

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **V.1 Kesimpulan**

Berdasarkan dari hasil analisis data yang diperoleh dari pelaksanaan penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Desain media permainan *Matching Card Transportation* dibuat dengan melihat aspek keamanan, ukuran, warna, desain, fungsi yang jelas, dan bahan. Dari segi keamanan, media permainan *Matching Card Transportation* tidak membahayakan siswa, tidak ada bagian yang tajam, dan bahan yang digunakan juga tidak mudah rusak. Ukuran dan warna media yang dibuat disesuaikan dengan usia siswa, agar tidak terlalu kecil atau terlalu besar saat dipegang. Desain pemilihan warna yang juga beragam, bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan siswa pada media.
2. Tingkat efektivitas media permainan *Matching Card Transportation* sebagai media sosialisasi dilihat dari perhitungan menggunakan rumus N-Gain dengan didapatkan nilai  $g$  sebesar 0.81, atau jika dipresentasikan sebesar 81% dengan kategori yang diperoleh ialah "Efektif" digunakan sebagai media sosialisasi. Dari ketiga materi yang disampaikan oleh peneliti yaitu Pengenalan Kendaraan, Rambu Lalu Lintas dan Marka Jalan, materi yang paling dominan adalah materi Rambu Lalu Lintas.

#### **V.2 Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa saran yang dapat diberikan oleh peneliti, yaitu:

1. Media permainan *Matching Card Transportation* dirancang dengan menggunakan bahan pembuatan yang lebih baik lagi, dari mulai pemilihan kertas untuk kartu dan juga untuk kemasan, sehingga permainan akan lebih tahan lama digunakan sebagai media sosialisai.
2. Bagi pihak sekolah disarankan untuk dapat memberikan pelajaran mengenai Keselamatan Ber Lalu Lintas terutama mengenai jenis Kendaraan, Rambu Lalu Lintas, dan Marka Jalan agar dapat menanamkan sadar budaya keselamatan jalan sejak dini, sosialisasi

yang dilakukan juga harus menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti media pembelajaran *Matching Card Transportation*.

3. Media permainan ini juga dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya, dengan mengembangkan konsep yang lebih menarik lagi, contohnya media ini dibuat dalam bentuk aplikasi, sehingga dapat digunakan untuk anak remaja dan dibuat dengan konsep yang lebih menarik dan materi yang disajikan lebih bervariasi.