



Penelitian Efektivitas Penggunaan Media Puzzle Penanda Dalam Meningkatkan Pengetahuan Keselamatan Lalu Lintas Pada Siswa Sekolah Dasar Di Kabupaten Batang

Dyah Pangestu Suhartati^a, Tri Susila Hidayati^b, Suprpto Hadi^c, Dessi Rosdiana^d
^{abcd}Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan Kota Tegal

Korespondensi penulis: dessiros12@gmail.com

Abstract

This research is based on the importance of improving road safety from an early age. The aim of this research is to increase understanding of traffic ethics, especially in the context of road markings, for grade 6 students at SD Negeri Tegalsari 5, Batang Regency. The research method used is the development method or known as Research and Development (R&D) which applies the ADDIE development model. Puzzle media is used as a socialization tool. The sample for this research consisted of 50 grade 6 elementary school students. Data collection was carried out using the Single-Group Pretest-Posttest Design method, and data analysis was carried out using IBM SPSS Statistics, including normality and validation testing. The results of the paired test show the output sig = 0.000 < 0.005 so the null hypothesis (Ho) is rejected. This shows that there is a significant difference in understanding and added value before and after using social networks. Before familiarization with the marking quiz material, the level of knowledge of students at SD Negeri Tegalsari 5 Batang regarding road markings was 41.2 and after socialization it increased to 80.8. The effectiveness of this media is also measured by the N-Gain value of 67%, which is quite effective social media.

Keywords: Puzzle Media, Traffic

Abstrak

Penelitian ini didasari oleh pentingnya peningkatan keselamatan jalan raya sejak usia dini. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman etika berlalu lintas khususnya dalam konteks marka jalan pada siswa kelas 6 SD Negeri Tegalsari 5 Kabupaten Batang. Metode penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan atau dikenal dengan Research and Development (R&D) yang menerapkan model pengembangan ADDIE. Media puzzle digunakan sebagai alat sosialisasi. Sampel penelitian ini berjumlah 50 siswa kelas 6 SD. Pengumpulan data dilakukan dengan metode Single-Group Pretest-Posttest Design, dan analisis data dilakukan dengan menggunakan IBM SPSS Statistics, meliputi pengujian normalitas dan validasi. Hasil uji T berpasangan menunjukkan output sig = 0,000 < 0,005 sehingga hipotesis nol (Ho) ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pemahaman dan nilai tambah sebelum dan sesudah menggunakan jejaring sosial. Sebelum sosialisasi dengan materi kuis penandaan, tingkat pengetahuan siswa SD Negeri Tegalsari 5 Batang terhadap marka jalan adalah 41,2 dan setelah sosialisasi meningkat menjadi 80,8. Efektivitas media ini juga diukur dengan nilai N-Gain sebesar 67% yang merupakan media sosial yang cukup efektif.

Kata Kunci: Media Puzzle, Lalu Lintas

LATAR BELAKANG.

Kesadaran lalu lintas jalan merupakan aspek penting dalam transportasi yang bertujuan untuk memastikan perlindungan, kenyamanan, dan kelancaran pergerakan manusia, barang, hewan, dan benda dari satu tempat ke tempat lain melalui sarana transportasi tertentu dan jalur yang telah ditentukan. Keselamatan di jalan raya berkait erat dengan konstruksi jalan, melibatkan lima aspek utama, yakni perencanaan, perancangan, pelaksanaan, pengoperasian, dan pemeliharaan jalan. Memenuhi semua aspek ini penting untuk mendukung keselamatan dan kelancaran lalu lintas di masyarakat. Pembangunan jalan yang tidak memperhatikan aspek-aspek tersebut dapat meningkatkan risiko terjadinya kecelakaan lalu lintas

