



KEEFEKTIFAN GAME PETUALANGAN BASETA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI UJI TEORI CALON PEMOHON SIM C DI WILAYAH HUKUM POLRES JEPARA

*The Effectiveness of the Baseta Adventure Game to Improve Understanding
of Theory Test Material for Applicant Candidates for Driving License C in
the Jepara Regional Police Jurisdiction*

Irvan Surahman[✉]

¹ Akademi Kepolisian Republik Indonesia, Semarang, Indonesia

✉ irvansurahman@gmail.com

ABSTRAK

Surat Izin Mengemudi (SIM) adalah bukti registrasi dan identifikasi yang diberikan oleh Polri kepada seseorang yang telah memenuhi persyaratan administrasi, sehat jasmani dan rohani, memahami peraturan lalu lintas dan terampil mengemudikan kendaraan bermotor. Akan tetapi banyak masyarakat merasa kesulitan untuk lulus dalam ujian SIM terutama ujian teori karena masyarakat tidak mengerti materi ujian tersebut dan tidak adanya bimbingan atau penyuluhan kepada pemohon SIM sebelum ujian SIM. *Game* Petualangan Baseta merupakan sebuah media belajar bagi masyarakat yang berisi tentang soal-soal uji teori SIM dengan dikemas dalam bentuk *game adventure*, selain bisa menambah wawasan tentang berlalu lintas game ini juga bermanfaat sebagai media belajar untuk menghadapi uji teori SIM. Game ini sejalan dengan program PROMOTER yaitu “Peningkatan Pelayanan Publik yang Lebih Mudah Bagi Masyarakat dan Berbasis Teknologi Informasi”. Dengan adanya inovasi tersebut, penelitian ini dilakukan guna mengetahui ada atau tidak peningkatan pemahaman materi uji teori SIM C setelah memainkan *game* petualangan Baseta. Pertama, peneliti mendeskripsikan game tersebut sebagai sumber belajar lalu peneliti melakukan eksperimen terhadap 15 orang calon pemohon SIM C untuk belajar dengan Game Petualangan Baseta ini. Setelah hasil eksperimen didapat lalu peneliti menganalisa bagaimana agar Game Petualangan Baseta ini efektif serta menganalisa faktor-faktor yang mempengaruhi game tersebut. Kesimpulannya Game petualangan Baseta ini efektif untuk meningkatkan pemahaman materi uji teori SIM C bila dijadikan media pembelajaran oleh calon pemohon SIM. Faktor yang mempengaruhi game ini diantaranya adalah perkembangan teknologi, nilai budaya setempat, ekonomi pada umumnya dan keadaan pengguna.

Kata kunci: BASETA, *Game Edukatif*, Pemahaman materi SIM

ABSTRACT

Driving License (SIM) is proof of registration and identification given by the National Police to someone who has fulfilled administrative requirements, is physically and mentally healthy, understands traffic rules and is skilled at driving a motorized vehicle. However, many people find it difficult to pass the SIM test, especially the theory test because people do not understand the exam material and there is no guidance or counseling to the SIM applicant before the SIM exam. Baseta Adventure Game is a learning media for the community that contains questions about the theory of SIM tests with packaged in the form of adventure games, in addition to being able to add insight about the game traffic is also useful as a learning medium for dealing with SIM theory tests. This game is in line with the PROMOTER program, namely "Improving Public Services Easier for Society and Based on Information Technology". With this innovation, this research was conducted to find out whether or not there was an increase in understanding of the SIM C theory test material after playing the Baseta adventure game. First, the researcher described the game as a learning resource and then the researchers conducted an experiment with 15 prospective SIM C applicants to study with this Baseta Adventure Game. After the experimental results are obtained then the researcher analyzes how to make the Baseta Petualangan Game effective and analyzes the factors that influence the game. In conclusion, this Baseta adventure game is effective in increasing understanding of the SIM C theory test material if it is used as a learning medium by potential SIM applicants. Factors that influence this game include technological developments, local cultural values, the economy in general and the state of the user.

Keywords: *BASETA, Educational Games, Understanding of SIM material*

PENDAHULUAN

I. LATAR BELAKANG MASALAH

Di Indonesia, Surat Izin Mengemudi (SIM) adalah bukti registrasi dan identifikasi yang diberikan oleh Polri kepada seseorang yang telah memenuhi persyaratan administrasi, sehat jasmani dan rohani, memahami peraturan lalu lintas dan terampil mengemudikan kendaraan bermotor. Setiap orang yang mengemudikan Kendaraan Bermotor di Jalan wajib memiliki Surat Izin Mengemudi sesuai dengan jenis Kendaraan Bermotor yang dikemudikan (Pasal 77 ayat (1) UU No.22 Tahun 2009).

Sesuai dengan Peraturan Kepala Kepolisian Negara Republik Indonesia no 9 tahun 2012 pasal 4 ayat 1 SIM berfungsi sebagai: (a) Legitimasi Kompetensi Pengemudi, (b) Identitas Pengemudi, (c) Kontrol Kompetensi Pengemudi, dan (d) Forensik Kepolisian.

Selanjutnya mengenai ketentuan pidana apabila pengemudi kendaraan bermotor tidak dapat menunjukkan surat izin mengemudi (SIM) diatur lebih lanjut dalam UU no. 22 Tahun 2009 yang menyatakan bahwa "Setiap orang yang mengemudikan kendaraan bermotor di Jalan yang tidak dapat menunjukkan surat izin mengemudi (SIM) yang sah kendaraan bermotor yang dikemudikan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 106 ayat (5) huruf b dipidana dengan pidana kurungan paling lama satu bulan dan/atau denda paling banyak Rp250.000,00 (dua ratus lima puluh ribu rupiah) (Pasal 288 ayat (2) UU No.22 Tahun 2009), Dan setiap orang yang mengemudikan Kendaraan bermotor di Jalan yang tidak memiliki SIM sebagaimana dimaksud dalam Pasal 77 ayat (1) dipidana dengan pidana kurungan paling lama

4 (empat) bulan atau denda paling banyak Rp1.000.000,00 (satu juta rupiah) (Pasal 281 UU No.22 Tahun 2009).”

Pada kenyataannya di Indonesia masih banyak pengendara kendaraan bermotor tidak memiliki surat izin mengemudi (SIM). Berdasarkan hasil survei yang dimuat pada halaman website www.korlantas-irms.info menyatakan bahwa pengendara kendaraan bermotor yang melanggar pasal 281 jo pasal 77 ayat 1 adalah salah satu dari 5 pelanggaran lalu lintas yang paling banyak terjadi di Indonesia.

Padaahal untuk mendapatkan surat izin mengemudi (SIM) tidaklah sulit persyaratan pemohon SIM berdasarkan Pasal 81 ayat 2, 3, 4, dan 5 UU No. 22 Tahun 2009 adalah : (1) Syarat usia, 17 tahun untuk SIM A, C, dan D, 20 tahun untuk SIM B1, dan 21 tahun untuk SIM B2. (2) Syarat Administratif, memiliki [Kartu Tanda Penduduk](#), mengisi formulir permohonan, rumusan sidik jari (3) Syarat kesehatan, sehat jasmani dengan surat keterangan dari dokter, sehat rohani dengan surat lulus tes psikologis dan yang terpenting harus (4) Lulus ujian, ujian teori, ujian praktik, dan ujian ketrampilan melalui simulator. akan tetapi masih banyak masyarakat yang mengeluh kesulitan untuk mendapatkan surat izin mengemudi (SIM) seperti yang dimuat dalam artikel sebagai berikut

Banyak masyarakat mengeluhkan ujian SIM yang soalnya terlalu teknis. Akibatnya masyarakat yang ingin membuat SIM banyak yang tidak lolos tes tertulis. Bahkan ada yang mencoba hingga berkali-kali tapi tetap tidak lolos. "Kami dapat laporan banyak masyarakat mengeluh, setelah berkali-kali ujian teori SIM, mereka gagal." "Bahkan ada yang sampai tiga kali ujian dan tetap gagal karena nilainya di bawah standar," kata Pembina Lembaga Kajian Strategis Kepolisian Faisal Santiago, Rabu (7/6/2016) dalam keterangan persnya. Diutarakan Faisal, materi ujian yang dibuat [Korlantas Polri](#) di seluruh Indonesia terlalu teknis. Faisal mencontohkan, di dalam materi ditanyakan berapa maksimal jumlah muatan kendaraan truk roda 4. "Jangan dipaksa masyarakat ujian tapi materinya tidak dimengerti. Perlu ada bimbingan dan penyuluhan kepada pemohon SIM sebelum ujian teori dan praktik," tuturnya. Untuk itu Faisal berharap KaPolri melalui Korlantas melakukan revisi terhadap materi ujian SIM sehingga tidak memberatkan masyarakat. (<http://www.tribunnews.com>, rabu 8 juni 2016, URL)

Berdasarkan artikel yang dimuat dalam surat kabar elektronik tribunnews.com pada hari rabu tanggal 8 juni 2016 menyatakan bahwa masyarakat kesulitan untuk lulus dalam ujian SIM terutama ujian teori karena masyarakat tidak mengerti materi ujian tersebut dan tidak adanya bimbingan atau penyuluhan kepada pemohon SIM sebelum ujian SIM.

Mengatasi hal tersebut Satuan Lantas Polres Jepara membuat inovasi untuk membantu masyarakat terutama calon pemohon SIM agar bisa mempersiapkan diri untuk mengikuti ujian SIM terutama ujian tertulis dengan memanfaatkan media belajar berbasis *smartphone android* yaitu “*Game Petualangan Baseta*”. *Game* edukasi ini merupakan sebuah *game* yang dikemas dalam bentuk balapan dimana setiap pengemudi diuji ketangkasannya untuk mengendarai kendaraan roda 2 maupun roda 4, serta dalam rangka mensosialisasikan ketertiban berlalu lintas di jalan raya dalam *game* tersebut juga terdapat soal – soal yang harus di jawab pengemudi apabila ingin memenangkan permainan. Soal-soal tersebut merupakan soal yang ada dalam pelaksanaan ujian teori SIM, sehingga akan sangat bermanfaat bagi masyarakat.

Media *game* berbasis *smartphone android* dipilih karena menurut hasil survei nielsen yang berjudul “*Nielsen On Device Meter*” pada akhir 2013 mengungkapkan bahwa rata-rata penduduk indonesia menggunakan *smartphone* selama 189 menit perhari atau lebih dari 3 jam. Selama 189 menit itu terungkap data sebagai berikut : (1) 62 menit dihabiskan untuk berkomunikasi, seperti menerima atau melakukan panggilan telepon, berkirim pesan baik melalui SMS atau *Instant Message*, dan mengirim *e-mail*. (2) Sekitar 45 menit dihabiskan untuk hiburan misalnya

memainkan *game* tertentu dan menikmati konten multimedia berupa audio dan/atau video. (3) 38 menit dihabiskan untuk menjelajahi dan menguasai aplikasi yang baru di-*download*. (4) 37 menit dihabiskan untuk berselancar di internet.

Oleh karena itu, *game* petualangan Baseta yang berbasis *smartphone android* ini diharapkan bisa membantu masyarakat sebagai media pembelajaran tentang materi uji teori SIM di Indonesia terutama di wilayah Jepara.

Game Petualangan Baseta ini adalah salah satu bentuk inovasi yang mendukung *program PROMOTER* dalam peningkatan pelayanan publik yang lebih mudah bagi masyarakat yang berbasis teknologi informasi. Selain itu *Game* ini juga termasuk program modernisasi teknologi pendukung pelayanan publik yang perlu diinventarisasi karena *game* ini merupakan bentuk inovasi pelayanan Polri ke pada masyarakat yang berkaitan dengan peningkatan wawasan dan etika berlalu lintas (dikmas lintas).

Jadi, Peneliti tertarik untuk meneliti sejauh mana *game* Petualangan Baseta ini efektif meningkatkan pemahaman materi uji teori SIM C di wilayah Jepara. dengan judul penelitian “KEEFEKTIFAN GAME PETUALANGAN BASETA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI UJI TEORI CALON PEMOHON SIM C DI WILAYAH HUKUM POLRES JEPARA”.

1.1. Rumusan Masalah

1. Efektifkah *game* Petualangan Baseta untuk meningkatkan pemahaman materi uji teori calon SIM C di wilayah hukum Polres Jepara?
2. Berapa tingkat keefektifan *game* Petualangan Baseta untuk meningkatkan pemahaman materi uji teori calon pemohon SIM C di wilayah hukum Polres Jepara?
3. Bagaimanakah pemanfaatan *game* Petualangan Baseta agar dapat meningkatkan pemahaman materi uji teori SIM C di wilayah hukum Polres Jepara?
4. Apa sajakah faktor-faktor yang mempengaruhi *game* Petualangan Baseta agar dapat meningkatkan pemahaman materi uji teori calon pemohon SIM C di wilayah hukum Polres Jepara?

1.2. Tujuan Penelitian

1. Menganalisa keefektifan *game* Petualangan Baseta untuk meningkatkan pemahaman materi uji teori calon SIM C di wilayah hukum Polres Jepara
2. Menganalisa berapa tingkat keefektifan *game* Petualangan Baseta untuk meningkatkan pemahaman materi uji teori calon pemohon SIM C di wilayah hukum Polres Jepara
3. Mendeskripsikan bagaimana pemanfaatan *game* Petualangan Baseta agar dapat meningkatkan pemahaman materi uji teori SIM C di wilayah hukum Polres Jepara
4. Mendeskripsikan faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi *game* Petualangan Baseta agar dapat meningkatkan pemahaman materi uji teori calon pemohon SIM C di wilayah hukum Polres Jepara.

1.3. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti tentang keefektifan penggunaan *Game* Petualangan Baseta untuk meningkatkan pemahaman materi uji teori calon pemohon SIM C di wilayah hukum Polres Jepara yaitu dapat memberikan manfaat teoritis maupun praktis sebagai berikut :

1.3.1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, peneliti mengharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan serta dapat memberikan kontribusi bagi institusi Polri dalam mengembangkan konsep

maupun teori yang berkaitan dengan penggunaan aplikasi berbasis android untuk memberikan pelayanan kepada masyarakat.

1. Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran.
2. Penelitian ini dapat menjadi referensi dalam penelitian lain dalam bidang pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran.

1.3.2. **Manfaat Praktis**

1. Bagi peneliti, penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengukur kemampuan peneliti dalam menemukan suatu fenomena atau permasalahan yang terjadi di masyarakat serta untuk menguji kemampuan peneliti dalam menganalisis pengaruh penggunaan *game* edukatif berbasis *android* sebagai media pembelajaran.
2. Bagi Kepolisian Negara Kesatuan Republik Indonesia diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi mengenai media yang bisa dimanfaatkan untuk membantu melaksanakan tugas kepolisian.
3. Bagi Akademi Kepolisian hasil penelitian ini diharapkan dapat dapat digunakan sebagai sarana menambah wawasan tentang *game* edukatif berbasis *android* sebagai media pembelajaran.
4. Bagi masyarakat terutama calon pemohon SIM diharapkan penelitian ini menjadi pertimbangan masyarakat untuk menggunakan media pembelajaran sebelum mengikuti ujian SIM terutama ujian teori/tulis.

TINJAUAN KEPUSTAKAAN

2.1. Kepustakaan Penelitian

Kepustakaan penelitian adalah literatur yang menyajikan informasi tentang hasil penelitian terdahulu. Literatur yang dimaksud dapat berupa dokumen laporan hasil penelitian, jurnal-jurnal ilmiah, maupun tulisan ilmiah lainnya. Laporan hasil penelitian pada umumnya dapat ditemukan dalam skripsi, tesis, atau disertasi (Juknis Penyusunan Skripsi Taruna Akpol, 2017). Adapun kepustakaan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

2.1.1. Pengaruh *Game*

Dalam jurnal “*Education and Health*” Mark (2002) “*Video games have great positive potential in addition to their entertainment value and there has been considerable success when games are designed to address a specific problem or to teach a certain skill*”. Jadi *game* dapat memberikan pengaruh besar. Selain dirancang untuk menghibur, *game* juga bisa menjadi media pembelajaran.

Disamping itu dalam jurnal “*Simulation and Game*” Backlund (2010) Melakukan penelitian eksperimen terhadap 64 peserta. Dalam penelitian ini ditemukan, bahwa permainan berbasis simulasi dapat di gunakan untuk meningkatkan pembelajaran dalam berkendara.

Tabel 2.1
Hasil penelitian Backlund

SKILL	NON-GAMERS	GAMERS	P(T-TEST)
Capacity for divided attention	3.1	4.3	<0005
Handling situations requiring quick decisions	3.0	4.8	<0005
Quick decisions			

Risk assessment in critical situations	3.9	4.4	.261
Attitude towards			
Driving with safety margins	3.7	4.5	.049
Speed limits	4.9	4.9	.733
Fellow road-users	4.9	4.8	.861

Sumber: *Education and Health*, Vol.20, No.3 2002

Dalam jurnal “*American Psychologist*” Isabela (2014) “*the research on the positive effects of playing video games, focusing on four main domains: cognitive, motivational, emotional, and social. By integrating insights from developmental, positive, and social psychology, as well as media psychology, we propose some candidate mechanisms by which playing video games may foster real-world psychosocial benefits.*”. Dijelaskan dalam penelitian tersebut, ada empat fokus efek positif dari game yaitu kognitif, motivasi, emosional, dan sosial. Dengan mengintegrasikan wawasan dapat menumbuhkan manfaat psikososial di dunia nyata.

