BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi mobile dalam bentuk *smartphone* telah menjadi perangkat yang sering digunakan oleh masyarakat. *Smartphone* tidak lagi digunakan hanya untuk media komunikasi tetapi mulai dilirik oleh beberapa perusahaan pembuat *smartphone* untuk dijadikan media hiburan dan edukasi [1]. Aplikasi berbasis permainan atau *game* menjadi media untuk melatih atau memberikan edukasi bagi pengguna. Pembelajaran berbasis permainan telah terbukti dapat meningkatkan rasa ketertarikan pengguna untuk terus mengulang proses pembelajaran [2].

Pembelajaran lalu lintas merupakan ilmu informal yang tidak diajarkan secara langsung di tingkat pendidikan formal. Namun, pengetahuan berlalu lintas menjadi modal utama bagi pengguna jalan agar tidak melanggar peraturan lalu lintas dan terhindar dari kecelakaan. Salah satu pengetahuan berlalu lintas yang perlu diketahui oleh pengguna jalan adalah hak utama atau prioritas utama pengguna jalan. Aturan hak utama atau prioritas utama pengguna jalan tertulis di undang undang lalu lintas pasal 134. Undang-undang lalu lintas pasal 134 menjelaskan prioritas pengguna jalan adalah mobil ambulance, mobil pemadam kebakaran atau rombongan yang disertai pengawalan. Selain itu, juga dijelaskan hak pejalan kaki yang menjadi menyeberang melalui *zebra cross* wajib didahulukan.

Informasi terkait hak pengguna jalan saat ini sulit didapatkan, karena cenderung tidak menarik untuk dipelajari. Oleh karena itu, penelitian ini berusaha untuk menghasilkan media pembelajaran hak pengguna jalan dalam bentuk permainan atau *game* berbasis *mobile android.* Pembelajaran dalam bentuk permainan dapat menarik minat dan meningkatkan frekuensi belajar [3]. Dengan adanya *smartphone android*, terjadi peningkatan pengguna game di Indonesia. Pada tahun 2018 jumlah pengguna game di Tanah air sekitar 60 juta orang, sedangkan pada tahun 2020 mencapai kurang lebih 100 juta orang [4]. Pada penelitian ini terdapat 4 kategori permainan yang diberikan yaitu *traffic, drive, cross the street* dan *fill the blank.* Permainan *traffic* memiliki konsep pembelajaran hak pengguna jalan kepada mobil *ambulance* agar tidak terhalangi kendaraan lain. Permainan *drive* memilik konsep pembelajaran hak pengguna jalan untuk menghindari kendaraan yang berhenti, sehingga tidak terjadi kecelakaan. Permainan *cross the street* memberikan

pengetahuan menyeberang jalan wajib di *zebra cross.* Sedangkan permainan *fill the blank* melatih pengetahuan rambu-rambu lalu lintas.

Aplikasi yang dibuat pada penelitian ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan bagi pengguna. Dengan menggunakan konsep bermain, pengguna dapat terus mengulang permainan, sehingga terbentuk pengetahuan yang selalu diingat dan dapat diterapkan saat di jalan. Dengan pengetahuan hak pengguna jalan yang benar, sesama pengguna jalan dapat saling menghormati dan terhindar dari kecelakaan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat ditentukan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang bangun aplikasi game edukasi untuk pengenalan pengguna hak utama jalan lalu lintas?
2. Bagaimana menerapkan konsep permainan yang dapat memberikan pembelajaran hak pengguna jalan?
3. Bagaimana mengetahui pengaruh variable kesenangan, ketertarikan dan kebergunaan terhadap minat penggunaan aplikasi yang dibuat?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini diharapkan bertujuan untuk:

1. Merancang bangun aplikasi game edukasi untuk pengenalan pengguna hak utama jalan lalu lintas
2. Menerapkan konsep permainan yang dapat memberikan pembelajaran hak pengguna jalan.
3. Mengetahui pengaruh variable kesenangan, ketertarikan dan kebergunaan terhadap minat penggunaan aplikasi yang dibuat