

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil analisis data dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan mengenai :

1. Bentuk penerapan model *Team Game Tournament* dengan media Ludo untuk meningkatkan pemahaman terhadap rambu lalu lintas adalah dengan pembelajaran secara kooperatif melalui pendekatan saintifik yang mengutamakan kerjasama didalam kelompok untuk memecahkan suatu masalah. Kemampuan kerjasama yang dibutuhkan pada model ini adalah:
 - a. Siswa bekerjasama sama dengan anggota kelompoknya untuk mengatur strategi permainan.
 - b. Siswa saling berdiskusi dalam memecahkan soal rambu lalu lintas yang diterima pada tiap petak permainan Ludo yang diterima.
 - c. Siswa menjelaskan mengenai penyelesaian soal rambu lalu lintas kepada anggota kelompoknya yang belum memahami.
 - d. Memberikan tanggapan kepada anggota kelompok lain atas jawaban yang disampaikan oleh lawan kelompoknya.
2. Desain sosialisasi tentang rambu lalu-lintas sesuai dengan kurikulum tematik kelas 1 SD diawali dengan mengidentifikasi masalah yaitu tingginya angka kecelakaan sebanyak 80% disebabkan oleh faktor manusia, belum adanya sosialisasi yang dilakukan di SD N 1 Sinduadi, dan belum adanya materi tentang keselamatan tentang rambu lalu-lintas. Sasaran sosialisasi yaitu siswa kelas 1 A SD N 1 Sinduadi. Tujuan dilakukannya sosialisasi adalah untuk meningkatkan pemahaman tentang rambu lalu-lintas. Penyampaian sosialisasi melalui tehnik penyisipan materi pada kurikulum tematik saat itu. Dimana tema saat dilakukan penelitian yaitu tema " Benda Hidup dan Tak Hidup di Sekitarku". Untuk siklus I penyisipan pada mata pelajaran bahasa

Indonesia dilaksanakan pada tanggal 23 maret 2017 dan Siklus II penyisipan pada mata pelajaran PPKN yang dilaksanakan pada tanggal 30 Maret 2017. Model pembelajaran yang digunakan yaitu *Team Game Tournament* melalui permainan Ludo.

3. Peningkatan pemahaman siswa terhadap rambu lalu lintas melalui permainan Ludo selalu mengalami peningkatan pada setiap siklusnya, dari *pre-test* siklus 1 ke *post test* siklus 1 terjadi peningkatan sebanyak 25% dan dari *pre-test* siklus II ke *post-test* siklus II meningkat sebanyak 13%. Dengan hasil peningkatan lebih tinggi adalah siklus I maka penyisipan materi tentang rambu lalu-lintas lebih dapat diterima oleh siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Hasil *pre-test* siklus II mengalami peningkatan dari *post-test* siklus I hal ini membuktikan adanya fase refleksi yang dilakukan untuk mengaplikasikan materi rambu lalu-lintas dalam kehidupan sehari-hari. Peningkatan sebanyak 51% dari *pre-test* siklus I ke *post-test* siklus II menyimpulkan bahwa metode *Team Game Tournament* melalui permainan ludo berhasil meningkatkan tingkat pemahaman tentang rambu lalu-lintas dengan kategori tingkat keberhasilan "baik".

Uji *paired sampel t-test* memperlihatkan keterkaitan anatara hasil *pre-test* dan *post-test* mengalami perubahan dengan ditolakny H0 yaitu nilai sig. $0,00 < 0,05$ dengan kata lain H_a diterima.

B. Saran

1. Menjadi bahan pertimbangan musyawarah sekolah di musrenbang untuk menyisipkan materi rambu lalu-lintas di dalam kurikulum tematik.
2. Dapat dikembangkan untuk penelitian lanjutan, dengan konsep yang lebih menarik pada proses kreatif lainnya pada topik bahasan pembelajaran keselamatan lainnya.
3. Dapat dikembangkan dengan permainan Ludo yang berisi pesan mengenai rambu lalu-lintas berbasis android.
4. Untuk penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan mengukur kemampuan afektif dan psikomotorik mengenai perilaku tertib terhadap

rambu lalu-lintas tidak hanya sebatas pemahaman atau kemampuan kognitif saja.

5. Dapat dikembangkan dengan sosialisasi yang dilakukan bersama dengan siswa sekaligus orangtua dari siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M., Sardiman. 2008. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Abdul Majid. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya. Jakarta : Bandung.
- Akhmad Sudrajat. 2008. *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Antar, Venus. 2004. *Manajemen Kampanye; Panduan Teoritis Dan Praktis Dalam Mengefektifkan Kampanye Komunikasi*. Bandung: Simbiosis Rekaatam Media.
- Darmiyati, Zuhdan dan Muhsinatun. 2010. *Pengembangan model pendidikan karakter terintegrasi dalam pembelajaran bidang studi di Sekolah Dasar*. E-jurnal Cakrawala Pendidikan: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Direktorat Jenderal Perhubungan Darat (DitjenHubdat). 2004. Cetak Biru Keselamatan Lalu Lintas dan Angkutan Jalan. Jakarta: Direktorat Lalu Lintas dan Angkutan Jalan, Direktorat Perhubungan Darat. (online)www.hubdat.web.id.
- Fadilah, Nur F. 2016. *Peningkatan Pemahaman Cara Menyeberang Dengan Media Board Game Pada Anak Usia Dini*. Skripsi PKTJ: Tidak Diterbitkan.
- Global Road Safety Partnership (GRSP). 2008. *Speed Management (Road Safety Manual for DecisionMakers and Practitioners)*. Switzerland: Geneva.
- Hamalik, Oemar. 2009. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setta.
- Heinich, Molenda, Russel. 1996. *Instructional Media and New technologies of Instruction*. Englewood Cliffs, N.J : Prantice-Hall.
- Ihromi. 1999. *Bunga Rampai Sosiologi Keluarga*. Jakarta: Obor.
- Kemendikbud. *Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sd-MI*. Jakarta: Kemendikbud.
- Makmun. 1995. *Perkembangan Anak*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mead, George H. 1972. *Mind, Self, and Society : From The Standpoint of A Social Behaviorist*. London : The University of Chicago Press.

- Permainan Ludo (Board games). <http://benipandugautama.blogspot.com/2010/09/ludo.html>, Diakses tanggal 20 Februari 2017.
- Sudjana, N. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sudrajat, A, (2008), *Lesson Study Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran*, tersedia: <http://www.tc.edu/lessonstudy/whatislesssonstudy.htm>, diakses pada tanggal 22 November 2017.
- Sugiyanto, G. dan Santi, M.Y. 2015. *Karakteristik Kecelakaan Lalu Lintas dan Pendidikan Keselamatan Berlalulintas*. Jurnal Ilmiah Semesta Teknik Vol. 18(1), 65-75.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Republik Indonesia. 2009. *UndangUndang Nomor 22 Tahun 2009 tentang Lalu lintas Angkutan Jalan*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Republik Indonesia. 2013. *Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2013 Tentang "Program Dekade Aksi Keselamatan Jalan"*. Jakarta: Sekretariat Negara.