Dalam jurnal “*Developments in Business Simulation and Experiential Learning*” Qing Li (2015) melakukan studi penelitian eksperimen terhadap 42 peserta dan hasil dari penelitian tersebut angka pemahaman materi tentang aturan dan keselamatan berlalu lintas dari *pretest* ke *posttest* meningkat akibat adanya pengaruh dari game tersebut.

Berdasarkan penelitian terdahulu peneliti bermaksud melakukan pengembangan dengan menggunakan variabel yang sama yaitu media game untuk meningkatkan pemahaman mengenai keterampilan berkendara selain itu peneliti melakukan pembaruan penelitian berupa game yang diteliti merupakan game berbasis *smartphone android* dan diteliti menggunakan *mixed method*. Penelitian ini juga bermaksud untuk menganalisa faktor apa saja yang membuat game Petualangan Baseta ini dapat berpengaruh terhadap pemahaman materi calon pemohon SIM C dan bagaimana cara agar Game Petualangan Baseta ini dapat berpengaruh efektif untuk meningkatkan pemahaman materi uji teori SIM C di wilayah hukum Polres Jepara.

Tabel 2.2
Penelitian terdahulu

No	Peneliti	Tahun	Hasil Penelitian
1.	Mark Griffiths (<i>Education and Health</i> , Vol.20, No.3 2002)	2002	game dapat memberikan pengaruh besar. Selain dirancang untuk menghibur, game juga bisa menjadi media pembelajaran.
2.	Per Backlund et al (<i>Simulation & Gaming</i> 41(2) 145–16, 2010)	2010	Permainan simulasi dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran dalam berkendara
3.	Isabela Granic (<i>American Psychological</i> , January 2014)	2014	Jadi ada empat fokus efek positif dari game yaitu kognitif, motivasi, emosional, dan sosial. Dengan mengintegrasikan wawasan dapat menumbuhkan manfaat psikososial di dunia nyata.
4.	Qing li (<i>Developments in Business Simulation and Experiential Learning</i> , Vol.42, 2015)	2015	Game memberikan pengaruh terhadap pemainnya tentang pemahaman mengenai aturan dan keselamatan berlalu lintas

Sumber: Penelitian terdahulu

2.2. Kepustakaan Konseptual

2.2.1. *Game* Petualangan Baseta Sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Android*

2.2.1.1 Efektifitas

Kata efektif berasal dari bahasa Inggris yaitu *effective* yang berarti berhasil atau sesuatu yang dilakukan berhasil dengan baik. Kamus ilmiah populer mendefinisikan efektivitas sebagai ketepatan penggunaan, hasil guna atau menunjang tujuan. menurut H. Emerson yang dikutip Soewarno Handyaningrat S. (1994:16) yang menyatakan bahwa “Efektivitas adalah pengukuran dalam arti tercapainya tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.” Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Hidayat (1986) yang menjelaskan bahwa :“Efektivitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) telah tercapai. Dimana makin besar persentase target yang dicapai, makin tinggi efektivitasnya”. Dari beberapa pendapat di atas mengenai efektivitas, dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas,kualitas dan waktu) yang telah dicapai oleh manajemen, yang mana target tersebut sudah ditentukan terlebih dahulu. Sedangkan Efektivitas menurut H. Emerson : pengukuran dalam arti tercapainya sasaran atau tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. (Soewarno Handyaningrat, 1990: 15).

2.2.1.2 *Game* Edukatif

Game edukatif adalah permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah (Handriyanti, 2009). *Game* Edukatif adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik. permainan dengan menggunakan warna, animasi dan suara sangat diperlukan disini bukan tingkat kesulitan yang dipentingkan. Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan game edukatif adalah salah satu bentuk game yang dapat berguna untuk menunjang proses belajar-mengajar secara lebih menyenangkan dan lebih kreatif, dan digunakan untuk memberikan pengajaran atau menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media yang menarik.

2.2.1.3 Sumber Belajar

Menurut Nana Sudjana sumber belajar adalah daya yang bisa dimanfaatkan guna kepentingan proses belajar mengajar baik secara langsung maupun tidak langsung sebagian atau secara keseluruhan (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 1989).

Sumber belajar tidak selalu harus berbentuk cetakan, buku merupakan sumber belajar berbentuk cetak yang cukup mudah didapat dan dapat menyajikan dan menguraikan materi dengan sederhana dan mudah dimengerti. Namun tidak selalu buku menjadi efektif sebagai sumber belajar terutama untuk materi yang memerlukan contoh maupun praktik nyata. Dalam situasi tersebut tentunya lingkungan maupun model dan alat peraga sangat diperlukan sebagai sumber belajar.

Pengertian sumber belajar sangat luas. Namun secara umum ada beberapa klasifikasi sumber belajar. AECT (*Association of Education Communication Technology*) mengklasifikasikan sumber belajar dalam enam macam yaitu message, people, materials, device, technique, dan setting (Akhmad Rohani & Abu Ahmadi, 1995: 155). Enam klasifikasi sumber belajar tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut: 1) *Message* (pesan), yaitu informasi/ajaran yang diteruskan oleh komponen lain dalam bentuk gagasan, fakta, arti dan data. 2) *People* (orang), yakni manusia yang bertindak sebagai penyimpan, pengolah, dan penyaji pesan. Termasuk kelompok ini misalnya dosen, guru, tutor, dll. 3) *Materials* (bahan), yaitu perangkat lunak yang mengandung pesan untuk disajikan melalui penggunaan alat/perangkat keras, ataupun oleh dirinya sendiri. Berbagai program media 12 termasuk kategori materials, seperti transportasi, slide, film, audio, video, modul, majalah, buku dan sebagainya. 4) *Device* (alat), yakni sesuatu (perangkat keras) yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan dalam bahan.

Misalnya overhead proyektor, slide, video tape/recorder, dll 5) *Technique* (teknik), yaitu prosedur atau acuan yang dipersiapkan untuk penggunaan bahan, peralatan, orang, lingkungan untuk menyampaikan pesan. Misalnya pengajaran terprogram/modul, simulasi, demonstrasi, tanya jawab, dll. 6) *Setting* (lingkungan), yaitu situasi atau suasana sekitar dimana pesan disampaikan baik lingkungan fisik ataupun non-fisik.

Ada beberapa komponen sumber belajar menurut nana sudjana dalam sumber belajar yang terurai dalam beberapa point sebagaimana berikut: (1) Tujuan, misi atau fungsi sumber belajar. Setiap sumber belajar selalu mempunyai tujuan atau misi yang akan dicapai. Setiap sumber belajar pasti memiliki tujuan-tujuan, baik secara eksplisit maupun implisit. Tujuan sangat dipengaruhi oleh sifat dan bentuk-bentuk sumber belajar itu sendiri. Tujuan eksplisit (sumber belajar yang dirancang) misalnya seorang narasumber ahli dalam bidang pertanian akan mempunyai misi untuk berbicara sesuai dengan bidangnya. Sedangkan tujuan implisit (sumber belajar yang dimanfaatkan) misalnya guru mengajak siswa ke museum purbakala yang mana museum tersebut memiliki tujuan-tujuan yang harus dipelajari sebelumnya. (2) Bentuk, format atau keadaan fisik sumber belajar. Wujud sumber belajar secara fisik pasti berbeda-beda, seperti halnya pusat perbelanjaan dan kantor bank sekalipun keduanya sama-sama memberikan informasi mengenai perdagangan. Demikian pula bila mempelajari dokumentasi, tentu berbeda dengan mengadakan wawancara dengan seseorang. Jadi keadaan fisik sumber belajar sangat menentukan pemanfaatannya. (3) Pesan yang dibawa oleh sumber belajar. Setiap sumber belajar selalu membawa pesan yang dapat dimanfaatkan atau dipelajari oleh pemakainya. Adapun hal-hal yang harus diperhatikan mengenai isi pesan, antara lain: sederhana, jelas, lengkap, mudah disimak maknanya. Maka diperlukan pengolahan yang sistematis, contoh: jika siswa mengamati suatu gejala social di beberapa desa, maka informasi yang diperolehnya tidak akan segera dikumpulkan karena memerlukan pengolahan dulu. Lain halnya dengan wawancara dengan seorang ahli pengetahuan tertentu yang dapat memberikan informasi lengkap bahkan menyimpulkannya juga. (4) Tingkat kesulitan atau kompleksitas pemakaian sumber belajar. Tingkat kompleksitas penggunaan sumber belajar berkaitan dengan keadaan fisik dan pesan sumber belajar, contoh: suatu mata pelajaran sudah memadai disajikan dengan media gambar atau foto, maka tidak perlu menggunakan film yang isi pesannya sama dengan gambar atau foto tersebut.

2.2.1.4 Media Pembelajaran

Media pembelajaran didefinisikan oleh Gagne dan Reiser sebagai alat-alat fisik dimana pesan-pesan instruksional dikomunikasikan. Jadi seorang instruktur, buku cetak, pertunjukan film atau tape recorder dan lain-lain peralatan fisik yang mengkomunikasikan pesan instruksional dianggap sebagai media (Sumantri, 2001). Media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi (Azhar Arsyad, 2002:15-16).

Azhar Arsyad (2002) juga mengemukakan bahwa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar adalah dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

Menurut Mulyanta (2009: 3), "kriteria media pembelajaran yang baik idealnya meliputi 4 hal utama yaitu: (1) Kesesuaian atau relevansi, artinya media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan belajar, rencana kegiatan belajar, program kegiatan belajar, tujuan belajar dan karakteristik peserta didik. (2) Kemudahan, artinya semua isi pembelajaran harus mudah dimengerti, dipelajari atau dipahami oleh peserta didik dan sangat operasional dalam penggunaannya. (3) Kemenarikan, artinya media pembelajaran harus mampu menarik maupun merangsang perhatian peserta didik. (4) Kemanfaatan, artinya isi dari media pembelajaran harus bernilai atau berguna, mengandung manfaat bagi pemahaman pembelajaran serta tidak mubazir atau sia-sia". Jadi media pembelajaran yang tepat dan

menarik dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.

2.2.1.5 Pengertian *Android*

Menurut Nasruddin Sifaat (Pemrograman aplikasi mobile *smartphone* dan *tablet PC* berbasis *android* 2012:1) *android* adalah sebuah sistem operasi pada handphone yang bersifat terbuka dan berbasis pada sistem operasi *Linux*.

Android bisa digunakan oleh setiap orang yang ingin menggunakannya pada perangkat mereka. *Android* menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri yang akan digunakan untuk bermacam peranti bergerak.

Awalnya, *Google Inc.* membeli *Android Inc.*, pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel. Kemudian untuk mengembangkan *Android*, dibentuklah *Open Handset Alliance*, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk *Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile*, dan *Nvidia*. Pada saat perilis perdana *Android*, 5 November 2007, 10 *Android* bersama *Open Handset Alliance* menyatakan mendukung pengembangan standar terbuka pada perangkat seluler. Di lain pihak, *Google* merilis kode-kode *Android* di bawah lisensi *Apache*, sebuah lisensi perangkat lunak dan standar terbuka perangkat seluler.

Kelebihan *Android* diantaranya : (1) *Multitasking* (2) Kemudahan dalam Notifikasi – Setiap ada SMS, Email, atau bahkan artikel terbaru dari *RSS Reader*, akan selalu ada notifikasi di Home Screen Ponsel *Android*. (3) Akses Mudah terhadap Ribuan Aplikasi *Android* lewat *Google Android App Market* (4) Pilihan Ponsel yang beranekaragam (5) Bisa meng-*instal* ROM yang dimodifikasi (6) *Widget* di *homescreen* (6) Kelebihan *Android* lainnya ponsel *Android* telah terintegrasi dengan layanan *Google*, Sedangkan kelemahan *Android* yaitu : (1) ponsel berbasis system ini memerlukan koneksi internet yang simultan alias terus menerus aktif. Koneksi internet *GPRS* selalu aktif setiap waktu, itu artinya Anda harus siap berlangganan paket *GPRS* yang sesuai dengan kebutuhan. (2) Iklan, Aplikasi di Ponsel *Android* memang bisa didapatkan dengan mudah dan gratis, namun konsekuensinya di setiap Aplikasi tersebut, akan selalu ada Iklan yang terpampang.

2.2.1.6 *Game* Petualangan Baseta

“*Petualangan Baseta*” adalah sebuah *game* edukasi tentang keselamatan berlalu lintas yang dikemas dalam sebuah *game* balapan (berpacu dengan waktu) dimana setiap pengguna diuji ketangkasannya dalam mengendarai kendaraan bermotor roda 2 maupun roda 4, serta pengetahuannya dibidang keselamatan berlalu lintas dengan menjawab soal-soal yang disajikan dalam *game* ini.

“*Baseta*” sendiri merupakan sebuah nama dari ikon badut sebagai anggota *Polri* yang telah diciptakan dan diperkenalkan kepada masyarakat pada Operasi Ketupat Candi tahun 2014 yang lalu dengan misi untuk menghibur para pemudik sekaligus memberikan sosialisasi tertib berlalu lintas. Untuk itu *Game* edukasi “*Petualangan Baseta*” sebagai lanjutan dari misi “*Baseta*” yang tidak henti – hentinya mengajak kita semua untuk tertib berlalu lintas yang tentunya diharapkan dengan dikemas dalam sebuah *game* petualangan dapat lebih menarik dan menyenangkan.

Dengan memainkan *game* *Petualangan Baseta* masyarakat dapat mengambil beberapa manfaat diantaranya adalah (1) Masyarakat semakin siap menghadapi ujian SIM tertulis karena informasi soal yang ada dalam *game* ini sesuai dengan standard soal pada ujian teori untuk memperoleh SIM A maupun SIM C (dimana soal tersebut berlaku secara nasional). Dan (2) Masyarakat akan semakin mengetahui dan sadar akan resiko kecelakaan lalu lintas dan berkendara yang aman dan tertib.

Semakin sering seseorang dalam memainkan game ini, maka semakin banyak pula perbendaharaan soal yang akan ia dapatkan. Sehingga sudah pasti pengetahuannya akan meningkat karena dalam setiap jawaban anda akan langsung diberitahu apakah itu benar atau salah dan tentunya membuat masyarakat akan semakin siap dalam menghadapi ujian teori SIM serta dengan bertambahnya pengetahuan tentang berkendara yang berkeselamatan maka kita dapat mengurangi resiko terjadinya kecelakaan dalam berlalu lintas.

Game Petualangan Baseta adalah sebuah *game bergenre adventure* semi *multiplayer* dimana seperti halnya *game adventure* lainnya, *Petualangan Baseta* memiliki beberapa tahapan dan misi yang harus dicapai oleh pemainnya dan antar pemain dari *game* ini dapat saling mengetahui score dan bersaing untuk mendapatkan score tertinggi melalui *account google play game* atau *Gplus (Google Plus)* miliknya.

2.2.1.7 Manual Game *Petualangan Baseta*

Untuk memainkan *game* ini setidaknya ada 5 halaman yang akan dijumpai oleh setiap pemain, halaman tersebut adalah :

Gambar 2.1
Halaman Pembuka



Didalam halaman pembuka pemain akan disuguhkan dengan tombol, yaitu (mulai dari sebelah kiri) tombol setting, tombol *play*, serta tombol bintang untuk menuju ke halaman *official page Petualangan Baseta* di *play store*. Setiap pemain dapat *mendisable* suara atau getaran apabila terjadi tabrakan, pemain hanya perlu memencet tombol *no sound* dan *no vibration*, untuk mulai memainkannya pemain dapat memencet tombol ditengah.

Gambar 2.2
Halaman *Select Episode*



Untuk memainkan pengalaman mengemudikan motor atau mobil pemain dapat memilih melalui gambar yang telah disediakan. *Game Petualangan Baseta* terdiri dari dua mode permainan, yaitu pemain sebagai pengendara motor (roda 2), dan pemain sebagai pengendara mobil (roda 4), pertanyaan, penghargaan dan pengalaman memainkan kedua mode tersebut tentu berbeda, sehingga seorang pemain diharapkan dapat memainkan keduanya.

Gambar 2.3
Halaman Memilih Stage



Seperti yang sudah dijelaskan dalam keterangan sebelumnya bahwa Petualangan Baseta merupakan game yang *ber-genre adventure* yang terdiri dari 9 *level/stage* permainan, setiap *level/stage* memiliki tingkat kesulitan berbeda serta perhitungan *score* tersendiri.

Keterangan :

Setiap stage harus dimainkan secara urut (pertama kali) oleh seorang pemain, jika pemain belum pernah memainkan *level/stage* 1 maka dia tidak dapat memainkan *level/stage* 2, namun apabila pemain telah menyelesaikan semua *level/stage* sampai dengan 9 maka dia bebas memainkan lagi setiap *level/stage* yang telah dia lewati untuk memperbaiki waktu capaian atau *score*.