Received Juli 30, 2022; Revised Agustus 30, 2022; Accepted September 30, 2022

* Dyah Pangestu Suhartati, dessiros12@gmail.com

(Ruktiningsih, 2017). Kecelakaan lalu lintas adalah insiden di mana kendaraan bermotor bertabrakan dengan kendaraan lain atau benda lainnya, yang dapat mengakibatkan kerusakan, luka ringan hingga berat, atau bahkan kematian bagi manusia atau hewan (Saputra, 2017). Pada tahun 2020, tercatat sekitar 100.028 kasus kecelakaan, menurun sekitar 14% dibandingkan tahun sebelumnya yang mencapai 116.411 kasus. Data dari Korps Lalu Lintas Polri juga menunjukkan penurunan sebesar 45% dalam kasus korban luka ringan, yaitu dari 206.447 kasus pada tahun 2019 menjadi 113.518 kasus pada tahun 2020. Sementara itu, korban luka berat juga mengalami penurunan sebesar 14%, turun dari 12.475 pada tahun 2019 menjadi 10.751 pada tahun 2020. Jumlah kematian akibat kecelakaan lalu lintas pada tahun 2020 adalah 23.529 kasus, turun sekitar 8% dibandingkan tahun sebelumnya yang berjumlah 25.671 korban. Penurunan ini mungkin disebabkan oleh pembatasan perjalanan yang diberlakukan oleh pemerintah sebagai respons terhadap pandemi Covid-19, dengan rata-rata 1.960 orang meninggal setiap bulan akibat kecelakaan lalu lintas, atau sekitar 65 orang per bulan, atau 2 hingga 10 kematian per jam (Sumber: Kepolisian Republik Indonesia (Polri), 6 November 2021). Faktor penyebab kecelakaan, terutama dalam konteks lalu lintas jalan, melibatkan faktor manusia, faktor fisik, faktor prasarana, dan faktor lingkungan. Faktor manusia masih menjadi penyebab utama kecelakaan, dengan sebagian besar kejadian kecelakaan disebabkan oleh pelanggaran peraturan oleh manusia. Pelanggaran ini mencakup ketidakpatuhan terhadap peraturan, kesulitan dalam memahami makna rambu dan marka jalan, serta kurangnya ketaatan terhadap Alat Pemberi Isyarat Lalu Lintas (APILL).

Kebanyakan masyarakat juga sering tidak mematuhi peraturan, mengemudi dalam keadaan mengantuk, lalai atau lelah, kurang pengalaman dalam berkendara, mengemudi di bawah pengaruh alkohol, obat-obatan terlarang, atau obat-obatan tertentu, penggunaan ponsel saat mengemudi, dan mudah terpancing oleh perilaku berbahaya dari pengguna jalan lainnya, yang dapat menyebabkan emosi saat berkendara (Saputra, 2017). Untuk mengurangi angka kecelakaan, Program Dekade Aksi Keselamatan Jalan telah diterapkan sesuai dengan Instruksi Presiden Nomor 4 Tahun 2013. Program ini adalah bagian dari upaya untuk mencapai pilar keempat dari Rencana Keselamatan Nasional Komprehensif (RUNK), yang bertujuan untuk mendorong perilaku lebih aman di kalangan pengguna jalan. Untuk mencapai tujuan ini, pendidikan, pelatihan, bimbingan, konsultasi, dan informasi tentang lalu lintas diperlukan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap hukum dan etika lalu lintas, serta mengubah perilaku pengguna jalan, dengan harapan dapat mengurangi angka kecelakaan dan pelanggaran lalu lintas (UU No. 22 Tahun 2009 Pasal 200). Kesadaran tentang keselamatan jalan raya harus dimulai sejak dini untuk membentuk pemikiran dan karakter anak secara lebih efektif, agar mencapai tujuan pendidikan keselamatan. Sekolah Dasar (SD) memiliki peran penting dalam penyampaian pendidikan selama enam tahun bagi anak-anak usia 6 hingga 12 tahun (Zulvira dkk., 2021).

