

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Lalu lintas merupakan kegiatan yang berlangsung di jalan raya dan memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari. Memahami serta menerapkan aturan lalu lintas dapat membantu menjaga keselamatan diri sendiri maupun orang lain. Meningkatkan kesadaran dan pemahaman tentang cara mencegah kecelakaan merupakan langkah penting untuk mencapai tingkat keselamatan yang lebih baik (Tukino et al., 2023). Anak-anak perlu mendapatkan pendidikan mengenai pentingnya keselamatan di jalan, serta dibiasakan untuk bersikap tertib dalam berlalu lintas sejak usia sekolah dasar agar rasa kepedulian diri mereka terhadap keselamatan di jalan menjadi bagian dari karakter mereka (Amir et al., 2023). Dengan memiliki pemahaman yang baik tentang keselamatan berlalu lintas, anak-anak akan lebih berhati-hati dan bertanggung jawab saat berada di jalan.

Pada era digital yang berkembang pesat, pemanfaatan media gamifikasi dalam proses pembelajaran di sekolah dasar semakin mendapat perhatian karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, untuk mencapai pembelajaran yang berkualitas atau unggul, perlu dirancang strategi inovatif yang mampu mengajarkan Pendidikan berkeselamatan berlalu lintas secara efektif (Nuril Pitriyati et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi, seperti *game* edukasi digital merupakan solusi inovatif sebagai media pembelajaran untuk anak sekolah dasar mengenai pendidikan berlalu lintas dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Pendidikan berlalu lintas merupakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran, pengetahuan, dan keterampilan individu dalam memahami serta mematuhi aturan dan norma yang berlaku di jalan (Hidayat et al., 2022). Berdasarkan hasil kegiatan penyuluhan tertib berlalu-lintas menunjukkan bahwa tingkat Pendidikan berlalu lintas di sekolah dasar masih tergolong rendah. Pemahaman keselamatan berlalu

lintas sangat diperlukan untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab pada saat berkendara di jalan (Magfirona et al., 2022).

Salah satu cara untuk meningkatkan keselamatan lalu lintas bagi anak-anak usia sekolah dasar merupakan dengan memberikan edukasi atau pendidikan tentang keselamatan berlalu lintas (Pembuain et al., 2024). Banyak cara yang dapat dilakukan untuk menyalurkan ilmu paham berlalu lintas seperti contoh melalui media *game*. Pemanfaatan media *game* dalam memberikan pembelajaran sangat memberikan dampak yang positif selama pemberian materi sesuai kebutuhan (Edwin Nathaniel, Th. Adi Purnomo Sidhi, 2021). Keberhasilan pembelajaran bergantung pada berbagai faktor yang merupakan dari proses pembelajaran itu sendiri. Komponen tersebut meliputi guru, tujuan, sarana dan strategi atau metode, serta model pembelajaran itu sendiri (Bakhri, 2023). Namun, pengguna media *game* untuk pembelajaran bersama anak sekolah dasar mempunyai tantangan sendiri. Kita harus memastikan bahwa media *game* yang digunakan memenuhi kebutuhan dan kemampuan anak (Abidin & Kurniawati, 2020). Selain itu, penggunaan media *game* juga harus diintegrasikan dengan baik kedalam kurikulum dan pembelajaran yang ada.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Purwoyoso 01 dan SD Pancasila, Rambu lalu lintas diajarkan pada mata pelajaran kelas 6 untuk memberikan pemahaman tentang pentingnya keselamatan berlalu lintas. Inovasi *game* edukasi dapat dirancang sebagai media untuk pembelajaran siswa. Inovasi ini memungkinkan *game* edukasi rambu lalu lintas menjadi media pembelajaran yang lebih menarik, dan efektif bagi anak-anak sekolah dasar. Dengan media pembelajaran ini siswa dapat belajar secara bertahap dan lebih memahami pentingnya keselamatan berlalu lintas. *Game* edukasi yang dikembangkan berupa *game puzzle* rambu lalu lintas, yang dirancang agar selaras dengan kurikulum pembelajaran di sekolah, sehingga dapat mendukung proses belajar dengan cara yang menyenangkan dan bermakna. Permasalahan ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, seperti *game* edukasi, yang menjadi fokus dalam penelitian ini, yaitu "**Rancang Bangun**

***Game* Edukasi Rambu Lalu Lintas sebagai Media Pembelajaran Sekolah Dasar."**

I.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun *game* edukasi rambu lalu lintas sebagai media pembelajaran sekolah dasar?
2. Sejauh mana pemahaman anak sekolah dasar mengenai rambu-rambu lalu lintas dapat dianalisis melalui pembelajaran menggunakan media *game*?