Gambar 2.4
Halaman Utama Permainan



Halaman permainan merupakan halaman utama dari game ini, halaman ini adalah media dimana seorang pemain disimulasikan sedang mengemudikan sebuah kendaraan bermotor (dengan kontrol kemudi kanan, kiri, gas dan rem), menghindari rintangan dan menjawab pertanyaan yang muncul ditengah permainan.

Keterangan :

Dalam halaman utama terdapat beberapa komponen tombol antara lain: (1) *Minimap* : peta sebagian jalan yang akan dilewati oleh pemain. (2) Tombol *control* : yang terdiri dari kemudi kanan – kiri, dan pengendali laju kendaraan maju – mundur (tombol mundur disini juga berfungsi sebagai rem). Dan (3) Tombol *pause* : Pemain dapat menghentikan sementara laju kendaraan, kembali/mengulangi *stage* yang telah dimainkan, atau lembali pada halaman *select level/stage*.

Gambar 2.5
Halaman Akhir Permainan



Setelah menyelesaikan permainan, pemain dapat me-review perolehan *point* yang telah dicapai, *game* akan menampilkan score tertinggi dari pencapaian pemain dalam 1 stage dan memberikan *award* bintang (terdapat 3 bintang) serta *badge* tematik yang didapat sesuai dengan kondisinya.

Peraturan dalam *game* ini setiap pemain memiliki misi mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya, setiap poin yang didapatkan oleh pemain dapat menjadikannya sebagai *high scorer* dalam komunitas serta meningkatkan *experience (xp)* diprofile *google play* miliknya, beberapa aturan dalam permainan sehingga menyebabkan sebuah *point* ditambah atau dikurangi adalah sebagai berikut: (1) Ketepatan menjawab pertanyaan, Petualangan Baseta menyediakan sekitar 110 pertanyaan *multiple choice* (benar/salah) yang muncul acak 5 kali dalam 1 permainan, pertanyaan didapatkan dari setiap pos polisi yang dilewati oleh pemain. Setiap pertanyaan dijawab benar akan memberikan nilai tambahan pada pemain dan setiap jawaban salah tidak mengurangi *score* yang didapatkan, nilai dari pertanyaan yang telah dijawab benar pada setiap stage berbeda-beda, pada *stage* 1 setiap pertanyaan dijawab benar akan mendapatkan tambahan nilai 800 dan pada *stage* berikutnya akan lebih besar. (2) Ketepatan waktu, setiap *stage* memiliki alokasi waktu yang berbeda dalam penyelesaiannya, setiap pemain yang dapat menyelesaikan permainan kurang dari waktu yang dialokasikan maka ia dapat tambahan poin (2000), namun apabila dia tidak dapat menyelesaikan sesuai waktu yang disediakan akan mendapatkan pengurangan *point* setiap detiknya. (3) Kepatuhan terhadap rambu-rambu lalu lintas, kepatuhan terhadap rambu lalu lintas serta marka jalan adalah hal yang mendapatkan perhatian khusus dalam *game* ini, setiap pelanggaran terjadi maka akan ada suara peluit "prittttt!!" dan *point* pengemudi akan dikurangi. Bentuk ketaatan terhadap rambu-rambu lalu lintas antara lain adalah marka lurus jalan, tanda larangan berhenti, berhenti sebelum marka di lampu *traffict light*, dll. (4) Ketangkasan dalam menghindari rintangan dan mencegah terjadinya kecelakaan lalu lintas. Samahalnya yang terjadi pada saat pengemudi mengemudi kendaraan di jalan raya dalam kondisi nyata, dalam *game* ini pengemudi wajib menghindari setiap lobang jalanan, dan menghindari menabrak atau ditabrak oleh pengemudi lain, apabila pemain mengalami kecelakaan, maka akan ada suara "crash" dan menyebabkan poin dikurangi bahkan dan permainan harus diulang / berhenti.

Selain memberikan *score*, *game* juga memeberikan award berupa bintang 1 sampai 3 setiap akhir pencapaian *stage*, bintang diberikan kepada pengemudi bukan didasarkan atas pencapaian *score* yang telah dikumpulkan, setiap 1 *stage* dapat menyelesaikan semua soal mak pengemudi mendapatkan 1 bintang, dan/atau pada setiap *stage* pengemudi tidak melakukan pelanggaran lalu lintas sama sekali main juga berhak mendapatkan 1 bintang juga. *Game* Petualangan Baseta juga memiliki *badge* tematik yang disematkan pada pengemudi sesuai dengan perannya, *game* memiliki 10 *badge* tematik yang disematkan kepada pemain disetiap selesai permainan.

2.2.2. Pemahaman Materi Uji Teori SIM C oleh Calon pemohon SIM C

2.2.2.1 Pendidikan Masyarakat Bidang Lalu Lintas (Dikmas Lantas)

Sesuai Pasal 14 ayat (1) huruf C UU No. 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia, disebutkan bahwa dalam melaksanakan tugas pokok sebagaimana dimaksud dalam Pasal 13, Kepolisian Negara Republik Indonesia bertugas membina masyarakat untuk meningkatkan partisipasi masyarakat, kesadaran hukum masyarakat serta ketaatan warga masyarakat terhadap hukum dan peraturan perundang-undangan. Hal ini sejalan dengan sesuai dengan Undang-undang Nomor 22 Tahun 2009 tentang lalu lintas dan angkutan jalan diatur tugas Polri dibidang lalu lintas yaitu registrasi dan identifikasi kendaraan bermotor dan pengemudi, penegakkan hukum, operasional manajemen dan rekayasa lalu lintas serta pendidikan berlalu lintas, sehingga diharapkan fungsi teknis lalu lintas sebagai ujung tombak dalam bidang pelayanan langsung kepada masyarakat, penegakkan hukum dan mampu memberikan solusi pemecahan permasalahan dibidang lalu lintas. perlu digaris bawahi bahwa salah satu tugas Polri dibidang lalu lintas adalah memberikan pendidikan lalu lintas, dimana pendidikan masyarakat lalu lintas (Dikmas Lantas) adalah segala kegiatan yang meliputi segala usaha untuk menumbuhkan pengertian, dukungan dan keikutsertaan masyarakat aktif dalam usaha menciptakan keamanan, keselamatan, ketertiban dan kelancaran lalu lintas.

Dengan dikmas lantas ini diharapkan dapat menjadikan masyarakat untuk meningkatkan partisipasinya, kesadaran hukum masyarakat serta ketaatan warga masyarakat terhadap hukum dan peraturan perundang-undangan terutama tentang berlalu lintas. Dikmas di bidang lalu lintas tak terlepas dari tujuan Kamseltibcar Lantas sebagai hasil kerjasama masyarakat dengan Polantas. Masyarakat diberi pengertian dan juga pengetahuan tentang Kamseltibcar Lantas. Pendidikan masyarakat lalu lintas (Dikmas) adalah faktor yang sangat penting guna menunjang pencapaian Kamseltibcar Lantas. Dikmas Lantas dimaksudkan untuk mengajak masyarakat dengan berperan serta dalam menciptakan Kamseltibcar Lantas.

2.2.2.2 Surat Izin Mengemudi

Surat izin mengemudi atau SIM adalah bukti registrasi dan identifikasi yang diberikan oleh [Polri](#) kepada seseorang yang telah memenuhi persyaratan administrasi, sehat jasmani dan rohani, memahami peraturan lalu lintas dan terampil mengemudikan kendaraan bermotor. Setiap orang yang mengemudikan Kendaraan Bermotor di Jalan wajib memiliki SIM sesuai dengan jenis Kendaraan Bermotor yang dikemudikan (Pasal 77 ayat (1) UU No.22 Tahun 2009).

SIM ini merupakan persyaratan bagi setiap orang yang akan mengemudikan kendaraan bermotor di jalan, artinya SIM wajib dimiliki oleh setiap orang yang mengemudikan kendaraan bermotor di jalan. SIM tersebut digolongkan menjadi SIM kendaraan bermotor perseorangan dan SIM kendaraan bermotor umum. Untuk mendapatkan SIM, setiap orang harus memiliki kompetensi mengemudi yang didapat dari mengikuti pendidikan dan pelatihan di sekolah mengemudi atau dapat belajar sendiri. Selanjutnya untuk mendapatkan SIM, setiap orang yang akan mengemudikan kendaraan bermotor harus lulus dalam pengujian SIM yang diselenggarakan oleh Polri. Sebagai persyaratan utama bagi setiap orang yang mengemudikan kendaraan bermotor di jalan, SIM berfungsi untuk : (1) Legitimasi, artinya bahwa setiap orang yang memiliki SIM telah memiliki kompetensi mengemudi karena telah melalui serangkaian proses uji SIM, yaitu uji administrasi, uji teori dan uji praktek. (2) Sebagai fungsi kontrol, artinya SIM dapat dijadikan sebagai bukti dan kontrol pengemudi dalam penegakan hukum karena pengemudi dalam mengemudikan kendaraan bermotor apabila tidak terampil, tidak taat aturan/disiplin, lalai, dan sebagainya akan dapat merusak, menghambat, mematikan produktifitas masyarakat, maka tugas kepolisian untuk melindungi harkat martabat manusia yang produktif, oleh karenanya SIM dijadikan sebagai fungsi

kontrol. (3) Sebagai forensik kepolisian, artinya SIM juga dapat mendukung ataupun berkaitan dengan kegiatan-kegiatan penyidikan, pengkajian penindakan dan berbagai keperluan untuk membuat terang suatu perkara, maka SIM harus didukung dengan sistem *filling dan recording* yang benar dan sebagaimana yang seharusnya. (4) Sebagai identitas / jatidiri, artinya SIM dapat dijadikan sebagai identitas / jatidiri, maka pemilik SIM berdasar pada bukti kependudukan yang ditandai dengan adanya KTP (Kartu Tanda penduduk). Mengingat dalam wilayah kerja Kepolisian yang berdasar pada supremasi hukum dan wilayah hukumnya, maka KTP bagi para peserta uji SIM harus sesuai dengan wilayah hukum kepolisian dimana SIM tersebut diujikan.

2.2.2.3 Materi uji Surat Izin Mengemudi

Berdasarkan Pasal 57 ayat (2) PerkaPolri No. 9 tahun 2012, materi ujian teori meliputi:

- a) pengetahuan peraturan perundang-undangan di bidang lalu lintas dan angkutan jalan yang terdiri atas:
 - (1) hak utama pengguna jalan,
 - (2) pengetahuan tentang rambu lalu lintas, marka jalan, alat pemberi isyarat lalu lintas, dan gerakan lalu lintas,
 - (3) kedudukan hukum lalu lintas, dan
 - (4) peringatan sinar dan bunyi;
- b) keterampilan pengemudi:
 - (1) cara mengemudi kendaraan bermotor,
 - (2) cara mendahului kendaraan bermotor lain,
 - (3) cara berbelok,
 - (4) cara melewati persimpangan,
 - (5) cara penggunaan lampu kendaraan bermotor,
 - (6) cara pengendalian dan penempelan kendaraan lain,
 - (7) cara parkir,
 - (8) cara berhenti,
 - (9) kecepatan minimal dan maksimal, dan
 - (10) cara penggunaan jalur dan lajur jalan;
- c) etika berlalu lintas:
 - (1) hak dan kewajiban pengemudi dan pengguna jalan lain,
 - (2) tanggung jawab pengemudi;
 - (3) pengetahuan teknik kendaraan bermotor; serta
 - (4) pertolongan pertama pada kecelakaan lalu lintas.

2.2.2.4 Piramida Pembelajaran Edgar Dale

Berdasarkan pada piramida pembelajaran Dale atau dalam bahasa Inggris lebih dikenal dengan dengan Cone of Experience oleh Edgar Dale (1946) diatas, pada sisi kanan piramida pembelajaran menunjukkan kemampuan yang akan siswa dapatkan yang relatif terhadap jenis kegiatan atau tingkatan kegiatan yang mereka lakukan (seperti membaca, mendengar, melihat, dan yang lainnya). Sedangkan angka-angka persentase di sisi kiri piramida menunjukkan seberapa besar umumnya seseorang dapat mengingat dan memahami sesuatu sesuai dengan tingkatan jenis kegiatan yang mereka lakukan. Berdasarkan tingkatan kegiatan diatas maka didapatkan pengalaman sebagai berikut : (1) Pengalaman melalui lambang kata. Pengalaman ini diperoleh dalam buku/ bahan bacaan. (2) Pengalaman melalui pendengaran, pengalaman ini dapat diperoleh dengan mendengarkan seseorang, baik secara langsung, melalui radio, atau yang lainnya (3) Pengalaman melalui gambar visual, pengalaman dari sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi misalnya lukisan, poster, potret, dan lainnya. (4) Pengalaman melalui video, pengalaman ini diperoleh dari pemutaran video baik itu berasal dari televisi maupun dari media lainnya. (5) Pengalaman melalui pameran/situs. Pengalaman tersebut diperoleh melalui pertunjukan hasil pekerjaan siswa

ataupun yang lainnya.
 (6) Pengalaman melalui demonstrasi, yaitu pengalaman melalui percontohan atau pertunjukan mengenai suatu hal atau suatu proses (7) Pengalaman melalui karyawisata, contohnya dapat mengajak pembelajar melihat objek yang nyata di luar dengan maksud memperkaya dan memperluas pengalaman siswa. (8) Pengalaman melalui diskusi, pengalaman ini dapat diperoleh dengan merancang pembelajaran kelompok, sehingga antar pembelajar dapat saling berbagi atau bertukar informasi mengenai suatu masalah. (9) Pengalaman tiruan, pengalaman ini diperoleh melalui benda-benda atau kejadian-kejadian tiruan yang sebenarnya. (10) Pengalaman langsung, pengalaman ini diperoleh dengan berhubungan secara langsung dengan benda, kejadian, atau objek yang sebenarnya. Pembelajar secara aktif bekerja untuk memecahkan masalah.

Jika meninjau piramida pembelajaran diatas, dapat dilihat secara garis besar, bahwa pembelajaran itu terbagi menjadi 2, yakni aktif dan pasif. Pada pembelajaran yang pasif, membaca memberikan andil penguasaan materi dan daya ingat sebesar membaca 10%, mendengarkan 20%, dan melihatnya secara langsung memberikan kontribusi sebesar 30%. Namun, melihat pembelajaran aktif, dimana ketika seseorang mengatakan, mengajarkan, memperagakan, atau berdiskusi, maka hal itu dapat memberikan 70% pemahaman dan daya ingat terhadap materi yang dikuasai, serta jika aktif dalam melakukan/mengaplikasikan ilmu maka hal tersebut berkontribusi 90% terhadap pemahaman dan daya ingat kita terhadap sesuatu.

Pada tingkatan kegiatan membaca (10 %), mendengar (20%), dan melihat gambar maupun video (30%), kegiatan ini, menganggap pembelajar sebagai partisipan, sehingga tingkat daya ingat dan pemahamannya pun akan lebih sedikit. Kemudian pada tingkatan kegiatan adanya pameran/situs dan demonstrasi (50%) serta karyawisata maupun diskusi (70%), pembelajar diberikan suatu kasus permasalahan, maka dari itu pembelajar dapat aktif berfikir mengenai permasalahan tersebut. Pada tingkatan ini masalah yang diberikan masih berupa permasalahan yang konkrit, sehingga pembelajar masih dianggap sebagai partisipan. Selanjutnya pada tingkatan kegiatan bersimulasi dan melakukan hal nyata (90%), pembelajar turun langsung untuk mengamati sebuah permasalahan. Tingkat pemahamannya pun lebih besar, dan disini pembelajar sudah bertindak sebagai pengamat.

Selanjutnya berdasarkan sisi kanan piramida pembelajaran Dale ini, kemampuan yang dicapai pembelajar pada tingkatan kegiatan membaca dan mendengar adalah hanya pada mampu mendefinisikan, menggambarkan, mendaftarkan, dan menjelaskan saja, karena pada tingkatan ini kemampuan untuk memahami dan mengingatnya cukup rendah. Pada tingkat kegiatan melihat gambar, menonton video, mengahdiri pameran, dan melihat demonstrasi, kemampuan yang didapatkan adalah mampu menunjukkan, menerapkan, dan mempraktikan, karena pada tingkat ini pembelajar mendapatkan lebih banyak gambaran dan pengetahuan khususnya dalam hal suatu proses. Kemudian yang terakhir pada tinggkat diskusi, bersimulasi dan melakukan hal nyata, kemampuan yang didapatkan merupakan kemampuan yang paling tinggi yaitu mampu menganalisis, mampu menentukan, bahkan hingga mampu membuat , dan mengevaluasi/ menilai sesuatu, karena pada tingkat ini pembelajar pada dasarnya berperan aktif dalam kegiatan tersebut dan mempunyai tambahan pengalaman, pengetahuan serta wawasan yang lebih luas, sehingga memancing pengalaman belajar dengan pemahaman dan daya ingat yang tinggi.