Siswa SD memiliki karakteristik seperti suka bermain, suka bergerak, suka bekerja dalam kelompok, dan suka belajar melalui pengalaman langsung (Anna, 2017). Oleh karena itu, dalam memberikan materi kepada siswa kelas atas, guru perlu mengembangkan desain media sosialisasi yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa. Ketidaksesuaian desain media sosialisasi dengan karakteristik perkembangan siswa dapat menghambat pencapaian tujuan sosialisasi (Jayawardana, 2017). Menurut Djamarah dkk. (1995, p. 120), media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Gagné (Sujiono et al., 2009, p. 8.4) mendefinisikan media sebagai berbagai jenis komponen yang dapat memotivasi siswa untuk belajar. Salah satu jenis media yang umum digunakan dalam komunikasi sosial adalah media puzzle, yang melibatkan permainan menyusun potongan-potongan gambar hingga membentuk suatu gambar utuh. Media puzzle sering digunakan dalam upaya sosialisasi masyarakat karena memiliki nilai edukasi yang kuat (Astuti dan Istiarini, 2020).

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Batang, yang memiliki populasi sebanyak 300 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, yaitu metode pemilihan sampel yang didasarkan pada pertimbangan tertentu. Penggunaan metode ini dipilih karena sesuai dengan kebutuhan penelitian kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari seluruh siswa kelas 6, yang berjumlah 50 orang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang permainan puzzle yang berkaitan dengan marka jalan dan mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan pengetahuan siswa di SDN Tegalsari 5 Batang, baik sebelum maupun sesudah penggunaan media sosialisasi berbasis puzzle. Penelitian ini menggunakan analisis pre-test dan post-test untuk menilai perubahan dalam pengetahuan siswa sebelum dan sesudah terlibat dalam sosialisasi berbasis puzzle.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rata-rata nilai pre-test sebelum menggunakan media bantu puzzle adalah sebesar 41,2, yang terkategori sebagai "Rata-Rata." Setelah penggunaan materi puzzle, rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 80,8, yang terkategori sebagai "Sangat Baik." Dari 50 siswa yang mengikuti sosialisasi, peringkat ini menunjukkan bahwa minat siswa memainkan peran penting dalam meningkatkan motivasi mereka untuk mempelajari lebih lanjut materi yang disampaikan. Materi puzzle penanda terbukti efektif dalam penyampaian pesan, yang terbukti dengan peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakannya. Penggunaan materi puzzle penanda dalam sosialisasi mendapat tanggapan positif dari siswa, yang ditunjukkan oleh tingkat retensi yang tinggi sebesar 97%, yang masih tergolong dalam kategori tinggi. Meskipun terdapat penurunan sebesar 2,22% dalam kemampuan mengingat, hal ini dapat dijelaskan oleh fenomena lupa yang dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk materi yang baru dipelajari, memori pribadi, dan waktu pengujian.

Tes memori dilakukan satu minggu setelah tes penilaian awal. Untuk mengatasi masalah ini, penting untuk memberikan dokumentasi berulang kali. Faktor-faktor yang mempengaruhi retensi memori meliputi pilihan strategi sosialisasi, karakteristik materi, kemampuan belajar siswa, waktu pengujian retensi, serta faktor internal seperti usia, kondisi fisik, dan kebiasaan makan. Dalam penelitian ini, pemilihan media puzzle sebagai strategi sosialisasi tampaknya belum optimal, disertai dengan penurunan retensi sebesar 2,22% selama satu minggu. Faktor-faktor lain seperti kemampuan belajar siswa dan waktu pengujian retensi juga memengaruhi hasil. Hasil uji T-test berpasangan menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) = 0,000 < 0,05, yang berarti terdapat perbedaan antara hasil pre-test dan post-test. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan materi puzzle penanda memiliki dampak pada perubahan pengetahuan siswa sebelum dan sesudah penggunaannya. Dari 50 siswa yang mengikuti kegiatan sosialisasi, 32 siswa mendapatkan penilaian sikap "Sangat Baik" dan 18 siswa mendapatkan penilaian sikap "Baik." Nilai tertinggi adalah 3,8 untuk kategori penilaian sikap "Sangat Baik," sedangkan nilai terendah adalah 2,6 untuk kategori penilaian sikap "Baik." Hasil ini menunjukkan bahwa permainan puzzle penanda ini memberikan pengalaman menarik dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi dengan baik dalam kegiatan sosial.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dari penelitian, dapat disimpulkan bahwa media puzzle marka telah memperhatikan aspek keamanan, ukuran, berat, desain, fungsi, dan bahan. Keamanan media ini telah diperhatikan dengan baik, tanpa bagian tajam dan menggunakan bahan yang tidak mudah pecah. Ukuran dan beratnya juga sesuai dengan usia siswa. Desainnya menarik dengan beragam pilihan warna untuk menarik minat siswa. Media puzzle marka cukup efektif sebagai alat sosialisasi, dengan nilai g sebesar 67%. Hal ini juga terlihat dari peningkatan rata-rata nilai antara pre-test dan post-test, dari 42,1 menjadi 80,8.

