

Pengenalanan Rambu-rambu Lalu Lintas Melalui *Edugames* untuk Siswa Sekolah Dasar di Desa Separe

Titi Anjarini*¹, Candra Listi Rahmawati²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Purworejo

*e-mail: anjarini@umpwr.ac.id¹

Abstrak

Di desa ini tidak semua siswa memiliki latar belakang pada dunia teknologi informasi / IT yang memadai. Oleh karena itu, pengabdian masyarakat ini memberikan pengenalan kepada siswa sekolah dasar berupa *edugames*/permainan berbasis IT dalam rangka mengenalkan rambu-rambu lalu lintas melalui *edugames* yaitu berupa *power point* yang berisi materi tentang rambu-rambu lalu lintas serta menjawab soal yang terkait dengan rambu-rambu lalu lintas. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *game*, anak-anak dapat belajar di waktu luang. Tujuan pengabdian ini adalah pengenalan rambu lalu lintas di Desa Separe ini bertujuan untuk 1. Mengenalkan kepada siswa sekolah dasar tentang rambu-rambu lalu lintas, 2. Meningkatkan kesadaran pembelajaran tentang rambu-rambu lalu lintas dan pentingnya keselamatan di jalan raya. Survei dilakukan kepada peserta untuk mendapatkan kondisi sebelum dan setelah pengenalan yaitu diperoleh data dari angket yang disebar, didapatkan hasil yang menunjukkan bahwa angket yang disebar yaitu sebelum pengenalan rambu-rambu lalu lintas kepada siswa, diperoleh hasil bahwa terdapat skor 6 yaitu pada pertanyaan nomor 1 yang menjawab "Ya", sedangkan pada nomor 7 dan 8 masing-masing mendapatkan skor 1, sehingga pemahaman siswa tentang lalu lintas sangatlah kurang sebelum kegiatan pengenalan rambu-rambu lalu lintas. Sedangkan hasil angket setelah dilakukan kegiatan pengenalan rambu-rambu lalu lintas kepada siswa di Desa Separe diperoleh hasil angket bahwa pada pertanyaan nomor 1 memperoleh skor 15, pertanyaan nomor 2 memperoleh skor 13, pertanyaan nomor 3 memperoleh skor 12, pertanyaan nomor 4 memperoleh skor 14, pertanyaan nomor 5 memperoleh skor 13, pertanyaan nomor 6 memperoleh skor 15, pertanyaan nomor 6 memperoleh skor 15, pertanyaan nomor 7 memperoleh skor 15, pertanyaan nomor 8 memperoleh skor 15, pertanyaan nomor 9 memperoleh skor 15, pertanyaan nomor 10 memperoleh skor 14. Dengan demikian bahwa pada pemahaman tentang rambu-rambu lalu lintas sudah berhasil dan para siswa paham tentang materi yang sudah disampaikan.

Kata kunci: Rambu-rambu Lalu Lintas, *Edugames*

Abstract

In this village, not all students have an adequate background in the world of information technology / IT. Therefore, this community service provides an introduction to elementary school students in the form of *edugames*/IT-based games in order to introduce traffic signs through *edugames* in the form of *power points* containing material about traffic signs and answering questions related to signs. traffic signs. By using *game-based learning media*, children can learn in their spare time. The purpose of this service is the introduction of traffic signs in Separe Village. It aims to 1. Introduce elementary school students about traffic signs, 2. Increase learning awareness about traffic signs and the importance of road safety. The survey was conducted to participants to obtain conditions before and after the introduction, namely data obtained from the questionnaire distributed, the results showed that the questionnaire distributed was before the introduction of traffic signs to students, the result was that there was a score of 6, namely in question number 1 which answered "Yes", while numbers 7 and 8 each got a score of 1, so that students' understanding of traffic was very lacking before the introduction of traffic signs. While the results of the questionnaire after the introduction of traffic signs to students in Separe Village obtained the results of the questionnaire that in question number 1 obtained a score of 15, question number 2 obtained a score of 13, question number 3 received a score of 12, question number 4 obtained a score of 14, question number 5 gets a score of 13, question number 6 gets a score of 15, question number 6 gets a score of 15, question number 7 gets a score of 15, question number 8 gets a score of 15, question number 9 gets a score of 15, question number 10 gets a score of 14. Thus, the understanding of traffic signs has been successful and the students understand the material that has been delivered.

