

## **BAB V**

### **PENUTUP**

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

Desain media *Safety Pop Up Stop Motion Video* yang telah dibuat untuk mengenalkan rambu – rambu lalu lintas dengan beberapa penilaian dan kriteria diantaranya :

- a. Isi media *Safety Pop Up Stop Motion Video* memuat tentang pengertian rambu lalu lintas, fungsi rambu lalu lintas, dan macam – macam jenis rambu lalu lintas yang bertujuan menambah fokus anak - anak dalam belajar rambu lalu lintas.
- b. Media *Safety Pop Up Stop Motion Video* memiliki durasi 4,5 menit dibuat menggunakan aplikasi *Stop Motion Studio* dengan banyaknya foto yaitu 1000 foto yang di gabungkan menjadi satu dan diputar dengan kecepatan 3 frame/detik .
- c. Media ini dapat di posting pada sosial media seperti *instragram* dan *Youtube* untuk dilakukan pembelajaran dimanapun kapanpun, dapat dilihat melalui HP dan Laptop.

Tingkat efektifitas media *Safety Pop Up Stop Motion Video* dalam meningkatkan pemahaman rambu lalu lintas dinilai dari hasil analisa beberapa penilaian dari soal-soal tentang rambu lalu lintas :

- a. Hasil identifikasi tingkat pengetahuan rambu lalu lintas siswa SMP 4 kelas VIII di Kabupaten Sukoharjo sebelum pembelajaran dengan media *Safety Pop Up Stop Motion Video* yaitu dengan rata-rata nilai 67,65. Dengan nilai rata-rata pengetahuan 67,65 maka dapat diketahui bahwa pengetahuan dasar tentang rambu lalu lintas siswa SMP 4 di Kabupaten Sukoharjo masih sangat minim. Hasil identifikasi tingkat pengetahuan rambu lalu lintas siswa SMP 4 Sukoharjo kelas VIII setelah pembelajaran menggunakan media *Safety Pop Up Stop Motion Video* meningkat menjadi 92,66.
- b. Peningkatan pengetahuan rambu lalu lintas siswa SMPN 4 Sukoharjo setelah pembelajaran menggunakan media *Safety Pop*

*Up Stop Motion Video* mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 25,01 , dengan hasil itu media ini berpengaruh untuk peningkatan pemahaman siswa adalah 36,97% yang artinya masih ada 63,03 % variabel lain yang mempengaruhi pemahaman siswa tentang rambu – rambu lalu lintas selain media ini dan didukung oleh uji paired t-test dengan hasil nilai *Sig.(2-tailed)* adalah sebesar  $0,000 < 0,05$  maka ada pengaruh penggunaan strategi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran rambu lalu lintas *Safety Pop Up Stop Motion Video* dalam meningkatkan pengetahuan rambu lalu lintas pada siswa SMPN 4 Sukoharjo.

## **V.2 Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa saran yang dapat peneliti berikan kepada beberapa pihak dan saran juga bagi penelitian ini sendiri, yaitu :

1. Perlunya kegiatan sosialisasi keselamatan yang dilakukan oleh Dinas Perhubungan dan Kepolisian pada semua kalangan secara rutin, dengan materi keselamatan jalan, salah satunya rambu lalu lintas.
2. Bagi pihak sekolah disarankan untuk dapat memberikan pembelajaran tentang keselamatan jalan terutama tentang rambu lalu lintas dengan menggunakan media yang menarik yang dapat menarik fokus siswa seperti media *Safety Pop Up Stop Motion Video*. Agar terjadinya penanaman budaya keselamatan jalan.
3. Hasil peningkatan pengetahuan rambu lalu lintas dengan nilai peningkatan rata-rata 25,01 maka perlu adanya pendalaman yang lebih bagi responden terkait konten media *Safety Pop Up Stop Motion Video* sehingga dapat meningkatkan pemahaman lebih dari 25,01.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, 2009 *Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D Andal*, Yogyakarta: Andi  
Offdet, 2009
- Admin. 2014. *Pengertian Sosialisasi Menurut Para Ahli*. Diambil dari :  
<http://dilihatya.com/1413/pengertian-sosialisasi-menurut-para-ahli>
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Prosedur Penelitian, Suatu Praktek*. Jakarta: Bina  
Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*.  
Jakarta: Rineka Cipta.
- Asri Budiningsih, C. *Belajar dan Pembelajaran*. Penerbit Jakarta : Rineka  
Cipta Tahun 2005
- Citar, Liska. 2015. *Metode Penilaian*. Diambil dari :  
[http://belajarekonomiii.blogspot.co.id/2015/05/makalahpenilaian.ht  
ml](http://belajarekonomiii.blogspot.co.id/2015/05/makalahpenilaian.html), diambil pada tanggal 13 february 2020.
- Djijar, D, C. 2015. "Efektivitas Media Pop Up Book Dalam Meningkatkan  
Kemampuan Membaca Cerita pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia  
Kelas 1 Sekolah Dasar". Skripsi. Universitas Negeri Malang.
- Desly Margaretha Mainake. 2017 "Peningkatan Pemahaman Tentang Rambu Lalu  
Lintas Untuk Anak SD Kelas 1 Melalui Media Bermain Kartu Rambu Lalu  
Lintas (Contoh Kasus SD Negeri 5 Marga Kabupaten Tabanan)". Tegal :  
Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan.
- Dzuanda. 2011. Design Pop-Up Child  
*Book Puppet Figures Series?Gatokaca?*. Jurnal Library ITS Undergraduate,  
(Online), (<http://library.its.undergraduate.ac.id>). Diakses 15 Januari 2018.
- Fadilla, F.N. 2016. *Peningkatan Pemahaman Cara Menyeberang denga Media  
Board Game pada Anak Usia Dini (Studi Kasus di TK Pembina Kota  
Tegal)*. Tegal: Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan.
- Hamalik, O. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Kementerian Perhubungan. 2014. *Peraturan Menteri Perhubungan Republik*

*Indonesia Nomor PM 13 Tahun 2014 Tentang Rambu Lalu Lintas.*  
Kementerian Perhubungan Republik Indonesia.

Lilik Sriyanti. 2011. *Psikologi Belajar.* (A. Syukur, Ed.). Salatiga: CV. Orbitrust Corp.

Lizuka, S. *et al.* 2011. "An Interactive Design System for Pop-Up Cards With Physical Simulation ". *International Journal of Computer Graphich.* Vol.27, No. 6-8. Page 605 -612. USA : Springer-Verlag New York.

Majid Dento Winoto Rekso Buono. 2017. "Peningkatan Pemahaman Rambu Lalu Lintas Melalui Media Permainan Monopoly Untuk Anak Kelas XI SMA Bhinneka Kirya 2 Kabupaten Boyolali". Tegal : Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan.

Okamura, S. 2010. "An Asisstant Interface to Design and Produce A Pop-Up Card". *International Journal of Creative Interfaces and Computer Graphich.* Vol.1, No.2. Page 40-50. USA : IGI Publishing Hershey.

Presiden Republik Indonesia. 2009. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2009 Tentang Lalu Lintas Dan Angkutan Jalan.*

Purwanto, R. 2017. *Membangun Media Pembelajaran Rambu Lalu Lintas Dengan Animasi Sebagai Metode Pembelajaran Sejak Usia Dini Studi Kasus TK Aisyah Brebes, (Mdlc).*

Rakhmani, F. 2013. *Kepatuhan Remaja dalam berlalu Lintas.* Sociodev. Vol. 2, No. 1:1-7.

Ridwan, R. A. F. 2018. *Efektivitas Penerapan Pendekatan Savi Setting Cooperative Script Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas Ix Smp Negeri 33 Makassar.*

Rizky Siskawati, Tiara. 2015. *Desain Sosialisasi Keselamatan Pengenalan Rambu Pada Anak Usia Dini Dengan —Metode Ular Tangga Raksasall Untuk Meningkatkan Pengetahuan Selamat Di Jalan.* Tegal: Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan.

Sugiyono. 2007. *Statistik Untuk Penelitian.pdf.* (E. Mulyatiningsih, Ed.) (11th ed.).

Bandung: CV Alfabeta. [https://doi.org/10.1016/S0969-4765\(04\)00066-9](https://doi.org/10.1016/S0969-4765(04)00066-9)

Diambil pada tanggal 13 februari 2020.

Suyanto, M. 2003. *Multimedia alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*, Jakarta : Andi

Tim penyusun kamus. (1988). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.

Zahro, L. 2016. "*Pengembangan Buku Ajar Berbasis Multimedia Pop Up di Kelas II MI Al-Azhar*". Skripsi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

<https://solo.tribunnews.com/2020/01/07/laka-lantas-sukoharjo-sepanjang-2019-naik-125-persen-dengan-1275-kasus>, diambil pada 14 februari 2020.

<https://www.gridoto.com/read/221030654/4-faktor-utama-penyebab-kecelakaan-di-jalan-raja>,diambil pada 14 februari 2020.