DAFTAR PUSTAKA

- _____. Peraturan Menteri Perhubungan Nomor PM 67 Tahun 2018 Tentang Marka Jalan. Jakarta : Kementerian Perhubungan
- _____. 2009. UU Nomer 22 tentang Lalu Lintas Angkutan Jalan. Jakarta : Kementerian Perhubungan
- _____. 2003. UU Nomer 20 tentang Sistem Pendidikan nasional. Jakarta : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia
- Anna, T. L. (2017). DAIWI WIDYA Jurnal Pendidikan Vol.04 No.2 Edisi Desember 2017 28. Jurnal Pendidikan, 04(2), 28–42. <https://ejournal.unipas.ac.id/index.php/DW/search/authors/view?firstName=TjitjikLily&middleName=&lastName=Anna&affiliation=&country=>
- Dari, D., Persyaratan, S., Etika, D. A. N., Di, B., & Kupang, K. (2020). PENGARUH TINGKAT PENDIDIKAN TERHADAP PERILAKU BERLALU LINTAS THE EFFECT OF EDUCATION LEVEL ON TRAFFIC BEHAVIOR REVIEW OF ALL VEHICLE , Lukim Nomleni , Ketut M . Kuswara dan Daniel Lay Moy. Jurnal Batakarang, Vol. 1, No.1, Edisi Desember 2020 ISSN 2747-0512, 1(1), 1–6.
- Harmiardillah, S., Kusbiantoro, D., & Dwi, S. (2020). Pengaruh Pemberian Edukasi Booklet Denga Haemorrhagic Fever (DHF) terhadap Tingkat Pengetahuan Orang Tua. Journal of Health Care, 1(1), 1–6.
- Ii, B. A. B. (n.d.). 4 . 5 . 21–50.
- Imron, I. (2019). Analisa Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Kepuasan Konsumen Menggunakan Metode Kuantitatif Pada CV. Meubele Berkah Tangerang. Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE), 5(1), 19–28. <https://doi.org/10.31294/ijse.v5i1.5861>
- Indriastoro, H. A. K., & Rofiq, Z. (2014). Pengembangan multimedia pembelajaran pada standar kompetensi memperbarui halaman web di SMK. Jurnal Pendidikan Vokasi, 4(2), 208–221. <https://doi.org/10.21831/jpv.v4i2.2546>
- Jayawardana, H. B. A. (2017). Paradigma Pembelajaran Biologi Di Era Digital. Jurnal Bioedukatika, 5(1), 12. <https://doi.org/10.26555/bioedukatika.v5i1.5628>
- Khaerudin. (2016). Teknik Penskoran Tes Obyektif Model Pilihan Ganda. Jurnal Madaniyah, 2(XI), 183–200. <https://journal.stitpemalang.ac.id/index.php/madaniyah/article/view/27/14>
- Laksana, S. D., & Karakter, U. P. (n.d.). Urgensi pendidikan karakter bangsa di sekolah. 05(01), 167–184.
- Mina Yumei Santi, G. S. (2016). Pendidikan Keselamatan Sejak Usia Dini Untuk Mengurangi Tingkat Fatalitas Pejalan Kaki. Jurnal Teknik Sipil, 13(2), 104. <https://doi.org/10.24002/jts.v13i2.646>
- Mintardjo, C. M., Mandey, S., & Binalay, A. G. (2016). Pengaruh Sikap, Norma Subjektif Dan Motivasi Terhadap Minat Beli Secara Online Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Di Manado. Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi, 4(1), 395–406.
- Muftakim, H., & Hardini, A. T. A. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Sosial Aspek Kerja Sama Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 7(4), 248–256. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5150347>
- Nuryanto, N. (2018). Peningkatan Mutu Madrasah Ibtidaiyah: School-Based Management Dan Kompetensi Guru Madrasah. Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 4(1), 21. <https://doi.org/10.32332/elementary.v4i1.1075>
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan), 4(1), 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Santy, W. H., & Prapti, N. dwi. (2019). Pengaruh Penerapan Alat Permainan Edukatif (Ape) Terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia 3-5 Tahun Di Kelompok Bermain Aisyiyah 14 Pabean Cantian Kota Surabaya. Journal of Health Sciences, 12(1), 12–20. <https://doi.org/10.33086/jhs.v12i1.810>

