

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan

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

1. Media permainan *street smart game* rambu lalu lintas untuk kelas VII berhasil dibuat dengan model pengembangan ADDIE. Tahapan model pengembangan ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation*. media *street smart game* memuat meteri 41 rambu dari 7 jenis rambu yang ditentukan (rambu peringatan, rambu larangan, rambu perintah, rambu petunjuk, rambu petunjuk lokasi, rambu peringatan sementara, rambu petunjuk lokasi).
2. Media *street smart game* dinyatakan efektif dalam meningkatkan pemahaman rambu lalu lintas pada siswa kelas VII.

V.2 Saran

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

1. Bagi pihak Dinas Perhubungan dan Kepolisian setempat media *street smart game* ternyata efektif digunakan sebagai media sosialisasi rambu lalu lintas. Sebaiknya media sejenis dapat disosialisasikan kepada sekolah-sekolah lainnya.
2. Bagi pihak sekolah disarankan untuk dapat memberikan pelajaran mengenai peraturan dan keselamatan mengenai fungsi dari rambu lalu lintas di jalan raya agar terjadinya penanaman dan kebiasaan sadar budaya keselamatan di jalan raya sejak dini, sosialisasi dengan anak SMP diperlukan adanya ketertarikan dan rasa nyaman untuk bermain dengan media permainan seperti media *street smart game*.
3. Bagi penelitian selanjutnya, dengan mengembangkan konsep permainan yang lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2020) 'Efektivitas Pembelajaran Berbasis Masalah, Pembelajaran Berbasis Proyek Literasi, Dan Pembelajaran Inkuiri Dalam Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis', *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, 7(1), pp. 37–52. Available at: <https://doi.org/10.23917/ppd.v7i1.10736>.
- Adilah, A.N. and Minsih, M. (2022) 'Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu pada Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 6(3), pp. 5076–5085. Available at: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3026>.
- Alwi, S. (2017) 'Problematika Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran', *Itqan: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 8(2), pp. 145–167. Available at: <http://ejurnal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/itqan/article/download/107/65/>.
- Aslami, A.D., Khb, M.A. and H, D.E. (2019) 'Keefektifan Model Cooperative Learning Tipe Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Matematika', *Journal Of Educational Research and Review*, 2(3), pp. 363–370.
- Azhar, A. (2020) 'Pendampingan Santri untuk Penurunan Tingkat Pelanggaran Lalu Lintas', *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 01(2), pp. 238–247.
- Bangun, D., Zuska, F. and Ginting, B. (2022) 'Perilaku Masyarakat Pengendara Kendaraan Bermotor Dalam Berjalan Lintas di Kota Medan', *Jurnal Perspektif*, 11(3), pp. 1146–1160. Available at: <https://doi.org/10.31289/perspektif.v11i3.6446>.
- Di, L. and Soloraya, W. (2019) 'Tingkat pemahaman pengemudi terhadap rambu', *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, pp. 1–8.
- Dimiyati, A. and Aminah, A.S. (2017) 'Pengaruh *Fun Outbound* Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Penjas Pada Siswa Kelas XI di SMK Yisca Cilamaya Karawang', *Jurnal Seminar Nasional Riset Inovatif*, pp. 153–158.
- Fahmi, K. (2021) 'Faktor Penyebab Kecelakaan Lalu Lintas dan Perilaku Berkendara pada Siswa Sekolah Menengah Atas di Pasir Pengaraian Riau', *Jurnal Ilmiah Cano Ekonomos*, 10(1), pp. 1–10. Available at: <https://journal.upp.ac.id/index.php/cano/article/view/1084/642>.

