

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis yang sudah dilakukan terdapat beberapa hal yang dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Desain aplikasi Yuk Belajar Marka sebagai media sosialisasi animasi dua dimensi yang memiliki durasi 3.28 menit dibuat menggunakan aplikasi unity, adobe illustraror 2023 dan Articulate Storyline. Pengembangan dari media flash card berupa video animasi dua dimensi yang dapat bergerak sedangkan penelitian sebelumnya hanya menggunakan gambar dan audio.
2. Aplikasi Yuk Belajar Marka dapat digunakan dengan cara mendownload dengan android, siswa SD bisa menggunakan aplikasi Scan dari aplikasi tersebut dan di arahkan ke Flash Card lalu akan muncul materi Marka berupa video sesuai Flash Card yang User Scan.
3. Pada pengisian pre-test dan post-test yang digunakan untuk mengukur pengetahuan siswa SD setelah dilakukan analisis menghasilkan peningkatan sebanyak 17% dari pengerjaan pre-test didapatkan hasil sebanyak 66% menjadi 83% sehingga dapat disimpulkan media penyuluhan video animasi 2 dimensi dapat meningkatkan pengetahuan siswa SD. Sistem Pembelajaran dinyatakan efektif berdasarkan perhitungan dengan menggunakan SUS Score yang mendapatkan skor rata-rata sebesar 74,8 yang termasuk dalam rentang indeks B (70-80)

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. Pihak sekolah disarankan untuk dapat memberikan pembelajaran mengenai keselamatan jalan terutama tentang pengenalan marka jalan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat menarik fokus siswa dan menambah wawasan siswa tentang pentingnya keselamatan transportasi.
2. Aplikasi masih bisa dikembangkan dengan menggunakan fitur pre-test dan post-test di dalam aplikasi supaya media sosialisasi lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, I.N. et al. (2021) 'Penyuluhan Pendidikan Berlalu Lintas Di Kalangan Pelajar', National Conference for ..., 3, pp. 684–688.
- Almadani, R. and Setiabudi, D.I. (2022) 'Pengembangan kognitif pada siswa sekolah dasar dengan literatur harian', 1(1), pp. 34–42.
- Andi Rustandi and Rismayanti (2021) 'Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda', Jurnal Fasilkom, 11(2), pp. 57–60. Available at: <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>.
- Angela, N. (2018) 'Sosiologi: Sosialisasi', Modul Sosialisasi, (2003), pp. 1–16.
- Arofah, R. and Cahyadi, H. (2019) 'Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model', 3(1), pp. 35–43. Available at: <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Badri, M. (2022) 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Online Berbasis Aplikasi Google Meet Selama Pandemi Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Administrasi Bisnis', JIIPTS. Volume 1 No 2, Juli 2022, 1(2), pp. 113–123.
- Cahyadi, M.W., Ketut Resika Arthana, I. and 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), pp. 254–264.
- Haryati, S. (2012) 'Research And Development(R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam', Academia, 37(1), p. 13.
- Imamah, N. (2017) 'Pengaruh Proses sosialisasi peserta didik dengan guru di sekolah dan Persepsi siswa tentang keterampilan mengajar guru pendidikan agama islam terhadap Hasil pembelajaran siswa di SMP. Negeri 2 Pubian Kecamatan Pubian Kabupaten Lampung Tengah Tahun 2017', Tesis, pp. 1–248.
- Isa, S.F.P. and Rustini, T. (2023) 'Pengaruh Media Pada Pembelajaran Ips Di Sd', Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS dan PKN, pp. 24–29.
- Jerman, B., Kelas, S. and Sman, X.I.I. (2020) 'Penerapan media video animasi dalam keterampilan menulis karangan deskripsi bahasa jerman siswa kelas xii sman 11 makassar', (Pembimbing I), pp. 1–10.
- Kristen, U., Wacana, S. and Tengah, J. (2021) 'Jurnal basicedu', 5(3), pp. 1198–1209.
- Lupita Dyayu, A., Beny, B. and 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), pp. 395–404. Available at: <https://doi.org/10.33998/jms.2023.3.1.720>.
- Mashuri, D.K. and Budiyono (2020) 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V', *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), pp. 893–903. Available at: [file:///D:/Semester 7/jurnal kajian relevan/32509-78001-1-PB \(1\).pdf](file:///D:/Semester 7/jurnal kajian relevan/32509-78001-1-PB (1).pdf).
- Mita, H. and Qalbi, Z. (2020) 'JURNAL EDUCHILD (Pendidikan & Sosial)', *Pdfs.Semanticscholar.Org*, 9(2), pp. 83–88.
- Myori, D.E. et al. (2019) 'Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android', *JTEV (Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional)*, 5(2), p. 102. Available at: <https://doi.org/10.24036/jtev.v5i2.106832>.
- Oktavia, L.S., Neviyarni and Irdamurni (2021) 'Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar : Kajian Untuk Siswa Kelas Rendah', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), pp. 1823–1828.
- Pendidikan, S. et al. (2011) 'STUDI LITERATUR MEDIA PEMBELAJARAN FLASH CARD DAPAT PEREKAYASAAN SISTEM RADIO DAN TELEVISI Rosananda Arnas Pradana Agus Budi Santosa', pp. 575–583.
- Reynaldi, M. et al. (2022) 'Sistem Informasi Berbasis Bot Telegram Sebagai Media Sosialisasi Keselamatan Berkendara', *Journal of Software Engineering, Information and Communication Technology (SEICT)*, 1(1), pp. 27–32. Available at: <https://doi.org/10.17509/seict.v1i1.29378>.
- Rosyidah, U. and Mustika, J. (2021) 'Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Materi Statistika Kelas Ix', *LINEAR: Journal of Mathematics Education*, 2, p. 15. Available at: <https://doi.org/10.32332/linear.v2i1.3204>.
- Smith, V. et al. (2017) 'No', *Journal of Materials Processing Technology*, 1(1), pp. 1–8. Available at: <http://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001%>.
- Sugiono (2016) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Wahyuni, S. (2020) 'Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema "Kegiatanku"', *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), p. 9. Available at: <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>.
- Yofeigo, A.E., Tiara, T. and Kantun, S. (2022) 'Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Google Classroom Dalam Pembelajaran Akuntansi Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (Tam)', *Manajemen Pendidikan*, 17(1), pp. 12–

21. Available at: <https://doi.org/10.23917/jmp.v17i1.14951>.

Zanuardi, A. and Suprayitno, H. (2018) 'Analisa Karakteristik Kecelakaan Lalu Lintas di Jalan Ahmad Yani Surabaya melalui Pendekatan Knowledge Discovery in Database', *Jurnal Manajemen Aset Infrastruktur & Fasilitas*, 2(1), pp. 45–55.

Available at: <https://doi.org/10.12962/j26151847.v2i1.3767>.

Zulfahmi, M. and Wibawa, S.C. (2020) 'Potensi Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar dan Respon Siswa', *It-Edu*, 5(1), pp. 334–343.

Zulvira, R. (2021) 'Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar', 5, pp. 1846–1851.