

IMPLEMENTASI *TRAFFIC FUNOPOLY* SEBAGAI MEDIA EDUKASI KESELAMATAN LALU LINTAS DAN PENGEMBANGAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR

Muallim¹, Irma²

¹Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Jurusan Ilmu Administrasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

²Program Studi Teknologi Pakan Ternak, Jurusan Teknologi Industri Pertanian, Politeknik Negeri Tanah Laut, Tanah Laut, Indonesia

muallim@unm.ac.id¹, irma24@politala.ac.id²

ABSTRAK

Kecelakaan lalu lintas masih menjadi persoalan serius di Indonesia dan banyak melibatkan kelompok usia muda, sehingga diperlukan intervensi edukatif sejak dini melalui pendidikan karakter tertib berlalu lintas di sekolah dasar. Artikel pengabdian ini mendeskripsikan pengembangan dan uji coba media pembelajaran *Traffic Funopoly*, permainan edukatif berbasis monopoli yang memuat materi rambu, lampu lalu lintas, etika berkendara, serta nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kedisiplinan. Kegiatan menggunakan metode pengembangan (*developmental research*) yang diintegrasikan dalam skema pengabdian kepada masyarakat. Tahapan meliputi survei lokasi di SD Islam Impian Makassar, persiapan media dan sarana, pelaksanaan permainan dalam kelompok kecil, serta pembinaan dan penyuluhan melalui diskusi dan refleksi. Evaluasi dilakukan secara kualitatif melalui observasi dan wawancara dengan siswa serta guru pendamping. Hasil uji coba menunjukkan bahwa *Traffic Funopoly* mampu menarik minat siswa, meningkatkan partisipasi aktif, dan membantu mereka mengingat kembali materi keselamatan lalu lintas. Mekanisme “karbon” juga membantu siswa memahami kaitan perilaku berkendara dengan dampak lingkungan. Dengan demikian, *Traffic Funopoly* berpotensi menjadi media pembelajaran inovatif untuk mendukung pendidikan karakter tertib berlalu lintas di sekolah dasar.

Kata Kunci : Keselamatan Lalu Lintas, Pendidikan Karakter, Permainan Edukatif, Media Pembelajaran

ABSTRACT

Traffic accidents remain a serious problem in Indonesia and frequently involve young people, highlighting the need for early educational interventions through traffic-discipline character education in elementary schools. This community service article describes the development and trial of Traffic Funopoly, an educational board game based on Monopoly that integrates content on traffic signs, traffic lights, driving ethics, and character values such as honesty, responsibility, and discipline.

Article History

Received: November 2025

Reviewed: November 2025

Published: November 2025

Plagiarism Checker No
234.KK.443

Prefix DOI :
10.9765/Krepa.V218.3784

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :
10.8734/Krepa.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Krepa



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

The activity employed a developmental research approach integrated into a community service scheme. The stages included a site survey at SD Islam Impian Makassar, preparation of media and facilities, implementation of the game in small groups, and guidance and counseling through discussion and reflection. Evaluation was carried out qualitatively through observation and interviews with students and accompanying teachers. The trial results show that Traffic Funopoly successfully attracts students' interest, increases active participation, and helps them recall traffic safety materials. The "carbon" mechanism also helps students understand the link between driving behavior and environmental impact. Thus, Traffic Funopoly has strong potential as an innovative learning medium to support traffic-discipline character education in elementary schools.

Keywords: Traffic Safety, Character Education, Educational Games, Learning Media.

PENDAHULUAN

Kecelakaan lalu lintas di Indonesia telah menjadi masalah serius yang terus meningkat. Data Kementerian Kesehatan RI (2024) menunjukkan bahwa 26,61% korban kecelakaan lalu lintas didominasi oleh pemuda berusia 16-25 tahun, kelompok usia yang rentan terhadap pelanggaran lalu lintas. Selain itu, jumlah kendaraan bermotor yang tercatat sebanyak 121,39 juta unit pada 2024 dan 125,15 juta unit pada 2023 (Badan Pusat Statistik, 2024) terus menunjukkan angka peningkatan yang signifikan. Hal ini berkontribusi pada tingginya angka kecelakaan dan pelanggaran lalu lintas. Secara global, WHO menegaskan bahwa cedera lalu lintas merupakan penyebab utama kematian bagi anak dan pemuda usia 5-29 tahun; lebih dari 1,19 juta orang meninggal tiap tahun akibat kecelakaan lalu lintas. Konteks ini menegaskan urgensi intervensi edukatif sejak usia sekolah (World Health Organization, 2023).

Faktor utama yang menyebabkan kecelakaan adalah perilaku pengendara yang tidak disiplin, yang mencerminkan rendahnya budaya keselamatan berlalu lintas di Indonesia. Budaya ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah karakter individu. Oleh karena itu, penting untuk membangun karakter yang disiplin dan bertanggung jawab pada pengendara sejak dini. Salah satu cara yang efektif untuk mencapai hal ini adalah melalui pendidikan karakter yang diterapkan di sekolah dasar, sebagai langkah preventif untuk mengurangi pelanggaran lalu lintas di masa depan. Pendidikan di tingkat sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting dan strategis karena pada tahap inilah anak berada dalam masa emas perkembangan, sehingga menjadi fondasi utama bagi pertumbuhan dan perkembangan mereka di tahap berikutnya (Permana, 2021).

