

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil identifikasi tingkat pengetahuan rambu lalu lintas siswa SMP kelas VII di Kabupaten Sidoarjo sebelum pembelajaran dengan media Aplikasi Game Android tebak rambu yaitu dengan rata-rata nilai 56,98. Dengan nilai rata-rata pengetahuan 56,98 maka dapat diketahui bahwa pengetahuan dasar tentang rambu lalu lintas siswa SMP di Kabupaten Sidoarjo masih sangat minim. Hasil identifikasi tingkat pengetahuan rambu lalu lintas siswa SMP kelas VII di Kabupaten Sidoarjo setelah pembelajaran media Aplikasi Game Android tebak rambu yaitu dengan rata-rata nilai 86,26. Secara umum diketahui bahwa pengetahuan rambu-rambu lalu lintas setelah pembelajaran dengan media Game Android meningkat.
2. Hasil uji sistem aplikasi berdasarkan hasil *Usability* dengan nilai rata-rata *System Usability Scale* (SUS) 72,5 bahwa perangkat lunak mempunyai kualitas yang baik dikarenakan nilai SUS ≥ 70 (Pudjoatmodjo dan Wijaya, 2016). Sehingga Aplikasi Game Android tebak rambu lalu lintas tidak perlu dilakukan perancangan sistem ulang. Dengan grade tingkat penerimaan pengguna masuk dalam kategori *acceptable* yaitu aplikasi dapat di terima oleh responden. Tingkat grade skala masuk dalam kategori C. *Adjective rating* masuk dalam kategori *good* yaitu sifat aplikasi menurut responden tergolong bagus. Sesuai dari hasil penilaian tersebut maka aplikasi dapat diterima baik oleh responden.
3. Peningkatan pengetahuan rambu lalu lintas siswa SMP kelas VII di Kabupaten Sidoarjo setelah pembelajaran dengan media Aplikasi Game Android tebak rambu dengan hasil peningkatan nilai rata-

rata 29,28 dan didukung oleh uji *paired t test* dengan hasil nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$ maka ada pengaruh penggunaan strategi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Game Android tebak rambu lalu lintas dalam meningkatkan pengetahuan rambu lalu lintas pada siswa kelas VII SMP di Kabupaten Sidoarjo.

B. Saran

Adapun saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Tingkat pengetahuan tentang rambu lalu lintas siswa SMP kelas VII di Kabupaten Sidoarjo sebelum ada pembelajaran dengan media Aplikasi Game Android tebak rambu tergolong masih minim dikarenakan hasil rata-rata nilai 56,98. Maka perlu adanya pembelajaran tentang arti simbol dan warna rambu lalu lintas kepada siswa SMP kelas VII sehingga dapat meningkatkan pengetahuan tentang rambu lalu lintas.
2. Hasil peningkatan pengetahuan rambu lalu lintas dengan nilai peningkatan rata-rata 29,28 maka perlu adanya pendalaman yang lebih bagi responden terkait konten Aplikasi Game Android tebak rambu lalu lintas sehingga dapat meningkatkan pengetahuan responden lebih dari nilai rata-rata 29,28.
3. Dengan nilai rata-rata SUS yang 72,5 pada aplikasi Game Android tebak rambu mendekati nilai rata-rata minimum yaitu 70. Maka perlu untuk dilakukan pengembangan dalam rancang bangun aplikasi Game Android tebak rambu agar lebih menarik untuk responden seperti penambahan variasi rambu-rambu lalu lintas.

