

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

### **II.1 Pengembangan**

Pengembangan dalam pembelajaran merupakan sebuah proses yang dilakukan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran. pengembangan yang memusatkan perhatiannya tidak hanya pada analisis kebutuhan, tetapi juga menangani isu-isu luas seperti analisis awal-akhir dan kontekstual dapat memberikan manfaat yang signifikan (Kristen, Wacana and Tengah, 2021). Dalam perkembangan teknologi pembelajaran merupakan suatu disiplin ilmu tersendiri yang bukan hanya terbatas pada media dalam bentuk peralatan fisik semata, melainkan merupakan kajian dan praktek etis dalam mendesain, mengembangkan, menggunakan, mengelola, dan mengevaluasi proses dan sumber teknologi yang sesuai untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja tenaga pendidik, peserta didik, dan organisasi kependidikan (Pamela Musekiwa, 2015).

Pengembangan pembelajaran yang efektif melibatkan kombinasi berbagai elemen ini untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyeluruh dan relevan. Proses ini juga perlu responsif terhadap perkembangan terkini dalam pendidikan dan kebutuhan siswa. Pada dasarnya semua pekerjaan penelitian dan pengembangan menjadi lebih mudah, murah (efektif dan efisien) sesuai dengan derajat kegunaan atau manfaat produk. Artinya apakah nilai manfaat produk tersebut sama besarnya dengan biaya pengembangannya atau bahkan jauh lebih murah, tidak hanya itu penelitian dan pengembangannya pun didasarkan pada kebutuhan penggunaannya (Fahrurrozi and Mohzana, 2020).

### **II.2 Flash Card**

Menurut Glenn Doman flash card merupakan media belajar untuk menstimulus otak agar berkembang lebih baik dengan menggunakan sebuah kartu dengan huruf ditulis warna merah dan menggunakan huruf latin. pembelajaran dengan media flash card akan memudahkan anak Anda dalam mengenali kata, membaca kata, memperluas kosa kata dan meningkatkan keterampilan berbicara Saat anak mendeskripsikan gambar yang terdapat pada media flash card. Adapun manfaat dari media flash card adalah anak

akan lebih banyak memperoleh perbendaharaan kata sejak dari usia dini (Wahyuni, 2020). Flash card memiliki kelebihan sebagai berikut (Rosananda, 2011) ;

1. Mudah dibawa, dengan ukuran yang kecil flash card dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas dan dapat digunakan dimana saja.
2. Praktis, dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media flash card sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini juga tidak perlu membutuhkan Listrik untuk penggunaannya.
3. Mudah diingat, karakteristik media flash card adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Sajian pesan-pesan pendek ini akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan tersebut.
4. Efektif, media flash card dalam penggunaannya bisa melalui permainan, sehingga siswa tidak merasa bosan karena bisa belajar dan bermain.

Adapun kelemahan atau kekurangan media flash card sebagai berikut:

1. Materi kurang efektif, karena media hanya menampilkan persepsi indera penglihatan yang tidak cukup kuat untuk menggerakkan seluruh kepribadian siswa, sehingga materi yang akan dibahas kurang sempurna.
2. Siswa merasa jenuh jika tidak diselingi bermain.
3. Ukuran sangat kecil dan terbatas untuk kelompok besar (Pendidikan et al., 2011).
4. Flashcard mempunyai ciri-ciri sebagai berikut.
5. Flashcard berupa kartu bergambar yang efektif.
6. Mempunyai dua sisi depan dan belakang.
7. Sisi depan berisi gambar atau tanda simbol.
8. Sisi belakang berisi definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian.
9. Sederhana dan mudah membuatnya.

### **II.3 Media Pembelajaran**

Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan

pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi. Ada banyak jenis media yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar, namun pendidik harus selektif dalam memilih jenis media tersebut. Media pembelajaran berperan penting sebagai alat bantu guru yang nantinya untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan bagi siswa. Media pembelajaran mengakomodir daya indera siswa sehingga muncul keinginan untuk pembelajaran tersebut. Media pembelajaran dapat mendorong berpikir kritis dengan mengembangkan imajinasi, keterampilan, dan sikap siswa, sehingga dapat melahirkan kreativitas dan karya inovatif. Penggunaan media meningkatkan efisiensi proses pembelajaran dengan memungkinkan dapat menjangkau siswa di lokasi berbeda (Mashuri and Budiyono, 2020).

