

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **I.1 Latar Belakang**

Undang-Undang nomor 22 tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan menjelaskan tentang keselamatan lalu lintas dan angkutan jalan merupakan suatu keadaan terhindarnya setiap orang dari resiko kecelakaan selama berlalu lintas yang disebabkan oleh manusia, kendaraan, jalan, atau lingkungan. Masalah lalu lintas merupakan hal yang sangat rumit, misalnya saja adanya pelanggaran rambu-rambu lalu lintas, kecelakaan, dan lain sebagainya. Perubahan tersebut dapat dilihat dari semakin tingginya angka kepemilikan kendaraan bermotor yang menjadi alat transportasi darat sehari-hari, tetapi tidak dibarengi dengan kesadaran dan etika ketika berkendara yang baik, sehingga membuat meningkatnya angka kecelakaan. Berdasarkan rekapitulasi data sepanjang 2023, telah terjadi sebanyak 148.307 kecelakaan di seluruh Indonesia. Angka ini naik sekitar 0,06 persen dibandingkan tahun 2022 yang jumlahnya 140.248 kecelakaan. World Health Organization (WHO) menyatakan bahwa Sekitar 1.25 juta orang meninggal setiap tahun akibat kecelakaan Lalu Lintas jalan. Berdasarkan UU Nomor 22 tahun 2009 tentang LLAJ pasal 105, pun diatur tentang hak pengguna jalan, bahwa setiap pengguna jalan wajib berperilaku tertib dan mencegah hal-hal yang dapat merintangi, membahayakan keamanan dan keselamatan lalu lintas dan angkutan jalan yang dapat menimbulkan kerusakan jalan. Untuk menghindari terjadinya pelanggaran lalu lintas maka diharapkan masyarakat dapat mengetahui dan melaksanakan serta patuh terhadap peraturan lalu lintas yang terdapat di jalan raya.

Rencana Umum Nasional Keselamatan (RUNK) pilar ke empat adalah Pengguna Jalan yang Berkeselamatan, meliputi kegiatan peningkatan perilaku pengguna jalan dengan mengembangkan program-program yang komprehensif termasuk di dalamnya peningkatan pendidikan KLLAJ. Pada program yang terdapat di poin 4.2 merupakan pengembangan pendidikan berlalu lintas dengan target tersedianya kurikulum, materi, infrastruktur dan instrumen pendidikan seperti pembuatan aplikasi android yang dapat diunduh masih dibutuhkan aplikasi online untuk mendukung kampanye KLLAJ di fasilitas pendidikan khususnya siswa tingkat Sekolah Dasar (SD).

UU No. 22 tahun 2009 pasal 208 ayat 2a tentang lalu lintas dan angkutan jalan menetapkan pentingnya penyuluhan keselamatan lalu lintas sejak usia dini, dengan tujuan agar kesadaran terkait mematuhi aturan dalam berlalu lintas dapat ditanamkan sejak usia dini hingga beranjak dewasa. Proses penyuluhan merupakan metode dimana kebiasaan, nilai, dan patuh terhadap aturan diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya dalam suatu lingkup kelompok atau masyarakat (Imamah, 2017). Tujuan dari adanya kegiatan penyuluhan adalah mengharuskan seseorang mengalami proses untuk memperoleh pengetahuan mengenai sikap dan nilai-nilai yang dianggap sesuai oleh masyarakat (Angela, 2018). Menurut (Agustin et al., 2021) Tujuan utama dari kegiatan penyuluhan adalah untuk menciptakan lingkungan yang positif bagi masyarakat, khususnya remaja dan anak-anak. Kegiatan penyuluhan berfungsi sebagai peningkatan pemahaman dan kesadaran terhadap aturan lalu lintas dan mengurangi jumlah pelanggaran yang terjadi.

Penyuluhan keselamatan lalu lintas pada siswa Sekolah Dasar sangat penting dilakukan. Tujuannya adalah menciptakan kesadaran dan budaya berlalu lintas yang berkeselamatan, melalui diadakannya penyuluhan diharapkan siswa dapat lebih memahami pentingnya aturan lalu lintas. Dengan demikian, pilar keempat RUNK LLAJ tidak hanya berfokus pada penyusunan dalam kebijakan namun juga terdapat implementasi dalam konsep keselamatan lalu lintas dengan upaya pendidikan dan penyuluhan yang menyeluruh. Hal ini bertujuan agar tidak menghambat proses pengembangan kognitif siswa sekolah dasar (Zulvira, 2021).

Kegiatan penyuluhan atau sosialisasi keselamatan lalu lintas memerlukan sebuah media sebagai alat untuk menyampaikan materi. Menurut Gagne dan Briggs (1975), yang dikutip oleh Arsyad (2011:4), menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup alat yang digunakan secara fisik untuk menyampaikan sebuah materi pembelajaran. Media ini terdiri dari berbagai bentuk seperti buku, perekam kaset, kamera video, film dan slide (Badri, 2022).

