

## Video Gim Sopan (Keselamatan Transportasi Jalan) untuk Siswa Sekolah Dasar

Mahendra Yoga<sup>1</sup>, Mohammad Ibrahim Sugiyanto<sup>2</sup>, Ar Rofiqi Mohamad<sup>3</sup>, Joko Siswanto<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Rekayasa Sistem Transportasi Jalan, Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan

---

### ARTICLE INFO

#### Article history:

DOI:

[10.30595/pspfs.v6i.866](https://doi.org/10.30595/pspfs.v6i.866)

Submitted:

August 05, 2023

Accepted:

September 29, 2023

Published:

October 13, 2023

---

#### Keywords:

Video Game,  
Education, Road Safety

---

### ABSTRACT

The behavior of motorized vehicle drivers who violate traffic rules is one of the most significant factors causing traffic accidents on the road. This is due to low traffic awareness. Low traffic awareness due to a lack of understanding of traffic rules. An Android-based polite game application was built to increase awareness of motorized vehicle drivers. Polite game development uses the waterfall method with supporting software such as Unity, Photoshop, and Visual Studio. Polite games can help you understand and be aware of the dangers that are on the road. The development of polite games can be done by adding game levels with other road safety theories.

*This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).*



---

#### Corresponding Author:

**Mahendra Yoga**

Program Studi Rekayasa Sistem Transportasi Jalan, Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan

Jl. Semeru No.3, Bandung, Kec. Tegal Selatan., Kota Tegal, Jawa Tengah, Indonesia

Email: -

---

### 1. PENDAHULUAN

Perilaku berkendara di jalan menjadi salah satu faktor terbesar kecelakaan berkendara. Pelanggaran lalu lintas merupakan suatu tindakan yang diperbuat oleh seseorang yang sedang mengemudikan kendaraan umum atau kendaraan bermotor serta pejalan kaki yang bertentangan dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (Syaputra et al., 2020). Tingginya kecelakaan lalu lintas pada usia muda karena rendahnya persepsi mereka terhadap risiko bahaya yang ada di jalan raya (Nurfauziah, 2020). Penyebab perilaku melanggar lalu lintas ini terjadi karena pengendara merasa sudah cukup mahir untuk mengendarai kendaraan, disisi lain pengetahuan dan pengalaman tentang mengemudi masih dangkal karena masih merupakan hal baru bagi mereka sehingga berpotensi terjadinya kecelakaan di jalan raya (Supriadin & Rindawan, 2022). Pengendara berusia muda lebih sering menempatkan diri mereka pada situasi berbahaya dengan melanggar peraturan di jalan misalnya dengan mengendarai motor dengan kecepatan tinggi, menerobos lampu merah, tidak menggunakan helm SNI dan sarung tangan (Pasir et al., 2021). Rata-rata remaja dalam mengendarai kendaraan bermotor belum memiliki kelayakan fisik, psikis dan pengetahuan tentang hukum atau aturan yang berada di jalan (Prameswari, 2020).

Masalah utama dalam berlalu-lintas yaitu kecelakaan lalu-lintas. Orang meninggal sebanyak 1,24 juta karena kecelakaan tiap tahun sedangkan korban luka sebanyak 20–50 juta orang akibat kecelakaan. Di Indonesia pada kurun waktu 10 tahun terakhir, data menunjukkan telah merenggut korban jiwa rata-rata 10.000 per tahun, dimana sekitar

332 orang meninggal dunia dari 1000 kecelakaan yang terjadi (Ratu et al., 2021). Data ini merupakan bukti tingkat kecelakaan di Indonesia, maraknya penggunaan motor oleh anak di bawah umur diiringi dengan pertumbuhan pengguna motor di Indonesia (Lumba et al., 2022). Remaja merupakan kelompok terbesar penyebab kecelakaan lalu lintas, remaja juga sering menjadi pelaku pelanggaran lalu lintas (Puspodjo & Laila, 2021). Penyimpangan yang terjadi dikarenakan beberapa faktor dan kebiasaan berkendara yang dapat harus diawasi (Rizqandini et al., 2020). Kecelakaan dapat dianalisis guna melakukan tindakan preventif. Dampak yang ditimbulkan oleh kecelakaan yaitu berupa dampak ringan sampai berat berupa materi maupun non materi (Shofiah et al., 2023).

