

BAB V

PENUTUP

V.1. Kesimpulan

1. Media pembelajaran Gim interaktif ini dikembangkan menggunakan metode penelitian D&D (Design and Development) dengan model N.J. Manson, yang terdiri dari lima tahap, yaitu mengenali adanya masalah (awareness of problem), memberikan solusi (suggestion), mengembangkan produk (development), melakukan evaluasi (evaluation), dan menarik kesimpulan (conclusion). Media ini dirancang untuk menyajikan materi tentang marka jalan kepada siswa sekolah dasar. Gim ini ditujukan untuk siswa sekolah dasar yang mencakup pendidikan mengenai rambu lalu lintas guna memperdalam pengetahuan tentang rambu lalu lintas. Gim ini telah diuji oleh 3 ahli, yaitu ahli materi. mendapatkan hasil 92,30%, ahli media memperoleh hasil 95%, dan ahli pendidikan memperoleh hasil 95% sehingga tergolong dalam kategori sangat cocok dipakai sebagai alat sosialisasi dan pembelajaran untuk siswa sekolah dasar (SD).
2. Uji kelayakan dengan skor SUS memperoleh nilai rata-rata 81,83. dengan kategori hasil yang memenuhi syarat. peningkatan pemahaman yang sangat signifikan setelah intervensi dilakukan. Nilai rata-rata pre-test sebesar 55,17% mencerminkan tingkat pemahaman awal siswa yang masih tergolong rendah. Setelah dilaksanakannya sosialisasi, nilai post-test meningkat tajam menjadi 95%, yang menunjukkan bahwa para siswa mengalami peningkatan pemahaman. Kolom "kenaikan" menunjukkan angka 94%, yang memperkuat bukti bahwa program atau media pembelajaran yang digunakan sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman para siswa tentang rambu lalu lintas.

V.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar aplikasi gim edukasi rambu lalu lintas ini dapat digunakan secara lebih luas di lingkungan sekolah dasar sebagai media pembelajaran alternatif yang menyenangkan dan interaktif. Guru diharapkan dapat memanfaatkan aplikasi ini untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap keselamatan berlalu lintas sejak dini. Pengembangan lebih lanjut dapat dilakukan dengan menambahkan variasi materi, tingkat kesulitan permainan, serta fitur suara dan animasi yang lebih menarik agar semakin meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian serupa juga sebaiknya diterapkan di sekolah lain dengan latar belakang berbeda untuk melihat efektivitasnya secara

