

## **BAB V**

### **PENUTUP**

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

1. Pembuatan *game Memory Matching Card of Transportation* dibuat dengan menggunakan metode penelitian ADDIE meliputi tahapan analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Media *game* ini dibuat dengan tujuan sasaran anak usia remaja SMA yang berisi tentang materi pembelajaran rambu lalu lintas. Media *game* ini telah divalidasi oleh 3 validator ahli, yaitu dari ahli materi mendapatkan hasil sebesar 76%, ahli media mendapatkan hasil sebesar 90%, dan ahli pendidikan mendapatkan hasil sebesar 90% sehingga dari keseluruhan nilai masuk kedalam kategori layak digunakan sebagai media sosialisasi dan pembelajaran bagi anak SMA.
2. *Game Memory Matching Card of Transportation* dinyatakan efektif berdasarkan perhitungan dengan menggunakan SUS Score yang mendapatkan skor rata-rata sebesar 76 yang termasuk kedalam kategori hasil layak dan uji efektifitas menggunakan N-Gain mendapatkan skor sebesar 0,78 dengan persentase 78% yang merupakan klasifikasi tinggi dan termasuk kedalam kategori efektif. Dari materi beserta media yang telah diberikan di dua kelas SMA Walisongo Kabupaten Probolinggo diperoleh rata-rata hasil posttest yaitu pada kelas XI IPA sebesar 91,5 dan pada kelas XI IPS sebesar 83. Sehingga diharapkan dari hasil keefektifitasan media yang sudah dibuat tersebut bisa mengubah sikap dan perilaku siswa dalam berkendara yang berkeselamatan setiap saat.

#### **V.2. Saran**

1. Aplikasi *Memory Matching Card of Transportation* yang mengusung konsep digitalisasi *game* 3D bisa lebih dikembangkan dengan penambahan beberapa tantangan dan materi seperti marka jalan dan pejalan kaki sehingga bisa lebih menarik digunakan sebagai media pembelajaran kelesamatan lalu lintas untuk anak usia remaja.

2. Perlu dilakukan sosialisasi dengan menggunakan media aplikasi *game Memory Matching Card of Transportation* agar dapat bermanfaat bagi masyarakat sehingga paham dan lebih mengenal aturan mengenai rambu-rambu lalu lintas. Hal tersebut dapat dilakukan dengan mengunggah media aplikasi yang sudah dibuat pada layanan Google Play di android yaitu Google Play Store supaya media aplikasi tersebut bisa tersebar luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisah, Narinda, & Pratiwi, W. D. (2021). Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh terhadap Mahasiswa Unsika pada saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(1), 131.
- Boiliu, F. M. (2020). Peran Pendidikan Agama Kristen Di Era Digital Sebagai Upaya Mengatasi Penggunaan Gadget Yang Berlebihan Pada Anak Dalam Keluarga Di Era Disrupsi 4.0. *REAL DIDACHE: Journal of Christian Education*, 1(1), 25–38.
- BPS Kabupaten Probolinggo. (2024). Kabupaten Probolinggo Dalam Angka 2024. In *BPS - Statistic Probolinggo Regency* (Vol. 43, Issue 1).
- Cahyadi, M. W., Ketut Resika Arthana, I., & Made Ardwi Pradnyana, I. (2020). Pengembangan Media Sosialisasi "Disiplin Lalu Lintas" Unit Dikyasa Dengan Animasi Motion Graphic Dan Konsep Art Animasi "Studi Kasus: Unit Dikyasa Satlantas Polres Buleleng." *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(2), 254–264.
- Hakim, A. R. Al, Imron, A., Suprijono, A., & Marzuqi, M. I. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Tumpeng Nasional Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII. *Ejournal.Unesa.Ac.Id*, 3(1), 25–35. h
- Handayani, D., Ophelia, R. O., & Hartono, W. (2017). Pengaruh Pelanggaran Lalu Lintas terhadap Potensi Kecelakaan pada Remaja Pengendara Sepeda Motor. *E-Jurnal Matrks Teknik Sipil*, 5(3), 838–843.
- Ifroh, R. H., & Permana, L. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Kemampuan Kreatif Digital Remaja. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(4)(4), 2021.
- Irawan, B., & Rosyani, P. (2022). Perancangan Aplikasi Pengenalan Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Cianjur Berbasis Android. *TIN: Jurnal Terapan Informatika Nusantara*, 2(8), 521–526.
- Isa, S. F. P., & Rustini, T. (2023). Pengaruh Media Pada Pembelajaran Ips Di Sd. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN*, 24–29.
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12.
- Lalu, K. (2018). Analisis Yurdis Kesadaran Hukum Pada Remaja Dalam Ketaatan Lalu Lintas. *Jurnal Dinamika Hukum*, 9(2).
- Larassati, G. (2017). Persepsi Siswa Terhadap Media Matching *Game* Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang. In *UNNES Repository*.
- Lupita Dyayu, A., Beny, B., & Yani, H. (2023). Evaluasi Usability Aplikasi PeduliLindungi Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Manajemen Teknologi Dan Sistem Informasi (JMS)*, 3(1), 395–404.
- Meilinda, P. (2022). Tantangan Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Pada Abad 21. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 1–9.