Kecelakaan hingga saat ini menjadi momok yang menakutkan bagi para pengemudi yang ada di jalan (Ismurizal, 2020). Akibat kecelakaan dapat berdampak kerugian material, luka-luka sampai dengan kehilangan nyawa (Rahmadeni & Raudi, 2020). Jumlah kematian pada kecelakaan lalu lintas mencapai 1,35 juta dengan korban jiwa rata-rata berusia 5-29 tahun (Anggamuna et al., 2021). Banyak pengguna jalan yang telah terenggut nyawanya di jalan ataupun kehilangan harta dan keluarga yang diakibatkan oleh kecelakaan (Bakhtiar & Hamsir, 2020). Dampak dari kecelakaan lalu lintas mengakibatkan bertambahnya jumlah korban jiwa dan kerugian materi. Lebih dari 80% pasien yang masuk ke ruang Unit Gawat Darurat (UGD) merupakan korban kecelakaan lalu lintas yaitu berupa kasus akibat tabrakan sepeda motor, mobil dan sepeda serta kecelakaan pada penyeberang jalan (Ratu et al., 2021). Kerugian di bidang materi juga menjadi masalah besar mulai dari kerugian kendaraan yang rusak, biaya rumah sakit, kerusakan sarana prasarana jalan, kerugian waktu, dan lain lain. Dampak kecelakaan lalu lintas dapat digambarkan seperti gunung es yang mana gunung yang tampak digambarkan seperti kerugian yang terjadi pada saat kecelakaan seperti biaya, materi yang rusak sedangkan pada bawah gunung yang mana dampaknya lebih besar digambarkan seperti kerugian jangka panjang yaitu trauma korban, keluarga korban yang meninggal, kepercayaan masyarakat terhadap perusahaan dan lain lain.

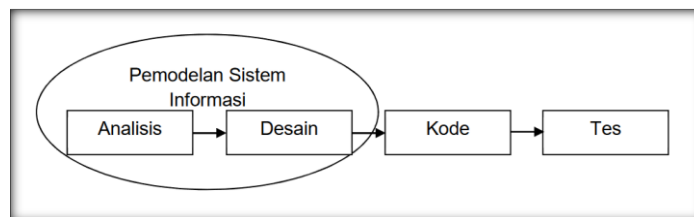
Edukasi mengenai keselamatan berkendara dibutuhkan untuk menyadarkan pentingnya keselamatan berkendara untuk diri sendiri maupun orang lain (Setyowati et al., 2020). Pemberian edukasi keselamatan transportasi kepada masyarakat akan bisa memberikan informasi tentang pentingnya keselamatan jalan dan masyarakat juga mengetahui efek-efek pelanggaran lalu lintas (Rahmawati, 2020). Pengendara dibawah umur tidak boleh berkendara karena emosi dan mental tidak stabil (Lumba & Ariyanto, 2022). Disiplin berlalu lintas dikalangan anak muda seharusnya menjadi langkah awal peningkatan keselamatan berlalu lintas (Shofiah et al., 2023). Pengendara harus meningkatkan kesadaran hukum dan menjadi pelopor bagi pengendara lainnya, sehingga dapat meminimalisir terjadinya pelanggaran maupun kecelakaan lalu lintas (Syaputri & Mayasari, 2021).

Seiring bertambahnya tahun perkembangan teknologi sangatlah pesat dalam segala aspek kehidupan, sehingga di dalam zaman sekarang manusia dapat belajar melalui berbagai hal termasuk gim (Osman, 2020). Banyak kabar tentang dampak negatif dari gim mulai dari kecanduan, penyebab malasnya anak, hingga gangguan penglihatan (Yulianto & Setiorini, 2022). Gim juga dapat menghilangkan rasa penat dalam belajar ataupun setelah melakukan aktivitas sehari-hari yang menjenuhkan (Efendi et al., 2021). Tetapi gim juga bisa meningkatkan minat belajar dan ketertarikan anak terhadap materi edukasi ataupun pembelajaran (Sa'adiyah et al., 2020). Gim untuk media edukasi memiliki dampak yang signifikan terhadap pemahaman anak terhadap materi edukasi (Widoretno, 2021).