Flash card merupakan media grafis yang praktis dan aplikatif (Wahyuni, 2020). Media pembelajaran flash card dapat menjadi alternatif yang lebih baik dalam hal interaktivitas, fleksibilitas, dan efisiensi bagi siswa Sekolah Dasar. flashcard merupakan kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan

salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu. Peran penting penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran adalah kemampuan dalam memvisualisasikan materi yang tidak mampu dilihat atau dibayangkan oleh siswa. Media pembelajaran video animasi mempermudah guru dalam menyampaikan materi. secara tidak sadar hal ini dapat menyediakan fungsi pengembangan diri dan eksistensi emosional menginspirasi kreativitas dan belajar (Mashuri and Budiyono, 2020).

Media Flash Card dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk meningkatkan pembelajaran dan retensi informasi. media pembelajaran Flash Card memiliki peranan yang sangat penting dalam membantu proses pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Penggunaan alat peraga mendorong guru untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi yaitu dengan pengembangan video animasi siswa mampu mempelajari keadaan nyata dari suatu proses, fenomena atau kejadian. Siswa dapat melakukan replay pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambaran yang lebih fokus. Dilihat dari kebutuhan siswa, video animasi memiliki fungsi seperti membangkitkan motivasi belajar, memberikan rangsangan (stimulation) dan mengaktifkan respon murid (Nurfadhillah et al.,2023). Melalui media video animasi, murid dapat menulis dengan menuangkan ide gagasan cerita dari hasil menyimak disertai dengan melihat tampilan gambar yang bergerak (Jerman, Kelas and Sman, 2020). Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti mengambil skripsi yang berjudul "**PENGEMBANGAN MEDIA FLASH CARD SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KESELAMATAN BERLALU LINTAS UNTUK USIA SEKOLAH DASAR**".

## **I.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka berikut rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media flash card sebagai media pembelajaran berlalu lintas untuk anak usia Sekolah dasar?
2. Bagaimana cara penggunaan media flash card ?
3. Bagaimana hasil uji coba media flash card pada anak usia Sekolah Dasar?

### **I.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah digunakan untuk menghindari penyimpangan atau perluasan topik penelitian, sehingga penelitian menjadi lebih terarah dan memudahkan pembahasan penelitian untuk mencapai tujuan penelitian. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini untuk meningkatkan pemahaman hanya tentang marka jalan.
2. Penelitian ini hanya membuat video animasi berkaitan dengan marka jalan.
3. Dalam penelitian ini hanya siswa kelas 5 SD yang digunakan sebagai sampel.

### **I.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media flash card pada siswa SDN Tegal Alur 15 Pagi.
2. Untuk mengetahui proses penggunaan media flash card pada siswa SDN Tegal Alur 15 Pagi.
3. Mengetahui pemahaman siswa SDN Tegal Alur 15 Pagi terhadap media edukasi flash card pada materi marka.

### **I.5 Manfaat Penelitian.**

Manfaat pada penulisan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis yaitu untuk meningkatkan pemahaman siswa SD tentang marka jalan serta memberikan contoh langkah-langkah yang sistematis bagi pengembangan pembelajaran siswa-siswi SD Kelas 5 SDN Tegal Alur 15 pagi.
2. Manfaat secara praktis, untuk memberikan media pembelajaran bagi pengelola Pendidikan siswa SDN Tegal Alur 15 Pagi.

### **I.6 Sistematika Penulisan**

Materi yang dijabarkan pada proposal ini dikelompokkan menjadi beberapa sub bab agar penelitian ini dapat dipahami dengan jelas, sistematika penyampaian sub bab sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat serta sistematika penulisan.

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori-teori dan penelitian terdahulu yang akan digunakan dalam menyelesaikan permasalahan yang ada.

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi kerangka pikir pelaksanaan penelitian serta tahapan dalam menyelesaikan masalah penelitian yang diawali dari lokasi penelitian, metode penelitian, pengumpulan kerangka pikir dan tahapan dalam menyelesaikan permasalahan.

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas tentang data penelitian yang akan disajikan dan dianalisis sehingga bisa memecahkan permasalahan yang terjadi.

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Merupakan proses akhir dalam penelitian dan penyusunan laporan, dimana didalamnya terdapat kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dijabarkan sebelumnya. Kesimpulan ini merupakan jawaban dari rumusan masalah pada penelitian dan merupakan bentuk pencapaian tujuan penelitian. Bab ini juga berisi saran terhadap masalah yang dibahas dalam penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

Bagian yang melampirkan sumber dari sitasi yang ada dalam penelitian ini