Keywords: Traffic Signs, *Edugames*

1. PENDAHULUAN

Keselamatan berlalu Lalu lintas merupakan cermin budaya bangsa, artinya perilaku berlalu lintas merupakan cermin dari apa yang diyakini, nilai-nilai dan pengetahuan yang dimiliki oleh suatu masyarakat bahkan suatu bangsa. Amanat dari PBB dibidang Road Safety salah satunya adalah dengan membangun RUNK (Rencana Umum Nasional Keselamatan) yang terdiri dari 5 pilar sebagai berikut [1]:

1. Management Road Safety
2. Safer Road
3. Safer Vehicle
4. Safer People
5. Post Crash

Keselamatan berlalu lintas menjadi salah satu prioritas yang harus diperhatikan dan diutamakan oleh seluruh pihak. Untuk mencegah resiko terjadinya kecelakaan lalu lintas, pengguna jalan perlu memperhatikan keamanan, kenyamanan, dan kepatuhan terhadap peraturan lalu lintas. Oleh karena itu, aturan-aturan serta perangkat pendukung dalam kegiatan berlalu lintas disusun dalam bentuk rambu- rambu lalu lintas.

Menurut Undang-Undang No. 22 tahun 2009 tentang lalu lintas dan angkutan jalan, rambu lalu lintas adalah bagian perlengkapan jalan yang berupa lambang, huruf, angka, kalimat, dan/atau perpaduan yang berfungsi sebagai peringatan, larangan, perintah, atau petunjuk bagi pengguna jalan. Rambu lalu lintas di Indonesia antara lain Rambu Peringatan, Rambu Petunjuk, Rambu Larangan, Rambu Perintah serta Pengatur Lalu lintas yaitu aba-aba polisi [2].

Seiring bertambahnya kendaraan bermotor, jumlah pelanggaran dan kecelakaan lalu lintas juga mengalami peningkatan[3]. Menurut data Kepolisian Republik Indonesia, angka pelanggaran dan kecelakaan lalu lintas di Daerah Istimewa Yogyakarta mengalami peningkatan setiap tahunnya [2]. Pelanggaran lalu lintas salah satunya disebabkan oleh pelanggaran rambu lalu lintas. Untuk mengatasi pelanggaran lalu lintas, diperlukan edukasi kepada masyarakat tentang keselamatan berkendara. Edukasi keselamatan berlalu lintas dapat dimulai dari jenjang sekolah dasar.

Penyampaian materi keselamatan berlalu lintas dapat melalui berbagai media. Pada saat ini telah banyak anak bermain game sebagai media hiburan [4]. Dengan menggunakan media berupa edugames yaitu tertib berlalu lintas sehingga para siswa dapat mengenal rambu-rambu lalu lintas dengan belajar sambil bermain.

Edugames merupakan pencerminan pembelajaran pada abad 21 yang mengintegrasikan pembelajaran dikelas menggunakan ICT. Kelas ICT ini merupakan kelas yang bersifat tradisional menjadi kelas yang interaktif dengan berbantuan hardware dengan memiliki konten media yang sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan. Hal ini dikarenakan pada abad 21 teknologi telah mampu menyediakan pembelajaran yang pro aktif, mudah diakses dan komprehensif sebagai lingkungan belajar. Proses pembelajaran edugames cocok digunakan dalam pembelajaran pada masa sekarang yaitu pada abad 21 ini. Pembelajaran pada abad 21 menuntu siswa untuk dapat berinovasi menggunakan teknologi dan mampu bekerjasama [5]

Desa Separe Kecamatan Separe, Kabupaten Purworejo sebagai tempat pengabdian kepada masyarakat dimana sasaran utama dalam pengabdian tersebut adalah siswa Sekolah Dasar di mana selama ini tidak luput dari pembelajaran daring. Program pengenalan rambu-rambu lalu lintas ini diharapkan dapat menambah pegetahuan siswa dalam memberikan edukasi tentang rambu-rambu lalu lintas serta meningkatkan kesadaran pembelajaran tentang rambu-rambu lalu lintas dan pentingnya keselamatan di jalan raya.