lebih menyeluruh dan memperkaya data implementasi di berbagai konteks pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiatna, P., Maryanto, S., & Umi, S. (2023). Pelatihan Kader dengan Metode Ceramah, Demonstrasi dan Simulasi terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Keterampilan Kader Posyandu Lansia di Wilayah RW V Kelurahan Pundakpayung, Banyumanik Semarang. *Indonesian Journal of Community Empowerment (IJCE)*, 5, 188–194.
- Ahmad Zainudin, Priyadi, A., & Dewi Prehantini Wahyuningtyas. (2022). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Rambu-Rambu Lalu Lintas TK Kemala Bhayangkari 31 Salatiga. *Pixel :Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 15(2), 313–319. <https://doi.org/10.51903/pixel.v15i2.817>
- Akhyari, M. F. (2024). Implementasi Konsep Sosialisasi dalam Kehidupan Bermasyarakat. *Eduonomi: Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi*, 1(01), 30–40.
- Amalia, E. L., Khairy, M. S., Ulfa, F., Charlinawati, D. S., Dewi, C. P., & Pristiyaningrum, E. (2020). Game Edukasi Lalu Lintas Berbasis Web untuk Meningkatkan Pemahaman Rambu Lalu Lintas. *SMARTICS Journal*, 6(1), 41–47.
- Amanati, N. D., & Purwati, P. D. (2025). Penerapan E-Big Book Rambu Lalu Lintas Berbasis Model PBL Upaya Pemahaman Membaca Simbol pada Siswa Kelas 2B SDN Wates 01. *Journal on Education*, 7(2), 9990–9995. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i2.8001>
- Amir, S., Lestari, W., & Ridho, F. (2023). Sosialisasi Etika Berlalu Lintas Pada Anak Di Medan Marelan. *Jukeshum: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 215–222. <https://doi.org/10.51771/jukeshum.v3i2.555>
- Andari et al., 2023, "Pengenalan Rambu Lalu Lintas pada Anak Usia Dini. (n.d.). *Pengenalan Rambu Lalu Lintas pada Anak Usia Dini: Pendekatan Metode Vosviewer dalam Kajian Literatur Sistematis* | Andari | *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Retrieved February 27, 2025, from <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/5325/pdf>
- Andilolo, J. P., Tuasikal, H., & Markus, D. P. (2024). *Implementasi Lalu lintas*. 6(4), 11717–11729.
- Anggraini, S. Y., A.R., S., & Soleh, D. A. (2021). Pengembangan Filter Game Edukasi Berbasis Instagram Pada Muatan Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(2), 145–151. <https://doi.org/10.37478/optika.v5i2.1070>
- Ani, J., Lumanauw, B., & Tampenawas, J. L. A. (2021). Pengaruh Citra Merek, Promosi Dan Kualitas Layanan Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Pada E-Commerce Tokopedia Di Kota Manado the Influence of Brand Image, Promotion and Service Quality on Consumer Purchase Decisions on Tokopedia E-Commerce in Manado. 663 *Jurnal EMBA*, 9(2), 663–674.
- anjarani. (2022). Pengenalan Rambu-rambu Lalu Lintas Melalui Edugames untuk Siswa

- Sekolah Dasar di Desa Separe. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(4).
<https://doi.org/10.52436/1.jpmi.717>
- Annur, Y. F., Yuriska, R., & Arditasari, S. T. (2021). Pendidikan Karakter dan Etika dalam pendidikan. *Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang 15-16 Januari 2021*, 333.
- Apriyani, F., Asmara, A., & Harini, R. (2022). *Edukasi Rambu-Rambu Lalu Lintas Terhadap Anak-Anak*. 16–24.
- Astuti. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 57.
<https://doi.org/10.21009/1.03108>
- Atikah, C., Rusdiyani, I., & Ridela, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Tema Binatang Purba Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok B (5-6) Tahun di TK Tunas Insan Kamil Kota Serang. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 9(2), 89–101. <https://doi.org/10.18592/jea.v9i2.9326>
- Azizah, N., Zmaroni, M., & Ginanjar, R. R. (2022). Analisis Kesulitan Belajar dalam Pemahaman Konsep Pembelajaran IPA Kelas IV di MI Hidayaturrohmah Kecamatan Teluknaga Kabupaten Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 1707–1715.
- Bachri, S. (2023). Pengenalan Rambu-Rambu Lalu Lintas Berkendara Pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Gunung Sari*.
- Bahri, S. Y., Juhad, M., Affandy, Y., Santhi, N. H., & Wijaya, S. A. (2023). Strategi Sosialisasi dan Pelatihan Inovatif untuk Meningkatkan Aktivitas Politik dan Partisipasi Generasi Z dalam Kebijakan Publik. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia (JPMI)*, 1(2), 128–136.
<https://doi.org/10.62017/JPMI.V1I2.218>
- Bahua, M. I. (2022). Perencanaan Program Penyuluhan Pertanian pada Pengaturan Pola Tanam Padi Sawah. *Jurnal Sosial Ekonomi Pertanian*, 18(2), 175–185.
- Bohalima, Y. H. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Persamaan Garis Lurus. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 22–28.
<https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.4>
- Chen, R., Hei, L., & Lai, Y. (2020). Image recognition and safety risk assessment of traffic sign based on deep convolution neural network. *IEEE Access*, 8.
<https://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.3032581>
- Choiriyah, N. N., Putra, F. N., & Mubarak, T. A. (2022). Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Mobile sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode Game Development Life Cycle untuk Siswa Sekolah Dasar. *ILKOMNIKA: Journal of Computer Science and Applied Informatics*, 4(1), 93–103.

