

BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan perancangan yang telah dilakukan, penulis telah menyelesaikan perancangan dan pembangunan *game* edukasi pengenalan rambu lalu lintas untuk anak sekolah dasar. Setelah tahap pembangunan, dilakukan pengujian kepada pemain. Pengujian *game* dilakukan dengan menyebarkan kuesioner yang berisi 6 buah pertanyaan kepada responden yang telah memainkan *game*. Dari 6 buah pertanyaan, diperoleh bahwa 83% responden setuju bahwa *game* edukasi pengenalan rambu lalu lintas untuk anak sekolah dasar berbasis *desktop* ini berhasil dibangun dan menarik untuk dimainkan. Tujuan penelitian kedua adalah menghasilkan *game* tiga dimensi yang menarik untuk mempermudah pembelajaran. Hasil pengujian menunjukkan bahwa *game* 3 dimensi ini menarik dan mempermudah pembelajaran. Dari 24 responden menunjukkan nilai akurasi sebesar 81,67%.

6.2. Saran

Meskipun *game* telah dibangun dan berjalan dengan baik, *game* ini masih terdapat kekurangan. Sehingga diperlukan pengembangan lebih lanjut agar *game* dapat lebih menarik. Berikut adalah saran dari penulis untuk pengembangan lebih lanjut. Pertama, desain objek 3D dibuat lebih realistis, sehingga lebih menarik jika dilihat. Kedua, dikembangkan untuk platform *mobile* seperti android dan iOS. Ketiga, penambahan fitur pilih karakter yang variatif, sehingga pemain dapat memilih sendiri karakter sesuai keinginan. Pemain dapat memilih karakter setelah memperoleh *reward* berdasarkan nilai yang diperoleh. Keempat, Penambahan tantangan dalam setiap level, seperti menambah level dengan rambu yang jarang ditemui, menambahkan pejalan kaki yang menyeberang jalan dan menambahkan fitur polisi jika pemain melanggar lalu lintas.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] “Perkembangan Jumlah Kendaraan Bermotor Menurut Jenis (Unit).” <https://www.bps.go.id/indicator/17/57/1/perkembangan-jumlah-kendaraan-bermotor-menurut-jenis.html>.
- [2] Marsaid, M. Hidayat, and Ahsan, “Lalu Lintas pada Pengendara Sepeda Motor di Wilayah Polres,” *J. Ilmu Keperawatan*, vol. 1, no. 2, pp. 98–112, 2013.
- [3] A. Hapsari, “Jurnal Penelitian Transportasi Darat,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2012, [Online]. Available: http://ppid.dephub.go.id/files/datalitbang/JURNAL_DARAT_2015.pdf.
- [4] F. Azni, “PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK,” *Kolok. J. Pendidik. Luar Sekol.*, vol. 5, no. 2, pp. 110–121, 2017, doi: 10.24036/kolokium-pls.v5i2.28.
- [5] D. L. Fithri and D. A. Setiawan, “Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini,” *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 1, pp. 225–230, 2017, doi: 10.24176/simet.v8i1.959.
- [6] R. A. Rahman and D. Tresnawati, “Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia,” *J. Algoritm.*, vol. 13, no. 1, pp. 184–190, 2016, doi: 10.33364/algoritma/v.13-1.184.
- [7] D. W. P. A. P. N. Erri Wahyu Puspitarini, “Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini,” *J I M P - J. Inform. Merdeka Pasuruan*, vol. 1, no. 1, pp. 46–58, 2016, doi: 10.37438/jimp.v1i1.7.
- [8] R. L. Rizalni, A. Trisnadoli, and M. I. Zul, “Pengembangan Game Edukasi Mobile Makhluk Hidup Kelas Reptilia Untuk Siswa Smp,” *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 8, no. 2, p. 87, 2019, doi: 10.23887/janapati.v8i2.17880.
- [9] M. Rohwati, “PENGUNAAN EDUCATION GAME UNTUK

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA BIOLOGI KONSEP KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP M.," *J. Pendidik. IPA Indones.*, vol. 1, no. 1, pp. 75–81, 2012.

- [10] V. Zirawaga, A. Olusanya, and T. Maduki, "Gaming in education: Using games a support tool to teach History," *J. Educ. Pract.*, vol. 8, no. 15, pp. 55–64, 2017, [Online]. Available: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1143830.pdf>.
- [11] T. Sholekhah, Ikrar Amalia; Arwani, Issa; Afirianto, "Pembangunan Game Edukasi Ayo Belajar Rambu-Rambu Lalu Lintas Berbasis Kinect (Studi Kasus TK Kemala Bhayan", *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 1, pp. 395–404, 2018.
- [12] I. Bagus, K. Adi, P. W. Buana, and A. A. K. A. C. W, "Game Edukasi Rambu Lalu Lintas Berbasis Android," *J. Ilm. Merpati (Menara Penelit. Akad. Teknol. Informasi)*, vol. 3, no. 3, pp. 190–201, 2015.
- [13] R. E. Randiani and H. B. Dirgantara, "Pembangunan Gim Edukasi Peraturan Lalu Lintas Kawasan Ganjil Genap di Jakarta Berbasis Android," *J. Buana Inform.*, vol. 11, no. 1, p. 36, 2020, doi: 10.24002/jbi.v11i1.2943.
- [14] E. Larasati, M. Shulhan, F. Ulfa, and D. Shella, "Game Edukasi Lalu Lintas Berbasis Web untuk Meningkatkan Pemahaman Rambu Lalu Lintas," vol. 6, no. 1, pp. 41–47, 2020.
- [15] M. I. A. Putera and D. H. Murti, "Peningkatan Kecerdasan Computer Player Pada Game Pertarungan Berbasis K-Nearest Neighbor Berbot," *JUTI J. Ilm. Teknol. Inf.*, vol. 16, no. 1, p. 90, 2018, doi: 10.12962/j24068535.v16i1.a710.
- [16] D. AYU PRISMA DEWI, "Pengembangan Game Edukasi 'Krishna Adventure' Dengan Metode Pembelajaran Menyenangkan (Joyful Learning)," *It-Edu*, vol. 2, no. 01, pp. 155–161, 2017.
- [17] T. R. BIP, *Undang-undang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan*, 1st ed. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer, 2017.
- [18] S. Danang, "Pahami Rambu Lalu Lintas," in *Budaya Tertib Lalu Lintas*, 1st ed., B. Wijanarko, Ed. Jakarta, 2011, pp. 5–9.

- [19] S. P. . M. P. Ashar Hidayah, “Ensiklopedia Traffic Signs; Solusi Cerdas Memperkenalkan Road Safety Culturepada Anak Sekolah,” *J. PENA*, vol. 4, pp. 688–700, 2017.
- [20] “About — blender.org.” <https://www.blender.org/about/> (accessed May 10, 2021).
- [21] I. Bagus and M. Mahendra, “Implementasi Augmented Reality (Ar) Menggunakan Unity 3D Dan Vuforia Sdk,” *J. Ilm. ILMU Komput. Univ. Udayana*, vol. 9, no. 1, pp. 1–5, 2016.



