

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dekade ini masih terdapat berbagai masalah keselamatan jalan, salah satunya yakni pejalan kaki. Pejalan kaki adalah istilah dalam transportasi yang digunakan untuk menjelaskan orang yang berjalan di lintasan pejalan kaki baik dipinggir jalan, trotoar, lintasan khusus bagi pejalan kaki ataupun menyeberang jalan. Pejalan kaki juga diartikan sebagai pergerakan atau sirkulasi atau perpindahan orang atau manusia dari satu tempat ke titik asal (*origin*) ke tempat lain sebagai tujuan (*destination*) dengan berjalan kaki. Keselamatan pejalan kaki merupakan salah satu isu permasalahan keselamatan yang ada di Indonesia. Data dari *World Health Organization (WHO)* tahun 2017 menyebutkan bahwa kematian akibat kecelakaan lalu lintas yang dialami pejalan kaki menempati persentase sebesar 22% dari total kasus kecelakaan di dunia dan diprediksi bahwa ditahun 2030 mendatang, kecelakaan lalu lintas menjadi pembunuh manusia ke-5 di dunia. WHO juga menyebutkan bahwa sedikitnya 270.000 juta pejalan kaki meninggal setiap tahunnya dan jumlah ini masih dapat meningkat setiap tahunnya. Oleh karena itu, WHO meminta kepada Pemerintah di setiap negara untuk meningkatkan keselamatan pengguna jalannya.

Data dari PT Jasa Raharja pada tahun 2017 menyebutkan bahwa penerima santunan dari kelompok pejalan kaki dan sejenisnya mencapai 19.337 orang. Artinya, setiap hari ada sekitar 53 pejalan kaki yang menjadi korban kecelakaan di Indonesia. Untuk itu, sangat diperlukan adanya edukasi keselamatan untuk pejalan kaki.

Komunikasi merupakan suatu proses pertukaran ide, pesan dan kontak, serta interaksi sosial termasuk aktivitas pokok dalam kehidupan manusia. Melalui

komunikasi manusia bisa mengenal satu sama lain, menjalin hubungan, membina kerja sama, saling mempengaruhi, bertukar ide dan pendapat, serta mengembangkan suatu masyarakat dan budaya, sehingga dapat dikatakan bahwa komunikasi memiliki peran penting dalam kehidupan manusia. Komunikasi dikatakan berhasil apabila pesan yang disampaikan dapat diterima oleh audience dengan baik. Dalam penyampaian, komunikasi memiliki beberapa jenis, salah satunya yakni komunikasi publik. Komunikasi publik yakni komunikasi yang terjadi jika seseorang menyampaikan suatu pesan/informasi kepada orang dalam jumlah yang banyak, seperti kegiatan berorasi, kampanye, ceramah, kuliah umum, dan lain sebagainya.

Sosialisasi merupakan salah satu bentuk komunikasi publik, dimana dalam sosialisasi terdapat proses belajar mengajar atau penanaman nilai, kebiasaan, dan aturan dalam bertingkah laku di masyarakat dari satu generasi ke generasi lainnya sesuai dengan peran dan status sosial masing-masing di dalam kelompok masyarakat. Dalam penyampaian, sosialisasi memerlukan cara penyampaian yang tepat sesuai dengan sasaran yang dituju dan pesan yang akan disampaikan. Proses edukasi keselamatan jalan yang dimaksud, salah satunya dapat dilakukan melalui sosialisasi.

Menurut penelitian Bryan E. Porter dalam *Handbook Traffic Psychology*, terdapat tujuh pengguna jalan yang rentan akan kecelakaan. Anak usia dini dan remaja (*young children and tweens*), pengemudi muda (*young drivers*), pengemudi lanjut usia (*older drivers*), pejalan kaki (*pedestrian*), pesepeda (*bicyclist*), pengendara sepeda motor (*motorcyclist*), pengemudi profesional (*professional drivers*). Dalam handbook ini juga disebutkan bahwa tubuh anak-anak yang kecil dan masih bertumbuh mengakibatkan anak-anak kurang mampu menahan kekuatan tabrakan. Masa tubuh yang kecil juga membuat mereka sulit terlihat oleh pengendara mobil. mereka juga tidak dapat melihat lalu lintas di sekitarnya. Hal inilah yang mendasari dalam pemilihan sasaran sosialisasi yakni

anak-anak yang diwakili oleh siswa kelas 4 di SD Negeri Magelang 6 dan SD Negeri Magelang 7.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan mengenai perilaku menyeberang jalan pada sekolah dasar di SD Negeri Magelang 6 dan SD Negeri Magelang 7, dapat diketahui bahwa masih terdapat beberapa kesalahan dalam prosedur menyeberang jalan pada umumnya anak sekolah dasar tidak menggunakan langkah 4T dan tidak menggunakan zebra cross, terlebih jumlah penjaga sekolah yang bertugas untuk mendampingi siswa pada saat menyeberang masih dirasa sangat kurang jumlahnya. Hal inilah yang mendasari bahwa penanaman cara menyeberang jalan dengan benar harus dimulai sejak dini, selain itu menurut Sugiyanto, dkk (2015) bahwa pendidikan yang dilakukan pada anak-anak sejak usia dini mengenai pentingnya keselamatan di jalan merupakan cara untuk membentuk pola pikir dan karakter pada anak-anak.