Pengembangan gim sebagai sarana edukasi akan sangat efektif menggunakan basis aplikasi android untuk meningkatkan pemahaman materi edukasi (Hasibuan, 2021). Pemanfaatan android sebagai *operasional* berbasis *open source* yang dapat dikembangkan sesuai keinginan penggunanya (Megawaty et al., 2021). Aplikasi yang akan dikembangkan memiliki fitur misi yang dapat diselesaikan oleh user untuk mendapatkan skor sebagai penghargaan (Ahdan et al., 2020). Media edukasi berbasis gim akan bariskan unsur-unsur media berupa audio animation, video dan teks yang dapat berinteraksi dengan pengguna (Ramdani et al., 2020). Pemanfaatan gim Berbasis Android sebagai media edukasi bertujuan menjelaskan perlengkapan berkendara, cara menyebrang, etika menggunakan angkutan umum, dan pengecekan kendaraan (yanti & huda, 2020). Gim edukasi berbasis Android yang dibangun dengan nama SOPAN yang diperuntukan membantu para pengendara bermotor dalam memahami pentingnya keselamatan jalan. Gim berisi 4 tahapan tantangan setiap tantangan memiliki tema animasi yang menarik dan memiliki tujuan edukasi seperti perlengkapan keamanan pengendara, cara menyebrang di zebra cross, etika saat di halte, dan pengecekan kendaraan.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian untuk mengembangkan gim SOPAN menggunakan metode waterfall. Metode *waterfall* merupakan metode penelitian sistematis digunakan karena metode ini menyajikan tahap tahap yang terjadi (Listiyani & Subhiyakto, 2021).



**Gambar 1.** Diagram *Waterfall* (Purnia et al., 2019)

### a. Tahapan Analisa

Tahap Analisa adalah tahapan menganalisa kebutuhan gim yang berkaitan dengan isi atau materi yang ada di dalam gim. mengumpulkan data sebagai materi gim dari jurnal buku maupun undang-undang lalu lintas, dan menentukan software atau perangkat yang akan digunakan dalam pembuatan maupun pemasangan gim.

### b. Tahap Desain

Pada tahap desain akan membuat rancangan tentang tampilan gim, menentukan tema setiap misi dan memberikan mekanisme skor pada gim. Pembuatan bahan menggunakan photoshop dan menggabungkan bahan menggunakan unity

### c. Penulisan kode

Penulisan kode atau coding merupakan penjelasan dari Bahasa yang digunakan komputer. Tahap ini adalah tahapan penerjemahan suatu software, pada tahap ini penggunaan komputer akan sangat dimaksimalkan. Agar dapat menjalankan gim tersebut pengkodean menggunakan Bahasa C# sebagai sistem operasi pada gim.

### d. Tahap pengujian

Tahap pengujian merupakan tahap memastikan gim dapat berjalan dengan sempurna. Pengujian terfokus pada logika internal software, dengan menguji apakah setiap komponen harus sudah di uji, dan akan memberikan hasil yang sesuai dengan apa yang diinginkan. Pada tahap uji ini pengujian untuk menemukan Kesalahan (*Error Testing*): Uji error testing ini membuat kemungkinan yang tidak sesuai atau reaksi tidak valid. Jika di temukan pada permasalahan seperti gim *crash*, gim ngeleg, terjadi kesalahan pada saat loading, tidak terendren atau terdeskripsikan suatu bahan, atau skor yang tidak valid. Pengujian bertujuan menentukan bahwa gim dapat berjalan dengan baik tanpa ada error.