I.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok penelitian agar penelitian lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan penelitian sehingga tujuan penelitian dapat tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibangun lebih ditujukan untuk anak sekolah dasar.
2. Aplikasi yang akan dibangun menggunakan *software Unity Hub*
3. Aplikasi yang akan dibangun merupakan *game* edukasi dengan tampilan dua dimensi (2D).
4. Aplikasi yang dibangun hanya menjelaskan mengenai rambu lalu lintas.
5. Rambu yang digunakan hanya sesuai dengan anak sekolah dasar.
6. Hanya rambu lalu lintas yang menjadi indikator point di *game* ini.

I.4. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendesain *game* yang efektif yang dapat digunakan untuk mengajarkan anak usia sekolah dasar mengenai rambu-rambu lalu lintas, dengan harapan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka.

2. Menganalisis pemahaman anak sekolah dasar mengenai rambu-rambu lalu lintas melalui pembelajaran menggunakan media *game*, agar dapat mengetahui efektivitas media *game* dalam proses pembelajaran tersebut.

I.5. Manfaat Penelitian

I.5.1. Bagi Sekolah Dasar

1. Membantu anak-anak mengenali dan memahami arti rambu lalu lintas, yang penting untuk keselamatan di jalan.
2. Mendorong perkembangan keterampilan berpikir dan pemecahan masalah melalui tantangan yang menyenangkan.
3. Mengasah keterampilan motorik halus anak saat berinteraksi dengan elemen permainan.
4. Mendorong interaksi sosial dan kerjasama saat dimainkan secara kelompok, meningkatkan kemampuan komunikasi.
5. Menghadirkan cara belajar yang menarik, sehingga meningkatkan minat anak untuk belajar.
6. Membantu anak-anak mengingat informasi mengenai rambu lalu lintas lebih baik.
7. Meningkatkan fokus dan konsentrasi anak selama proses belajar.
8. Menjadikan pembelajaran tentang keselamatan lalu lintas lebih efektif dan menyenangkan.

I.5.2. Bagi penulis

1. Menyediakan solusi praktis untuk masalah keselamatan lalu lintas di kalangan anak-anak.
2. Memperdalam pemahaman tentang efektivitas metode pembelajaran berbasis *game*.
3. Memberikan rekomendasi bagi pendidik dalam mengimplementasikan *game* sebagai alat pembelajaran.
4. Meningkatkan kesadaran tentang pentingnya keselamatan lalu lintas di kalangan anak-anak.

5. Mendorong inovasi dalam metode pengajaran yang dapat diterapkan di sekolah.

I.5.3. Bagi PKTJ

1. Menjadi landasan bagi pengembangan program-program edukasi yang lebih terencana
2. Meningkatkan reputasi PKTJ Tegal sebagai lembaga yang peduli terhadap keselamatan dan pendidikan masyarakat.
3. Memperluas jangkauan program melalui kerjasama dengan sekolah dan komunitas lokal.
4. Menciptakan dampak positif yang lebih besar di masyarakat melalui pendidikan keselamatan lalu lintas.
5. Meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya keselamatan berlalu lintas.
6. Menghadirkan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi anak-anak.
7. Membangun jaringan kerja yang lebih luas antara PKTJ, sekolah, dan komunitas.

Manfaat penelitian ini adalah untuk menambah referensi ilmu

I.6. Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui pembahasan pada penelitian ini secara menyeluruh, maka sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagian Awal Skripsi

Bagian awal memuat halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan, halaman persembahan, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar tabel, halaman daftar gambar dan halaman daftar lampiran.

2. Bagian Utama

Bagian utama terbagi atas bab dan subbab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini membahas mengenai beberapa hal yang terkait dengan penelitian yang relevan, kajian teori dan landasan teori.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini membahas beberapa hal terkait waktu dan tempat penelitian, instrumen penelitian, diagram alir penelitian, metodologi pengambilan dan pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Merupakan inti penelitian ini, menampilkan hasil dan pembahasan data yang diolah dengan perhitungan yang relevan melalui grafik, gambar, dan tabel. Bab ini juga mengidentifikasi permasalahan dari lokasi penelitian sebagai dasar untuk merumuskan saran dan rekomendasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Merupakan proses terakhir dari sebuah penelitian dimana dalam bab ini peneliti menarik kesimpulan dan rekomendasi hasil penelitian. Kesimpulan dan saran ini merupakan jawaban dari rumusan masalah dan bentuk tercapainya tujuan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber ataupun referensi yang telah digunakan untuk mendukung pelaksanaan dalam penyusunan tugas akhir yang bisa berupa media cetak, media elektronik, ataupun dalam bentuk website.

LAMPIRAN

Instrumen ataupun indicator yang digunakan dalam proses penyusunan ataupun dalam pengambilan data pada penelitian.