Siswa kelas 4 SD dipilih karena pada kelompok usia ini (9-11 tahun), siswa sudah memiliki minat yang tinggi terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, selain itu siswa pada usia ini menjadi amat realistis, ingin tahu, dan ingin belajar. Hal ini yang perlu dimanfaatkan guna menyisipkan materi terkait menyeberang jalan. Selain itu, beberapa ilmuan di dunia telah mengemukakan bahwa daya ingat maupun daya tangkap anak-anak usia dini jauh lebih baik daripada orang dewasa. Hal ini lah yang perlu dimanfaatkan untuk sebanyak-banyaknya memberi materi pembelajaran yang baik kepada anak-anak, salah satunya adalah materi mengenai menyeberang jalan sesuai prosedur.

Namun, kurikulum pendidikan siswa sekolah dasar pada saat ini dinilai kurang menunjang pembentukan karakter terkait pentingnya berbudaya tertib berlalu lintas dalam kehidupan sehari-hari, hal ini dikarenakan pembelajaran mereka hanya terfokus pada materi pelajaran yang bersifat akademik saja. Oleh karenanya, diperlukan penyisipan materi terkait pentingnya tertib berlalu lintas

dalam pembelajaran sehari-hari salah satunya adalah cara menyeberang jalan dengan sesuai prosedur.

Salah satu metode yang dapat digunakan dalam penyisipan materi pembelajaran terkait menyeberang jalan yakni metode *Fun Learning*. Menurut teori Vernon A. Magnesen dalam buku yang berjudul Psikologi Belajar (2015), bahwa pemahaman materi belajar 90% berasal dari yang dikatakan dan dilakukan pada saat pembelajaran. Metode *Fun Learning* merupakan suatu metode belajar dengan membuat suasana kelas menjadi menyenangkan, salah satunya yakni dengan menggabungkan pemberian materi secara lisan dan juga praktik. Metode *Fun Learning* sendiri digunakan karena menyesuaikan dengan usia siswa kelas 4 SD yang terbilang usia mereka masih berada pada usia bermain, akan tetapi agar dalam proses bermainnya ini juga dapat membawa manfaat yang maksimal, metode *Fun Learning* dipadukan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dan *Role Playing*. *Fun Learning* merupakan dua kata yang berbeda arti yang dipadukan. *Fun* berarti kegembiraan, kesenangan, sedangkan *Learn* berarti belajar atau mempelajari. Sedangkan, model pembelajaran tipe *Make A Match* merupakan sebuah model pembelajaran yang didalamnya terdapat kegiatan melakukan permainan kartu. Model pembelajaran ini mengutamakan penanaman kemampuan sosial siswa terutama kemampuan dalam melakukan kerja sama, berinteraksi dengan siswa lainnya, dan tentu kemampuan untuk berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan antara pertanyaan dengan jawaban menggunakan kartu. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat diterapkan pada proses peningkatan pemahaman menyeberang jalan pada siswa sekolah dasar karena selain mengajak siswa untuk dapat berpikir cepat, model pembelajaran ini juga mengajak siswa untuk melakukan aktivitas fisik ketika mencari pasangan, sehingga siswa merasa senang dengan permainan yang dilakukan. Sedangkan, dengan metode *Role Playing* siswa dapat berperan atau memainkan peranan menjadi figur tertentu dalam kehidupan sehari-hari.

Metode *Role Playing* sendiri merupakan sebuah metode pembelajaran dimana siswa yang menjadi sasaran pembelajaran akan diarahkan untuk berperan langsung menjadi figur atau Role Model yang diharapkan. Dengan metode *Role Playing* ini diharapkan siswa mampu mencontoh tindakan baik dan dilakukan figur tersebut dan siswa mampu menemukan jati dirinya, serta mampu meningkatkan pemahamannya terkait cara menyeberang jalan sesuai prosedur. Sehingga, diharapkan dengan adanya penyisipan *Fun Learning* terkait materi menyeberang jalan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dan *Role Playing* dalam kegiatan belajar mengajar dalam kehidupan sehari-hari, mampu membuat pemahaman siswa terkait cara menyeberang jalan sesuai prosedur menjadi lebih baik.