Ciri-ciri karakteristik umum media pembelajaran merupakan kemampuan dalam merekam, menyimpan, melestarikan, merekonstruksikan suatu dan mentransformasikan suatu peristiwa atau objek. Kemudian yang dimaksud bahasa yang dipakai menyampaikan pesan adalah bahasa verbal dan bahasa nonverbal (Zulfahmi and Wibawa, 2020).

Klasifikasi media pembelajaran, yaitu:

1. Media tanpa proyeksi dua dimensi (hanya punya ukuran panjang dan lebar), seperti: gambar, bagan, grafik, poster, peta dasar dan sebagainya.
2. Media tanpa proyeksi tiga dimensi (punya ukuran panjang, lebar, dan tebal/ tinggi, seperti: benda sebenarnya, model, boneka, dan sebagainya.
3. Media audio (media dengar), seperti: radio dan tape recorder.
4. Media dengan proyeksi, seperti: film, lide, filmstrip, overhead proyektor, dan sebagainya (Zulvira, 2021)

#### **II.4 Keselamatan Berlalu Lintas**

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. Kasus-kasus pelanggaran lalu lintas sangat perlu diperhatikan dan ditindak lanjuti. Cara yang dapat dilakukan yaitu

memberikan pemahaman dan sosialisasi keselamatan berkendara. Banyak sekali ditemui permasalahan yang berkaitan dengan pelanggaran hukum dalam permasalahan lalu lintas, Pelanggaran yang sering terjadi dalam permasalahan lalu lintas yaitu tidak memakai helm, menerobos lampu merah, tidak memiliki SIM atau STNK, tidak menghidupkan lampu pada siang hari, dan melanggar rambu rambu dan marka yang sering terjadi di kalangan anak-anak sekolah. Meningkatnya kebutuhan masyarakat dalam bidang transportasi berdampak pula pada pelanggaran-pelanggaran lalu lintas yang tiap tahun meningkat, pelanggaran-pelanggaran tersebut tidak hanya dilakukan oleh orang dewasa, tetapi juga oleh anak karena kurangnya pemahaman akan keselamatan berlalu lintas (Nugroho, 2017).

Menurut Undang-undang No. 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan, kecelakaan lalu lintas dibagi menjadi tiga jenis, yaitu:

1. Kecelakaan lalu lintas ringan, yaitu kecelakaan yang mengakibatkan kerusakan kendaraan dan/atau barang.
2. Kecelakaan lalu lintas sedang, yaitu kecelakaan yang mengakibatkan luka ringan dan kerusakan kendaraan dan/atau barang.
3. Kecelakaan lalu lintas berat, yaitu kecelakaan yang mengakibatkan korban meninggal dunia atau luka berat.

Kecelakaan lalu lintas merupakan kejadian yang harus dihindari dalam manajemen operasi jalan karena dapat mengancam keselamatan pengguna jalan. Kejadian kecelakaan beresiko terhadap keselamatan pengguna jalan serta kerugian materil akibat kerusakan kendaraan dan barang. Dalam kecelakaan yang fatal, munculnya korban jiwa menjadi kerugian yang tidak ternilai karena tidak dapat tergantikan (Zanuardi and Suprayitno, 2018).

## **II.5 Sosialisasi Keselamatan Berlalu Lintas**

Pendidikan lalu lintas dilaksanakan dalam payung perilaku pengguna jalan yang merupakan pilar keempat. Selanjutnya Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2009 Pasal 208 ayat 2a menjelaskan bahwa untuk mencapai tujuan sebagaimana dimaksud pada ayat (1), perlu dilakukan upaya untuk menciptakan dan mewujudkan budaya keamanan dan keselamatan lalu lintas dan angkutan jalan. Upaya tersebut antara lain dengan melaksanakan pendidikan lalu lintas sejak dini, menegakkan hukum secara konsisten dan berkesinambungan, melakukan sosialisasi dan internalisasi prosedur dan

etika lalu lintas serta program keamanan dan keselamatan lalu lintas dan angkutan jalan, menunjukkan penghormatan terhadap langkah-langkah keselamatan lalu lintas dan angkutan jalan, dan membangun sistem perlindungan lalu lintas. lingkungan ruang lalu lintas yang mendorong ketertiban penggunaan jalan.

Proses sosialisasi adalah proses yang sulit. Dari makhluk biologis, manusia berevolusi menjadi makhluk berbudaya yang dapat menjalankan perannya baik sebagai individu maupun sebagai anggota komunitas dengan cara yang dapat diterima. Perilaku prospektif seseorang akan semakin berkembang dan menjadi bagian dari kepribadiannya apabila tidak melanggar nilai dan norma (Cahyadi, Ketut Resika Arthana and Made Ardwi Pradnyana, 2020).