- Sefriyani, D. (2018). Perbandingan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa yang Diajar dengan Model Pembelajaran Pencapaian Konsep dan Model Pembelajaran Luar Kelas Detty Syefriyani. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 3(2), 141–147. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr>
- Siregar, Y. R., & Rosmaini. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif pada Materi Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP. *KODE: Jurnal Bahasa*, 11(3), 44–55.
- Sugiyono. (1994). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. Alfabeta.
- Sumarto, S. (2019). Budaya, Pemahaman dan Penerapannya. *Jurnal Literasiologi*, 1(2), 16. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v1i2.49>
- Tambusai, J. P. (2020). *Jurnal Pendidikan Tambusai* *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 4, 105–114.
- Utari, D. (2020). Tingkat Kepuasan Mahasiswa Baru Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia Terhadap Pelayanan Administrasi Akademik Dengan Engagement Mahasiswa Semester 1 Pada Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia. *Jurnal Universitas Islam Indonesia*. https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwiKvJe5u8_1AhX5H7cAHTYRANgQFnoECACQAQ&url=https%3A%2F%2Fdspace.uin.ac.id%2Fbitstream%2Fhandle%2F123456789%2F6533%2F05.4%2520bab%25204.pdf%3Fsequence%3D8%26isAllowed%3Dy&usg=AOvVaw2va
- Wahyuni, M. I. (2015). Penggunaan Media Kartu Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Ipa 5 Sman 1 Rengat. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 123. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v3i2.2503>
- Zulvira, R., Neviyarni, & Irdamurni. (2021). Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1846–1851. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1187>
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, Suharsimi. 2015. *Prosedur Penelitian: suatu Pendekatan Praktik*. Cetakan Ketiga belas. PT. Rineka Cipta. Jakarta
- Arumsari, Anissa. 2016. “Sosialisasi Nilai Peduli Sosial dalam Kehidupan Bermasyarakat menggunakan Strategi Physical Self Assesment kombinasi Answer Gallery pada Karang Taruna Desa Pakis Kelurahan Boto Kecamatan Wonosari Kabupaten Klaten Tahun 2016”. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta. (<http://eprints.ums.ac.id/48939/>). Diakses pada hari 24 September 2020 pukul 20.30 WIB.
- Hardianto, Deni. 2005. “Media Pendidikan sebagai Saran Sosialisasi yang Efektif”. *Majalah Ilmiah Sosialisasi. Universitas Negeri Yogyakarta*. (<https://journal.uny.ac.id/index.php/mip/article/view/5972>). Diakses pada hari Kamis tanggal 16 April 2020 pukul 23.38 WIB.
- Umar, Husein. 2003 . *Metodologi Penelitian. Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka
- Djamarah. S. B, Zain. A. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nana Sudjana. (1996). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: RemajaRosdakarya. 2009. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung