

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

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

1. Pada tahapan pembuatan media *monopoly*, Proses pemilihan gambar mengenai rambu lalu lintas dibuat melalui menggunakan aplikasi CorelDraw X7, jenis dan ukuran font yang digunakan dalam *Monopoly* adalah Tahoma (Bold) 24 pt, dengan Logo Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan. Bintang dan kotak tantangan yang berada di pojok berfungsi sebagai syarat untuk mendapatkan kartu pertanyaan. Tiap baris di berikan empat rambu dan penyatuan teks serta gambar, dikerjakan dengan menggunakan program CorelDraw X7 untuk menjadi suatu gambar/ Banner yang siap untuk dicetak. Berdasarkan hasil validasi ahli mengenai desain media kepada siswa SMA bahwa media dapat digunakan karena masuk pada kriteria sangat baik yang sesuai dengan karakteristik siswa SMA yang senang berinteraksi sosial, sehingga media sosialisasi *monopoly* dapat digunakan pada implementasi sosialisasi keselamatan.
2. Terdapat perbedaan tingkat pemahaman siswa kelas XI SMA Bhinneka Karya 2 Boyolali terhadap rambu lalu lintas pada sebelum dan sesudah diberikan materi menggunakan media. Dengan hasil Uji *reliabilitas* sedang 0,681 dan data berdistribusi normal untuk nilai sig pre-test 0,440 dan post-tes 0,311 keduanya $> 0,05$ serta data hasil Uji Paired Sample T-test sig = $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak, artinya bahwa hasil pre-test dan post-test memiliki perbedaan dengan kata lain H_a di terima dalam kategori. Hal ini dibuktikan dengan perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* pada hasil *pre-test* didapatkan nilai rata-rata sebesar (51,3) sedangkan pada hasil *post-test* meningkat menjadi (71,3) artinya terjadi peningkatan pemahaman rambu sebesar 39%.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka ada beberapa saran sebagai berikut:

1. Sebaiknya penelitian atau sosialisasi ini tidak hanya dilakukan satu waktu, namun dalam beberapa hari dan bertahap sehingga siswa lebih menguasai materi dan memperoleh banyak pengetahuan.
2. Untuk desain kegiatan kampanye yang akan dilaksanakan, kepada pemateri agar dapat memilih media yang tepat dan sesuai dengan tujuan kegiatan kampanye yang dilaksanakan
3. Dapat dilakukan pengembangan untuk penelitian lebih lanjut dengan memberikan penambahan desain tampilan pada media penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif S. Sadiman, dkk. 2011. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Prosedur Penelitian, Suatu Praktek*. Jakarta: Bina Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2008. "*Kamus Besar Bahasa Indonesia*". Jakarta:
- Gramedia Pustaka. Direktorat Keselamatan Transportasi Darat. 2012. *Materi Sosialisasi Keselamatan Berlalu Lintas Untuk Remaja*. Jakarta: Kementerian Perhubungan
- Fadhilah FN.2016. *Peningkatan Pemahaman Cara menyebrang dengan media Board Game Pada Anak Usia Dini*, Skripsi Tidak Diterbitkan. Tegal: Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan
- Firdausi AK.2016. *E-learning Rambu Lalu Lintas Melalui Aplikasi Berbasis Android Untuk Pelajar Sekolah Menengah Pertama (SMP)*, Skripsi Tidak Diterbitkan. Tegal: Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan
- Hamalik, Oemar. 1994. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Bumi Aksara.
- Kementriaan Perhubungan. 2014. *Peraturan Menteri Perhubungan Republik Indonesia Nomer PM 13 Tahun 2014 Tentang Rambu Lalu Lintas*. Jakarta: Kemenhub
- Kementrian Perhubungan. 2009. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomer 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas Angkutan Jalan dan Angkutan Jalan*. Jakarta: Kemenhub

- Mulianigrum, Dewi. 2016. *Evaluasi Tingkat Keberhasilan Pemahaman Materi Sosialisasi Keselamatan Jalan Dengan Media Teka Teki Silang Untuk Pelajar SLTA*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Tegal: Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2003. *Pendidikan Dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika Edisi ke-6*. Bandung: Tarsito
- Sufren, Yonathan Natalael. 2014. *Belajar Otodidak SPSS Pasti Bisa*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Alfabeta, Bandung:
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Sukirno EW. 2012 dengan judul Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Berbantu Media Monopili Dalam Peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 2 SMK N 1 Godean.
- Zuchdi, Darmiyati. 2007. *Strategi Meningkatkan Kemampuan Membaca*. Yogyakarta : UNY Press.

Rujukan dari situs website :

[https://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli_\(permainan\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli_(permainan))

(diakses pada tanggal 15 Maret 2017)

<https://night18light.wordpress.com/2012/06/14/makalah-cara-mendukung-perkembangan-karakteristik-siswa-sma/>.

(di akses pada tanggal 9 Maret 2017)

<http://www.solopos.com/?s=pelanggaran+parkir+di+boyolali>

(diakses pada tanggal 8 maret 2017)