Dengan demikian, hal yang penting untuk diingat bahwa bukan berarti membaca dan mendengarkan menjadi pengalaman belajar yang tidak berharga, hanya saja ketika dapat melakukan hal yang nyata menyebabkan pemahaman dan daya ingat yang tinggi, maka diyakini bahwa semakin banyaknya indera yag digunakan, semakin besar kemampuan kita untuk memahami dan mengingat sesuatu dari pengalaman belajar tersebut.

2.2.2.5 Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia (Richard Mayer)

Dalam teori ini ada beberapa prinsip yang bisa dijadikan pedoman oleh para perancang multimedia dan *e-learning* saat membuat pembelajaran atau presentasi yang informasinya terdiri dari teks, grafik (gambar), video dan audio untuk mengoptimalkan pembelajaran. Tiap-tiap prinsip telah dilakukan penelitian (*research*) dengan menggunakan berbagai macam kondisi pembelajaran multimedia untuk menentukan hasil mana yang terbaik untuk pembelajaran para siswa. (Clark & Mayer, 2011).

Multimedia principle merupakan teori yang dipelajari secara mendalam oleh Richard Mayer. Mayer mengatakan bahwasanya prinsip ini menyatakan, gabungan kata-kata (*words*) dan gambar lebih kondusif digunakan untuk pembelajaran, jika dibandingkan dengan yang terdiri atas teks ataupun gambar saja. Hasil studi menunjukkan bahwa peserta didik tidak terlibat lebih mendalam dalam pembelajaran ketika pembelajaran tersebut hanya terdiri atas teks saja, hal itu tidak akan menghubungkan antara apa yang mereka baca pada teks dengan pengetahuan baru ataupun yang sudah ada sebelumnya.

2.3. Kerangka Berpikir

Gambar 2.6
Kerangka Berpikir



2.4. Hipotesis

Margono (2004: 80) menyatakan bahwa hipotesis berasal dari perkataan hipo (*hypo*) dan tesis (*thesis*). Hipo berarti kurang dari, sedang tesis berarti pendapat. Jadi hipotesis adalah suatu pendapat atau kesimpulan yang sifatnya masih sementara, belum benar-benar berstatus sebagai suatu tesis. Ia mungkin timbul sebagai dugaan yang bijaksana dari peneliti atau diturunkan (*deduced*) dari teori yang telah ada. Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dikemukakan, hipotesis dalam penelitian ini adalah :

Hipotesis *Alternative* (H_1) :

Game Petualangan Baseta efektif meningkatkan pemahaman materi uji teori SIM C di wilayah hukum Polres Jepara

Hipotesis Null (H_0) :

Game Petualangan Baseta tidak efektif meningkatkan pemahaman materi uji teori SIM C di wilayah hukum Polres Jepara

METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan metodologi penelitian yang meliputi 1) Pendekatan dan Jenis Penelitian, 2) fokus penelitian, 3) lokasi penelitian 4) sumber data, 5) teknik pengumpulan data, 6) teknik analisa data.

3.1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini berupaya untuk mengujicobakan model pembelajaran dengan menggunakan *Game* Petualangan Baseta dalam upaya meningkatkan pemahaman materi uji teori yang dilakukan oleh calon pemohon SIM C. Untuk mencapai tujuan tersebut, peneliti menggunakan pendekatan mixed method dimana penelitian didasari penelitian kualitatif disertakan data hasil penelitian kuantitatif untuk memberikan pemahaman yang lebih baik.

Menurut Creswell (2008: 552) “A mixed methods research design is a procedure for collecting, analyzing, and ‘mixing’ both quantitative and qualitative reseach and methods in a single study to understand research problems.” Lebih jauh Creswell (2008: 552) menyampaikan bahwa asumsi dasar dari penggunaan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dalam satu kesatuan memberikan pemahaman yang lebih baik akan masalah penelitian dibandingkan hanya dengan menggunakan satu pendekatan saja. Ada beberapa alasan kenapa pendekatan penelitian kombinasi digunakan. Secara umum pendekatan kombinasi digunakan karena penelitian ini memiliki dua jenis data yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Dengan adanya dua jenis data tersebut membuat pemahaman akan masalah penelitian jadi lebih baik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kombinasi dimana pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami bagaimana proses dan faktor-faktor yang mempengaruhi *Game* Petualangan Baseta itu dapat meningkatkan pemahaman materi uji teori SIM. Dengan didukung data dari hasil eksperimen peneliti terhadap *Game* Petualangan Baseta

Menurut Creswell (2008: 557) ada empat jenis desain pendekatan campuran yang dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan penelitian. Keempat jenis desain pendekatan campuran tersebut, yaitu: (1) *Triangulation mixed method design (concurrent or parallel mixed method design)*, (2) *The embedded design*, (3) *The explanatory design* dan (4) *The exploratory design* Lebih jauh, Creswell (2008: 556) menyampaikan bahwa pertanyaan-pertanyaan berikut dapat membantu menentukan jenis desain pendekatan campuran yang paling sesuai untuk digunakan:

1. *What priority or weight does the researcher give to the quantitative and qualitative data collection? Priority or weight means that one form of data is given more attention or emphasis in the study; however quantitative and qualitative data are sometimes treated equally.*
2. *What is the sequence of collecting the quantitative and qualitative data? Determine whether the qualitative data (or quantitative data) comes first and second in the data collection or whether they are collected concurrently*
3. *How does the researcher actually analyze the data? Determine if the researcher combine the data in one analysis or keep the analyses seperate.*
4. *Where in the study does the researcher ‘mix’ the data? The two forms*

of data might be combined, linked, or mixed during the data collection, between data collection and data analysis, during data analysis, or in the interpretation of the study.

Dalam penelitian ini peneliti memilih menggunakan *embedded experimental model* dimana data dari hasil eksperimen menjadi data pendukung untuk melakukan penelitian kualitatif.

Dalam desain ini, sebelum perlakuan/*treatment* diberikan terlebih dahulu sampel diberi *pretest* (tes awal) dan di akhir pembelajaran sampel diberi *posttest* (tes akhir). Desain ini digunakan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu ingin mengetahui peningkatan pemahaman materi uji teori SIM. Berikut merupakan tabel desain penelitian one group pretestt posttest design.

Pretest	Treatment	Posttest
O1	X	O2

Gambar 3.1

Desain penelitian One Group Pretest-Posttest Design

Keterangan:

O1 : tes awal (pretest) sebelum perlakuan diberikan

O2 : tes akhir (posttest) setelah perlakuan diberikan

X : perlakuan terhadap kelompok eksperimen

Dari hasil eksperimen maka akan dilanjutkan dengan

Dari hasil eksperimen dijadikan dasar dan data pendukung untuk menganalisa penelitian dengan metode kualitatif untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan game petualangan baseta agar dapat meningkatkan pemahaman materi uji teori SIM C serta mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi kenapa game tersebut dapat meningkatkan pemahaman materi uji teori SIM C.

3.2. Fokus Penelitian

Fokus dalam penelitian ini adalah bagaimana Game Petualangan Baseta dapat meningkatkan pemahaman materi uji teori SIM C dan juga menentukan faktor-faktornya. Penelitian mixed method dipilih karena peneliti bermaksud menjadikan hasil dari penelitian eksperimen sebagai temuan yang diteliti bagaimana pemanfaatannya dan faktor apa yang mempengaruhinya dengan metode kualitatif.

3.3. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini di wilayah kabupaten Jepara provinsi jawa tengah. Wilayah jepara adalah wilayah yang salah satu indikator lakanya adalah ketidak tertiban dalam berkendara yang dilakukan oleh 60% pengguna kendaraan roda dua. Untuk mengatasi itu polres jepara membuat inovasi yaitu game petualangan baseta yang diteliti dalam penelitian ini.

3.4. Sumber Data

Sarwono (2006) mengatakan untuk menjawab perumusan masalah yang ditetapkan diperlukan data yang tepat. Terdapat dua jenis data yang dipergunakan dalam penelitian yaitu data primer dan data sekunder.

Data primer yaitu data yang hanya dapat diperoleh dari sumber asli atau pertama (Sarwono, 2006). data yang dibuat oleh peneliti untuk maksud khusus menyelesaikan permasalahan yang sedang ditanganinya. Data dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung

dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan yaitu data dari tes (pretest-postest) yang dilakukan calon pemohon SIM C, wawancara yang dilakukan kepada pembuat dan pemain game tersebut.

Data sekunder Sumber data sekunder merupakan data yang sudah tersedia sehingga tinggal mencari dan mengumpulkan data (Sarwono, 2006). Sarwono (2006) mengatakan data sekunder dipergunakan untuk memahami masalah, menjelaskan masalah, formulasi alternatif penyelesaian masalah yang layak, dan memberi solusi masalah. yang telah dikumpulkan untuk maksud selain menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi. Data ini dapat ditemukan dengan cepat. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data sekunder adalah literatur, artikel, jurnal serta situs di internet yang berkenaan dengan penelitian yang dilakukan.

3.4.1. Populasi dan Sampel

Populasi merupakan keseluruhan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian (Martono, 2015). Dapat pula diartikan sebagai keseluruhan unit atau individu dalam ruang lingkup yang akan diteliti. Sedangkan menurut Sugiyono (2012) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi juga meliputi karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek penelitian (Sugiyono, 2012). Untuk itu pentingnya untuk mengetahui karakteristik dari populasi yang akan diteliti sehingga dapat menentukan sampel dan teknik pengumpulan data yang tepat. Populasi untuk melaksanakan eksperimen adalah pemohon SIM di Polres Jepaa pada hari senin tanggal 06 maret 2016.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2012). Menurut Thoifah (2015) Sampel mengacu pada subkelompok atau bagian dari populasi. Dalam menentukan sampel perlu diperhatikan beberapa hal diantaranya derajat keseragaman populasi, presisi yang dikehendaki, rencana analisis, dan tenaga, biaya, serta waktu yang dimiliki.

Gay dan Diehl (1992) berpendapat bahwa sampel haruslah sebesar-besarnya. Pendapat Gay dan Diehl (1992) ini mengasumsikan bahwa semakin banyak sampel yang diambil maka akan semakin representatif dan hasilnya dapat digeneralisir. Namun ukuran sampel yang diterima akan sangat bergantung pada jenis penelitiannya. (1) Jika penelitiannya bersifat deskriptif, maka sampel minimumnya adalah 10% dari populasi, (2) Jika penelitiannya korelasional, sampel minimumnya adalah 30 subjek, (3) Apabila penelitian kausal perbandingan, sampelnya sebanyak 30 subjek per group dan (4) Apabila penelitian eksperimental, sampel minimumnya adalah 15 subjek per group.

Tidak jauh berbeda dengan Gay dan Diehl, Roscoe (1975) juga memberikan beberapa panduan untuk menentukan ukuran sampel yaitu (1) Ukuran sampel lebih dari 30 dan kurang dari 500 adalah tepat untuk kebanyakan penelitian, (2) Jika sampel dipecah ke dalam subsampel (pria/wanita, junior/senior, dan sebagainya), ukuran sampel minimum 30 untuk tiap kategori adalah tepat, (3) Dalam penelitian multivariate (termasuk analisis regresi berganda), ukuran sampel sebaiknya 10x lebih besar dari jumlah variabel dalam penelitian (4) Untuk penelitian eksperimental sederhana dengan kontrol eksperimen yang ketat, penelitian yang sukses adalah mungkin dengan ukuran sampel kecil antara 10 sampai dengan 20.

Berdasarkan pendapat tersebut peneliti mengambil 15 responden untuk mengikuti eksperimen ini. setiap responden mengikuti kegiatan (1) pretest, (2) treatment dengan menggunakan Game Petualangan Baseta dan (3) posttest.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data sangat penting dilaksanakan karena data yang diperoleh dari lapangan melalui instrumen penelitian, diolah dan dianalisa agar hasilnya dapat

dipergunakan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan serta memecahkan masalah penelitian. Adapun teknik mengumpulkn data yakni melalui (1) tes pretestt-postestt, (2) wawancara, (3) observasi, dan (4) studi dokumen.

Tes pemahaman materi merupakan alat ukur yang digunakan kepada individu untuk mendapatkan gambaran-gambaran yang diharapkan, baik itu secara tertulis maupun lisan atau perbuatan. Penggunaan tes hasil belajar sebagai instrumen dimaksudkan untuk mengetahui daya serap atau kemampuan tertentu sebagai hasil dari proses belajar mengajar yang diberikan. Sudjana (1996:103) “dalam menilai hasil belajar, khususnya di bidang kognitif alat penilaian yang paling banyak digunakan adalah tes tertulis. Dilihat dari bentuknya, soal-soal tertulis dikelaskan atas soal-soal bentuk uraian (esai) dan soal-soal bentuk objektif. Bentuk tes pada penelitian ini adalah tes tertulis berbentuk tes objektif pilihan berganda dengan empat alternatif jawaban (a, b, c, d). Tes diadakan pada saat pretestt dan postestt. Pretestt diberikan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal kedua kelas penelitian. Sementara postestt diberikan dengan tujuan untuk melihat kemajuan dan perbandingan peningkatan hasil prestasi belajar siswa pada kedua kelas penelitian.

Wawancara didefinisikan sebagai diskusi antara dua orang atau lebih dengan tujuan tertentu Khan & Cannell (Saroso, 2012: 45). Teknik wawancara yang akan digunakan peneliti adalah teknik wawancara mendalam. Teknik wawancara mendalam adalah teknik wawancara yang didasarkan oleh rasa skeptis yang tinggi. Pra kondisi dari wawancara mendalam adalah kedekatan atau keakraban hubungan antara pewawancara dengan yang diwawancarai (responden) serta tingkat pemahaman pewawancara terhadap keinginan, persepsi, prinsip, dan

Penelitian Dokumen (Document Research) diperlukan untuk memperjelas informasi yang telah diperoleh dan mencari tambahan informasi yang diperlukan melalui sumber lain. Hal tersebut dilakukan dengan cara mencari dan mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan *game* sebagai media pembelajaran.

3.6. Teknik Analisa Data

Analisis data kualitatif dilakukan apabila data empiris yang diperoleh adalah data kualitatif berupa kumpulan berwujud kata-kata dan bukan rangkaian angka serta tidak dapat disusun dalam kategori-kategori/struktur klasifikasi. Data bisa saja dikumpulkan dalam aneka macam cara (observasi, wawancara, intisari dokumen, pita rekaman) dan biasanya diproses terlebih dahulu sebelum siap digunakan (melalui pencatatan, pengetikan, penyuntingan, atau alih-tulis), tetapi analisis kualitatif tetap menggunakan kata-kata yang biasanya disusun ke dalam teks yang diperluas, dan tidak menggunakan perhitungan matematis atau statistika sebagai alat bantu analisis.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Triangulasi yang merupakan metode untuk memeriksa dan menetapkan validitas dengan menganalisa dari berbagai perspektif. Validitas dalam penelitian kuantitatif dilihat berdasarkan akurasi sebuah alat ukur yaitu instrumen

Validitas dalam penelitian kualitatif mengacu pada apakah temuan penelitian secara akurat mencerminkan situasi dan didukung oleh bukti. Norman K. Denkin dikutip oleh Mudjia Rahardjo (2012) mendefinisikan triangulasi sebagai gabungan atau kombinasi berbagai metode yang dipakai untuk mengkaji fenomena yang saling terkait dari sudut pandang dan perspektif yang berbeda. Menurutnya, triangulasi meliputi empat hal, yaitu: (1) triangulasi metode, (2) triangulasi antar-peneliti (jika penelitian dilakukan dengan kelompok), (3) triangulasi sumber data, dan (4) triangulasi teori.

1. Triangulasi metode dilakukan dengan cara membandingkan informasi atau data dengan cara yang berbeda. Dalam penelitian kualitatif peneliti menggunakan metode wawancara, observasi, dan survei. Untuk memperoleh kebenaran informasi yang handal dan gambaran yang utuh mengenai informasi tertentu, peneliti bisa menggunakan metode wawancara

dan observasi atau pengamatan untuk mengecek kebenarannya. Selain itu, peneliti juga bisa menggunakan informan yang berbeda untuk mengecek kebenaran informasi tersebut. Triangulasi tahap ini dilakukan jika data atau informasi yang diperoleh dari subjek atau informan penelitian diragukan kebenarannya.

