

PENGEMBANGAN GIM EDUKASI 2D ATURAN LALU LINTAS KENDARAAN BERMOTOR BERBASIS ANDROID

ABSTRAK

Abstract-- *in an effort to spread lectures about traffic regulation, this research aims to create an educational game that has content of rules and traffic signs as an another learning alternatives in the hope of reducing the number of commuters who do not understand traffic rules and signs, where this statement is backed up by data that describe the high number of traffic violations in Indonesia. The research method uses GFLC where the game enters six stages of development, namely the initiation, pre-production, production, testing, beta, and release stages. The results of the research provide a very good feedback for the game, such as increasing the knowledge of its users even though the user claims to have understood the traffic rules. These results provide the evidence that this educational game can be a good learning alternative.*

Keywords: *Educational game, GDLC, Traffic, Unity.*

Abstrak-- *Dalam usaha untuk menyebarkan pembelajaran tentang peraturan lalu lintas, penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah gim edukasi yang berisi konten tata tertib dan rambu lalu lintas sebagai sebuah alternatif pembelajaran lainnya dengan harapan akan mengurangi jumlah pengendara yang tidak mengerti tata tertib dan rambu lalu lintas, dimana pernyataan ini dibantu oleh data yang mendeskripsikan jumlah pelanggaran lalu lintas yang tinggi di Indonesia. Metode penelitian menggunakan GDLC dimana gim memasuki enam tahap pengembangan yaitu tahap inisiasi, pra-produksi, produksi, pengujian, Beta, dan rilis. Hasil penelitian memberikan sebuah umpan balik yang sangat bagus bagi gim, seperti misalnya bertambahnya pengetahuan para penggunaannya walaupun penggunaannya mengaku sudah mengerti tentang aturan lalu lintas. Hasil tersebut menjadi bukti bahwa gim edukasi ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang baik.*

Kata kunci: *GDLC, Gim edukasi, Lalu lintas, Unity.*