Di desa ini tidak semua siswa memiliki latar belakang pada dunia teknologi informasi / IT yang memadai. Oleh karena itu, pengabdian masyarakat ini memberikan pengenalan kepada siswa sekolah dasar berupat edugames/permainan berbasis IT dalam rangka mengenalkan rambu-rambu lalu lintas melalui edugames yaitu berupa power point yang berisi materi tetang rambbu-rambu lalu lintas serta menjawab soal yang terkait dengan

rambu-rambu lalu lintas. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game, anak-anak dapat belajar di waktu luang. Pada game ini, anak-anak diminta untuk menyelesaikan tantangan dengan menjalankan kendaraan sesuai dengan rambu-rambu yang ada dan menjawab pertanyaan berupa arti dari rambu lalu lintas. Jika benar menjawab pertanyaan pemain akan mendapat nilai tambahan, jika salah menjawab pertanyaan akan mendapat pengurangan nilai. Sistem nilai ini bermanfaat agar anak-anak dapat lebih memahami dan mengingat arti dari rambu lalu lintas. Anak yang telah memahaminya dapat menerapkan ketika telah diperbolehkan menggunakan kendaraan bermotor. Edukasi berlalu lintas melalui media game diharapkan dapat mengurangi angka pelanggaran dan kecelakaan lalu lintas. [6]

Tujuan utama dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah untuk membiasakan para peserta didik menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran yang positif dan bermanfaat. Kegiatan yang dilakukan berupa pelatihan mengenai pengenalan rambu-rambu lalu lintas dan prioritas pengguna jalan yang dibentuk dalam sebuah aplikasi permainan. Pelatihan ini dianggap perlu bagi para peserta didik dikarenakan mereka rata-rata bertempat tinggal di wilayah pedesaan dan cenderung belum menjumpai berbagai jenis rambu-rambu lalu lintas dan prioritas pengguna jalan. Materi pelatihan disampaikan dalam bentuk permainan yang bersifat audio visual karena anak-anak cenderung merasa tertarik terhadap media pembelajaran yang bersifat audio visual dan interaktif [7].

Tujuan kegiatan pengenalan rambu lalu lintas di Desa Separe ini bertujuan untuk 1. Mengenalkan kepada siswa sekolah dasar tentang rambu-rambu lalu lintas, 2. Meningkatkan kesadaran pembelajaran tentang rambu-rambu lalu lintas dan pentingnya keselamatan di jalan raya.

2. METODE

Program Pengabdian Masyarakat ini yang dilakukan di Desa Separe, Kecamatan Loano, Kabupaten Purworejo yaitu "Pengenalan Rambu-rambu lalu lintas melalui Edugames untuk Siswa Sekolah Dasar di Desa Separe mengoptimalkan penggunaan Power Point. Pelatihan ini dilakukan pada 13 Januari 2022. Sasaran program ini adalah para siswa di Desa Separe, Kecamatan Loano, Kabupaten Purworejo. Peserta pelatihan sangat antusias mengikuti pelatihan untuk menambah pengetahuan terkait Rambu-rambu lalu lintas dalam proses pembelajaran di sekolah Dasar.

