.

E. Manfaat

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain :

1. Bagi peneliti, memberikan pengetahuan penyusunan dan tahap sosialisasi yang efektif serta mengasah kemampuan untuk melakukan pembelajaran keselamatan jalan.
2. Bagi siswa dapat bermanfaat meningkatkan perilaku berlalu – lintas di jalan dengan aman, selamat, tertib, dan lancar serta menambah wawasan pengetahuan tentang transportasi jalan;
3. Bagi pemerintah, mendukung terwujudnya lalu lintas yang berkeselamatan.
4. Bagi masyarakat, meningkatkan budaya keselamatan transportasi jalan sebagai upaya sadar keselamatan jalan;
5. Bagi lembaga Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan, sebagai wujud eksistensi Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan pada peningkatan keselamatan transportasi.

F. Batasan Masalah

Batasan Masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Dalam penelitian ini, untuk lebih fokus pada pokok pembahasan yang diteliti, penulis memberikan batasan terhadap masalah yakni hanya meliputi :

1. Sasaran sosialisasi keselamatan jalan hanya pada pelajar SMA kelas XI.
2. Media sosialisasi keselamatan jalan menggunakan permainan *Monopoly*.
3. Materi yang digunakan meliputi pembelajaran yang berhubungan dengan keselamatan jalan yaitu rambu lalu – lintas.

G. Keaslian penelitian

1. Erma Wulandari Sukirno Sukimo, Wulandari, 2012 dengan judul Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Berbantu Media Monopili Dalam Peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 2 SMK N 1 Godean.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan Aktivitas Belajar. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan selama 2 siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Godean sebanyak 36 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi partisipasi, dokumentasi dan wawancara. Analisis data dilakukan dengan data reduction, data display, dan verification. Aktivitas belajar secara umum mengalami peningkatan pada siklus I dan siklus II. Sebelum menggunakan Model Cooperative Learning Tipe STAD Aktivitas Belajar Siswa hanya 39,31%, kemudian pada siklus I sebesar 67,43% dan menjadi 88,06% pada siklus II.

2. Mulianingrum, 2016 dengan judul Evaluasi Tingkat Keberhasilan Materi Sosialisasi Keselamatan Jalan Dengan Media Teka Teki Silang Untuk Pelajar SLTA.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman materi sosialisasi keselamatan jalan dengan media Teka – Teki Silang. Materi sosialisasi meliputi jalan dan perlengkapannya, rambu lalu – lintas dan marka jalan. metode penelitian menggunakan metode eksperimen one group before after. Teknik analisis data dengan uji parametrik paired sample t test dari hasil test peserta sosialisasi SMAN 1 Gurah dan SMKN 1 Ngasem. Hasil perhitungan tingkat keberhasilan pemahaman materi sosialisasi keselamatan jalan dilihat dari peningkatan rata - rata nilai pre-test dan posttest siswa secara keseluruhan di SMA Negeri 1 Gurah meningkat 89,52% dan SMK Negeri 1 Ngasem meningkat 81,87%.

3. Fadhilah, 2016 dengan judul Peningkatan Pemahaman Cara Menyeberang Dengan Media Board Game Pada Anak Usia Dini.

Penelitian ini bertujuan untuk membuat media Board Game dalam meningkatkan pemahaman cara menyeberang siswa TK B Pembina Kota Tegal dan Mengetahui peningkatan pemahaman cara menyeberang siswa TKB di TK Pembina Kota Tegal. metode penelitian menggunakan metode penelitian *pre-eksperimental*. Desain eksperimen yang digunakan adalah Design One Group Pretest-Posttest. Teknik sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah purposive sampel. Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes *Pre-test dan Post-test*. Pengujian persyaratan analisis menggunakan uji normalitas dan uji *homogenitas*. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji Beda Satu Sampel. Hasil pre-test dan post-test mengalami perubahan dengan ditolaknya H_0 yaitu nilai sig. $0,00 < 0,05$ dengan kata lain H_a diterima. Keefektifan peningkatan pemahaman naik sebesar 30% dengan rata-rata nilai pre-test 55 dengan kategori kurang menjadi 85 pada rata-rata hasil post-test dengan kategori baik.

4. Trinovitasari, 2016 Penggunaan Permainan *Monopoly* Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Menengah Pertama.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Sampel penelitian ini adalah 1 (satu) orang guru dan 6 (enam) orang siswa SMP Islam Harapan Ibu Pondok Pinang kelas VIII. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan observasi (pengamatan), wawancara, dan dokumentasi. Hasil *monopoly* sebagai media pembelajaran memberikan implikasi siswa akan lebih termotivasi bila setiap guru menggunakan media permainan *monopoly*, dengan termotivasinya siswa maka hasil belajar siswa ikut meningkat

5. Berbeda dengan penelitian tersebut dalam penelitian ini akan memberikan Peningkatan Pemahaman Tentang Rambu Lalu Lintas Untuk Anak SMK Kelas XI Melalui Media Permainan *Monopoly*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media *monopoly* sebagai media pembelajaran rambu lalu-lintas untuk meningkatkan pemahaman siswa SMA Bhinneka karya 2 Kabupaten Boyolali. Metode penelitian menggunakan metode penelitian pre-eksperimental. Desain eksperimen yang digunakan adalah Design One Group Pretest-Posttest. Teknik sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah purposive sampel. Sampel penelitian adalah siswa kelas XI SMA Bhinneka Karya 2 Kabupaten Boyolali dengan jumlah 70 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes *Pre-test* dan *Post-test* yang sebelumnya telah dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Pengujian persyaratan analisis menggunakan uji normalitas. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji Beda Satu Sampel (Paired Sample T-test).