

BAB 1

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). Indikasi keselamatan lalu lintas jalan dapat dilihat dari angka kecelakaan dan angka pelanggaran serta 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, yaitu usia 16 – 30 tahun.

Dari data Kepolisian Satlantas Polresta Sidoarjo bahwa pada tahun 2017 terjadi 1.115 kejadian kecelakaan dan meningkat pada tahun 2018 menjadi 1.806 kejadian kecelakaan. Hal ini berbanding lurus dengan data pelanggaran lalu lintas, yaitu pada tahun 2017 terjadi pelanggaran lalu lintas sebanyak 12.117, dan mengalami kenaikan di tahun 2018 menjadi 17.979 kasus pelanggaran lalu lintas dan rata-rata pelanggaran itu adalah usia pelajar. Kalangan pelajar dan mahasiswa masih mendominasi tingkat kecelakaan lalu lintas di Kabupaten Sidoarjo.

Kecelakaan lalu lintas dan pelanggaran yang dilakukan ini menunjukkan bahwa kurangnya kesadaran mengenai budaya keselamatan berlalu lintas dan ketidaktahuan akan peraturan lalu lintas. Dilihat dari data pemohon peserta ujian SIM di Satlantas Polresta Sidoarjo yang dinyatakan lulus ujian teori hanya 50% dari pendaftar. Dari 200-250 peserta ujian dalam satu hari hanya 100-120 saja yang mampu lulus dan berhak mendapatkan surat izin

mengemudi. Hal ini yang mengakibatkan perlu adanya perubahan dan sekaligus peluang untuk membangun karakter melalui pendidikan budaya keselamatan berlalu lintas.

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 pemahaman terkait keselamatan berlalu lintas kepada pelajar SMA dalam rangka membentuk karakter disiplin dalam diri serta menanamkan budaya keselamatan dalam berlalu lintas. Hal ini sesuai dengan program RUNK pilar keempat yaitu program kampanye keselamatan.

Menurut Notoatmodjo (2003), pemahaman dapat diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar. Orang telah paham terhadap objek atau materi harus dapat menjelaskan, menyebutkan contoh, menyimpulkan, meramalkan dan sebagainya terhadap objek yang dipelajari.

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 lalu lintas karena belum tersedianya pelajaran atau materi mengenai hal tersebut. Sehingga perlu dikembangkan suatu media pembelajaran baru yang memiliki konsep belajar berlalu lintas menggunakan *smartphone* agar motivasi pelajar tentang peraturan lalu lintas. Dibutuhkan suatu media yang menarik bagi remaja untuk mempelajari tentang peraturan lalu lintas. Media yang di maksud adalah aplikasi berbasis *android* yang berisi

tentang materi pemahaman rambu lalu lintas, marka jalan, alat pemberi isyarat lalu lintas dan teori uji SIM. Dengan menggunakan aplikasi berbasis *android* pelajar akan lebih mudah mengakses ilmu tentang pemahaman rambu lalu lintas, marka jalan serta teori ujian SIM dimana, kapan dan semakin aktif, efektif dan menyenangkan.

Media pembelajaran permainan seperti aplikasi berbasis *android* dikembangkan karena memiliki beberapa keunggulan dibandingkan media pembelajaran yang lain. Menurut Arief Sadiman (2011) *Smartphone* adalah sesuatu yang selalu melekat pada remaja jaman sekarang, sesuatu yang menghibur, memungkinkan adanya kemauan dari siswa untuk belajar karena *easy to access*, memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat, dapat dengan mudah di operasikan.

Berdasarkan permasalahan dan peluang diatas, maka sangat penting dilakukan penelitian untuk menemukan media yang tepat bagi siswa SMA/SMK dalam melakukan kampanye keselamatan lalu lintas jalan. Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian berkaitan dengan hal di atas dengan judul **"Aplikasi *Traffic Sign* Berbasis *Android* Dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Fasilitas Lalu Lintas dan Angkutan Jalan (Studi Kasus: Pengenalan Materi Ujian SIM A dan C di SMA N 1 Sidoarjo)"**.

B. Identifikasi Masalah

1. Banyaknya kecelakaan yang terjadi akibat pelanggaran yang dilakukan oleh pengguna jalan khususnya pada kalangan pelajar SMA;
2. Pelanggaran terjadi karena kurangnya pemahaman siswa SMA mengenai rambu lalu lintas dan marka jalan serta cara berkendara yang berkeselamatan;
3. Kurangnya materi yang didapat siswa SMA tentang uji teori dalam pembuatan Surat Izin Mengemudi.

C. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana membuat media aplikasi *traffic sign* berbasis *android* tentang pemahaman fasilitas lalu lintas dan angkutan jalan yang sesuai dengan karakteristik siswa SMA kelas XI ?
2. Bagaimana peningkatan pemahaman siswa terhadap fasilitas lalu lintas dan angkutan jalan setelah mendapatkan sosialisasi keselamatan dengan penggunaan media aplikasi *traffic sign* berbasis *android* ?

D. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian
 - a. Membangun media aplikasi *traffic sign* berbasis *android* untuk siswa SMA kelas XI mengenai fasilitas lalu lintas dan angkutan jalan;
 - b. Meningkatkan pemahaman siswa SMA kelas XI mengenai fasilitas lalu lintas dan angkutan jalan setelah mendapatkan sosialisasi keselamatan lalu lintas menggunakan media aplikasi *traffic sign* berbasis *android*.
2. Manfaat Penelitian
 - a. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan pengetahuan kepada Taruna/i untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan mengembangkan media pembelajaran pengenalan keselamatan lalu lintas bagi siswa SMA dalam upaya meningkatkan keselamatan lalu lintas di jalan raya.
 - b. Manfaat Praktis
 - 1) Bagi Penulis

Sebagai penerapan ilmu yang telah didapatkan selama pendidikan di kampus Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan,

2) Bagi Pemerintah

Sebagai saran atau masukan untuk mewujudkan lalu lintas yang berkeselamatan dan budaya keselamatan transportasi jalan sebagai upaya sadar keselamatan jalan,

3) Bagi Kampus Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan

Sebagai bahan referensi dan tambahan informasi untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan permasalahan yang sama dengan penelitian ini dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

E. Ruang Lingkup

Agar penelitian ini tetap konsisten terhadap tujuan penelitian dan untuk mencegah meluasnya pokok permasalahan, maka ruang lingkup dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Materi dibatasi pada pokok bahasan mengenai macam – macam rambu lalu lintas dan marka jalan yang sering dijumpai di jalan raya serta materi yang sering diujikan dalam pembuatan Surat Izin Mengemudi A dan C;
2. Metode penyampaian sosialisasi menggunakan aplikasi berbasis *android*;
3. Sasaran sosialisasi pada salah satu Sekolah Menengah Atas kelas XI di Sidoarjo yang belum memiliki Surat Izin Mengemudi untuk mengetahui tingkat pemahaman lalu lintas;
4. Media yang digunakan adalah aplikasi berbasis *android* yang hanya dapat dipakai di *smartphone android*.

F. Keaslian Penelitian

Berdasarkan studi pendahuluan atau kajian penelitian terdahulu yang relevan dengan usulan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1 Matriks Keaslian Penelitian

No	Judul Penelitian	Peneliti	Isi
1	Penerapan Model <i>Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Division (STAD)</i>	Erma Wulandari dan Sukirno Sukimo (2012)	Mengetahui peningkatan aktivitas belajar yang dilaksanakan dalam II siklus. Subjek Penelitian adalah siswa kelas X SMKN 1 Godean. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi partisipasi, dokumentasi dan wawancara. Sebelum menggunakan metode <i>Model Cooperative Learning Tipe STAD</i> aktivitas belajar siswa hanya 39,31% kemudian pada siklus I sebesar 67,43% dan menjadi 88,06% pada siklus II.
2	Pengembangan Aplikasi Rambu Lalu Lintas berbasis <i>Android</i> Menggunakan metode <i>Prototyping</i>	Viden Rahmat Sugiman, Rinda Cahyana dan Bunyamin (2014)	Aplikasi sebelumnya dengan menjadikan satu aplikasi dari beberapa aplikasi dengan menambahkan fitur undang-undang lalu lintas dan kuis. Dengan perbedaan pada desain yang ditampilkan, metode yang digunakan dan isi dari materi.
3	Aplikasi <i>Multimedia</i> Pembelajaran Rambu Lalu Lintas Berbasis <i>Android</i>	Randy Wardan dan Dede Kurniadi (2017)	Mengenalkan dan memudahkan dalam mempelajari serta memahami rambu – rambu lalu lintas. Dengan perbedaan pada materi yang dimaksudkan hanya rambu – rambu lalu lintas saja.
4	Aplikasi Berbasis Komputer Sebagai Media Sosialisasi Untuk Meningkatkan Pengetahuan Keselamatan Lalu Lintas Jalan Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP)	I Dewa Gede Tantara Tesa Putra (2018)	Memberikan pengetahuan tentang keselamatan lalu lintas kepada siswa Sekolah Menengah Pertama menggunakan media <i>Visual Basic</i> aplikasi berbasis komputer. Dengan perbedaan materi yang diberikan terbatas hanya perlengkapan jalan yang ada di sekitar sekolah (RASS).

Dengan demikian, perbedaan penelitian yang diusulkan dengan penelitian terdahulu berbeda. Perbedaan meliputi:

- a. Pemilihan metode kampanye dan sosialisai;
- b. Perbedaan wilayah dan objek sasaran yang menjadi kajian dan materi yang diberikan selain pemahaman rambu lalu lintas dan marka jalan juga memberikan pemahaman tentang materi uji Surat Izin Mengemudi sebagai syarat kepemilikan Surat Izin Mengemudi.
- c. Penelitian kali ini menggunakan media aplikasi yang berbasis *android* dengan dukungan *Software MIT App Inventor 2.0* dengan objek penelitian usia remaja jenjang Sekolah Menengah Atas / Kejuruan.