Praktek memberitahukan atau mengubah sikap, pendapat, atau perilaku seseorang ketika melewati lalu lintas, baik secara langsung maupun tidak langsung, dikenal dengan sosialisasi keselamatan lalu lintas. Peter L. Berger dan Luckman membedakan dua macam sosialisasi, yaitu sebagai berikut:

1. Sosialisasi Primer

Merupakan sosialisasi pertama yang dialami seseorang sejak masa kanak-kanak, ketika mereka belajar bagaimana menyesuaikan diri dengan kelompok sosial kecil keluarga mereka.

2. Sosialisasi Sekunder

Sosialisasi sekunder adalah tahapan lanjutan setelah sosialisasi primer, di mana individu diperkenalkan pada norma-norma dan nilai-nilai yang lebih kompleks dalam lingkungan masyarakat yang lebih luas.

## **II.6 Materi Marka Jalan**

### **II.6.1 Pengertian Marka**

Pengertian Marka Jalan menurut Peraturan Menteri Perhubungan Nomor 34 Tahun 2014 yang diubah dengan Peraturan Menteri Perhubungan Nomor 67 Tahun 2018. Marka Jalan adalah suatu tanda yang berada di permukaan jalan atau di atas permukaan jalan yang meliputi peralatan atau tanda yang berbentuk garis membujur, garis melintang, garis serong serta lambing lainnya yang berfungsi untuk mengarahkan arus lalu lintas dan membatasi daerah kepentingan lalu lintas.

## II.6.2 Jenis Dan Fungsi Marka

Berikut adalah jenis - jenis marka berdasarkan PM 67 Tahun 2018 yaitu sebagai berikut (Perhubungan, 2018)

### 1. Marka Membujur

Marka Membujur adalah marka yang sejajar dengan sumbu jalan. Ada tiga jenis marka garis membujur, yaitu:

#### a. Marka Utuh

Marka utuh berfungsi untuk memberikan informasi agar Pengemudi dilarang melintasi marka jalan ini. Biasanya dipasang di tempat tempat yang mengandung bahaya, misalnya tikungan, tanjakan, turunan, atau tempat yang ramai.



**Gambar II.1** Marka Utuh  
(Sumber: otomotif.kompas.com)

#### b. Marka Putus – putus

Marka Putus – putus digunakan untuk beberapa hal yaitu memberi informasi kepada pengemudi supaya tidak melintasi marka jalan ini, misalnya untuk pindah jalur atau mendahului kendaraan lain.



**Gambar II.2** Marka Putus – putus  
(Sumber:51ststatetavern.com)

#### c. Marka Putus – Putus dan Utuh

Marka Putus – putus dan Utuh berfungsi untuk memberikan informasi kepada pengemudi yang berada di sisi jalan yang lebih dekat dengan marka Putus – putus, boleh melintasi

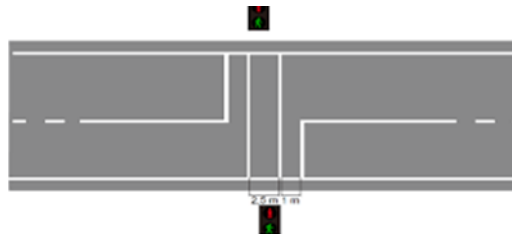
marka kombinasi. Sebaiknya, pengemudi yang berada di sisi jalan yang lebih dekat dengan marka penuh, dilarang melintasi marka kombinasi. Pengemudi yang berada di sisi jalan yang lebih dekat dengan marka penuh.



**Gambar II.3** Marka putus – putus dan Utuh  
(Sumber: carmudi.co.id)

## 2. Marka Melintang

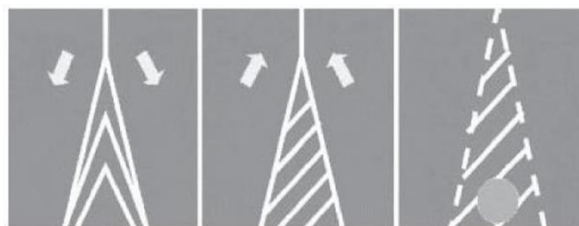
Marka Melintang adalah marka yang tegak lurus terhadap sumbu jalan. Marka ini digunakan untuk meningkatkan pengendaraan untuk berhenti atau mengurangi kecepatan. Marka ini juga berfungsi untuk menguatkan rambu dan traffic light.