- <https://doi.org/10.28926/ilkomnika.v4i1.433>
- Eka, L., Amalia, L., Shulhan Khairy, M., Ulfa, F., Charlinawati, S., Dewi, C. P., & Pristiyaningrum, E. (2020). Game Edukasi Lalu Lintas Berbasis Web untuk Meningkatkan Pemahaman Rambu Lalu Lintas. *SMARTICS Journal*, 6(1), 41–47. <https://doi.org/10.21067/SMARTICS.V6I1.4537>
- Erwanto, E., Dakhlan, A., Sudarsono, H., & Septinova, D. (2024). Penyuluhan Introduksi Bibit Ayam Unggul dan Inovasi Teknologi Pengolahan Hasil Ternak dalam Rangka Pengembangan Kawasan Binaan Unila di Sentra Produksi Pangan di Pekon Wonosari Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu. *Jurnal Pengabdian Fakultas Pertanian Universitas Lampung*, 3(1), 18. <https://doi.org/10.23960/jpfp.v3i1.8644>
- Eva Handriyantini, & Bernard Dikson Gandawinata. (2024). Simulasi Rambu Lalu Lintas AR Real-Time untuk Edukasi Interaktif Berbasis Gamifikasi. *Jurnal Penelitian Sistem Informasi (Jpsi)*, 2(4), 150–161. <https://doi.org/10.54066/jpsi.v2i4.2902>
- F. Ni'mah, N. Fajrie, & D. Kurniati. (2023). Kemampuan Pemahaman Konsep Melalui Model Mind Mapping Berbantu Media Visual Siswa Sekolah Dasar. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(2), 310–320. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v7i2.2440
- Fahmy. (2025). *Penyuluhan Kebersihan Lingkungan Untuk Meningkatkan Kualitas Hidup Masyarakat di Desa Pasir Putih*. 5(1), 3–5.
- Hidayah, A. (2017). *Ensiklopedia Traffic Signs; Solusi Cerdas Memperkenalkan Road Safety Culture Pada Anak Sekolah*.
- Imanda, A. (2024). *Hubungan Antara Metode Penyuluhan Dengan Partisipasi Peserta Pada Penyuluhan Kelompok Tani Di Kecamatan Salimpaung Kabupaten Tanah Datar*. 3, 459–466.
- Indriany, S., Nabila, N., Meutia, W., & Abimanyu, M. A. (2022). Analisis Pemilihan Moda Transportasi Ojek Online Terhadap Angkutan Kota Mikrotrans Jak Lingko Dengan Model Binomial Logit Selisih (Studi Kasus Pada Rute Tanah Abang - Kebayoran Lama). *Jurnal Arsip Rekayasa Sipil Dan Perencanaan*, 5(4), 346–356. <https://doi.org/10.24815/jarsp.v5i4.28490>
- Intansari, F., Rahmatunnisa, M., & Rizkiyansyah, F. (2023). Inovasi Sosialisasi Pemilihan Serentak Walikota Tangerang Selatan Tahun 2020 Pada Saat Pandemi Covid-19. *JOURNAL OF SCIENTIFIC COMMUNICATION (JSC)*, 5(2), 2023. <https://doi.org/10.31506/JSC.V5I2.16554>
- Jaya, I. B. K. A., Buana, P. W., & W., A. A. K. A. C. (2015). Game Edukasi Rambu Lalu Lintas Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Merpati (Menara Penelitian Akademika Teknologi Informasi)*, 3(3), 2015.

