

## INTISARI

### **RaLaLi” GAME EDUKASI RAMBU LALU LINTAS UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR**

Oleh:  
HERDIANSYAH DONI PRATAMA  
18312182

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Pengetahuan rambu lalu lintas perlu ditanamkan kepada masyarakat sejak anak usia sekolah dasar, karena anak-anak suka belajar hal yang baru dan menyenangkan. Pengenalan pada anak tentang rambu lalu lintas merupakan suatu persiapan membangun pengetahuan tentang lalu lintas, memupuk rasa disiplin dan kesadaran akan suatu peraturan yang berlaku serta sikap positif yang akan mendatangkan manfaat saat anak tersebut dewasa nantinya, maka tujuan dari penelitian ini untuk menciptakan sebuah permainan edukatif yang secara efektif membantu siswa dalam memahami pentingnya kepatuhan terhadap rambu-rambu lalu lintas dengan cara yang mudah.

Dalam pembuatan “RaLaLi” Game Edukasi Rambu Lalu Lintas ini penulis menerapkan metode GDLC dan dalam pengujiannya menggunakan metode Black Box dengan hasil pengujian Alpha yang dinyatakan sukses serta pengujian Beta dengan presentase pengujian dari Siswa Kelas V SDN 2 Gunung Terang sebesar 94%, Dengan hasil tersebut dinyatakan bahwa para siswa kelas V serta guru dan kepala sekolah tersebut sangat setuju bahwa “RaLaLi” Game Edukasi Rambu Lalu Lintas sesuai harapan

**Kata kunci:** *Media Pembelajaran, Construct 2, Black Box Testing, GDLC, Rambu Lalu Lintas*

## ABSTRAK

### RALALI EDUCATIONAL GAME OF TRAFFIC SIGNS FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

Oleh:  
HERDIANSYAH DONI PRATAMA  
18312182

One of the problems facing our world of education is the problem of weak learning processes. In the learning process, children are less encouraged to develop thinking abilities. Knowledge of traffic signs needs to be instilled in the community from elementary school age children, because children like to learn new and fun things. Introducing children to traffic signs is a preparation for building knowledge about traffic, fostering a sense of discipline and awareness of applicable regulations as well as a positive attitude that will bring benefits when the child grows up, so the aim of this research is to create an educational game that effectively assist students in understanding the importance of obeying traffic signs in an easy way.

In making "RaLaLi" the Traffic Signs Educational Game, the author applied the GDLC method and in the testing used the Black Box method with Alpha testing results which were declared successful and Beta testing with a percentage of testing from Class V Students of SDN 2 Gunung Terang of 94%, with these results It was stated that the fifth grade students as well as the teacher and principal strongly agreed that "RaLaLi" the Traffic Sign Educational Game met expectations.

**Kata kunci:** *Learning Media, Construct 2, Black Box Testing, GDLC, Traffic Signs*