**Gambar II.4** Marka Melintang  
(Sumber:otomotif.kompas.com)

## 3. Marka Serong

Marka Serong adalah marka yang membentuk garis utuh yang tidak termasuk dalam pengertian marka membujur atau marka melintang. Guna nya untuk menyatakan suatu daerah di permukiman jalan yang bukan merupakan jalur lalu lintas kendaraan.



**Gambar II.5** Marka Serong  
(Sumber:sabharapolressikka.blogspot.com)

#### 4. Marka Lambang

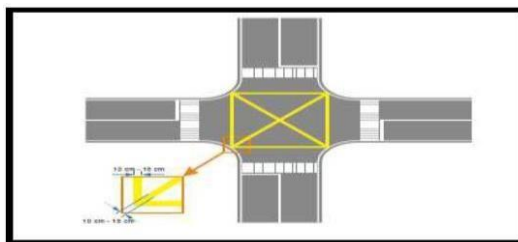
Marka lambang adalah tanda yang mengandung arti tertentu untuk menyatakan peringatan, perintah, dan larangan untuk melengkapi atau menegaskan maksud yang telah disampaikan oleh rambu lalu lintas atau tanda lalu lintas lainnya. Bentuknya berupa panah, segitiga, atau tulisan dipergunakan untuk mengulangi maksud rambu – rambu lalu lintas atau untuk memberitahu pemakai jalan yang tidak dinyatakan dengan rambu.



**Gambar II.6** Marka Serong  
(Sumber: <https://slideplayer.info>)

#### 5. Marka Kuning

Marka kotak kuning adalah marka jalan berupa kotak segi empat berwarna kuning yang berfungsi untuk melarang kendaraan berhenti di area tersebut



(Sumber: [depok.suara.com](http://depok.suara.com))

**Gambar II.7** Marka Kotak Kuning

#### 6. Marka Lainnya

Marka lainnya terdiri dari marka tempat penyeberangan, marka larangan parkir dan berhenti di jalan, marka peringatan perlintasan sebidang antara rel dan jalan, marka lajur sepeda, lajur khusus bus, lajur sepeda motor, marka keluar masuk lokasi tertentu, marka kewaspadaan dan efek kejut.



Marka jalan dapat berupa warna yang memiliki arti tertentu yaitu:

1. Marka berwarna putih yang berarti mewajibkan untuk mengikuti perintah atau larangan sesuai dengan bentuk marka tersebut;
2. Marka berwarna kuning berarti ada larangan berhenti pada area tersebut;
3. Marka jalan berwarna merah menyatakan keperluan atau tanda khusus;
4. Marka jalan berwarna lainnya berupa warna hijau dan coklat yang menyatakan daerah kepentingan khusus harus dilengkapi dengan rambu petunjuk.

## **II.7 Media Sosialisasi**

### **II.7.1 Pengertian Media Sosialisasi**

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perhatian, dan motivasi untuk meningkatkan pembelajaran (Isa and Rustini, 2023). Media yang berfungsi sebagai perantara dalam bersosialisasi disebut dengan media sosialisasi. Informasi disebarluaskan melalui media ini dalam rangka memenuhi fungsi sosialisasi (Reynaldi et al., 2022).

### **II.7.2 Manfaat Media Sosialisasi**

Manfaat dari penggunaan media dalam pembelajaran menurut Azhar Arsyad (2009 : 28) terdapat tiga hal, yaitu :

1. Untuk meningkatkan proses hasil pembelajaran, pastikan pesan dan informasi tersampaikan dengan jelas.
2. Menarik perhatian anak-anak ke arah yang baru dan menjaganya tetap di sana untuk memicu rasa ingin tahu mereka dan memungkinkan mereka untuk terlibat dengan lingkungan sekitarnya secara langsung.
3. Materi pembelajaran dapat melampaui batasan temporal, spasial, dan sensorik.

### II.7.3 Media Sosialisasi Edukatif

Alat Permainan Edukatif adalah segala jenis peralatan bermain yang dimaksudkan untuk membantu menjelaskan konsep, mendorong area pertumbuhan anak tertentu, dan menanamkan rasa senang serta nilai pendidikan di dalamnya. Ketika anak-anak terlibat dengan alat permainan, mereka secara tidak sadar akan belajar dan memahami sekaligus mendapatkan pengalaman belajar yang otentik. Sedangkan alat permainan yang dapat meningkatkan fungsi kesenangan dan edukatif adalah alat permainan edukatif (Mita and Qalbi, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa alat permainan edukatif, baik berupa teknologi dasar maupun klasik, dapat mendorong tindakan anak untuk mempelajari sesuatu tanpa disadari oleh anak.