2. Triangulasi antar-peneliti dilakukan dengan cara menggunakan lebih dari satu orang dalam pengumpulan dan analisis data. Teknik ini untuk memperkaya khasanah pengetahuan mengenai informasi yang digali dari subjek penelitian. Namun orang yang diajak menggali data itu harus yang telah memiliki pengalaman penelitian dan bebas dari konflik kepentingan agar tidak justru merugikan peneliti dan melahirkan bias baru dari triangulasi.
3. Triangulasi sumber data adalah menggali kebenaran informasi tertentu melalui berbagai metode dan sumber perolehan data. Misalnya, selain melalui wawancara dan observasi, peneliti bisa menggunakan observasi terlibat (*participant observation*), dokumen tertulis, arsip, dokumen sejarah, catatan resmi, catatan atau tulisan pribadi dan gambar atau foto. Masing-masing cara itu akan menghasilkan bukti atau data yang berbeda, yang selanjutnya akan memberikan pandangan (*insights*) yang berbeda pula mengenai fenomena yang diteliti.
4. Triangulasi teori. Hasil akhir penelitian kualitatif berupa sebuah rumusan informasi atau thesis statement. Informasi tersebut selanjutnya dibandingkan dengan perspektif teori yang relevan untuk menghindari bias individual peneliti atas temuan atau kesimpulan yang dihasilkan. Selain itu, triangulasi teori dapat meningkatkan kedalaman pemahaman asalkan peneliti mampu menggali pengetahuan teoretik secara mendalam atas hasil analisis data yang telah diperoleh.

Dalam penelitian ini triangulasi yang digunakan yaitu triangulasi metode, triangulasi sumber data dan triangulasi teori.

3.6.1. Uji Validitas

Pengujian validitas dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah tes yang digunakan dalam penelitian ini dapat atau tidak mengukur tingkat ketepatan tes yaitu mengukur apa yang seharusnya diukur, maka dilakukan uji validitas soal menggunakan SPSS 16.0.

3.6.2. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas soal dalam penelitian ini menggunakan SPSS 16.0. dimaksudkan untuk melihat keajegan atau kekonsistenan soal dalam mengukur respon siswa sebenarnya. Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen itu sudah baik.

3.6.3. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas menggunakan SPSS 16.0. yang dilakukan peneliti ditujukan untuk menguji kesamaan beberapa bagian sampel, sehingga generalisasi terhadap populasi dapat dilakukan. Pada penelitian ini, uji homogenitas menggunakan program pengolah data SPSS 18.0. dengan uji Levene (*Levene Test*). Uji Levene akan muncul bersamaan dengan hasil uji beda rata-rata atau uji-t.

3.6.4. Uji Normalitas

Uji Normalitas menggunakan SPSS 16.0. dalam penelitian ini adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal ataukah tidak. Uji Normalitas berguna untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau diambil dari populasi normal. Metode klasik dalam pengujian normalitas suatu data tidak begitu rumit. Berdasarkan pengalaman empiris beberapa pakar statistik, data yang banyaknya lebih dari 30 angka ($n > 30$), maka sudah dapat diasumsikan berdistribusi normal. Biasa dikatakan sebagai sampel besar.

3.6.5. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis yang dilakukan peneliti adalah dengan menggunakan rumus uji-t (paired t tes) untuk menguji apakah ada perubahan dari pretest ke posttest setelah di lakukan treatment menggunakan SPSS 16.0.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Penggunaan Game Baseta Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Uji Teori Calon Pemohon Sim C

4.1.1. Pelaksanaan Eksperimen

Berdasarkan rencana kegiatan yang telah dibuat, yaitu dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.1
Rencana Kegiatan Eksperimen

No	Hari/tanggal	Jam (WIB)	Responden	Kegiatan
1.	Senin / 06-03-2017	14.00 - 14.15	15	Pembukaan
.		14.15 - 14.45	15	Pelaksanaan pretest
		14.45 - 15.15	15	Pengenalan Game Petualangan BASETA
		15.15 - 15.45	15	Responden dipersilahkan memainkan game Petualangan BASETA
		15.45 - 16.15	15	Pelaksanaan postestt
		16.15 -16.25	15	Diskusi bersama
		16.25 - 16.30	15	Penutupan

Pertama peneliti mengumpulkan sejumlah responden berdasarkan Pendapat Gay dan Diehl (1992) mengasumsikan bahwa semakin banyak sampel yang diambil maka akan semakin representatif dan hasilnya dapat digeneralisir. Namun ukuran sampel yang diterima akan sangat bergantung pada jenis penelitiannya. (1) Jika penelitiannya bersifat deskriptif, maka sampel minimumnya adalah 10% dari populasi, (2) Jika penelitiannya korelasional, sampel minimumnya adalah 30 subjek, (3) Apabila penelitian kausal perbandingan, sampelnya sebanyak 30 subjek per group dan (4) Apabila penelitian eksperimental, sampel minimumnya adalah 15 subjek per group.

Dalam penelitian ini di buat satu grup yang berisikan pemohon SIM C berdasarkan pada populasi pemohon SIM pada tanggal 06 Maret 2017 di Polres Jepara. Dan didapati 15 orang yang bersedia menjadi responden penelitian.

Dalam penelitian ini, responden yang digunakan memiliki karakteristik yang hampir sama yaitu dilihat dari tingkat kognitif dan usia rata-rata yang memenuhi syarat sebagai pemohon SIM C serta jumlah responden dipertimbangkan dengan kontrol yang ketat.

Tabel 4.2
Frekuensi Jenis Kelamin Responden

Nomor Jenis kelamin Frekuensi Presentase (%)

1	Laki-laki	8	53.3
2	Perempuan	7	47.6
Jumlah		15	100

Berdasarkan tabel diatas terlihat jenis kelamin responden pada penelitian ini. delapan responden merupakan laki-laki (53.3%) dan tujuh responden merupakan perempuan (47.6%).

Tabel 4.3
Frekuensi Usia Responden

Nomor	Usia	Frekuensi	Presentase (%)
1	15	1	6.7
2	16	3	20.0
3	17	5	33.0
4	18	5	33.0
5	19	1	6.7
Jumlah		15	100

Berdasarkan tabel di atas satu responden berusia 15 tahun (6.7%), tiga responden berusia 16 tahun (20%), lima responden berusia 17 tahun (33%), lima responden berusia 18 tahun (33%) dan satu responden berusia 19 tahun (6.7%).

Selanjutnya sebanyak 15 responden melaksanakan *pretest* untuk mengetahui sejauh mana responden memahami materi uji teori SIM C. Soal *pretest* dan *posttest* yang di berikan adalah sebanyak 30 butir soal yang di buat berdasarkan Pasal 57 ayat (2) Perkapolri No. 9 tahun 2012 tentang materi uji teori SIM selain itu juga soal *pretest* dan *posttest* sudah dibandingkan dengan latihan soal yang ada di *website korlantas.go.id*.

Setelah *pretest* selesai dilanjutkan dengan pengenalan *game* petualangan Baseta yang di lakukan oleh peneliti kepada 15 responden.

Dalam pengenalan tersebut dijelaskan apa itu *game* petualangan Baseta dan bagaimana cara memainkannya. Pada tahap ini juga peneliti meminta kepada responden untuk menginstal *game* petualangan Baseta ke *handphone / smartphone* masing-masing. Ada beberapa kendala yang ditemukan pada saat akan melakukan instalasi *game* tersebut yaitu *game* tidak dapat beroperasi dengan baik pada samsung s4. Satu orang responden yang menggunakan *handphone* samsung s4 tidak bisa mengoperasikan *gamenya* karena setiap akan masuk *game* tersebut terjadi kerusakan *system (green screen)*.

Kegiatan selanjutnya yaitu peneliti memberikan kesempatan kepada 15 responden untuk memainkan *game* tersebut selama 30 menit. Diharapkan responden dapat memahami materi uji teori yang ada di dalam *game* tersebut.

Ada beberapa hal yang peneliti temukan ketika responden memainkan *game* tersebut :

1. Beberapa responden mampu menyelesaikan sampai *level / stage* 6 dengan perolehan *score* yang baik,
2. Ada responden yang terlihat asal menjawab materi uji lalu lintas yang ada di *game* tersebut dan hanya memainkannya saja,
3. Sekitar 15 menit terlihat beberapa responden sudah bosan memainkan *game* tersebut.
4. Setelah 30 menit selesai didapati 9 responden menyelesaikan *game* petualangan Baseta ini sampai *level/stage* 6, empat responden menyelesaikan sampai *level/stage* 3 dan 3 lainnya menyelesaikan sampai *level/stage* 3.

Lalu diberikan waktu istirahat selama 5 menit. Selanjutnya responden melaksanakan *posttest* dengan soal yang sama dengan yang di berikan pada saat *pretest* untuk mengetahui apakah ada peningkatan atau penurunan pemahaman materi uji teori SIM C.

Terakhir peneliti melakukan diskusi bersama dengan responden mengenai kelebihan dan kekurangan *game* Petualangan Baseta. Didapatkan hasil diskusi mengenai *game* petualangan Baseta tersebut adalah

1. operasional *game* tersebut mudah dilaksanakan
2. Sebagai media untuk belajar, inovasi menggunakan *game* dengan animasi dan *sound* membuat *game* tersebut menarik
3. Ada materi mengenai tertib berlalu lintas dan uji teori SIM.
4. Bila dimainkan dalam waktu lama akan menimbulkan kejenuhan.
5. Menurut responden masih ditemukan kunci jawaban tidak benar
6. Adanya pengulangan pertanyaan pada *game* tersebut.

Selanjutnya data yang diperoleh dari kegiatan eksperimen yang berlangsung selama 2 jam 30 menit terhadap 15 responden akan diolah untuk mengetahui efektifkah penggunaan *game* petualangan Baseta untuk meningkatkan pemahaman materi uji teori calon pemohon SIM C.

4.1.2. Hasil *pretest*

Tabel 4.4
Hasil *Pretest*

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Nilai	15	3.00	8.67	6.1780	1.62359	2.636
Valid N (listwise)	15					

7.	Erza fisaiya aulia r	21	9	7	L
8.	Kayla alif	22	8	7.33	L
9.	M.habib nur fatah	12	18	4	TL
10.	M. Ivan ardiansyah	17	13	5.67	TL
11.	Rini budi yanti	26	4	8.67	L
12.	Riska aditya rahma	21	9	7	L
13.	Sukma annisa octora	20	10	6.67	TL
14.	Tasya sukma nirmala	21	9	7	L
15.	Thoriq aziz	21	9	7	L

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS

Berdasarkan tabel 4.4 nilai *pretest* yang dilakukan 15 responden kelompok eksperimen didapatkan nilai rata-rata 6.1780 dengan nilai terkecil 3 dan nilai tertinggi 8.67. sebanyak 7 responden (46.7%) dinyatakan lulus dan 8 responden (53.3%) dinyatakan tidak lulus.

4.1.3. Hasil *Posttest*

Tabel 4.5
Hasil *Posttest*

Nomor	Responden	Jawaban		Nilai	L / TL
		benar	salah		
1.	Aditya very anggoro	26	4	8.67	L

2.	Ahmad nur rofiq	24	6	8	L
3.	Albert ilham R	23	7	7.67	L
4.	Amalia ratna m	24	6	8	L
5.	Aulia zufar zani	19	11	6.33	TL
6.	Bachtiar abdila	23	7	7.67	L
7.	Erza fisaiya aulia r	23	7	7.67	L
8.	Kayla alif	23	7	7.67	L
9.	M.habib nur fatah	22	8	7.33	L
10.	M. Ivan ardiansyah	25	5	8.33	L
11.	Rini budi yanti	25	5	8.33	L
12.	Riska aditya rahma	22	8	7.33	L
13.	Sukma annisa octora	22	8	7.33	L
14.	Tasya sukma nirmala	23	7	7	L
15.	Thoriq aziz	20	10	6.67	TL

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Nilai	15	6.33	8.67	7.6220	.60324	.364
Valid N (listwise)	15					

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS

Berdasarkan tabel 4.5 nilai *postest* yang dilakukan 15 responden kelompok eksperimen didapatkan nilai rata-rata 7.622 dengan nilai terkecil 6.33 dan nilai tertinggi 8.67 sebanyak 13 responden (86.7%) dinyatakan lulus dan 2 responden (13.3%) dinyatakan tidak lulus.

4.1.4. Syarat Uji

4.1.4.1 Uji Validitas

Tabel 4.5
Hasil Uji Validitas

Nomor Soal	Kunci jawaban	Valid atau tidak valid
1	D	Tidak valid
2	D	Valid
3	C	Valid
4	C	Valid
5	C	Valid
6	C	Valid
7	C	Valid
8	A	Valid
9	C	Valid
10	C	Valid
11	B	Valid
12	A	Valid

13	C	Tidak valid
14	A	Valid
15	C	Valid
16	B	Valid
17	C	Valid
18	D	Tidak valid
19	B	Valid
20	C	Tidak valid
21	D	Valid
22	C	Valid
23	A	Tidak valid
24	D	Valid
25	D	Tidak valid
26	B	Valid
27	C	Valid
28	C	Valid
29	B	Valid
30	C	Tidak valid

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa instrumen pertanyaan soal tes yang valid sebanyak 23 pertanyaan yaitu pertanyaan nomor 27, 22, 21, 19, 17, 16, 15, 14, 12, 11, 10, 9, 8, 6, 4, 3, 29, 28, 26, 24, 7, 5, dan 2. Pertanyaan lainnya dinyatakan tidak valid yaitu pertanyaan 1, 13, 18, 20, 23, 25 dan 30.

4.1.4.2 Uji Reliabilitas Instrumen

Cronbach's Alpha	N of Items
.762	30

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS

Kesimpulan : Reliabel

Berdasarkan tabel diatas *cronbach's alpha* menunjukkan angka 0.762 > dari 0.005 yang berarti instrument tes reliabel.

4.1.4.3 Uji Homogenitas

Berikut ini adalah hasil uji homogenitas yang dilakukan :

Test of Homogeneity of Variances

Nilai

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
9.013	1	28	.006

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS

Dilihat dari tabel *test of homogeneity of variance* Sig sebesar 0.06 > 0.05 data yang digunakan memenuhi asumsi homogenitas.

4.1.5. Uji Normalitas

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pre_test & post_test	15	-.033	.908

Tests of Normality

Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Nilai pretest	.219	15	.051	.897	15	.085
Nilai posttest	.144	15	.200*	.970	15	.858

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS

Berdasarkan tabel test of normality diperoleh nilai sig pada kolom shapiro-wilk menunjukkan untuk nilai pretest 0.085 > 0.05 berarti nilai pretest berdistribusi normal dan baik untuk penelitian. Nilai posttest menunjukkan 0.858 > 0.05 berarti berdistribusi normal dan baik untuk dilakukan penelitian.

4.1.6. Uji T

4.1.6.1 Paired T test

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pre_test	6.1780	15	1.62359	.41921
post_test	7.6000	15	.63284	.16340

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan dari 15 responden jumlah rata-rata pretest sebesar 6.1780 dan rata-rata posttest sebesar 7.6000 dan std.deviation (simpangan baku) menunjukkan untuk pretest 1.62359 dan untuk posttest 0.63284.

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS

Berdasarkan tabel paired samples correlations menunjukkan nilai pretest dan nilai posttest yang dilakukan oleh 15 responden menunjukkan nilai angka -0.033 dan nilai sig 0.908.

Paired Samples Test

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair pre_test - post_test	1.42200	1.76172	.45487	-2.39761	-.44639	-3.126	14	.007

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS

Berdasarkan tabel *paired samples test sig (2-tailed)* menunjukkan $0.007 < 0.05$ maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan game Petualangan Baseta berpengaruh signifikan untuk meningkatkan pemahaman materi uji teori calon pemohon SIM C.

Jadi Hipotesis *Alternative (H₁)* diterima dan Hipotesis *Null (H₀)* ditolak. terdapat pengaruh yang efektif dalam menggunakan Petualangan Baseta untuk meningkatkan pemahaman materi uji teori SIM C di wilayah Jepara

4.1.7. Pembahasan

4.1.7.1 Efektifkah *game* Petualangan Baseta untuk meningkatkan pemahaman materi uji teori calon SIM C di wilayah Jepara

Tabel 4.6
Perbandingan Nilai *Pretest* Dan *Posttest*

No	Nama Responden	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	Aditya very anggoro	7.67	8.67
2	Ahmad nur rofiq	3	8
3	Albert ilham R	5.33	7.67
4	Amalia ratna m	3.33	8
5	Aulia zufar zani	6.33	6.33
6	Bachtiar abdila	6.67	7.67
7	Erza fisaiya aulia r	7	7.67
8	Kayla alif	7.33	7.67
9	M.habib nur fatah	4	7.33
10	M. Ivan ardiansyah	5.67	8.33
11	Rini budi yanti	8.67	8.33
12	Riska aditya rahma	7	7.33
13	Sukma annisa octora	6.67	7.33
14	Tasya sukma nirmala	7	7
15	Thoriq aziz	7	6.67

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa dari 15 responden yang mendapatkan *treatment* dengan memainkan *game* Petualangan Baseta 11 responden diantaranya mengalami peningkatan nilai, 2 responden mengalami penurunan nilai dan 2 responden lainnya tidak berubah.

Tabel 4.7
Rata-Rata Nilai Pretes dan Postest

	Pretest	Postestt
Nilai rata-rata	6.1780	7.6000

Berdasarkan tabel diatas di peroleh nilai rata-rata pelaksanaan *pretest* dai 6.1780 dan *postest* menjadi 7.6000. terjadi peningkatan rata-rata setelah dilakukan treatment dengan menggunakan *Game* Petualangan Baseta.