Peserta sebanyak 15 siswa dengan berbagai background kelas rendah dan kelas tinggi secara umum yaitu terdiri atas laki-laki 7 orang dan perempuan 8 orang. Dilakukan dengan metode angket yaitu pada sesi awal berupa pemberian kuisisioner tentang pengenalan rambu-rambu lalu lintas kepada siswa sebelum media power point disampaikan kepada siswa, serta kegiatan terakhir juga dilakukan dengan pemberian kuisisioner berupa angket kepada siswa setelah pengenalan rambu-rambu lalu lintas. Setelah pemberian angket awal pemateri terlebih dahulu menyampaikan materi melalui media power point yang di dalamnya ada video tentang materi pengenalan rambu-rambu lalu lintas dan terakhir adalah terkait soal-soal yang terkait dengan rambu-rambu lalu lintas.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan sepenuhnya secara luring di SD Separe Purworejo. Hari pertama kegiatan pengenalan diisi dengan penyampaian materi tentang rambu-rambu lalu lintas yang disampaikan dengan media Power Point. Kemudian dilanjutkan dengan tanya jawaan dan pemberian reward kepada siswa. Pada awal dan akhir kegiatan pengenalan, setiap siswa diminta untuk mengisi kuisisioner. Kuisisioner ini digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa tentang materi lalu lintas. Berdasarkan hasil kuisisioner yang dibagikan kepada lima belas siswa. Adapun dokumentasi

dari kegiatan ini yaitu pengenalan rambu-rambu lalu lintas yang disampaikan kepada siswa yang disajikan pada Gambar 1.



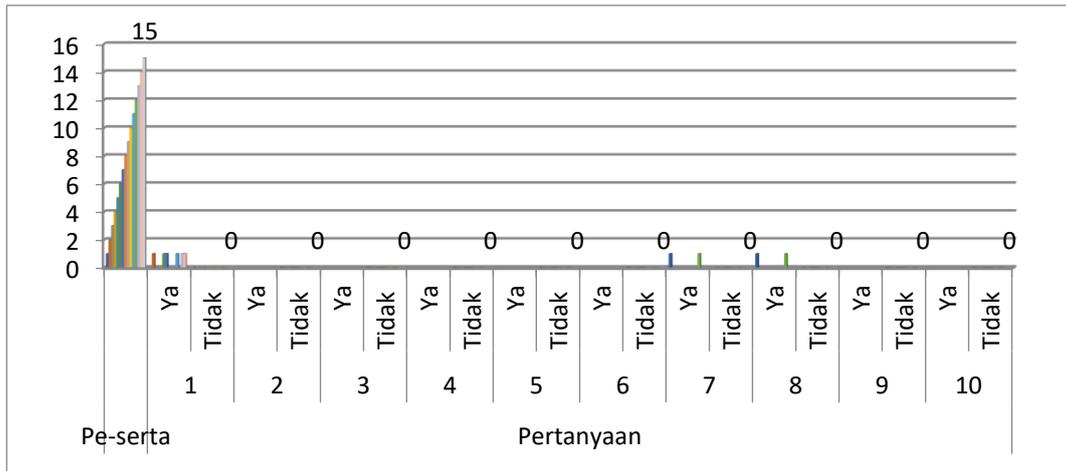
Gambar 1 Pengenalan Rambu-rambu Lalu Lintas kepada Siswa

Pengenalan Rambu-rambu lalu lintas melalui Edugames untuk Siswa Sekolah Dasar di Desa Separe dilaksanakan 13 Januari 2022 dengan dihadiri oleh 15 siswa dari Desa Separe, Kecamatan Loano, Kabupaten Purworejo. Pada hasil angket awal terdapat hasil yang diperoleh dari siswa mulai dari pertanyaan ke1 sampai ke-10. Berikut ini rincian hasil angket sebelum materi disampaikan kepada siswa yang dijelaskan dalam Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Angket Pengenalan Rambu-rambu Lalu Lintas Sebelum Penggunaan Media PPT

Peserta	Pertanyaan																				
	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		
	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0
2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
11	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0
13	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Jumlah	6	0	2	0	2	0															

Selain dijelaskan dengan Tabel 1, berikut Grafik hasil angket pengenalan Rambu-rambu lalu lintas pada Gambar 2.