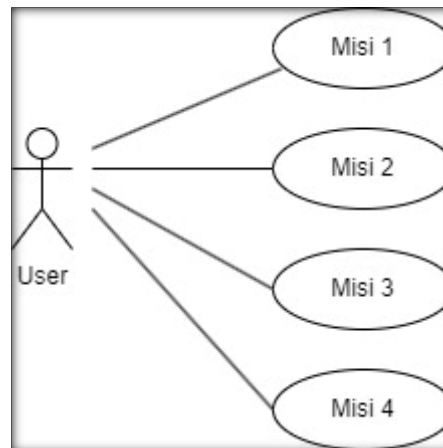
## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Analisa Kebutuhan

Masalah yang diidentifikasi meliputi banyaknya kecelakaan yang terjadi di jalan, rendahnya pengetahuan tentang peraturan lalu lintas, dan kurangnya kepatuhan masyarakat terhadap aturan di jalan. Untuk membangun gim yang relevan, diperlukan data mengenai peraturan lalu lintas sebagai dasar informasi. Dalam pengembangannya, perangkat lunak yang digunakan yaitu Unity, Photoshop, dan Visual Studio, serta perangkat keras seperti komputer dan Android. Gim ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang peraturan lalu lintas melalui pengalaman bermain yang interaktif dan menyenangkan.

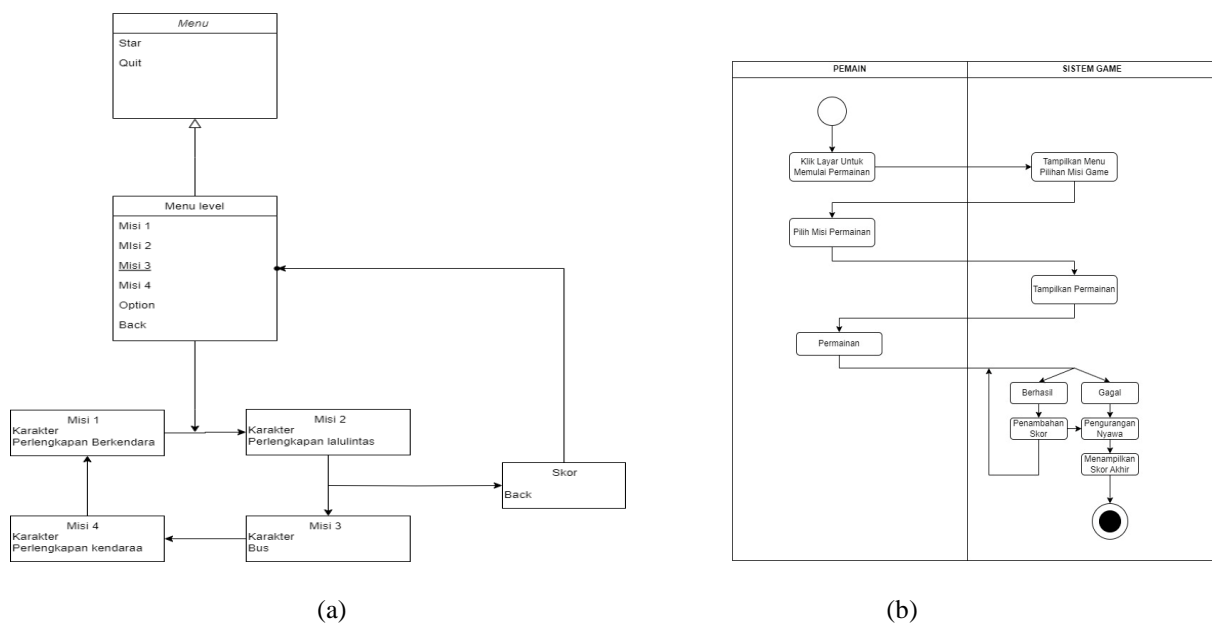
### 3.2. Desain Sistem

*Use case diagram* digunakan sebagai gambaran *requirement* fungsional yang diharapkan dari sistem sebagai kepada siapa dan apa dalam lingkungan perangkat lunak akan dibuat. pada use case ini terdapat pengguna yang bisa memainkan beberapa misi yang sudah disediakan pembuat gim. Seperti Gambar 2



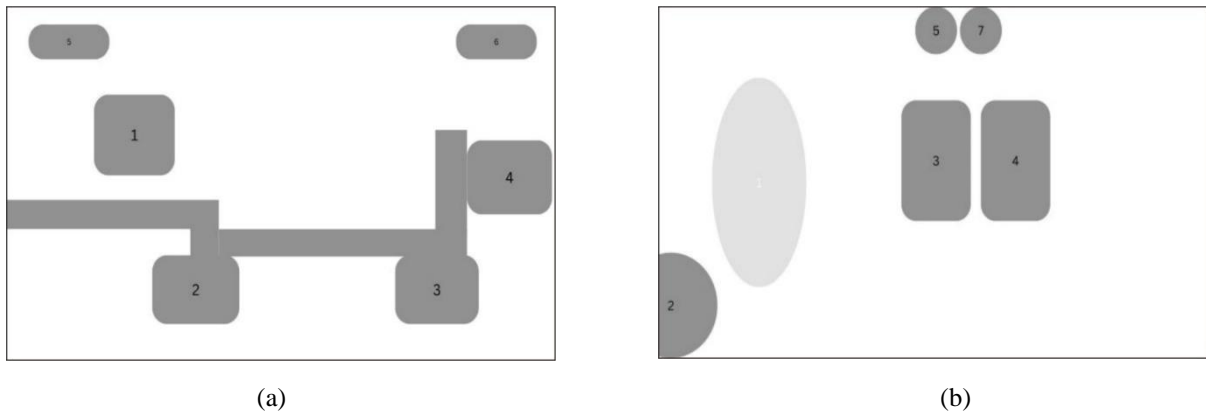
**Gambar 2.** Use Case Diagram

Class diagram ini menunjukkan struktur class, atribut, metode dan hubungan setiap objek yang ada pada gim. Mejelaskan penggunaan gim oleh user dimulai dari masuk, memilih menu, mendapatkan skor, dan menyelesaikan gim seperti Gambar 3a. pemodelan *workflow* menggunakan *diagram activity* untuk menggambarkan kondisi, kendala, aktivitas berurutan dan bersamaan.pengguna memainkan gim dengan menyelesaikan misi - misi yang ada dan mendapatkan skor atau pun mendapatkan hukuman dengan cara pengurangan nyawa. Pada pemodelan akan menciptakan desain gim Sopan termasuk desain aplikasi dan perancangan *user interface* seperti Gambar 3b.



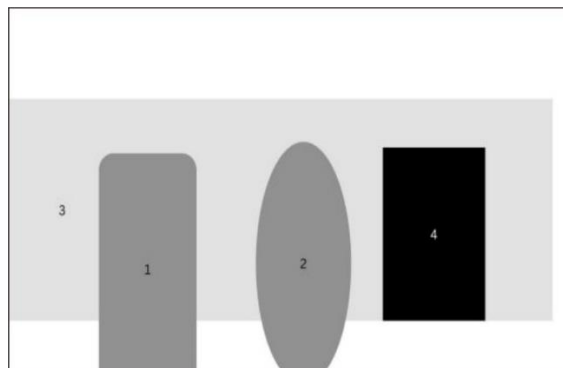
**Gambar 3.** (a). Class Diagram (b). Activity Diagram

Pada pemodelan akan menciptakan desain gim Sopan termasuk desain aplikasi dan perancangan. Desain Gim dari rencana tampilan awal gim Sopan. Pada pemodelan menu level terdapat beberapa pilihan terdapat Beberapa misi, tombol pengaturan, dan tombol Kembali seperti pada Gambar 4(a). Pada misi pertama kita dituntut untuk melengkapi alat pengaman kepada pengguna sepeda motor, terdapat karakter yang bisa dilengkapi oleh peralatan keselamatan, alat keselamatan. Seperti gambar Gambar 4(b).



(a) (b)  
**Gambar 4.** (a). Rencana Menu Level (b). Rencana Tampilan Misi 1

Misi ketiga kita dituntut untuk mengerti mana prioritas yang harus di ketahui di saat berada pada pemberhentian kendaraan umum, terdapat bus yang akan berhenti yang akan menurunkan penumpang dan terdapat karakter yang harus di minggirkan. Seperti gambar 5



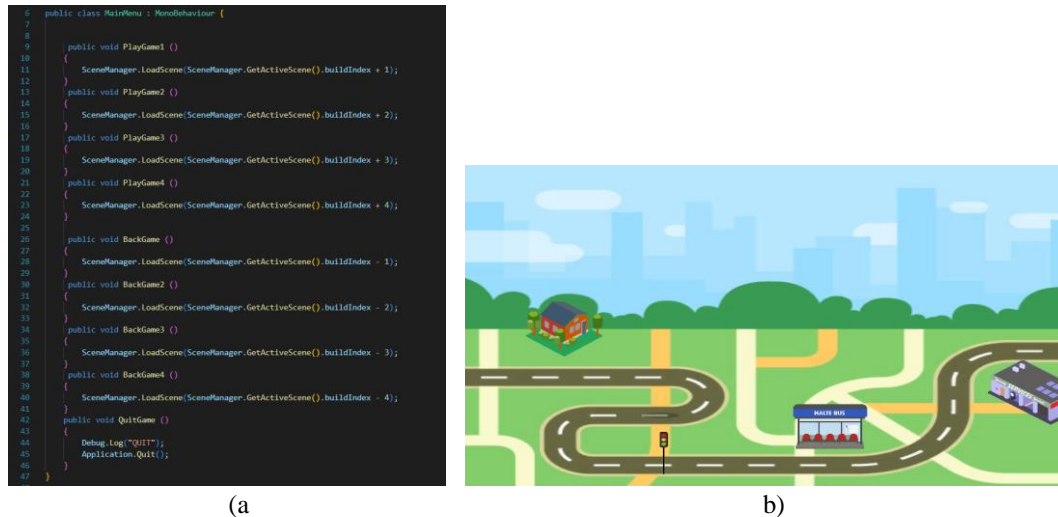
**Gambar 5.** Rencana Tampilan Misi 3

Pada setiap misi yang sudah di lewati akan mendapatkan sekor. Ketentuan mendapatkan skor adalah

- Jika melaksanakan misi dengan benar maka mendapatkan 20 poin dan jika gagal menjalankan misi maka nyawa akan berkurang 1.
- Jika waktu yang diberikan pada gim sudah habis akan dianggap gagal menjalankan misi
- Misi akan dinyatakan selesai jika setiap 4 misi telah terlaksana dengan baik

### 3.3. Pengkodean

Dalam tahap pengkodean dilakukan penulisan kode menggunakan Bahasa pemrograman C# untuk system oprasional. Kode yang dibuat adalah sistem skor, nyawa, pemilihan level, sisitem drag, *timer*, dan tombol. untuk memainkan gim ini user hanya perlu menyelesaikan level seperti pada Gambar 6 (a). Salah satu pengkodean yang digunakan pada gim ini di peruntukan untuk pemilihan level yang akan di jalankan dengan system pada gambar yang mewakili setiap level di berikan perintahh untuk menuju *scene* yang di tentukan dengan cara *scene* awal di tambah dengan berapa jumlah *scene* yang mau di lewati untuk menuju ke *scene* yang ingin dituju, denga contoh pada *scene* level terletak di *scene* no 1 untuk menuju ke *scene* halte yang terletak pada *scene* 3 harus melewati 1 *scene* di bawahnya. Contoh pengkodeaan yang digunakan seperti pada Gambar 6 (b).



Gambar 6. (a). Tampilan Pengodean (b). Hasil Pengodean

### 3.4. Pengujian

Pada tahapan pengujian di lakukan untuk mengecek apakah gim sudah sesuai dengan kebutuhan apakah sudah berjalan dengan baik atau tidak. Jika terdapat bug atau kecacatan pada system agar dapat di perbaiki sebelum di *public*. Padahasil pengujian gim sopan menghasilkan tidak terdapat *bug* ataupun kesalahan dalam system deng menghasilkan gim sopan dapat bekerja sesuai apa yang diharapkan. Hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Gim Sopan

No	Fitur	Hasil Yang Diharapkan	Status
1	Penambahan skor yang di dapat apa bila menyelesaikan level	Sistem akan menambahkan skor apabila level sudah terselesaikan	Berhasil
2	Pengurangan nyawa apabila gagal menyelesaikan level	Sistem akan mengurangi nyawa jika level gagal diselesaikan	Berhasil
3	Pemilihan level untuk memilih mengawali gim	Sistem akan mengarahkan ke <i>scene</i> yang dipilih dan memulai gim	Berhasil
4	Sistem drag untuk menempatkan item yang dapat menyelesaikan level	Sistem untuk menggerakkan item puzzel pada tempatnya	Berhasil
5	Timer untuk membatasi durasi gim	Sistem waktu yang membatasi gim dan dianggap gagal	Berhasil
6	sistem tombol untuk dengan waktu	Sistem tombol yang di atur dengan timer yang akan berhasil jika menekan setelah melewati waktu yang di tentukan	Berhasil

#### 4. SIMPULAN

Pembangunan gim SOPAN mengadopsi metode Waterfall dengan tahap yang meliputi Analisa, desain, pengkodean, dan pengujian. Gim SOPAN berbasis android dibangun untuk mempermudah siswa SD memahami peraturan yang ada di jalan. Pengguna gim SOPAN dapat memahami dan sadar bahaya yang ada di jalan, sehingga dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari untuk menekan jumlah kecelakaan dan menurunkan fatalitas kecelakaan. Pengembangan yang dapat dilakukan selanjutnya yaitu penambahan level gim dengan teori keselamatan jalan lainnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ahdan, S., Putri, A. R., Sucipto, A., & Informasi, T. (2020). APLIKASI M-LEARNING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN CONVERSATION PADA HOMEY ENGLISH 1\*). In *Jurnal Sistem Informasi* (Vol. 9, Issue 3).
- Anggamgana, M., Justitia, B., Kusdiyah, E., & Darmawan, A. (2021). *TINGKAT PENGETAHUAN PENGENDARA OJEK ONLINE MENGENAI PERTOLONGAN PERTAMA (FIRST AID) TRAUMA MUSKULOSKELETAL AKIBAT KECELAKAAN LALU LINTAS DI KOTA JAMBI*.
- Ayu Megawaty, D., Sani Assubhi, Z., & Aziz Assuja, M. (2021). APLIKASI PERMAINAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PETA DAN BUDAYA SUMATERA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR. In *Jurnal Komputasi* (Vol. 9, Issue 1).
- Efendi, Z., Christy, T., & Madonna Yuma, F. (2021). PENYULUHAN DAMPAK PENGGUNAAN GAME ONLINE KEPADA SISWA SMA NEGERI 1 BUNTU PANE. In *Jurnal Pemberdayaan Sosial dan Teknologi Masyarakat* (Vol. 1, Issue 2). <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JPSTM>
- Eko Maulana Syaputra, Ade Rahmawati, Tayong Siti Nurbaeti, & Riantina Luxiarti. (2020). *Sosialisasi Keselamatan Berkendara (Safety Riding) pada SiswaTK Mutiara DWP Indramayu*.
- Farkhruzi Osman. (2020). *Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Terhadap Kulaitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Vol. 2).
- HELEN AYU PRAMESWARI. (2020). *SKRIPSI HUBUNGAN POLA ASUH ORANGTUA DENGAN PERILAKU BERKENDARA REMAJA (USIA 12-15 TAHUN)*.
- Ismurrizal. (2020). *ANALISIS FAKTOR PENYEBAB KEMATIAN PADA KECELAKAAN LALU LINTAS*.
- Kolaborasi, J., & Konflik, R. (2020). *PERILAKU PELANGGARAN LALU LINTAS OLEH REMAJA DITINJAU DARI PERSPEKTIF KONSTRUKSI SOSIAL*. 3.
- Listiyan, E., & Subhiyakto, E. R. (2021). *Rancang Bangun Sistem Inventory Gudang Menggunakan Metode Waterfall (Studi Kasus Di CV. Aqualux Duspha Abadi Kudus Jawa Tengah)*.
- Marhamah Hasibuan, A. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI ANDROID UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA. In *ESJ (Elementary School Journal)* (Vol. 11, Issue 2).
- Nora Suci Yanti, & Yasdinul Huda. (2020). *Analisis Tingkat Kelayakan Aplikasi Android "Appypie" Sebagai Media Pembelajaran*. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/>
- Nur Indah Sari Putri Bakhtiar, & Hamsir. (2020). *PENYELESAIAN GANTI KERUGIAN ASURANSI KECELAKAAN TERHADAP PENUMPANG KENDARAAN UMUM*.
- Pada Lumba, Anton Ariyanto, Alfirahmi, & Rismalinda. (2022). *Dampak Peningkatan Pengendara Sepeda Motor Dibawah Umur terhadap Jumlah Kecelakaan di Indonesia*. 14(2), 94–102. <http://journal.upp.ac.id/index.php/aptek>
- Pasir, D. I., Riau, P., & Fahmi, K. (2021). *FAKTOR PENYEBAB KECELAKAAN LALU LINTAS DAN PERILAKU BERKENDARA PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS* (Vol. 10, Issue 1).
- Puspoprodjo, W. U., & Laila, N. N. (2021). Studi Pemahaman dan Perilaku Keselamatan Berkendara (Safety Riding) pada Remaja dan Usia Produktif di Pulau Jawa. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 20(3), 118–126. <https://doi.org/10.33221/jikes.v20i3.1480>
- Rahmadeni, & Syahrul Raudi. (2020). *ANALISIS TINGKAT KERUGIAN MATERIAL AKIBAT KECELAKAAN LALU LINTAS DENGAN MENGGUNAKAN DUMMY VARIABLE DI PROVINSI RIAU TAHUN 2013-2017*.

- Rahmawati, A. (2020). Edukasi Keselamatan Lalulintas Warga Ngadinegaran Kecamatan Mantrijeron Daerah Istimewa Yogyakarta. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1). <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v5i1.4553>
- Ramdani, A., Jufri, A. W., & Jamaluddin, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(3), 433. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i3.2924>
- Ricky Nelson Daniel Cosme Ratu, Arkipus Pamuttu, & Johan B Bension. (2021). *KARAKTERISTIK DAN POLA LUKA KORBAN KECELAKAAN LALU LINTAS DI RUMAH SAKIT BHAYANGKARA AMBON PERIODE 2014-2017*. Molucca Medica
- Rizqandini, L. A., Lintang Trenggonowati, D., Industri, J. T., Teknik, F., Sultan, U., Tirtayasa, A., Jendral, J., & Km, S. (2020). *EFEK USIA, PENGALAMAN BERKENDARA, DAN TINGKAT KECELAKAAN TERHADAP DRIVER BEHAVIOR PENGENDARA SEPEDA MOTOR*. 12(1). <https://doi.org/10.24853/jurtek.12.1.57-64>
- Sa'adiyah Mohamad, Muhamad Akasah Hamzah, & Farkhruzi Osman. (2020). *Persepsi Pelajar Terhadap Manfaat dan Keinginan Menggunakan Snake & Ladder Digital Game Board dalam Pembelajaran Berasaskan Permainan*.
- Setyowati, D. L., Ramdan, I. M., Keselamatan, D., Kerja, K., Masyarakat, K., & Mulawarman, U. (2020). Penyuluhan tentang Safety Riding pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Yayasan Pendidikan Samarinda (YPS). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(2), 196–201. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/e-dimas>
- Shofiah, S., Fitriani, N., Iman Nur Hakim, M., Prima, A. F., Yoga, M. S., Nadhifah, S. M., & Keselamatan Transportasi Jalan, P. (2023). ROAD SAFETY GO TO SCHOOL SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KESADARAN BERLALU LINTAS. *Community Development Journal*, 4(2), 2136–2140.
- Sri Widoretno. (2021). *EFEKTIFITAS GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK*.
- Supriadin, & Rindawan. (2022). *Penyuluhan Perilaku Taat Tata Tertib Berkendara di Jalan Raya Pada Siswa Sekolah di MA Nurul Habibi NW Liwung Kabupaten Lombok Tengah*.
- Syaputri, M. D., & Mayasari, D. E. (2021). PENINGKATAN KESADARAN KESELAMATAN BERKENDARA BAGI PENGEMUDI OJEK ONLINE DI SURABAYA. In *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* (Vol. 9, Issue 2).
- Yulianto, D. E., & Setiorini, I. L. (2022). SOSIALISASI BAHAYA GAME ONLINE TERHADAP ANAK DI SD NEGERI 4 DAWUHAN KECAMATAN SITUBONDO KABUPATEN SITUBONDO SOCIALIZATION OF THE DANGERS OF ONLINE GAMES TO CHILDREN AT STATE 4 SD DAWUHAN, SITUBONDO DISTRICT SITUBONDO REGENCY. In *JURNAL PENGABDIAN* (Vol. 1). Online.