Tabel 4.8
Rekapitulasi Jawaban *Pretest* dan *Postest*

Nomor Soal	Kunci jawaban	Pilihan jawaban				Jumlah jawaban
		Pretest		Postestt		
		Benar	salah	benar	salah	
1	D	10	5	12	3	15
2	D	3	12	8	7	15
3	C	13	2	15	0	15
4	C	12	3	15	0	15
5	C	13	2	15	0	15
6	C	7	8	11	4	15
7	C	5	10	5	10	15
8	A	10	5	14	1	15
9	C	9	6	13	2	15
10	C	11	4	15	0	15
11	B	12	3	15	0	15
12	A	12	3	15	0	15
13	C	9	6	10	5	15
14	A	6	11	10	5	15
15	C	7	13	9	6	15
16	B	13	2	15	0	15
17	C	11	4	15	0	15
18	D	6	9	2	13	15
19	B	8	7	14	1	15
20	C	4	11	4	11	15
21	D	9	6	15	0	15
22	C	11	4	15	0	15
23	A	4	11	2	13	15
24	D	11	4	13	2	15
25	D	5	10	4	11	15
26	B	11	4	13	2	15
27	C	7	8	12	8	15
28	C	11	4	10	5	15
29	B	14	1	14	1	15
30	C	14	1	14	1	15
Jumlah		278	179	344	111	

Berdasarkan tabel diatas jumlah jawaban benar pada pretest menunjukkan 278 jawaban dan jawaban salah menunjukkan 179 jawaban terjadi peningkatan jawaban benar pada saat *posttest* menjadi 344 jawaban dan penurunan jawaban salah menjadi 111 jawaban

Tabel 4.9

Presentase Rekapitulasi Jawaban Benar Pada Pelaksanaan Pretest Dan Postest

	Jawaban benar	Jawaban salah
Pretest	61.8 %	38.2 %
Postestt	76.46 %	23.54 %

Berdasarkan tabel presentase rekapitulasi jawaban benar diatas terdapat peningkatan responden yang menjawab benar setelah di berikan *treatment* dengan menggunakan game Petualangan Baseta sebesar 14.66 % dan penurunan responden yang menjawab salah sebesar 14.66 %. Kemampuan responden menjawab benar menunjukkan pemahaman materi yang diberikan sehingga dapat disimpulkan *game* Petualangan Baseta meningkatkan pemahaman materi uji teori SIM C. Dilihat dari data di atas menunjukkan bahwa *Game* Petualangan Baseta efektif untuk meningkatkan pemahaman materi uji teori calon pemohon SIM C di wilayah hukum Polres Jepara.

4.1.7.2 Berapa tingkat keefektifan *Game Petualangan Baseta* untuk meningkatkan pemahaman materi uji teori calon pemohon SIM C di wilayah hukum Polres Jepara

Tabel 4.10

Nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*

	Pretest	Postest
Nilai rata-rata	6.1780	7.6000

Berdasarkan tabel diatas nilai rata-rata berubah dari 6.1780 menjadi 7.6000 berarti mengalami peningkatan sebesar 1.422. berarti dengan bermain *Game* Petualangan Baseta meningkatkan nilai rata-rata sebesar 1.422.

Tabel 4.11

Jumlah Jawaban Pretest dan Postest

Pretest		Postest	
jawaban benar	Jawaban salah	Jawaban benar	Jawaban salah
278	179	344	111

Berdasarkan tabel di atas responden terjawab jawaban benar sebanyak 278 dan salah sebanyak 179 setelah dilakukan *treatment* dengan bermain *Game* Petualangan Baseta terjadi perubahan. Terjawab jawaban benar oleh responden sebanyak 344 dan jawaban salah menurun menjadi 111. jadi dengan bermain *Game* Petualangan BASETA perubahan 66 jawaban yang tadinya salah menjadi benar.

Tabel 4.12

Presentase Rekapitulasi Jawaban Benar Pada Pelaksanaan *Pretest* dan *Postest*

	Jawaban benar	Jawaban salah
Pretest	61.8 %	38.2 %
Postest	76.46 %	23.54 %

Berdasarkan tabel presentase rekapitulasi jawaban benar di atas terdapat peningkatan responden yang menjawab benar setelah di berikan *treatment* dengan menggunakan *game* Petualangan Baseta sebesar 14.66 % dan penurunan responden yang menjawab salah sebesar 14.66 %. Kemampuan responden menjawab benar menunjukkan pemahaman materi yang

diberikan sehingga dapat disimpulkan *game* Petualangan Baseta meningkatkan pemahaman materi uji teori SIM C sebesar 14.66%.

Jadi tingkat keefektifan *Game* Petualangan Baseta adalah meningkatkan nilai rata-rata sebesar 1.422, merubah 66 jawaban yang tadinya salah menjadi benar dan meningkatkan pemahaman materi uji teori SIM C sebesar 14.66%.

4.2. Temuan Peneliti

Wawancara dilaksanakan terhadap 3 narasumber yaitu kasat lantas Polres Jepara, anggota dikmas lantas Polres Jepara dan 1 orang responden yang mengikuti eksperimen yang dilakukan peneliti.

Wawancara dengan narasumber kasat lantas Polres jepara dan salah satu anggota dikmas lantas Polres Jepara dilaksanakan pada tanggal 6 Maret 2017, Dan dengan 1 orang reponden dilaksanakan pada tanggal 7 maret 2017.

Data yang tidak terungkap melalui wawancara, dilengkapi dengan data hasil observasi langsung secara partisipatif baik dengan memainkan langsung *Game* Petualangan Baseta dan dengan memperhatikan pelaksanaan eksperimen yang dilaksanakan oleh peneliti terhadap 15 responden. Untuk memperkuat substansi data hasil wawancara dan observasi, maka dilakukanlah penelusuran terhadap dokumen yang ada di Polres Jepara yang berkaitan dengan fokus penelitian.

Tabel 4.13

Data Jumlah Pelanggaran Lalu Lintas Perbulan pada Tahun 2016

No	Bulan	Jumlah Pelanggaran
1	Januari	1085
2	Februari	1875
3	Maret	1700
4	April	2142
5	Mei	1604
6	Juni	2454
7	Juli	381
8	Agustus	704
9	September	2109
10	Oktober	1413
11	November	2109
12	Desember	902
	Jumlah	18475

Sumber : laporan bulanan

Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa angka pelanggaran lalu lintas diwilayah jepara tiap bulannya selama tahun 2016 cukup tinggi. pelanggaran paling rendah terjadi pada bulan juli 381 pelanggaran sedangkan pelanggaran tertinggi terjadi pada bulan juni mencapai 2454 pelanggaran.

Tabel 4.14

Data Pelanggaran Lalu Lintas Berdasarkan Jenis Pelanggaran

Jenis Pelanggaran	Jumlah Pelanggaran
Muatan	2689
Kecepatan	1053
Marka/Rambu	4066
Surat-surat	5862
Syarat perlengkapan	2151
Obat/miras	0

Lain-lain	2654
Jumlah	1847

Sumber : laporan bulanan

Diwilayah Jepara pelanggaran lalu lintas di tahun 2016 yang paling banyak terjadi adalah pelanggaran yang berkaitan dengan surat-surat kendaraan yang tidak lengkap terjadi 5862 pelanggaran.

Tabel 4.15
Data Pelanggaran Lalu Lintas Berdasarkan Jenis Kendaraan

Jenis Kendaraan	Jumlah Pelanggaran
Bus	965
Truk	970
PickUp	2358
Mini Bus	2467
Jeep	223
SDN	702
MKL	0
M.M	0
Taxi	0
RD.3	0
RD.2	10790
Jumlah	18475

Sumber : laporan bulanan

Pelanggaran lalu lintas pada tahun 2016 tertinggi diwilayah Jepara dilakukan oleh pengendara roda 2 sebanyak 10790 pelanggaran. dan kendaraan lainnya yang banyak melakukan pelanggaran yaitu pickup dan mini bus.

Tabel 4.16
Data Pelanggaran Lalu Lintas Berdasarkan Usia pelanggar

Usia Pelanggar	Jumlah Pelanggaran
0 - 15	2.732
16 - 21	5.033
22 - 30	4.492
31 - 40	3.883
41 - 50	1.568
51 Keatas	767
Jumlah	18475

Sumber : laporan bulanan

Dilihat dari usia pelanggaran terbanyak pada tahun 2016 dilakukan oleh masyarakat di usia yang produktif yaitu 16 sampai 21 tahun.

Tabel 4.17
Data Pelanggaran Lalu Lintas Berdasarkan Tingkat pendidikan

Tingkat Pendidikan	Jumlah Pelanggaran
SD	4003
SMP	4.705
SMA	7.280
AKADEMI	947
PUTUS SEKOLAH	1.540
Jumlah	18475

Sumber : laporan bulanan

Pelaku pelanggar lalu lintas pada tahun 2016 paling tinggi adalah tingkat sekolah menengah atas sebanyak 7280 pelanggaran.

Jadi di wilayah Jepara berdasarkan data yang terkumpul angka pelanggarannya masih cukup tinggi. salah satu pelanggaran yang paling banyak terjadi adalah banyak pengguna kendaraan yang tidak lengkap surat-suratnya (SIM / STNK). Pelanggaran kendaraan roda 2 juga banyak terjadi di wilayah Jepara yang dilakukan oleh pengguna jalan kisaran usia 16 sampai 21 tahun selain itu juga banyak pelanggaran yang dilakukan oleh anak Sekolah tingkat menengah atas.

Tabel 4.18
Data Pemohon Sim Dari September 2016 Sampai Januari 2017

BULAN	UJIAN					
	TEORI		PRAKTEK I		PRAKTEK II	
	L	T	L	T	L	T
SEPTEMBER	1.472	175	1.374	98	1.269	105
OKTOBER	1.322	374	948	290	693	255
NOVEMBER	3.690	823	1.146	765	586	560
DESEMBER	2.348	875	1.473	802	671	350
JANUARI	1.654	524	1.089	565	864	225

Sumber : laporan bulanan

Selama bulan september samapi januari 2017 tercatat jumlah pemohon SIM yang cukup tinggi tetapi masih adanya masyarakat sebagai pemohon SIM tidak lulus uji SIM baik itu uji teori atau pun uji praktek.

Dengan tingginya angka pelanggaran tentu peranan satuan lantas sangat diperlukan untuk mengurangi angka pelanggaran itu. Selain penanganan represif terhadap pelaku pelanggar tentu cara preventif dan pre-emptif pun harus dilakukan oleh satuan lalu lintas Polres Jepara.

Peran unit dikyasa dalam memberikan pendidikan masyarakat tentang terbit berlalu lintas perlu di lakukan untuk mengurangi pelanggaran dan meningkatkan partisipasi masyarakat. Akan tetapi keterbatasan jumlah anggota enjadi salah satu kendala unit dikyasa satuan lantas Polres Jepara.

Unit dikyasa Polres Jepara hanya terdiri dari 4 orang yaitu 1 kanit dan 3 banit yang bertanggung jawab kepada kasat lantas. Menurut kasat lantas Polres Jepara AKP. Andhika Wiratama, S.H, S.IK

Salah satu masalah yang dihadapi hampir di seluruh indonesia adalah kurangnya jumlah anggota dan masalh itu pun terjadi di Polres Jepara terutama di unit dikyasa karena tingginya jumlah pelanggaran dan dituntut untuk bisa mengurangi dan meningkatkan partisipasi masyarakat. (Wawancara, 6 maret 2017)

Untuk mengatasi masalah itu kasat lantas Polres Jepara AKP. Andhika Wiratama, S.H, S.IK membuat inovasi yang dapat membantu unit dikyasa dalam menjalankan tugas. Inovasi tersebut adalah “Game Petualangan Baseta” yang dibuat untuk mengatasi masalah kuarangnya jumlah personil.

Game ini dibuat untuk mengatasi kurangnya anggota. dengan game ini diharapkan bisa meningkatkan partisipasi dan wawasan masyarakat tentang tertib berlalu lintas. (Wawancara, 6 maret 2017)

Metode belajar dengan menggunakan game berbasis androi juga dipilih karena melihat angka pelanggar yang berusia sekitar 18 sampai 21 tahun selain itu metode ini dianggap akan

efektif karena hampir seluruh masyarakat di Jepara bahkan di Indonesia menggunakan *smartphone*.

Game petualangan Baseta ini juga membawa satuan Lantas Polres Jepara mendapatkan prestasi yaitu juara 2 lomba “Lompia Lantas” selama 2 tahun berturut-turut yaitu tahun 2015 dan tahun 2016.

Pada kenyataannya masyarakat di wilayah Jepara tidak tahu tentang game tersebut salah satu responden eksperimen yang dilakukan peneliti sebelum mengikuti eksperimen menyatakan tidak tahu tentang game tersebut

Saya ga tidak tau tentang game ini, setau saya Baseta adalah nama badut yang biasa digunakan untuk mengajarkan anak TK. (Wawancara. 7 maret 2017)

Selain itu berdasarkan data yang ada hanya ada 1 kegiatan yang memanfaatkan *game* petualangan baseta ini sebagai media pembelajaran tertib berlalu lintas yaitu pada hari jumat 22 mei 2015 *launching game* edukasi “petualangan baseta”.

Bentuk sosialisai kepada masyarakat tentang *game* ini hanya dilakukan di *website* Polres Jepara tanpa adanya peran aktif dari anggota unit dikyasa. Selain itu secara operasional anggota dikyasa tidak mengetahui bagaimana pemanfaatan *game* ini. Menurut banit unit dikyasa Polres Jepara brigadir Eko Sutrisno

Saya kurang mengerti tentang pemanfaatan media *game* baseta ini yang saya tau *game* ini dibuat untuk menambah wawasan tentang tertib berlalu lintas karena didalamnya ada soal-soal tentang uji SIM. Untuk lebih jauhnya yang mengerti pak kasat. (wawancara, 6 maret 2017)

4.3. *Game Base Learning*

4.3.1. *Game* Petualangan Baseta

“Petualangan Baseta” adalah sebuah *game* edukasi tentang keselamatan berlalu lintas yang dikemas dalam sebuah *game* balapan (berpacu dengan waktu) dimana setiap pengguna diuji ketangkasnya dalam mengendarai kendaraan bermotor roda 2 maupun roda 4, serta pengetahuannya dibidang keselamatan berlalu lintas dengan menjawab soal-soal yang disajikan dalam *game* ini.

Game ini bergenre adventure semi multiplayer dimana seperti halnya *game* adventure lainnya, *Game* Petualangan Baseta memiliki beberapa tahapan dan misi yang harus dicapai oleh pemainnya, dan antar pemain dari *game* ini dapat saling mengetahui score dan bersaing untuk mendapatkan score tertinggi melalui *account google play game* atau Gplus (*Google Plus*).

Game Petualangan Baseta merupakan *Game* edukatif yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah di bidang lalu lintas. *Game* ini merupakan salah satu jenis media yang bisa digunakan untuk memberikan pengajaran dan menambah pengetahuan penggunaannya melalui suatu media unik dan menarik (Permainan dengan menggunakan warna, animasi dan suara).

4.3.2. *Game* Petualangan Baseta dan Dikmas Lantas

Sesuai Pasal 14 ayat (1) huruf C UU No. 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia, disebutkan bahwa dalam melaksanakan tugas pokok sebagaimana dimaksud dalam Pasal 13, Kepolisian Negara Republik Indonesia bertugas : membina masyarakat untuk meningkatkan partisipasi masyarakat, kesadaran hukum masyarakat serta ketaatan warga masyarakat terhadap hukum dan peraturan perundang-undangan. Hal ini sejalan dengan Sesuai dengan Undang-undang Nomor 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan diatur Tugas Polri dibidang Lalu Lintas yaitu Registrasi dan Identifikasi kendaraan bermotor dan pengemudi, penegakkan hukum, operasional manajemen dan

rekayasa lalu lintas serta pendidikan berlalu lintas, sehingga diharapkan fungsi teknis lalu lintas sebagai ujung tombak dalam bidang pelayanan langsung kepada masyarakat, penegakkan hukum dan mampu memberikan solusi pemecahan permasalahan dibidang lalu lintas.

Perlu digaris bawahi bahwa salah satu tugas polri dibidang lalu lintas adalah memberikan pendidikan lalu lintas, dimana Pendidikan masyarakat lalu lintas (Dikmas Lantas) adalah segala kegiatan yang meliputi segala usaha untuk menumbuhkan pengertian, dukungan dan keikutsertaan masyarakat aktif dalam usaha menciptakan keamanan, keselamatan, ketertiban dan kelancaran lalu lintas. Dengan dikmas lantas ini diharapkan dapat menjadikan masyarakat untuk meningkatkan partisipasinya, kesadaran hukum masyarakat serta ketaatan warga masyarakat terhadap hukum dan peraturan perundang-undangan terutama tentang berlalulintas.

Game ini merupakan media yang dapat membantu tugas unit dikyasa untuk meningkatkan wawasan setra peran serta masyarakat guna mewujudkan tertib berlalu lintas.

