

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Menurut Undang-Undang nomor 22 tahun 2009 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. Keselamatan berlalu lintas saat ini sangat diperhatikan oleh seluruh kalangan, baik pemerintah maupun masyarakat. Berbagai upaya yang dilakukan untuk meningkatkan keselamatan dalam berlalu lintas, salah satunya dengan memberikan pendidikan keselamatan berlalu lintas.

Pentingnya pendidikan keselamatan dapat diperoleh dengan pemahaman etika berlalu lintas bagi setiap orang agar pengguna jalan terutama pengemudi kendaraan bermotor mampu untuk mengambil keputusan, mengidentifikasi serta menilai resiko dan strategi untuk memperkecil resiko (Surur, 2015). Pendidikan atau kemampuan berkendara yang berkeselamatan yang dimiliki oleh pengemudi salah satunya dapat diperoleh di lembaga kursus mengemudi. Keberadaan lembaga kursus mengemudi ini dalam upaya meningkatkan keselamatan lalu lintas dengan memberikan kompetensi untuk para pengemudi pemula. Kabupaten Sidoarjo merupakan kabupaten dengan 18 kecamatan. Menurut data kecelakaan lalu lintas Polresta Sidoarjo, tahun 2018 angka kecelakaan mengalami kenaikan sebanyak 5% dari tahun sebelumnya. Kecelakaan terbanyak adalah pada usia 16 tahun sampai 30 tahun dengan penyebab kecelakaan adalah faktor manusia.

Faktor manusia merupakan faktor utama penyebab kecelakaan di Kabupaten ini. Diperlukan sebuah cara yang tepat untuk mengedukasi pengemudi kendaraan bermotor yang diharapkan dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya sikap aman, tertib, dan selamat selama berkendara di jalan raya (Rezalti, 2016).

Perkembangan teknologi yang sangat pesat, membuat kebutuhan terhadap suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar (dalam pendidikan) berbasis TI tidak dapat ditolak lagi (Slameto, 2010). Perkembangan teknologi dibutuhkan pada pendidikan formal dan pendidikan non formal. Pendidikan non formal yang dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang seperti kursus dan pelatihan salah satunya adalah kursus mengemudi.

Kehadiran *android* sebagai salah satu sistem operasi *smartphone* yang terbuka memungkinkan para penggunanya untuk menciptakan aplikasi sesuai dengan keinginan. Selain itu, android sebagai sebuah sistem juga dilengkapi dengan berbagai fitur yang mampu memberikan kepuasan kepada penggunanya sehingga dapat dijadikan media pembelajaran yang mempermudah proses pembelajaran (Setyawan, 2015). Konten pendidikan mengacu pada aset pembelajaran digital yang mencakup segala bentuk konten atau media yang tersedia di perangkat pribadi (Mehta Richa, 2016). Pada pembelajaran melalui android (*mobile learning*) pembelajar dapat mengakses materi, arahan dan aplikasi yang berkaitan dengan pelajaran tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu, dimanapun dan kapanpun. Selain itu bersifat fleksibel karena dapat diubah atau di *update* sewaktu-waktu apabila terdapat perubahan materi.

Penelitian yang akan dilakukan yaitu menyisipkan materi tentang pengetahuan tentang lalu lintas (rambu dan marka) dan sikap berlalu lintas dalam bentuk aplikasi android untuk Lembaga Kursus Mengemudi (Lkp) yang akan diteliti. Dalam aplikasi tersebut terdapat menu-menu yang akan menjelaskan tentang rambu dan marka jalan serta tata cara berlalu lintas yang baik dan benar.

Hal tersebut yang melatar belakangi penulis untuk membuat penelitian mengenai Penerapan *Mobile Learning* Di Pelatihan Mengemudi Untuk Meningkatkan Pemahaman Etika Berlalu Lintas (Studi Kasus Lembaga Kursus Dan Pelatihan (Lkp) Mengemudi Lancar Kabupaten Sidoarjo).