Gambar 2. Grafik Hasil Angket Pengenalan Rambu-rambu Lalu Lintas Sebelum Penggunaan Media PPT

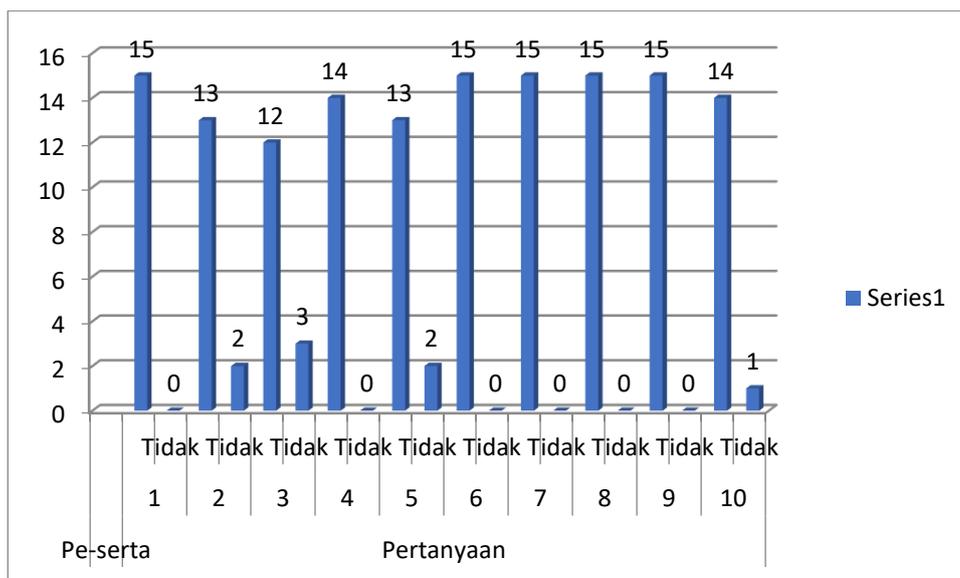
Berdasarkan hasil angket yang digambarkan melalui Tabel 1 dan Gambar 2, angket yang disebarakan yaitu sebelum pengenalan rambu-rambu lalu lintas kepada siswa, diperoleh hasil bahwa terdapat skor 6 yaitu pada pertanyaan nomor 1 yang menjawab “Ya”, sedangkan pada nomor 7 dan 8 masing-masing mendapatkan skor 1, sehingga pemahaman siswa tentang lalu lintas sangatlah kurang sebelum kegiatan pengenalan rambu-rambu lalu lintas.

Setelah diperoleh hasil angket sebelum pengenalan rambu-rambu lalu lintas berikut ini juga diperoleh hasil angket setelah kegiatan pengenalan rambu-rambu lalu lintas yang dijelaskan pada Tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2 Hasil Angket Pengenalan Rambu-rambu Lalu Lintas Setelah Penggunaan Media PPT

Pe- serta	Pertanyaan																			
	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10	
	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0
2	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0
3	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0
4	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0
5	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0
6	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0
7	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0
8	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0
9	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0
10	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0
11	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0
12	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0
13	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0
14	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0
15	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0
Jumlah	15	0	13	2	12	3	14	0	13	2	15	0	15	0	15	0	15	0	14	1

Selain dijelaskan dengan Tabel 2, berikut Grafik hasil angket pengenalan Rambu-rambu lalu lintas pada Gambar 3.



Gambar 3 Grafik Hasil Angket Pengenalan Rambu-rambu Lalu Lintas Setelah Penggunaan Media PPT

Berdasarkan hasil angket yang digambarkan melalui Tabel 2 dan Gambar 3, angket yang sudah disebar yaitu setelah pengenalan rambu-rambu lalu lintas kepada siswa, diperoleh hasil angket bahwa pada pertanyaan nomor 1 memperoleh skor 15, pertanyaan nomor 2 memperoleh skor 13, pertanyaan nomor 3 memperoleh skor 12, pertanyaan nomor 4 memperoleh skor 14, pertanyaan nomor 5 memperoleh skor 13, pertanyaan nomor 6 memperoleh skor 15, pertanyaan nomor 6 memperoleh skor 15, pertanyaan nomor 7 memperoleh skor 15, pertanyaan nomor 8 memperoleh skor 15, pertanyaan nomor 9 memperoleh skor 15, pertanyaan nomor 10 memperoleh skor 14. Dengan demikian bahwa pada pemahaman tentang rambu-rambu lalu lintas sudah berhasil dan para siswa paham tentang materi yang sudah disampaikan.

