

BAB V

PENUTUP

V.1 Kesimpulan

1. Pembuatan *game android Go Safety* dibuat menggunakan metode penelitian R&D dengan mengadopsi model ADDIE yang meliputi tahapan analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). *Game* ini ditujukan kepada anak usia remaja SMA yang berisi pembelajaran tentang rambu lalu lintas untuk meningkatkan pemahaman terhadap rambu lalu lintas. *Game* ini telah divalidasi oleh 3 ahli, yaitu ahli materi mendapatkan hasil 94,67%, ahli media mendapatkan hasil 93,91%, dan ahli pendidikan mendapatkan hasil 93,33% sehingga masuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media sosialisasi dan pembelajaran bagi anak SMA/SMK.
2. Uji kelayakan dengan *SUS Score* memperoleh skor rata-rata 76,25 dengan kategori hasil layak dan uji efektifitas menggunakan *N-Gain* memperoleh skor 0,77 dengan masuk klasifikasi tinggi dan persentase sebesar 77% masuk dalam kategori efektif. Dari materi yang diberikan, pada kedua sekolah diperoleh hasil pada SMA 3 Kota Tegal dan SMK YPT Kota Tegal diperoleh materi pembelajaran yang paling dominan adalah mengenai rambu larangan dengan persentase pada SMA 3 sebesar 55,7% dan SMK YPT sebesar 38%.

V.2 Saran

1. Aplikasi *Go Safety* dapat dilakukan pengembangan dengan mengubah konsep 2D menjadi 3D dan menambahkan fitur materi video edukasi sehingga bisa lebih menarik.
2. Perlu adanya sosialisasi untuk menyebarluaskan aplikasi ini supaya bisa lebih bermanfaat bagi masyarakat untuk mengenal lebih dalam mengenai rambu-rambu lalu lintas. Hal ini dapat dilakukan dengan mengunggah aplikasi ke *google playstore*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ady, W. (2014) 'Analisis Keselamatan Berlalu Lintas di Lingkungan Kampus Undip Waskito Ady 1 dan Bambang Susantono 2 1', *Jurnal TeknikPWK*, 3(4), pp. 693–707.
- Afifah, F. and Hossain, M. (2016) 'The State of Road Safety Education for Children in Bangladesh', *IOSR Journal of Mechanical and Civil Engineering*, 13(5), pp. 139–146. doi: 10.9790/1684-130508139146.
- Ahdan, S., Sucipto, A. and Agus Nurhuda, Y. (2019) 'Game untuk Menstimulasi Kecerdasan Majemuk pada Anak (Multiple Intelligence) Berbasis Android Game to Stimulate Children's Multiple Intelligence Based on Android', *Seminar Nasional Teknik Elektro 2019*, (November), pp. 554–568.
- Alwi, I. (2015) 'Kriteria Empirik dalam Menentukan Ukuran Sampel Pada Pengujian Hipotesis Statistika dan Analisis Butir', *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2), pp. 140–148. doi: 10.30998/formatif.v2i2.95.
- Anggraini, D. (2013) 'Studi tentang Perilaku Pengendara Kendaraan Bermotor di Kota Samarinda', *Journal Sosiatri-Sosiologi*, 1(1), pp. 10–19. Available at: <https://ejournal.ps.fisip-unmul.ac.id/site/?p=577>.
- Anita, Y. *et al.* (2021) 'Buku Saku Digital Berbasis STEM: Pengembangan Media Pembelajaran terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah', *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(3), pp. 401–412. doi: 10.31980/mosharafa.v10i3.1004.
- Arianti, T. *et al.* (2022) 'Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Diagram Uml (Unified Modelling Language)', *Jurnal Ilmiah Komputer ...*, 1(1), pp. 19–25. Available at: <https://journal.polita.ac.id/index.php/politati/article/view/110/88>.
- Arsyad, A. (2015) *Media Pembelajaran*. Ed. Revisi. Edited by A. Arsyad. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Available at: <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=968536#>.
- Asiah, S. (2016) 'Efektivitas Kinerja Guru', *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan*

Islam, 4(2), pp. 1–11.

- Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A. and Saraswati, D. L. (2017) 'Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android', *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), p. 57. doi: 10.21009/1.03108.
- Cahyadi, R. A. H. (2019) 'Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model', *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), pp. 35–42. doi: 10.21070/halaqa.v3i1.2124.
- Damayanti, D., Akbar, M. F. and Sulistiani, H. (2020) 'Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2', *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 7(2), p. 275. doi: 10.25126/jtiik.2020721671.
- Erri Wahyu Puspitarini, D. W. P. A. P. N. (2016) 'Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini', *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1), pp. 46–58. doi: 10.37438/jimp.v1i1.7.
- Fajar Wibisono, A. and Bamardi, F. (2014) 'Penyuluhan Hukum Budaya Tertib Berlalu Lintas di Jalan Raya Menurut Undang-Undang Tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan', *Jurnal inovasi dan kewirausahaan*, 3(1). Available at: www.antarafoto.com.
- Hake, R. R. (1999) 'Analyzing Charge Gain Score', *America Educational Research Association's Division*.
- Herdiansa, D. (2020) *Media Pembelajaran Rambu Lalu Lintas Safety Pop Up Stop Motion Video*. Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan.
- Hidayati, T. S. and Siswanto, J. (2022) 'Design School Built Character Education Aware of Early Childhood Traffic', *The Seybold Report Journal*, (4), pp. 1495–1505. doi: 10.5281/zenodo.6767633.
- Hurlock, E. B. (2005) *Perkembangan Anak Jilid 2*. 6th edn. Jakarta: Erlangga. Available at: https://perpus-lpmpsulsel.kemdikbud.go.id/index.php?p=show_detail&id=2988&keyword=s=perkembangan+anak.

- Istifadah, R. (2018) *Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Perilaku Peserta Didik Di SMA Piri Kecamatan Jatiagung Kabupaten Lampung Selatan*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Available at: <http://dx.doi.org/10.1186/s13662-017-1121-6>
<https://doi.org/10.1007/s41980-018-0101-2>
<https://doi.org/10.1016/j.cnsns.2018.04.019>
<https://doi.org/10.1016/j.cam.2017.10.014>
<http://dx.doi.org/10.1016/j.apm.2011.07.041>
<http://arxiv.org/abs/1502.020>.
- Jaiz, A. (2018) 'Efektivitas Fungsi Pendidikan Dan Rekayasa Lalu Lintas Guna Mencegah Korban Kecelakaan Lalu Lintas Pada Anak-Anak Usia Sekolah', *Unes Journal of Swara Justisia*, 2(2), pp. 121–134. Available at: <http://fhum.ojs.unespadaang.ac.id/index.php/UJSJ>.
- Khairani, N. (2019) *Peran Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Mengembangkan Tugas Perkembangan Sosial Di Smk Budi Satrya Medan*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Kharisma, A. N. (2020) *Analisis Fasilitas Kelengkapan Jalan Dalam Menunjang Keselamatan Berjalan Lintas (Studi Kasus di jalan Letjend Suprpto, Sokaraja)*. Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Available at: https://repository.ump.ac.id/11985/3/AFIYA_NURUL_KHARISMA_BAB_2.pdf.
- Lestari, F. *et al.* (2022) 'Peningkatan Pengetahuan Patuh Berjalan Lintas Dan Berkendara Aman Pada Siswa Sma 1 Natar', *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), p. 249. doi: 10.33365/jsstcs.v3i2.2118.
- Maghfiroh, A. (2021) *Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dengan Metode Demonstrasi Terhadap Tingkat Pengetahuan Pertolongan Pertama Pada Korban Kecelakaan Anak Sekolah Menengah Atas (SMA), Universitas dr Soebandi Jember*. Universitas dr. Soebandi Jember. Available at: <http://articles.sirc.ca/search.cfm?id=S-1056231>
<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=s3h&AN=SPHS-1056231&lang=pt-br&site=ehost-live>.