Game Petualangan Baseta ini juga mewakili tugas anggota dikmas dalam memberikan pelajaran mengenai lalu lintas kepada masyarakat karena materi dalam game ini sudah disesuaikan dengan pasal 57 ayat (2) Perkapolri No. 9 tahun 2012 tentang materi uji SIM dan juga web korlantas mabes polri.

Selain itu dengan bermain *game* ini juga bisa meningkatkan partisipasi masyarakat akan pentingnya tertib berlalu lintas. *Game* ini bisa menjadi media belajar yang ruang lingkungannya cukup luas. Melihat kondisi sekarang hampir seluruh masyarakat Indonesia menggunakan *smartphone* menjadikan *game* ini media yang efektif bila dimanfaatkan dengan baik.

Media ini tidak terbatas oleh jumlah personil, ruang dan waktu game ini dapat memberikan pelayanan di bidang lalu lintas. *Game* ini juga dapat membantu calon pemohon SIM untuk berlatih agar calon pemihin SIM siap menghadapi ujian.

Oleh karena itu *Game* Petualangan Baseta ini merupakan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh unit dikyasa sebagai media untuk pendidikan masyarakat.

4.3.3. **Game Petualangan Baseta sebagai Sumber Belajar yang dirancang**

Nana Sunjaya (1997) mengatakan sumber belajar adalah segala daya yang dimanfaatkan guna memberi kemudahan kepada seseorang dalam belajarnya. Atau dalam proses pembelajaran baik secara langsung atau tidak langsung, sebagian atau secara keseluruhan.

Game Petualangan Baseta merupakan sumber belajar yang dirancang maksudnya adalah sumber belajar yang secara khusus dirancang sebagai komponen sistem instruksional untuk memberi fasilitas belajar yang terarah.

Game Petualangan Baseta dirancang oleh AKP Andhika Wiratama, SH.,S.IK yang saat ini menjabat sebagai Kasat Lantas Polres Jepara Polda Jawa Tengah dan dikembangkan bersama dengan Tim. Dengan maksud memberikan wawasan tentang keselamatan berlalu lintas kepada masyarakat melalui media *Game* berbasis *android*.

A. Komponen *Game* Petualangan Baseta sebagai Sumber Belajar

Peneliti melakukan teknik wawancara, dokumentasi dan observasi untuk memperoleh data tentang *Game* Petualangan Baseta. Kasat lantas Polres Jepara AKP. Andhika Wiratama, S.H, S.IK sebagai pengagas *game* ini mengatakan

game petualangan Baseta adalah *game* edukasi tentang keselamatan berlalu lintas yang berisi tentang kumpulan soal-soal ujian teori SIM yang dikemas ke dalam sebuah game adventure. tujuan dibuatnya *game* ini adalah untuk menyadarkan dan membuka cakrawala berfikir masyarakat bahwa keselamatan dijalan raya merupakan sebuah

kebutuhan, serta menyebarkan virus-virus positif agar masyarakat tertib berlalu lintas untuk keselamatan sendiri dan orang lain serta sebagai masukan dan bahan pengambilan keputusan bagi Pimpinan. (Wawancara, 6 maret 2017)

Ada beberapa komponen *Game* Petualangan Baseta sebagai sumber belajar yang terurai dalam beberapa point sebagaimana berikut

- a. Tujuan, fungsi atau misi sumber belajar
Game Petualangan Baseta dirancang dengan tujuan untuk menyadarkan dan membuka cakrawala berfikir masyarakat bahwa keselamatan di jalan raya merupakan sebuah kebutuhan, serta menyebarkan virus-virus positif agar masyarakat tertib berlalu lintas untuk keselamatan sendiri dan orang lain serta sebagai masukan dan bahan pengambilan keputusan bagi Pimpinan.
- b. Bentuk, format atau keadaan fisik bentuk belajar
 Bentuk *Game* petualangan Baseta adalah game edukasi tentang keselamatan berlalu lintas yang berisi tentang kumpulan soal-soal ujian teori SIM yang dikemas ke dalam sebuah *game adventure*.
- c. Pesan yang dibawa oleh sumber belajar
 Pesan yang dibawa oleh *Game* petualangan Baseta ini adalah agar masyarakat tertib berlalu lintas untuk keselamatan sendiri dan orang lain.
- d. Tingkat kesulitan pemakaian sumber belajar
 Tingkat kesulitan *Game* Petualangan Baseta ini karena *game* ini merupakan *game* yang dirancang khusus hanya untuk *smartphone* berbasis android. Hasil observasi peneliti juga menemukan bahwa pada samsung s4 *game* tidak bisa di oprasikan jadi kesulitan pemakaian *game* ini terbatas oleh spesifikasi *smartphone* android tertentu saja.

Ke empat komponen diatas penting untuk menjadi perhatian *Game* Petualangan Baseta sebagai sumber belajar karena dengan komponen-komponen itu dapat mendukung kesuksesan belajar dengan menggunakan *Game* tersebut.

B. *Game* Petualangan Baseta sebagai media pembelajar

Menurut Mulyanta (2009: 3), "kriteria media pembelajaran yang baik idealnya meliputi 4 hal utama yaitu: (1) Kesesuaian atau relevansi, artinya media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan belajar, rencana kegiatan belajar, program kegiatan belajar, tujuan belajar dan karakteristik peserta didik. (2) Kemudahan, artinya semua isi pembelajaran harus mudah dimengerti, dipelajari atau dipahami oleh peserta didik dan sangat operasional dalam penggunaannya. (3) Kemenarikan, artinya media pembelajaran harus mampu menarik maupun merangsang perhatian peserta didik. (4) Kemanfaatan, artinya isi dari media pembelajaran harus bernilai atau berguna, mengandung manfaat bagi pemahaman pembelajaran serta tidak mubazir atau sia-sia". Jadi media pembelajaran yang tepat dan menarik dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.

Jadi untuk dapat disebut sebagai media pembelajaran *Game* Petualangan Baseta harus memenuhi 4 kriteria yaitu kesesuaian, kemudahan, kemenarikan, dan kemanfaatan

- a. Kesesuaian
 AKP. Andhika Wiratama, S.H, S.IK mengatakan *Game* petualangan baseta di buat sudah menyediakan sekitar 110 pertanyaan *multiple choice* (benar/salah) yang muncul acak 5 kali dalam 1 permainan dan sudah di sesuaikan dengan pertanyaan tes permohonan uji teori SIM yang ada dari Korlantsa Mabes Polri dan sampai sekarang terus di *update* sehingga sudah menjadi 600 varian pertanyaan yang ada dalam *game* tersebut. (Wawancara, 6 maret 2017)

Dilihat dari materi yang ada dalam *game* petualangan Baseta sudah disesuaikan dengan uji teori SIM dan sudah sesuai dengan pasal 57 ayat (2) Perkapolri No. 9 tahun 2012 tentang materi uji SIM.

Bila dilihat dari angka pengguna *smartphone* terutama android di Indonesia yang cukup tinggi sekitar 59,91%, dari 38.8 juta pengguna *smartphone game* ini sudah sesuai dengan tren yang ada di Indonesia saat ini.

b. Kemudahan

Menurut AKP. Andhika Wiratama, S.H, S.IK Aturan didalam *Game* petualangan Baseta memuat empat hal yaitu “(1) Ketepatan menjawab pertanyaan, Setiap pertanyaan dijawab benar akan memberikan nilai tambahan pada pemain dan setiap jawaban salah tidak mengurangi *score* yang didapatkan (2) Ketepatan waktu, setiap stage memiliki alokasi waktu yang berbeda dalam penyelesaiannya, (3) Kepatuhan terhadap rambu-rambu lalu lintas, (4) Ketangkasan dalam menghindari rintangan dan mencegah terjadinya kecelakaan lalu lintas. Samahalnya yang terjadi pada saat pengendara mengemudi kendaraan di jalan raya dalam kondisi nyata. (Wawancara, 6 maret 2017)

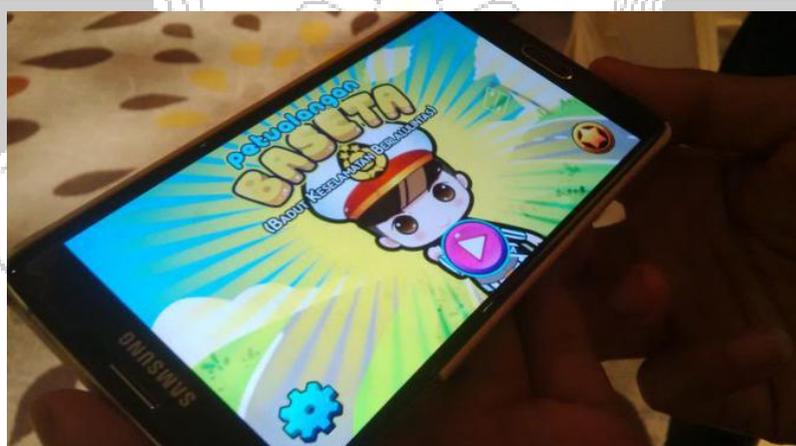
Dalam memainkan *Game* Petualangan Baseta ini ada 4 aturan didalamnya yaitu ketepatan menjawab, ketepatan waktu, kepatuhan terhadap rambu-rambu dan ketangkasan dalam menghindari tantangan.

Selain itu *Game* ini mudah untuk didapatkan. Cara untuk mendapatkan *game* ini adalah dengan mendownloadnya di *google play store* serta *Game* ini dapat memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk menambah wawasan tentang berlalu lintas melalui media yang menyenangkan.

c. Kemeriahan

Ulia Zufar zani mengatakan *Game* ini memiliki tampilan yang menarik dilengkapi animasi dan *sound* yang membuat pemainnya tidak bosan selain itu *game* ini juga berisikan soal-soal uji SIM yang bisa di gunakan untuk berlatih sebelum mengikuti uji SIM. (Wawancara, 7 maret 2017)

Gambar 4.1
Tampilan *Game* Petualangan Baseta



Game ini memiliki tampilan yang menarik dengan iconnya adalah baseta dan saat ini sudah di tambah *icon* lainnya yaitu Batista dan Promoter. Animasi dan *sound* dalam *game* ini menjadi daya tarik sendiri bagi pemainnya.

d. Kemanfaatan

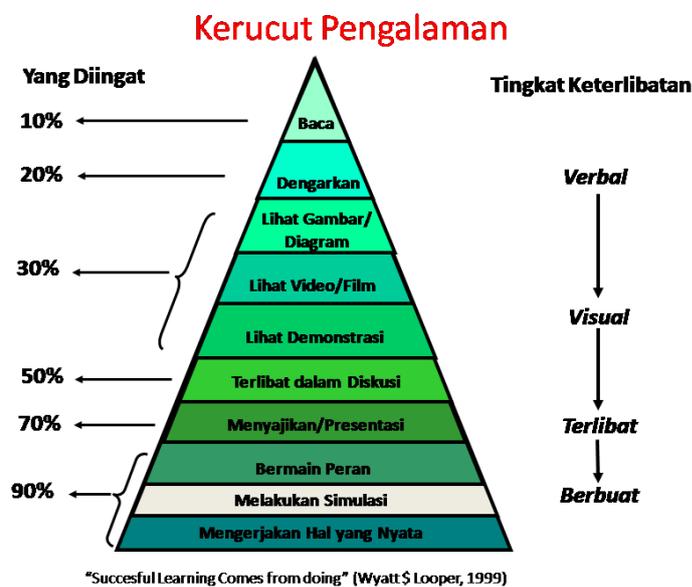
Dengan memainkan *game* Petualangan Baseta masyarakat dapat mengambil beberapa manfaat diantaranya adalah (1) Masyarakat semakin siap menghadapi ujian SIM tertulis karena Informasi soal yang ada dalam game ini sesuai dengan standard soal pada ujian teori untuk memperoleh SIM A maupun SIM C (dimana soal tersebut berlaku secara nasional), dan (2) Masyarakat akan semakin mengetahui dan sadar akan resiko kecelakaan lalu lintas dan berkendara yang aman dan tertib. Ditambahkan oleh Kasat Lantas Polres Jepara AKP Andhika Wiratama, S.H, S.IK

Semakin sering seseorang dalam memainkan *game* ini, maka semakin banyak pula perbendaharaan soal yang akan ia dapatkan. Sehingga sudah pasti pengetahuannya akan meningkat karena dalam setiap jawaban anda akan langsung diberitahu apakah itu benar atau salah dan tentunya membuat masyarakat akan semakin siap dalam menghadapi ujian teori SIM serta dengan bertambahnya pengetahuan tentang berkendara yang berkeselamatan maka kita dapat mengurangi resiko terjadinya kecelakaan dalam berlalu lintas. (Wawancara, 6 maret 2017)

Hasil eksperimen yang dilakukan peneliti menyatakan demikian bahwa *Game* Petualangan Baseta efektif untuk meningkatkan pemahaman materi uji teori SIM C sehingga manfaat dari *game* ini dapat di benarkan.

C. *Game* Petualangan Baseta Dalam Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Gambar 4.2
Kerucut Pengalaman Edgar Dale

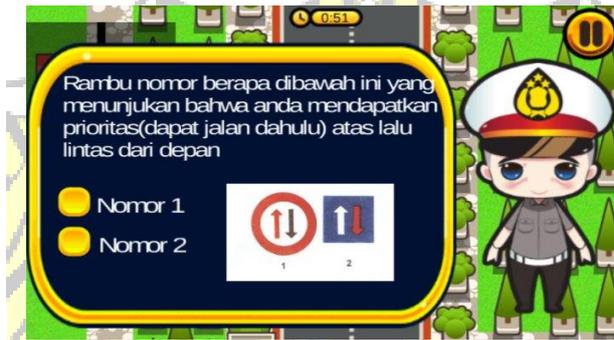


Dale (1946) mengatakan hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (kongkrit), kenyataan yang ada dilingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin keatas puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu. Proses belajar dan interaksi mengajar tidak harus dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajar. Pengalaman langsung akan memberikan informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena ia melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba.

Game Petualangan Baseta merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan animasi berupa tampilan dan suara selain itu game ini juga memberikan kita materi dan wawasan tentang berlalu lintas.

Game baseta adalah game edukasi yang memanfaatkan animasi untuk menghilangkan rasa jenuh dari belajar. Tampilan dan suara di buat menarik agar pemain game tidak merasa bosan sehingga penerimaan informasi bisa berjalan dengan baik melalui media.(wawancara, 6 maret 2017)

Gambar 4.3
Tampilan Game Petualangan Baseta



Tampilan dalam game ini sudah melibatkan visual dan verbal yang dan dalam game ini tingkat keterlibatan sudah mencapai tahap “terlibat” yang berarti ada keterlibatan secara simulasi melalui media game ini.

Ditambahkan oleh Kasat Lantas Polres Jepara AKP. Andhika Wiratama, S.H, S.IK bahwa Semakin sering seseorang dalam memainkan game ini, maka semakin banyak pula perbendaharaan soal yang akan ia dapatkan. Sehingga sudah pasti pengetahuannya akan meningkat karena dalam setiap jawaban anda akan langsung diberitahu apakah itu benar atau salah dan tentunya membuat masyarakat akan semakin siap dalam menghadapi ujian teori SIM serta dengan bertambahnya pengetahuan tentang berkendara yang berkeselamatan maka kita dapat mengurangi resiko terjadinya kecelakaan dalam berlalu lintas.(Wawancara, 6 maret 2017)

Jadi dengan semakin sering belajar menggunakan game ini akan semakin banyak pemahaman tentang berlalu lintas yang didapatkan.

Bila melihat dari kerucut pengalaman, Dale berkeyakinan bahwa symbol dan gagasan yang abstrak dapat lebih mudah dipahami dan diserap manakala diberikan dalam bentuk pengalaman konkrit. Kerucut pengalaman merupakan awal untuk memberikan alasan tentang kaitan teori belajar dengan komunikasi audiovisual.

Kemampuan yang dicapai pembelajar pada tingkatan kegiatan membaca dan mendengar adalah hanya pada mampu mendefinisikan, menggambarkan, mendaftarkan, dan menjelaskan saja, karena pada tingkatan ini kemampuan untuk memahami dan mengingatnya cukup rendah. Pada tingkat kegiatan melihat gambar, menonton video, menghadiri pameran, dan melihat demonstrasi, kemampuan yang didapatkan adalah mampu menunjukkan, menerapkan, dan mempraktikkan, karena pada tingkat ini pembelajar mendapatkan lebih banyak gambaran dan pengetahuan khususnya dalam hal suatu proses. Kemudian yang terakhir pada tingkat diskusi, bersimulasi dan melakukan hal nyata, kemampuan yang didapatkan merupakan kemampuan yang paling tinggi yaitu mampu menganalisis, mampu menentukan, bahkan hingga mampu membuat, dan mengevaluasi/ menilai sesuatu, karena pada tingkat ini pembelajar pada dasarnya berperan aktif dalam kegiatan tersebut dan

mempunyai tambahan pengalaman, pengetahuan serta wawasan yang lebih luas, sehingga memancing pengalaman belajar dengan pemahaman dan daya ingat yang tinggi.