- Jeujan, C. A., Ansaka, J. J., Tinggi, S., Kristen, A., & Negeri, P. (2024). *MEMELIHARA SPIRITUALITAS GENERASI ALFA : Pembelajaran Inovatif Guru Sekolah Minggu Berbasis Media Video*. 11(2), 94–105.
- Khaulani, F., S, N., & Irdamurni, I. (2020). Fase Dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 51. <https://doi.org/10.30659/pendas.7.1.51-59>
- Kurniawan, A. D., & Suwanda, M. (2019). Efektivitas Sosialisasi Tertib Lalu Lintas Oleh Polres Jombang Dalam Meningkatkan Kedisiplinan Berlalu Lintas Pelajar Di Kabupaten Jombang. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 7(2), 631–645.
- Kusuma Nata, A. W., Arsa Suyadnya, I. M., & Care Khrisne, D. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Komunitas Mendongeng Berbasis Android. *Jurnal SPEKTRUM*, 9(1), 103. <https://doi.org/10.24843/spektrum.2022.v09.i01.p12>
- Lestari, S., & Hamimi, L. (2024). Penerapan Metode Pembelajaran Diskusi Kelompok untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Di Era Merdeka Belajar. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(1), 623–633. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i1.1568>
- Liu, F. L., Hong, G. De, Shih, J. L., & Ghinea, G. (2023). The Development and Evaluation of the Platform for Online High-Level Cooperative Games. *31st International Conference on Computers in Education, ICCE 2023 - Proceedings*, 1.
- Maizuar, Usrina, N., Muthmainnah, Ersas, N. S., Nurrahmi, R., & Putri. (2022). Peningkatan Kesadaran Pengguna Jalan Terhadap Keselamatan Berlalulintas. *Jurnal Solusi Masyarakat Dikara*, 154–157.
- Manurung, N., Ihsan, M., & Efendi, B. (2019). Pembuatan Aplikasi Pengenalan Rambu Lampu Lalu Lintas Pada Polsek Porsea. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 2(2). <https://doi.org/10.33330/jurdimas.v2i2.374>
- Mayella, R., & Maidin, A. R. (2024). *Efek Pennggunaan Smartphone Dalam Pembelajaran Terhadap Daya Fokus Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 21 Makassar*. 4(2), 54–57.
- Menteri Perhubungan. (2014). *PERATURAN MENTERI PERHUBUNGAN REPUBLIK INDONESIA NOMOR PM 13 TAHUN 2014 TENTANG RAMBU LALU LINTAS*.
- Misbahudholam AR, M., Hardiansyah, F., Aini, K., Armadi, A., & Astutik, C. (2023). Pelatihan Game Edukasi Berbasis SDGs Dalam Upaya Membentuk Karakter Melalui Penguatan Projek Profil Pelajar Pancasila Bagi Guru MI Ziyadatul Ulum Desa Kambingan Barat. *Jabb*, 4(1), 2023.
- Nathaniel. (2021). Pembangunan Game Edukasi untuk Pengenalan Rambu Lalu Lintas Pada Anak Sekolah Dasar. *Informatika Atma Jogja*, 2(2), 87–94.

- Ningsih, L. D., Lintas, D. L., Daerah, K., Barat, J., Rizky, A. M., Sipil, J. T., Negeri, P., Hadi, P. L., Sipil, J. T., Katolik, U., Santosa, W., Sipil, J. T., & Katolik, U. (2025). *Pertanggungjawaban pidana kejadian kecelakaan lalu lintas di wilayah hukum polres subang*. 11(1), 75–82.
- Nugroho, A. W., & Ma'arif, S. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi "Marbel Fauna" pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6686–6694. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3326>
- Nurjanah, D. (2021). *Analisis Pemahaman Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Media Video Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Di Kelas Iv Sd Negeri Ketanggung Kabupaten Cilacap*. 7–33.
- Nurrohman, H. (2025). *Analisis Tingkat Keberhasilan Penyuluhan Keselamatan Berlalulintas pada Usia Remaja di SMP N 1 Kota Tegal Analysis*. 7(22), 338–345.
- P. Sari, N., Yulia, Y. S., Zaiyar, Z., Silfia, S. R., Nurhasanah, N., & Aprilia, M. A. (2022). Counseling on Orderly Traffic from an Early Age for PAUD Shalsabila Education Pekanbaru Students. *CONSEN: Indonesian Journal of Community Services and Engagement*, 2(2). <https://doi.org/10.57152/consen.v2i2.450>
- Pembuain, A., Mattitaputti, V. M., & Artikel Abstrak, H. (2024). SOSIALISASI KESELAMATAN BERLALU LINTAS BAGI SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI 9 AMBON. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, 5(4), 959–970. <https://doi.org/10.38048/JAILCB.V5I4.4005>
- Prameswari, W., Sylviana, R., & Mahendra, M. I. (2025). *Implementasi dan Edukasi Rambu Lalu Lintas Pada Anak Usia Dini di Desa Sirnajati*. 2(11), 5214–5223.
- Prasetyo, R. M. M., Syaputra, H., Cholil, W., & Sauda, S. (2021). Rancang Dan Bangun Game Edukasi Anak-Anak Berbasis Android Dengan Unity Menggunakan Metode Game Development Life Cycle. *Jurnal Nasional Ilmu Komputer*, 2(2), 103–111. <https://doi.org/10.47747/jurnalnik.v2i2.526>
- Pudjoatmodjo, B., & Wijaya, R. (2016). Tes Kegunaan (Usability Testing) Pada Aplikasi Kepegawaian Dengan Menggunakan System Usability Scale. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia 2016*, 37–42.
- Purwanto, R. (2017). Membangun Media Pembelajaran Rambu Lalu Lintas Dengan Animasi Sebagai Metode Pembelajaran Sejak Usia Dini Studi Kasus TK Aisyah Brebes. *INOVTEK Polbeng - Seri Informatika*, 2(2), 73. <https://doi.org/10.35314/isi.v2i2.193>
- Putra, I., Margi, K., & Gusti Made Arya Suta Wirawan. (2021). PECALANG SEBAGAI AGEN SOSIALISASI BERBASIS LOCAL GENIUS DALAM MENGHADAPI COVID-19 DAN POTENSINYA SEBAGAI BAHAN AJAR SOSIOLOGI SMA (STUDI KASUS DI DESA SAWAN, SAWAN, BULELENG BALI). *Jurnal Pendidikan Sosiologi Undiksha*, 3(2), 101–108.

<https://doi.org/10.23887/JPSU.V3I2.39080>

- Putri, R. F., Hidayatullah, Y. P., Aryansyah, A. D., Feni, R., Bengkulu, U. M., & Lintas, R. L. (2024). *SOSIALISASI PENGENALAN RAMBU LALU LINTAS SERTA PENERAPAN HUKUM SEJAK DINI PADA SISWA SDN 26 KOTA*. 8(9), 85–93.
- Rahman, Z. (2019). Implementasi bermain simulasi lalu lintas untuk meningkatkan kedisiplinan anak. *Nusantara : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 217–228.
- Rahmawati, R., Fataky, S., & Pangestu, W. T. (2022). Pengenalan Rambu Lalu Lintas sebagai Sarana Pembelajaran bagi Anak Sekolah SDN 2 Kesek Menggunakan Media Pembelajaran Miniatur Kardus. *Nuris Journal of Education and Islamic Studies*, 2(2), 86–93. <https://doi.org/10.52620/jeis.v2i2.25>
- Riyandana, E., An Ars, M. G., & Surahman, A. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Kosakata Baku Dalam Bahasa Indonesia Di Tingkat Sekolah Dasar (Studi Kasus Sd Negeri 1 Way Petai Lampung Barat). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(2), 213–225. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i2.2028>
- Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). *Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah*. 9(1), 63–71.
- Rohkim, M. N., & Manik, Y. M. (2023a). *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer Pemanfaatan Game Edukasi Rambu-Rambu Lalu Lintas Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*. 3(1), 118–129.
- Rohkim, M. N., & Manik, Y. M. (2023b). Pemanfaatan Game Edukasi Rambu-Rambu Lalu Lintas. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 118–129. <https://doi.org/10.47709/JPSK.V3I01.2331>
- Rohman, H. A., Radiyah, U., & Maulana, A. (2018). Aplikasi Pengenalan Rambu Lalu Lintas Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika (JIKA) Universitas Muhammadiyah Tangerang*, 2(2), 1–6.
- Romiaish, Suseni, & Srilaksmi, N. K. T. (2023). Implementasi Peraturan Kepolisian Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2021 tentang Penggunaan Plat Kendaraan Warna Baru di Kabupaten Buleleng. *Jurnal Sabda Justitia*, 3(2).
- Runtuuwu, Y. B. (2020). Pkm Bagi Pelajar Tentang Kesadaran Hukum Dalam Meningkatkan Pengetahuan Berlalu Lintas Di Smk Kristen Getsemani Manado. *Edupreneur: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Kewirausahaan*, 3(1), 39–43. <https://doi.org/10.36412/edupreneur.v3i1.1817>
- Saskia, A., Nurmalia, L., Roro, M., & Wahyulestari, D. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Media Pembelajaran Audiovisual pada Pembelajaran IPS Kelas IV-B MIS Al-Hidayah*. 212–221.

- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun*, 2(1), 7–17. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>
- Septirani, & Juwita, P. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Problem Based Learning Pada Tema 2 Udara Bersih Bagi Kesehatan Di Kelas V Sds Kartini Panipahan. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(3), 6339–6346.
- Setiawan Martin, D., Aha Pekuwali, A., & Sari Dewi B Mira, T. (2024). Aplikasi Multimedia Pembelajaran Interaktif Pengenalan Rambu Lalu Lintas Berbasis Android. *Sustainable Agricultural Technology Innovation (SATI)*, 3(1), 620–633.
- Shobariyah, Permana, & Sari. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Android “Kasanima” Sebagai Media Pembelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi Kelas XI Multimedia SMK Pasundan 3 Bandung. *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 4(2), 110–122. <https://doi.org/10.35746/jtim.v4i2.219>
- Sukowati, B. A., Irmanopaliza, A., Hastuti, W., Setyaningsih, N., Sutarni, S., & Surakarta, U. M. (2023). Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education. *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 8(2), 146–154. <https://doi.org/10.23969/symmetry.v8i2>
- Sutrisna, I. G., Sudiarmika, A. A. I. A. R., & Suja, I. W. (2023). Pengaruh Model Discovery Learning dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 13(2), 45–56.
- Syarifuddin, N. F. (2024). SOSIALISASI PENGENALAN RAMBU-RAMBU LALU LINTAS PADA ANAK USIA DINI DI SDN 284 LABUAJA. 3(1), 44–48.
- Widianty, Yuniarti, R., Fitri Salsabila, F., & Fajar Narotama Sarjan, A. (2023). Sosialisasi Bahaya Pelanggaran Aturan Lalulintas Dalam Upaya Mengurangi Tingkat Kecelakaan di SMAN 7 Mataram. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 6(4), 1208–1213. <https://doi.org/10.29303/jpmipi.v6i4.6194>
- Wildan, A., Suherman, S., & Rusdiyani, I. (2023). Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1623–1634. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2357>
- Zakki, A. N., Soepriyanto, Y., & Adi, E. P. (2024). Pengembangan Simulation Game Rambu Lalu Lintas untuk Kelas IV. *Epistema*, 5(1), 67–75. <https://doi.org/10.21831/ep.v5i1.69450>