- Menteri Perhubungan (2014) *Peraturan Menteri Perhubungan Republik Indonesia No PM 13 Tahun 2014 Tentang Rambu Lalu Lintas, Kementerian Perhubungan.*
- Mulyatiningsih, E. (2014) *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan.* Cetakan 3. Bandung: Alfabeta. Available at: http://senayan.iain-palangkaraya.ac.id/index.php?p=show_detail&id=11121.
- Murtani, A. (2019) 'Sosialisasi Gerakan Menabung', *Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat 2019 Sindimas*, 1(1), pp. 279–283. Available at: <http://www.sisfotenika.stmikpontianak.ac.id/index.php/sindimas/article/view/585>.
- Muyasir, M. and Musfikar, R. (2022) 'Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Dasar Desain Grafis Berbasis Android Menggunakan Web Kodular', *JINTECH: Journal Of Information Technology*, 3(1), pp. 22–28. doi: 10.22373/jintech.v3i1.1564.
- Nikensasi, P., Kuswardayan, I. and Sunaryono, D. (2012) 'Rancang Bangun Permainan Edukasi Matematika dan Fisika dengan Memanfaatkan Accelerometer dan Physics Engine Box2d pada Android', *Jurnal Teknik ITS*, 1(September 2012), pp. 255–260.
- Nuraeni, I. (2014) 'Pengertian Media Penyuluhan Pertanian', in *Media Penyuluhan Pertanian*. Jember: Univeritas Terbuka, pp. 1–30. Available at: <http://repository.ut.ac.id/id/eprint/4467>.
- Nurhidayati, S. (2019) 'Pengintegrasian Potensi Lokal Pada Mata Kuliah Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Rasa Hormat Mahasiswa Terhadap Lingkungan', *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 4(4), pp. 0–5. doi: 10.36312/jupe.v4i4.995.
- Oktavia, M., Prasasty, A. T. and Isroyati (2019) 'Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test', *Simposium Nasional Ilmiah dengan tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah melalui Hasil Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat)*, (November), pp. 596–601. doi: 10.30998/simponi.v0i0.439.

- Pemerintah Indonesia (2009) *UU No 22 Tahun 2009 Tentang Lalu Lintas Dan Angkutan Jalan*. Indonesia.
- Pindrayana, K. *et al.* (2018) 'Prototipe Pemandu Parkir Mobil Dengan Output Suara Manusia Menggunakan Mikrokontroler Arduino Uno', *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(2), pp. 71–82. doi: 10.22373/crc.v2i2.3705.
- Pramuditya, S. A., Noto, M. S. and Purwono, H. (2018) 'Desain Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Logika Matematika', *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 2(2), p. 165. doi: 10.33603/jnpm.v2i2.919.
- Pratiwi, N. L. and Basuki, H. (2011) 'Hubungan Karakteristik Remaja Terkait Risiko Penularan HIV-AIDS Dan Perilaku Seks Tidak Aman Di Indonesia', *Buletin Penelitian Sistem Kesehatan*, 14(4), pp. 346–357.
- Presiden Indonesia (2022) *Peraturan Presiden Republik Indonesia No. 1 Tahun 2022 tentang Rencana Umum Nasional Keselamatan Lalu Lintas dan Angkutan Jalan*. Indonesia.
- Pudjoatmodjo, B. and Wijaya, R. (2016) 'Tes Kegunaan (Usability Testing) Pada Aplikasi Kepegawaian Dengan Menggunakan System Usability Scale', *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 2016*, pp. 37–42.
- Putri, M. (2021) 'Perilaku Berkendara Pada Siswa SMA Negeri 1 Rengat', *Zona Kebidanan*, 11(2), pp. 1–9.
- Rakhmani, F. (2013) 'KEPATUHAN REMAJA DALAM BERLALU LINTAS', *Jurnal Ilmu Sosiatri*, 2(April), pp. 1–7.
- Rifandy, M. (2021) *Tinjauan Sosiologi Hukum Terhadap Pelanggaran Rambu Lalu Lintas Oleh Sopir Angkot Di Kota Makassar*. Universitas Hasanuddin.
- Rois, Y. (2019) *Aplikasi Pengenalan Rambu Lalu Lintas Bilingual Berbasis Android, Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rokhim, A. (2016) 'Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Hewan Berbasis Suara Pada Sistem Operasi Android', *Jurnal Insand Comtech*, 1(2), pp. 15–22.
- Ronaldo, R. and Ardoni, A. (2020) 'Pembuatan Aplikasi Mobile "Wonderful of