## **B. Identifikasi Masalah**

Permasalahan penelitian yang penulis ajukan ini dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Kurangnya kompetensi atau kemampuan pengemudi dalam etika berlalu lintas yang mencakup pengetahuan rambu dan marka.
2. Pada Lembaga Kursus dan Pelatihan mengemudi belum terdapat media untuk belajar tentang rambu, marka, serta tata cara berlalu lintas.
3. Dibutuhkan suatu media yang mendukung proses pembelajaran dengan mengikuti perkembangan teknologi.

## **C. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana desain aplikasi *mobile learning* di pelatihan mengemudi untuk meningkatkan pemahaman etika berlalu lintas pada LKP Lancar?
2. Bagaimana peningkatan pemahaman etika berlalu lintas pada siswa mengemudi Lancar Sidoarjo?

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

1. Tujuan penelitian
  - a) Mengetahui desain aplikasi *mobile learning* di pelatihan mengemudi untuk meningkatkan pemahaman etika berlalu lintas pada Lembaga kursus dan pelatihan (lkp) mengemudi Lancar Kabupaten Sidoarjo.
  - b) Mengetahui peningkatan pemahaman etika berlalu lintas pada siswa LKP Lancar Kabupaten Sidoarjo.
2. Penelitian ini juga memiliki manfaat sebagai berikut:
  - a) Bagi pengemudi dapat meningkatkan pemahaman dalam peraturan keselamatan lalu lintas dan meningkatkan kompetensi mengemudikan kendaraan.
  - b) Bagi Lembaga kursus dan pelatihan mengemudi adalah memberikan aplikasi *mobile learning* sebagai penilaian atau tolak ukur sehingga dapat dijadikan rekomendasi untuk menambah materi peraturan keselamatan lalu lintas pada calon pengemudi di lembaga kursus mengemudi tersebut.

- c) Bagi penulis, menambah pengalaman serta pengetahuan dalam melakukan sosialisasi penambahan materi di Lembaga kursus mengemudi.

#### **E. Ruang Lingkup**

1. Penelitian ini hanya membahas materi pengetahuan keselamatan lalu lintas rambu dan marka.
2. Penelitian dilakukan di Lembaga kursus mengemudi (LKP Lancar) Kabupaten Sidoarjo.

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

Studi pendahuluan atau kajian penelitian yang relevan dengan usulan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Peran Lembaga Kursus Mengemudi Dalam Sosialisasi Peraturan Lalu Lintas Terhadap Kedisiplinan Pengemudi Mobil di Pekanbaru (Studi Kasus Pandu) menunjukkan hasil bahwa peserta mengemudi yang menggunakan Lembaga kursus dalam mengemudi kendaraan di jalan raya sudah mengaplikasikan mater-materi yang diperoleh dari Lembaga kursus khususnya pada etika dan sopan santun berlalu lintas (Winata, 2014).
2. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* dengan Menggunakan Aplikasi *Adobe Flash CS 6* Pada Mata Pelajaran Biologi menunjukkan hasil adanya keefektifan media pembelajaran berbasis android terhadap hasil belajar mata pelajaran biologi sehingga siswa dapat belajar secara aktif dan mandiri (Muyaroah dan Fajartia, 2017).
3. Pengembangan *Mobile Learning* Berbasis Android Sebagai Sarana Berlatih Mengerjakan Soal Matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *mobile learning* yang berupa *game quiz* berbasis android dan hasil uji coba produk menunjukkan bahwa *game quiz* berbasis android yang dikembangkan mampu memotivasi siswa dalam berlatih mengerjakan soal matematika (Setyadi, 2017).
4. Positive Effects of Mobile Learning on Foreign Language Learning, penelitian dilakukan di *National Research Tomsk Polytechnic University*

menunjukkan hasil bahwa *Mobile Learning* membantu pembelajaran dengan cepat, mendukung pembelajaran yang mandiri dan kolaboratif (Kuimova dkk, 2018).

5. *Mobile Learning For Education – Benefits And Challenges* menunjukkan hasil bahwa pembelajaran menggunakan seluler di kalangan siswa memberikan manfaat antara lain *mobile learning* merupakan pembelajaran yang berkelanjutan, pendidikan yang mengikuti zaman, *life long learning*, pengajar dapat berinteraksi satu sama lain tanpa bertatap muka, lebih mudah untuk mengakomodasi beberapa perangkat seluler di ruang kelas daripada beberapa computer (Mehta, 2016).