B. Identifikasi Masalah

1. Rendahnya pengetahuan masyarakat tentang menyeberang jalan yang benar
2. Rendahnya tingkat pengetahuan siswa kelas 4 SD Negeri Magelang 6 dan SD Negeri Magelang 7 tentang menyeberang jalan yang benar
3. Pentingnya pembelajaran tentang menyeberang jalan sejak usia dini

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana peningkatan pengetahuan tentang cara menyeberang jalan siswa kelas 4 di SD Negeri Magelang 6 dan SD Negeri Magelang 7 melalui sosialisasi menyeberang jalan dengan teknik penyisipan pada pembelajaran tematik kurikulum SD kelas 4?
2. Bagaimana desain sosialisasi menyeberang jalan melalui penyisipan materi menyeberang jalan dengan metode *Fun Learning* pada pembelajaran tematik kurikulum SD kelas 4?
3. Bagaimana perubahan perilaku siswa di SD Negeri Magelang 6 dan SD Negeri Magelang 7 terkait cara menyeberang jalan dengan benar?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui tingkat pengetahuan tentang cara menyeberang jalan siswa kelas 4 SD di SD Negeri Magelang 6 dan SD Negeri Magelang 7 sebelum dan setelah mendapatkan sosialisasi menyeberang jalan
- b. Untuk mengetahui desain sosialisasi menyeberang jalan melalui penyisipan materi menyeberang jalan dengan metode *Fun Learning* pada pembelajaran tematik kurikulum siswa kelas 4 di SD Negeri Magelang 6 dan SD Negeri Magelang 7
- c. Untuk mengetahui perubahan perilaku siswa di SD Negeri Magelang 6 dan SD Negeri Magelang 7 terkait cara menyeberang jalan dengan benar

2. Manfaat Penelitian

- a. Untuk Peneliti
Menambah pengalaman dan pengetahuan dalam melaksanakan kegiatan sosialisasi keselamatan jalan pada anak usia dini.
- b. Untuk siswa SD Negeri Magelang 6 dan SD Negeri Magelang 7
Dapat meningkatkan pengetahuan terkait pentingnya materi menyeberang jalan dengan benar.
- c. Untuk SD Negeri Magelang 6 dan SD Negeri Magelang 7
Dapat dijadikan sebagai tolak ukur dan rekomendasi terkait perlunya penyisipan materi menyeberang jalan dengan benar bagi siswa SD Negeri Magelang 6 dan SD Negeri Magelang 7

E. Ruang Lingkup

- a. Materi yang diajarkan hanya berupa pengetahuan terkait cara menyeberang jalan dengan benar
- b. Penelitian dilakukan pada siswa kelas 4 di SD Negeri Magelang 6 dan SD Negeri Magelang 7

- c. Penelitian dilakukan pada tema 7 kurikulum kelas 4 SD, tema ini disesuaikan dengan tema yang sedang diajarkan pada saat penelitian dilaksanakan.

F. Keaslian Penelitian

No.	Judul Penelitian	Penulis	Tahun	Keterangan
1.	Evaluasi Tingkat Keberhasilan Pemahaman Materi Sosialisasi Keselamatan Jalan dengan Media Teka Teki Silang untuk Pelajar SLTA	Dewi Mulianingrum	2016	Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan kemampuan daya serap pemahaman materi sosialisasi keselamatan jalan dengan media teka-teki silang untuk pelajar SMA dan SMK.
2.	Peningkatan Pemahaman Tentang Rambu Lalu Lintas Untuk Anak Sd Kelas 1 Melalui Media Bermain "Kartu Rambu Lalu Lintas" (Studi Kasus SD Negeri 5 Marga, Kabupaten Tabanan	Desly Margaretha Mainake	2017	Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa kelas 1 SD melalui metode permainan kartu rambu lalu lintas.
3.	Aplikasi Berbasis Komputer Sebagai Media Sosialisasi Untuk Meningkatkan Pengetahuan Keselamatan Lalu Lintas Jalan Siswa Sekolah Menengah Pertama (Studi Kasus SMP Negeri 1 Ciamis, SMP Negeri 4 Ciamis Dan SMP N 5 Ciamis)	I Dewa Gede Tantara Tesa Putra	2018	Penelitian ini dilakukan guna mengetahui tingkat pengetahuan keselamatan berlalu lintas pada siswa SMP Negeri 1 Ciamis, SMP Negeri 4 Ciamis, dan SMP Negeri 5 Ciamis dengan menggunakan media aplikasi berbasis komputer.

Pada penelitian terdahulu yakni menggunakan media permainan yang bersifat langsung ke perlakuan seperti media teka teki silang, kartu rambu lalu lintas, dan media aplikasi komputer. Selain itu, objek pada 2 penelitian terdahulu merupakan usia remaja pada jenjang SMP dan SMA/SMK. Sedangkan penelitian kali ini menggunakan metode *Fun Learning* dengan objek penelitian siswa usia dini yakni umur 9-11 tahun.