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan pelatihan pengenalan rambu-rambu lalu lintas kepada siswa di Desa Separe dievaluasi berdasarkan hasil angket peserta terhadap pertanyaan dalam angket sebelum dan sesudah pengenalan materi rambu-rambu lalu lintas yang disusun oleh tim. Dari angket yang disebar, didapatkan hasil yang menunjukkan bahwa angket yang disebar yaitu sebelum pengenalan rambu-rambu lalu lintas kepada siswa, diperoleh hasil bahwa terdapat skor 6 yaitu pada pertanyaan nomor 1 yang menjawab “Ya”, sedangkan pada nomor 7 dan 8 masing-masing mendapatkan skor 1, sehingga pemahaman siswa tentang lalu lintas sangatlah kurang sebelum kegiatan pengenalan rambu-rambu lalu lintas.

Sedangkan hasil angket setelah dilakukan kegiatan pengenalan rambu-rambu lalu lintas kepada siswa di Desa Separe diperoleh hasil angket bahwa pada pertanyaan nomor 1 memperoleh skor 15, pertanyaan nomor 2 memperoleh skor 13, pertanyaan nomor 3 memperoleh skor 12, pertanyaan nomor 4 memperoleh skor 14, pertanyaan nomor 5 memperoleh skor 13, pertanyaan nomor 6 memperoleh skor 15, pertanyaan nomor 6 memperoleh skor 15, pertanyaan nomor 7 memperoleh skor 15, pertanyaan nomor 8 memperoleh skor 15, pertanyaan nomor 9 memperoleh skor 15, pertanyaan nomor 10 memperoleh skor 14. Dengan demikian bahwa pada pemahaman tentang rambu-rambu lalu lintas sudah berhasil dan para siswa paham tentang materi yang sudah disampaikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada siswa di ekolah Dasar di Desa Separe yang sudah menjadi mitra dalam kegiatan PKM ini sehingga kegiatan pengabdian ini dapat berlangsung dengan baik dan lancar. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas Muhammadiyah Purworejo atas pemberian dana Hibah Pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. Martono, "Rancang Bangun Media Pengenalan Rambu-rambu Lalulintas Dengan Memanfaatkan Teknologi Augmented Reality", *AITI*, vol. 13, no. 1, pp. 49-58, Feb. 2016.
- [2] V. R. Sugiman, R. Cahyana, and , Bunyamin, "PENGEMBANGAN APLIKASI RAMBU LALU LINTAS BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPING", *Jurnal Algoritma*, vol. 11, no. 1, pp. 164-173, Jun. 2015.
- [3] M. Marsaid, Hidayat, and Ahsan, "Lalu Lintas pada Pengendara Sepeda Motor di Wilayah Polres," *J. Ilmu Keperawatan*, vol. 1, no. 2, pp. 98-112, 2013.
- [4] Hapsari, A. Jurnal Penelitian Transportasi Darat. *J. Chem. Inf. Model*, 53.9: 1689-1699, 2012,
- [5] Y. Helsa, Y. Ariani, M. Z. Zainil, and R. Amini, "PENINGKATAN KEMAMPUAN GURU DALAM MENDESAIN EDUGAMES PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SD", *MUTIARA PENDIDIK*, vol. 5, no. 1, pp. 43-47, Jun. 2020.
- [6] Nathaniel, Edwin; Sidhi, Th Adi Purnomo; CITRAYASA, Vinindita. Pembangunan Game Edukasi untuk Pengenalan Rambu Lalu Lintas pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Informatika Atma Jogja*, 2.2: 87-94, 2021.
- [7] Amalia, E. L., Lestari, V. A., Mentari, M., Ulfa, F., Wijyaningrum, V. N., Dewi, C. P., ... & Pristiyaningrum, E. Pelatihan Pengenalan Rambu-Rambu Lalu Lintas dan Prioritas Pengguna Jalan Menggunakan Media Interaktif. *Jurnal Pengabdian Polinema Kepada Masyarakat*, 8(2), 56-61, 2021.