- Mita, H., & Qalbi, Z. (2020). Jurnal Educhild (Pendidikan & Sosial). *Pdfs.Semanticscholar.Org*, 9(2), 83–88.
- Narullah, A., Hamdi, S., & Awalia, H. (2022). Pelatihan Keterampilan Digital Sebagai Peningkat Taraf Sosial Pada Remaja Masjid Belencong-Midang. In *Jurnal Prosiding PEPADU* (Vol. 4).
- Nurfauziah, R., & Krisnani, H. (2021). Perilaku Pelanggaran Lalu Lintas Oleh Remaja Ditinjau Dari Perspektif Konstruksi Sosial. *Jurnal Kolaborasi Resolusi Konflik*, 3(1), 75.
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati. (2019). Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test. *Jurnal Teknik Dan Ilmu Komputer: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah Melalui Hasil Riset Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, November, 596–601.
- Peraturan Menteri Perhubungan Republik Indonesia. (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*, 1–8.
- Primasworo, R. A., & Nugroho, M. W. (2019). Analisis Tingkat Keselamatan Ruas Jalan Tongas-Lumbang Sukapura Kabupaten Probolinggo. ... , *Lingkungan Dan Infrastruktur*, 2, 1–8.
- PUPR. (2016). Diklat Jalan Berkeselamatan - Rambu, Marka dan Delineasi. In *Pengaruh Harga Diskon Dan Persepsi Produk Terhadap Nilai Belanja Serta Perilaku Pembelian Konsumen* (Vol. 7, Issue 9). Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat.
- Purnomo, I. I. (2020). Aplikasi *Game* Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(2), 86.
- Reynaldi, M., Al Khairi, S., Hendarman, N. G., & Nugroho, F. I. (2022). Sistem Informasi Berbasis Bot Telegram Sebagai Media Sosialisasi Keselamatan Berkendara. *Journal of Software Engineering, Information and Communication Technology (SEICT)*, 1(1), 27–32.
- Rozak, A., Sisilia Yehizkia Adriaansz, K., Nur Samalia, G., Dzulfiqar Dhaifullah, M., Azimatul Musyayadah, R., Ayrton Byanda Zhorif, K., Vanisa, R., & Dafa Prayoga, R. (2023). Analisis Bentuk Pemolisian dalam Menangani Kasus Balapan Liar yang Dilakukan Remaja di Jakarta Selatan. *Jurnal Hukum Pidana Dan Kriminologi*, 4(2), 6–15.
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Anggota Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI) (ed.); 19th ed., Issue April). Alfabeta Bandung CV.
- Sulaeman, F. S., & Permana, R. (2020). Pembuatan *Game* Platformer 2D Puzzle Logika Berbasis Android Menggunakan Metode Assets Workflow. *Media Jurnal Informatika*, 10(2), 17.
- Sutrisno, A. A., Herwanto, A. P., Departmen, D., & Malang, N. (2019). Komunikasi Persuasi Eksistensi Remaja Pada Media Sosial. *Jurnal Ilmu*

- Komunikasi*, 6(2), 182–192.
- Tolukun, T. (2020). Penyuluhan Dampak Minuman Alkohol Pada Remaja di Kelurahan Koya Kecamatan Tondano Selatan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 6(4), 1140–1143.
- YANIZON, A., & Sesriani, V. (2019). Penyebab Munculnya Perilaku Agresif Pada Remaja. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 6(1), 23–36.
- Yofeigo, A. E., Tiara, T., & Kantun, S. (2022). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Google Classroom Dalam Pembelajaran Akuntansi Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (Tam). *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 17(1), 12–21.
- Zein, N. (2019). Perancangan *Game Matching Card* Untuk Meningkatkan Memori Otak Pada Anak. *Jurnal Teknik Informatika*, 5(2), 35–39.