DAFTAR PUSTAKA

- Affairs. 2013. *System Usability Scale (SUS)*. <https://www.usability.gov/how-to-and-tools/methods/system-usability-scale.html>. Diakses pada 2 Februari 2019
- Ambarwati, A. 2018. *Gambaran Tingkat Kelelahan Kerja Pada Pengemudi Ojek Onlinedi Wilayah Tembalang, Semarang*
- anwar hidayat. 2012. *Penjelasan Uji Reliabilitas Instrumen Lengkap - Uji Statistik*. <https://www.statistikian.com/2012/10/uji-reliabilitas-instrumen.html>. Diakses pada 11 Februari 2019
- Arifudin, R. 2019. *Modul pelatihan Pembuatan Aplikasi Android Menggunakan MIT App Inventor 2*. (Vol. 1).
- Bangor, A., Staff, T., Kortum, P., dan Miller, J. 2009. *Determining What Individual SUS Scores Mean*. *Journal of Usability Studies*. Vol 4, No. 3: 114–123. <https://doi.org/66.39.39.113>
- Bappeda. 2019. *Rencana Kerja Pemerintah Daerah Kabupaten Sidoarjo*.
- Damayati, S. N. 2017. *Pengaruh Integrasi Etika Lalu Lintas Dalam Pembelajaran Ips Terhadap Perilaku Tertib Di Jalan Raya Siswa Kelas Vii Smp Negeri 14 Yogyakarta, 71–81*.
- Dewi, G. P. F. 2012. *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sd Berbasis Macromedia Flash Skripsi*.
- Ependi, U., Panjaitan, F., dan Hutrianto. 2017. *System Usability Scale Antarmuka Palembang Guide Sebagai Media Pendukung Asian Games XVIII*. *Journal of Information Systems Engineering and Business Intelligence*, Vol 3, No. 2: 80–86. <https://doi.org/10.20473/jisebi.3.2.80-86>
- Hidayati, A., dan Hendrati, L. Y. 2015. *Analisis Risiko Kecelakaan Lalu Lintas Berdasar Pengetahuan, Penggunaan Jalur, dan Kecepatan Berkendara*. *Jurnal Berkala Epidemiology*, Vol 4, No. 2: 275–287. <https://doi.org/10.20473/jbe.v4i2.2016.275>
- Humas Universitas Negeri Makassar. 2018. *Penelitian Eksperimen Semu*. <https://penalaran-unm.org/penelitian-eksperimen-semu/>. Diakses pada 23 Juni 2019
- Kang, H., Cho, J., dan Kim, H. 2014. *Application Study on Android Application Prototyping Method using App Inventor*. *International Journal of Pharmacy and Pharmaceutical Sciences*, Vol 6, No. 9: 387–393. <https://doi.org/10.17485/ijst/2015/v8i>
- Kurniati, E. 2014. *Pentingnya Pendidikan Keselamatan Lalu Lintas Sejak Dini oleh Eka Kurniati - Kompasiana.com*. https://www.kompasiana.com/eka_kurniati/54f92535a33311ef048b4795/pe-ntingnya-pendidikan-keselamatan-lalu-lintas-sejak-dini. Diakses pada 11 Februari 2019
- Lilik Sriyanti. 2011. *Psikologi Belajar*. (A. Syukur, Ed.). Salatiga: CV. Orbitrust Corp.
- Nova, M. 2018. *Aplikasi layanan ambulans untuk situasi darurat berbasis android*.
- Kementerian Perhubungan. 2014. *Peraturan Menteri Perhubungan Republik Indonesia Nomor PM 13 Tahun 2014 Tentang Rambu Lalu Lintas*. Kementerian Perhubungan Republik Indonesia.

- Prahastito, R. O. 2016. Aplikasi Game Edukasi Budaya Dan Aksara Lampung Berbasis Android.
- Presiden Republik Indonesia. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2009 Tentang Lalu Lintas Dan Angkutan Jalan (2009).
- Pudjoatmodjo, B., dan Wijaya, R. 2016. *Tes Kegunaan (Usability Testing) Pada Aplikasi Kepegawaian Dengan Menggunakan System Usability Scale*. Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia 2016, 37–42.
- Purwanto, R. 2017. *Membangun Media Pembelajaran Rambu Lalu Lintas Dengan Animasi Sebagai Metode Pembelajaran Sejak Usia Dini Studi Kasus TK Aisyah Brebes, (Mdlc)*.
- Putra, D. W., Nugroho, A. P., dan Puspitarini, E. W. 2016. *Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini*, Vol 1, No. 1: 46–58.
- Rahadi, D. R. 2014. *Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire Pada Aplikasi Android Interface pengguna Android didasarkan pada manipulasi langsung menggunakan masukan sentuh yang serupa dengan tindakan di dunia nyata , seperti menggesek (swiping), mengetuk* , Vol 6, No. 1: 661–671.
- Rakhmani, F. 2013. *Kepatuhan Remaja dalam berlalu Lintas*. Sociodev, Vol 2, No. 1: 1–7.
- Ridwan, R. A. F. 2018. *Efektivitas Penerapan Pendekatan Savi Setting Cooperative Script Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas Ix Smp Negeri 33 Makassar*.
- Rubin, J., dan Chisnell, D. 1996. *Handbook of usability testing: How to plan, design, and conduct effective tests*. Journal of the American Society for Information Science, Vol. 47. [https://doi.org/10.1002/\(SICI\)1097-4571\(199603\)47:3<258::AID-ASI18>3.3.CO;2-L](https://doi.org/10.1002/(SICI)1097-4571(199603)47:3<258::AID-ASI18>3.3.CO;2-L)
- Sahid Raharjo. 2018. *Cara Uji Paired Sample T-Test dan Interpretasi dengan SPSS - SPSS Indonesia*. <https://www.spssindonesia.com/2016/08/cara-uji-paired-sample-t-test-dan.html>. Diakses pada 2 August 2019
- Sugiyono. 2007. *Statistik Untuk Penelitian.pdf*. (E. Mulyatiningsih, Ed.) (11th ed.). Bandung: CV Alfabeta. [https://doi.org/10.1016/S0969-4765\(04\)00066-9](https://doi.org/10.1016/S0969-4765(04)00066-9)
- Taufik, M. 2019. *Angka Kecelakaan Lalu Lintas di Sidoarjo Tinggi dan Didominasi Motor, Ini Jumlahnya - Surya*. <http://surabaya.tribunnews.com/2019/01/06/angka-kecelakaan-lalu-lintas-di-sidoarjo-tinggi-dan-didominasi-motor-ini-jumlahnya>. Diakses pada 3 Februari 2019
- Wardan, R., dan Kurniadi, D. 2017. *Aplikasi Multimedia Pembelajaran Rambu Lalu Lintas Berbasis Android*. Jurnal Algoritma, Vol. 14, No.2: 1–8.