## II.8 Anak Sekolah Dasar

### II.8.1 Pengertian Anak SD

Anak-anak usia sekolah dasar merupakan generasi penerus yang akan menentukan bagaimana masa depan suatu bangsa dan negara. Sebagai generasi penerus anak akan tumbuh dan berkembang menyesuaikan dengan tahapan-tahapan pertumbuhan dan perkembangan masing-masing, karena setiap anak memiliki tahap pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda-beda. Pada usia sekolah dasar anak masuk dalam perkembangan tahap semangat untuk mengeksplor lingkungan yang ada disekitarnya, selalu ingin berinteraksi dengan orang-orang, dan cenderung senang dengan hal-hal baru yang membuat anak tersebut penasaran. Pada saat anak memasuki usia sekolah dasar yaitu usia 6-12 tahun, anak sedang dalam tahap proses perkembangan yang pesat. Bukan hanya pesat dalam perkembangan secara fisik, namun juga pesat dalam perkembangan psikologinya.

### II.8.2 Karakteristik Umum Anak SD

Menurut Suriadi dan Yuliani (2006) anak yang berusia 6-12 tahun atau anak usia sekolah dasar biasanya memiliki karakteristik yang berbeda-beda.

1. Anak usia 8-9 tahun, pada usia ini biasanya anak masuk dalam tahap mulai mengenal, mengetahui dan memahami aturan apa saja

yang dapat berlaku pada anak seusianya. Pada usia ini juga anak sudah bisa mengetahui bagaimana konsep rahasia dan adil. Hal ini merupakan bentuk dari keterampilan anak dalam menyembunyikan suatu informasi yang dia miliki dari orang lain.

2. Anak usia 9-10 tahun, pada usia ini anak sudah mulai mengetahui dan dapat merasakan malu dan bangga terhadap sesuatu. Pada usia ini juga anak sudah dapat meluapkan dan mengungkapkan emosi yang dia rasakan.
3. Anak usia 10-11 tahun, memasuki usia ini anak sudah bisa memilih apakah emosinya akan diungkapkan atau disembunyikan. Pada usia juga ini anak sudah dapat memberikan reaksi pada emosi orang lain dan anak sudah dapat merasakan berbagai emosi seperti merasa sedih, takut dan marah sehingga anak mampu menyesuaikan diri dan mampu mengungkapkan dengan emosi yang dirasakannya.
4. Anak usia 11-12 tahun, ketika memasuki usia ini anak sudah mulai dapat mengetahui mana yang menurut dia baik dan mana yang menurut dia buruk, nilai-nilai, dan norma-norma dan aturan apa saja yang berlaku pada lingkungan sekitarnya serta adanya peningkatan pada perkembangannya sehingga tidak selalu seperti pada saat usia kanak-kanak awal. Pada usia ini juga Perilaku anak semakin beragam.

## II.9 Keaslian Penelitian

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu atau studi pendahuluan ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, antara lain sebagai berikut :

**Tabel II. 1** Penelitian Relevan

No	Judul penelitian	Penulis	Hasil
1	Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodat Bahasa Arab	Nafsiah Hafidzoh Rahman	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaar Media Flashcard Dalam meningkatkar Daya Ingat Siswa kelas II SD Al Rahman Darul Ilmi Pada Pembelajaran Bahasa Arab

<b>No</b>	<b>Judul penelitian</b>	<b>Penulis</b>	<b>Hasil</b>
2	Pengembangan Media Flashcard Materi Pahlawanku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar	Insyirah Shafa, 2022	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran flashcard dalam materi Pahlawanku dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD.
3	Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Keterampilan Membaca Muatan Materi Bahasa Indonesia	Baiq Widya Ningsih, 2022	Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran flash card terhadap keterampilan membaca siswa kelas I Gugus 01 Kecamatan Pujuit.

Perbedaan dengan penelitian pertama yaitu pada penelitian ini bertujuan mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Dalam meningkatkan Daya Ingat Siswa kelas 5 SD Pada Pembelajaran Marka Jalan. Perbedaan dengan penelitian kedua yaitu Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran flashcard dalam materi Marka Jalan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SD.

Perbedaan dengan penelitian ketiga yaitu Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran flash card terhadap pemahaman siswa kelas 5 SD dalam Materi Marka Jalan.