- Hake (1999) 'Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI', *Jurnal Basicedu*, 5(2), pp. 1039–1045. Available at: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>.
- Hayes, C., Hardian, H. and Sumekar, T. (2017) 'Pengaruh *Brain Training* Terhadap Tingkat Inteligensia Pada Kelompok Usia Dewasa Muda', *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 6(2), pp. 402–416.
- Hutagalung, H. and Simamora, F.N. (2022) 'PKM Pembinaan meningkatkan karakter siswa SMP Negeri 9 Sibolga menimbulkan jiwa kewirausahaan', *Jurnal Dedikasi Sains dan Teknologi*, 2(1), pp. 48–52. Available at: <https://doi.org/10.47709/dst.v2i1.1473>.
- Maheswari, J. and Dwiutami, L. (2013) 'Pola Perilaku Dewasa Muda Yang Kecenderungan Kecanduan Situs Jejaring Sosial', *JPPP - Jurnal Penelitian dan Pengukuran Psikologi*, 2(1), pp. 51–62. Available at: <https://doi.org/10.21009/jppp.021.08>.
- Menteri Perhubungan (2014) 'Peraturan Menteri Perhubungan Republik Indonesia No. Pm 13 Tahun 2014 Tentang Rambu Lalu Lintas', *Peraturan Menteri Perhubungan Republik Indonesia Nomor Pm 115 Tahun 2018*, pp. 1–8.
- Nariasih, L.P., Lemes, I.N. and Remaja, I.N.G. (2022) 'Peranan Dinas Perhubungan Kabupaten Buleleng Dalam Pelaksanaan Program Keselamatan Perhubungan Darat Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2017 Tentang Keselamatan Lalu Lintas Angkutan Jalan', *Kertha Widya*, 10(1), pp. 45–75. Available at: <https://doi.org/10.37637/kw.v10i1.1034>.
- Ningrum, W.A. and Waznah, U. (2017) 'Keamanan Pangan Anak Sekolah Dasar di Kelurahan Pekajangan Kecamatan Kedungwuni Terhadap Persepsi Orang Tua dan Guru', *Journal the 5Th Urecol Proceeding*, (February), pp. 1162–1170. Available at: <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/61096222/200-Wulan1162-117020191101-34000-zm0cxn-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1655033220&Signature=GYyH8nchhYoRjna2JIAaf3BjrxkBfiRII-NOhksAf4Esis~bSpcsn7RAG4knmbK90GJMhCKSCTIs6IIVvYMdsZT1g32uHMo6EbfyuZd8BUXZu2fZgMDD>.
- Pradilasari, L., Gani, A. and Khaldun, I. (2019) 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi dan

- Hasil Belajar Siswa SMA', *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(1), pp. 9–15. Available at: <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i1.13293>.
- Purnama, S. (2016) 'Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)', *Literasi (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), p. 19. Available at: [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32).
- Putri, N.W. and Dwijayanti, R. (2020) 'Pengembangan Alat Evaluasi Bantuan Aplikasi "Quizizz" Pada Mata Pelajaran Marketing Kelas X Jurusan Bdp Di Smk Negeri 10 Surabaya', *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 8(3), pp. 985–991.
- Raharjo, E.P. *et al.* (2022) 'Media Pembelajaran "Ultra-Termanvi" pada Sosialisasi Tertib Berlalu-Lintas Anak Sekolah Dasar', *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Semangat Nyata Untuk Mengabdikan (JKPM Senyum)*, 2(1), pp. 1–8. Available at: <https://doi.org/10.52920/jkpmenyum.v2i1.54>.
- Rahayu, D. and Azizah, U. (2012) 'Pengembangan Instrumen Penilaian Kognitif Berbasis Komputer dengan Kombinasi Permainan "Who Wants To Be A Chemist" pada Materi Pokok Struktur Atom untuk Kelas X SMA RSBI', *Journal Prosiding Seminar Nasional Kimia Unesa*, pp. 41–50.
- Siregar, Y.R. and Rosmaini (2021) 'Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif pada Materi Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP', *Kode: Jurnal Bahasa*, 11(3), pp. 44–55.
- Wulandari, V., Abidin, Z. and Praherdhiono, H. (2019) 'Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Infografis Sebagai Penguat Kognitif Siswa X MIA', *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), pp. 37–44.
- Wynarti, I.A. (2018) 'Pengembangan Permainan Charades Sebagai Media Pembelajaran Materi Jenis-Jenis Bisnis Ritel Kelas Xi Pemasaran Di Smk Negeri 2 Buduran', *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, 06(03), pp. 63–70.