Game petualangan Baseta ini merupakan media belajar yang dilengkapi dengan gambar dan suara bahkan animasi serta soal-soal yang terkait tertib berlalu lintas oleh karena itu game ini bisa di jadikan sebagai media pembelajaran yang baik dan semakin sering seseorang memainkan game ini akan semakin paham dan ingat tentang materi aau pesan yang ada didalamnya.

4.3.4. Game petualangan Baseta dalam Pola Pengajaran

Sudjana (2007:109) Aplikasi sistem dalam teknologi pengajaran memberikan pengaruh terhadap pola-pola pengajaran. Ada 5 pola pengajaran yaitu pola pengajaran tradisional, pola pengajaran dibantu media, pola pengajaran tanggung jawab bersama, pola pengajaran dengan media, dan pola pengajaran kombinasi.

Gambar 4.4
Pola Pengajaran Dengan Media



Sumber: Buku Teknologi Pembelajaran

Maka bila pola ini diterapkan di dikmas lantas makan akan terjadi perubahan diantaranya

a. Tujuan

Tujuan dibuatnya game petualangan baseta adalah tujuan untuk menyadarkan dan membuka cakrawala berfikir masyarakat bahwa keselamatan di jalan raya merupakan sebuah kebutuhan, serta menyebarkan virus-virus positif agar masyarakat tertib berlalu lintas untuk keselamatan sendiri dan orang lain serta sebagai masukan dan bahan pengambilan keputusan bagi Pimpinan. Selain itu game ini juga memberikan pesan kepada pemainnya untuk berperan dalam terciptanya ketertiban berlalu lintas.

b. Metode

Metode yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah pembelajaran tidak secara langsung. Penyampaian informasi atau pesan melalui media yaitu game berbasis andorid dengan menggunakan media *game* diharapkan pemainnya dapat sekaligus belajar tentang tertib berlalu lintas selain metode dengan memanfaatkan media *game* ini bertujuan untuk mengurangi efek jenuh atau bosan dari metode belajar dengan menggunakan buku.

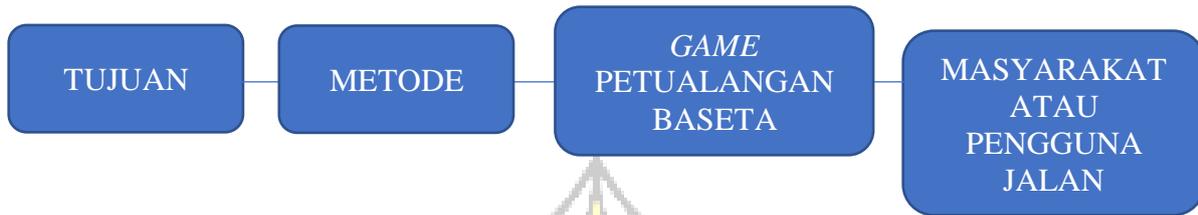
c. Media

Media yang digunakan adalah *game* petualangan Baseta yang berbasis android yang didalamnya juga terdapat materi-materi tentang berlalu-lintas yang bisa dijadikan sumber belajar.

d. Siswa

Dalam hal ini siswa digantikan oleh masyarakat. Karena game ini dibuat untuk seluruh masyarakat dan bukan sebagai media belajar formal tetapi sebagai media belajar mandiri yang bisa membantu tugas unit dikyasa dalam memberikan wawasan tentang tertib berlalu lintas.

Gambar 4.5
Pengembangan Pola Pengajaran Dengan Media *Game* Petualangan Baseta



Pola pengajaran ini menuntut masyarakat yang aktif menggunakan media pembelajaran *Game* Petualangan Baseta. Karena pembelajaran dibidang lintas ini tidak diajarkan secara formal tetapi masyarakat bisa belajar secara mandiri mengenai lalu lintas melalui media *Game* Petualangan Baseta ini.

4.3.5. Faktor-Faktor Yang Dapat Mempengaruhi *Game* Petualangan Baseta Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Uji Sim C

Bila memanfaatkan *Game* petualangan baseta ini sebagai media belajar di wilayah jepara sangat sulit karena game ini lebih cocok digunakan di masyarakat perkotaan seperti semarang atau yang lainnya. Bukan karena jepara kabupaten yang kecil melainkan karena pandangan masyarakatnya masih belum kesana disini buku itulah yang dianggap sebagai media belajar bukan *game*. namun secara perkembangan teknologi wilayah jepara rata-rata anak sudah menggunakan *smartphone* walau tak sebanyak di kota besar selain itu keadaan ekonomi masyarakat di wilayah jepara kalau hanya untuk menggunakan *smartphone* masih bisa karena harga *smartphone* itu sekarang tidak terlalu mahal. (Wawancara, 6 maret 2017)

Selain itu menurut anggota dikmas lintas polres jepara

Saya sendiri bingung mau memanfaatkan *game* tersebut seperti apa tidak ada SOP tentang pemanfaatan media ini untuk membantu tugas yang saya tau *game* ini ada soal-soal ujian teori SIM nya. kalau hanya mengenalkan saya bisa tapi untuk memastikan *game* ini berguna sebagai media belajar saya kurang paham yang lebih mengerti pak kasat. (Wawancara, 6 maret 2017)

A. Teknologi

Perkembangan teknologi mampu memberikan dan menciptakan banyak alternatif sumber belajar baru yang jauh lebih efektif dan efisien digunakan. [Komponen-komponen sumber belajar](#) juga semakin kaya berkat adanya perkembangan teknologi.

Tapi di jaman sekarang yang hampir seluruh masyarakatnya menggunakan *smartphone*, *game* petualang baseta yang berbasis android mampu bersaing selain itu keunggulan *game* ini bisa terus diperbaharui baik materi maupun tampilan dalam game ini. Secara umum di wilayah jepara penggunaan *smartphone* cukup tinggi karena *smartphone* sudah menjadi kebutuhan bagi setiap orang.

B. Nilai budaya

Nilai budaya dalam masyarakat utamanya sangat berkaitan erat dengan penggunaan sumber belajar yang tidak dirancang. Terutama jika menggunakan lingkungan sekitar untuk sumber belajar. Contohnya saja ketika perlu mempelajari sebuah tradisi, namun masyarakat yang memiliki tradisi sangat tertutup maka akan sangat sulit untuk mempelajari, dan ketika masyarakat sudah mulai terbuka, maka tradisi tersebut bisa dijadikan sumber belajar langsung bahkan sekaligus bisa

melestarikan. Sumber belajar dengan menggunakan game berbasis android masih sulit diterima terutama di wilayah Jepara karena masyarakatnya masih berfikir secara umum bahwa sumber belajar itu adalah buku padahal game ini bisa menjadi sumber belajar yang menyenangkan bagi pemainnya. Selain itu di segi pemanfaatannya oleh satuan dikmas belum ada karena unit dikmas Polres Jepara masih beranggapan bahwa usaha dengan menggunakan media *game* ini belum ada SOP-nya sehingga pilihan untuk melakukan dikmas dilakukan dengan cara yang sudah ada dan ter-SOP dengan baik.

C. Keadaan Ekonomi Pada Umumnya

Sumber belajar juga dipengaruhi oleh keadaan ekonomi yang mempengaruhi sumber belajar dalam hal upaya pengadaannya, jenis atau macamnya. Seperti: lembaga pendidikan mengadakan beberapa sumber belajar dalam jumlah yang cukup memadai dan bervariasi. Hal ini pastinya membutuhkan dana yang cukup besar dan tidak murah. Maka dari itu, kebutuhan dan pemanfaatan sumber belajar disesuaikan dengan keadaan ekonomi lembaga tersebut. Dari segi ekonomi *game* petualangan baseta ini cukup ekonomis karena rata-rata di wilayah Jepara pengguna smartphonanya cukup tinggi sehingga seharusnya bisa dimanfaatkan dengan baik.

D. Keadaan Pemakai

Kondisi pengguna atau pemakai tentu merupakan salah satu faktor utama yang mempengaruhi *game* ini. Jelas sekali bahwa pengguna ini sebagai pelaku yang memanfaatkan *game* ini sebagai sumber belajar yang dipilih. Keadaan pemakai ini meliputi banyak hal seperti latar belakang pengguna, tingkat kecerdasan, kondisi sosial, jumlah pemakai, dan kondisi pemakai pada umumnya.

Faktor-faktor tersebut merupakan faktor yang sangat memberikan pengaruh terhadap *game* ini. Sedikit saja perubahan terjadi pada faktor-faktor tersebut, maka *game* juga harus mengalami perubahan, paling tidak harus menyesuaikan dengan kondisi dan informasi terbaru dari faktor-faktor yang mempengaruhi sumber belajar. Baik mulai dari pemilihan sumber belajar, penggunaan, hingga evaluasi sangat penting memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi *game* ini.

Seperti hasil dari pelaksanaan eksperimen yang menunjukkan bahwa dengan bermain *game* ini bisa terjadi peningkatan, penurunan atau bahkan tetap itu semua tergantung dari pemain dari *game* itu sendiri.

4.3.6 Pembahasan

4.3.6.1 Bagaimanakah pemanfaatan *game* Petualangan Baseta agar dapat meningkatkan pemahaman materi uji teori SIM C di wilayah hukum Polres Jepara

Game petualangan Baseta merupakan sumber belajar. komponen-komponen dari *game* ini sebagai sumber belajar antara lain tujuan, bentuk, Pesan yang dibawa dan tingkat kesulitan penggunaan ke empat komponen ini telah terpenuhi *game* petualangan Baseta sebagai sumber Belajar.

Pemanfaatan *game* petualangan Baseta sebagai sumber belajar adalah dengan memanfaatkannya sebagai media pembelajar. dengan menggunakan media belajar *game* ini diharapkan masyarakat dapat menambah wawasan secara mandiri melalui *game* petualangan baseta ini. *Game* Petualangan Baseta ini isinya telah disesuaikan dengan Pasal 57 ayat (2) Perkapolri No. 9 tahun 2012 dan dikemas secara menarik dalam sebuah *game* edukatif berbasis android serta *game* ini mudah didapatkan apalagi di zaman sekarang yang angka pengguna *smartphone* khususnya android cukup tinggi.

Pola pembelajaran dengan menggunakan media *game* Petualangan Baseta ini merupakan pola yang paling tepat karena *game* ini bisa menggantikan posisi anggota dikmas sebagai guru. Sehingga dengan belajar melalui *game* ini bisa mendapatkan pengalaman dan wawasan.

Jadi agar *Game* Petualangan Baseta ini efektif meningkatkan pemahaman materi uji teori SIM. Pola pembelajaran dengan media game ini harus digunakan dalam proses belajar terutama belajar mandiri.

4.3.6.2 Apa sajakah faktor-faktor yang mempengaruhi *game* Petualangan Baseta agar dapat meningkatkan pemahaman materi uji teori calon pemohon SIM C di wilayah hukum Polres Jepara.

Jadi, *game* Petualangan Baseta dapat meningkatkan pemahaman materi calon pemohon SIM di wilayah Jepara bila memperhatikan 4 faktor yaitu perkembangan teknologi, nilai budaya setempat, keadaan ekonomi pada umumnya dan keadaan pemakai atau pengguna. Faktor ini diambil karena *Game* Petualangan Baseta merupakan sumber belajar oleh karena itu faktor-faktor itu yang dapat mempengaruhi berpengaruhnya sumber belajar yaitu *Game* Petualangan Baseta.

Di wilayah Jepara *game* ini tidak efektif banyak pemohon SIM C yang tidak tahu mengenai *game* petualangan ini selain itu dari anggota dikmasnya pun mengaku tidak mengerti tentang *game* ini sehingga *game* ini kurang mendapatkan respon dari masyarakat wilayah Kabupaten Jepara dan hal ini disebabkan karena salah satu hal yang berpengaruh yaitu nilai budaya setempat belum bisa menyesuaikan dengan perkembangan teknologi yang ada dimana masyarakatnya masih menganggap bahwa belajar itu dari buku bukan dari *game*.

Jadi, hanya ada 3 faktor yang terpenuhi yaitu perkembangan teknologi, keadaan ekonomi pada umumnya, dan kondisi pemakai/pemain *game*.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, simpulan yang dapat diambil adalah:

- a. *Game* Petualangan Baseta efektif meningkatkan pemahaman materi uji teori calon pemohon SIM C di wilayah Jepara.
- b. Pengaruh *Game* Petualangan Baseta adalah
 - meningkatkan nilai rata-rata sebesar 1.422,
 - merubah 66 jawaban yang tadinya salah menjadi benar,
 - meningkatkan pemahaman materi uji teori SIM C sebesar 14.66%.
- c. *Game* Petualangan Baseta ini efektif meningkatkan pemahaman materi uji teori SIM C bila calon pemohon SIM C menerapkan Pola pembelajaran dengan media *game* ini dalam proses belajarnya.
- d. Faktor yang mempengaruhi *Game* Petualangan Baseta dapat meningkatkan pemahaman materi uji SIM C di wilayah Jepara adalah
 1. Perkembangan teknologi
 2. Nilai-nilai budaya setempat
 3. Keadaan ekonomi pada umumnya
 4. Keadaan pemakai

Saran

Secara teoritis saran peneliti adalah

1. Untuk penelitian selanjutnya agar menggunakan sampel yang lebih banyak dalam melakukan eksperimen.
2. Dikembangkan lagi variabelnya tidak hanya *game* untuk meningkatkan pemahaman tetapi *game* untuk mempengaruhi variabel lain.

Secara praktis saran peneliti adalah

1. Untuk lembaga POLRI agar penggunaan media sebagai bentuk pelayanan dibuat SOPnya agar pelaksanaannya jelas dan tidak menjadi sia-sia.
2. Di inventarisir inovasi seperti ini agar bisa terus dikembangkan dan menjadi bermanfaat bagi masyarakat dan lembaga.
3. Untuk polres agar *game* ini di sosialisasikan kembali kepada masyarakat terutama calon pemohon SIM bahwa ada media pembelajaran tentang teori SIM yang bisa membantu untuk berlatih.
4. Di sosialisasikan kepada orang tua mengenai *game* ini agar orang tua bisa memberikan pelajaran sejak dini bagi anaknya melalui media *game* ini.
5. Mengadakan *tournament* dengan menggunakan *game* ini dan memberikan *reward* bagi pemenangnya kegiatan ini guna sosialisasi dan usaha menarik minat masyarakat untuk menggunakan *game* ini.
6. Di *update* dan di *upgrade* baik itu tampilan *game* ini atau pun materi dalam *game* ini agar *game* ini tidak terbengkalai begitu saja.

REFERENSI

Buku

- Anggara, S dan Suhendi H. 2010. *Perilaku Organisasi*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Akasara.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Farouk Muhammad dan Djali. 2010. *Pedoman Pembuatan Skripsi Mahasiswa*, edisi revisi, Jakarta: PTIK Press.
- Handyaningrat, Suwarno. 1982. *Administrasi Pemerintahan Dalam Pembangunan Nasional*. Jakarta: PT. Gunung Agung.
- Handriyanti, Eva. 2009. *Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar*. Malang: Sekolah Tinggi Informasi & Komputer Indonesia.
- M, Ali & M. Asrori. 2008. *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Makmun, Abin Syamsuddin. 2003. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Rosda Karya Remaja.
- Margono. 2004. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyanta dan Marlon Leong. 2009. *Tutorial membangun multimedia interaktif Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.
- Safaat, Nasrudin. 2012. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Saputra, Rendra. "Ini Jumlah Sepeda Motor di Indonesia". 11 Mei 2016.
- Seels, B dan Glasgow. 1990. *Excercises in Instructional Design*. Columbus: Merrill Publishing Company.
- Slavin, Robert E. 2000. *Educational Psychology: Theory and Practice*. New Jersey: Pearson Education.
- St. Mulyanta dan Marlon Leong. 2009. *Tutorial membangun multimedia interaktif Media Pembelajaran*. Universitas Atma Jaya. Yogyakarta.
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press
- Sugiyono. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Manajemen*. Bandung: Alfabeta.
- Sukestiyarno. 2012. *Statistika Dasar*, Semarang : Universitas Semarang.

Sumantri, Mulyani & Johar Permana (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Maulana Winkel. 2009. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.

Jurnal

Backlund, dkk. 2010. *Games for traffic education: an experimental study of a game-based driving simulator*. Dalam *Simulation & Gaming* 41(2). Hal: 145-169.

Cresswell. 2010. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Gusnita, Dessy. 2010. Analisis Emisi (CO, HC dan opasitas) Hasil Uji Petik Kendaraan Bermotor di DKI Jakarta. Dalam Prosiding Seminar Nasional, LAPAN, Bandung.

Produk Lembaga

Petunjuk Teknis Penyusunan dan Pembimbingan Skripsi Program Sarjana (S-1) Terapan Akademi Kepolisian. 2016. Semarang: Akademi Kepolisian.

Website

<http://belajarpsikologi.com/macam-macam-teori-belajar>

<http://ragam.analisadaily.com/read/who-angka-kecelakaan-lalu-lintas-di-indonesia-tertinggi-se-asia/240063/2016/05/29>

www.korlantas-irms.info