- Minangkabau" sebagai Gudang Informasi Pariwisata di Sumatera Barat Melalui Website Kodular', *Info Bibliotheca: Jurnal Perpustakaan dan Ilmu Informasi*, 2(1), pp. 88–93. doi: 10.24036/ib.v2i1.90.
- Rosdiana, R. (2018) 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer', *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), pp. 87–100. doi: 10.24256/jpmipa.v1i2.95.
- Setiawan, Astuti, I. F. and Khairina, D. M. (2014) 'Rancang Bangun Game Edukasi berbasis Android Tebak Lagu Nusantara: SENARA', *Informatika Mulawarman*, 9(2), pp. 24–30. Available at: <http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/JIM/article/view/130/pdf>.
- Sugiyanto, G. and Santi, M. Y. (2016) 'Karakteristik Kecelakaan Lalu Lintas dan Pendidikan Keselamatan Berlalulintas Sejak Usia Dini: Studi Kasus di Kabupaten Purbalingga', *Semesta Teknika*, 18(1), pp. 65–75. doi: 10.18196/st.v18i1.707.
- Sugiyono (2014) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Available at: <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=911046>.
- Suyanto, W. (2015) *Pengenalan Rambu-rambu dan Marka Lalu Lintas bagi Siswa SMK dalam Rangka Membentuk Perilaku Tertib Berlalu Lintas*. Yogyakarta. Available at: <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/wardan-suyanto-drs-maedd/1-makalah-pelatihan-ppm-samigaluh.pdf>.
- Trisnawati, E. (2016) *Efektivitas Program Rehabilitasi Sosial di Balai Pemulihan dan Pengembangan Sosial (BP2S) Provinsi Banten*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Usman, F. (2016) 'Efektivitas Penggunaan Media Online Sebagai Sarana Dakwah', *Jurnal Ekonomi dan Dakwah Islam (Al-Tsiqoh)*, 1(1), pp. 1–8.
- Utama, G. D. (2019) 'Penerapan Hukum Terhadap Pelanggar Rambu-Rambu Lalu Lintas Yang Dibuat Oleh Dinas Perhubungan (Studi Di Polres Buleleng', *Kertha Widya : Jurnal Hukum*, 7(1), pp. 71–89.
- Wahab, A., Junaedi, J. and Azhar, M. (2021) 'Efektivitas Pembelajaran Statistika

Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI', *Jurnal Basicedu*, 5(2), pp. 1039–1045. doi: 10.31004/basicedu.v5i2.845.

World Health Organization (2013) *Global Status Report On Road Safety 2013 Supporting a decade of action*. Luxembourg: WHO Library Cataloguing. Available at: http://www.who.int/about/licensing/copyright_form/en/index.html.

Yusri *et al.* (2021) 'Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator Pada Materi Media Visual', *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(1), pp. 36–44.

Zharandont, P. (2015) 'Pengaruh Warna Bagi Suatu Produk Dan Psikologis Manusia', *Humaniora Binus*, 2(Terminologi warna), p. 1086. Available at: <https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3158>.