Salah satu metode yang dapat digunakan dalam pendidikan karakter tertib berlalu lintas adalah media pembelajaran interaktif dan inovatif, seperti permainan edukatif berbasis karakter yang dapat menarik minat siswa. Salah satu upaya untuk menanamkan pendidikan karakter belajar kepada siswa dapat diimplementasikan melalui media pembelajaran (Wibowo & Koeswanti, 2021). *Traffic Funopoly* adalah salah satu media pembelajaran yang dikembangkan untuk tujuan ini. Permainan ini dirancang dengan menggunakan elemen-elemen dari permainan monopoli, seperti papan permainan, pion, karbon, dadu, dan beberapa kartu perilaku yang berisi pertanyaan terkait keselamatan berlalu lintas. Dengan metode permainan

yang menyenangkan, *Traffic Funopoly* bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang tata tertib berlalu lintas sambil menanamkan nilai-nilai karakter yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

Efektivitas *Traffic Funopoly* sebagai media pembelajaran edukatif didukung oleh penelitian Fitriani (2013), yang menunjukkan bahwa permainan yang dikemas dengan tepat dapat menjadi alternatif media yang positif untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini, *Traffic Funopoly* tidak hanya mengajarkan tentang aturan berlalu lintas, tetapi juga melatih siswa untuk memahami dampak tindakan mereka terhadap keselamatan dan lingkungan. Dengan demikian, permainan ini tidak hanya berfokus pada pengetahuan teoritis, tetapi juga pada perubahan perilaku siswa dalam kehidupan nyata.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (*developmental research*) untuk menciptakan dan menguji media pembelajaran edukatif berbasis pendidikan karakter tertib berlalu lintas yang diberi nama "Traffic Funopoly". Produk yang dikembangkan terdiri dari papan permainan monopoli, pion, dadu, kartu pertanyaan, dan karbon yang digunakan untuk menggambarkan tingkat polusi yang dihasilkan oleh kendaraan bermotor. Uji coba/pilot media dilaksanakan di SD Islam Impian Makassar sebagai lokasi implementasi untuk melihat keterterapan dan daya tarik media pada siswa sekolah dasar

Proses pengembangan dimulai dengan desain media pembelajaran yang mencakup pembuatan papan permainan dan kartu-kartu yang memuat pertanyaan terkait keselamatan berlalu lintas (Sugiyono, 2023). Selanjutnya, media ini diuji coba di sekolah dasar untuk mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan pengetahuan dan perubahan perilaku terkait keselamatan berlalu lintas. Pelaksanaan uji coba terstruktur dilakukan di SD Islam Impian Makassar melalui beberapa sesi permainan terjadwal. Evaluasi dilakukan melalui pengamatan langsung dan wawancara dengan siswa untuk menilai sejauh mana permainan ini mampu menarik minat mereka dan meningkatkan kesadaran mereka terhadap pentingnya disiplin dalam berlalu lintas.

METODE KEGIATAN

Metode pelaksanaan kegiatan akan disajikan melalui penjelasan dibawah ini :

1. Survei Tempat Pelaksanaan Kegiatan

Sebelum pelaksanaan kegiatan, dilakukan survei untuk menentukan lokasi pelaksanaan yang tepat, yaitu sekolah dasar tepatnya di SD Islam Impian Makassar yang akan menjadi tempat uji coba *Traffic Funopoly*. Survei ini bertujuan untuk memastikan bahwa fasilitas yang ada memadai dan dapat mendukung kegiatan, serta untuk mengidentifikasi kondisi yang ada di lapangan, seperti jumlah siswa yang terlibat, ruang kelas yang akan digunakan, dan ketersediaan alat serta sarana pendukung lainnya. Survei juga berfungsi untuk berkoordinasi dengan pihak sekolah dalam hal persetujuan dan penjadwalan kegiatan, serta memastikan bahwa semua pihak yang terlibat, termasuk guru dan moderator, siap menjalankan kegiatan.

2. Persiapan Sarana dan Prasarana

Pada tahap ini, persiapan sarana dan prasarana dilakukan dengan menyiapkan semua alat dan media yang dibutuhkan dalam kegiatan. Hal ini mencakup pembuatan dan pengecekan papan permainan *Traffic Funopoly*, kartu-kartu yang akan digunakan dalam permainan (kartu pertanyaan, kartu lampu lalu lintas, kartu etika berkendara, kartu police talking, dll.), serta perangkat tambahan seperti pion dan dadu. Penataan ruang belajar di SD Islam Impian Makassar disesuaikan untuk memungkinkan formasi kelompok kecil (3-5 siswa) dan pergerakan saat permainan. Selain itu, tempat pelaksanaan kegiatan juga disiapkan, yaitu memastikan ruang kelas atau area yang digunakan cukup luas dan nyaman untuk permainan, serta memastikan

tempat tersebut memiliki fasilitas pendukung seperti meja, kursi, dan papan tulis jika diperlukan. Seluruh perlengkapan ini disiapkan sebaik mungkin agar kegiatan berjalan lancar dan sesuai rencana.

3. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan sesuai dengan jadwal yang telah disepakati bersama pihak sekolah. Implementasi permainan dilangsungkan di SD Islam Impian Makassar dengan melibatkan siswa kelas yang ditunjuk oleh pihak sekolah. Kegiatan dimulai dengan penjelasan tentang aturan permainan *Traffic Funopoly* kepada siswa oleh moderator yang disebut "Master Carbon". Setelah itu, permainan dimulai di mana siswa akan bermain dalam kelompok-kelompok kecil. Setiap kelompok akan diberi kesempatan untuk melempar dadu, menjawab pertanyaan, dan menjalani seluruh tahapan permainan, termasuk menjawab pertanyaan terkait keselamatan berlalu lintas. Selama permainan, moderator akan memberikan panduan dan bantuan jika diperlukan, serta mengawasi jalannya permainan untuk memastikan semua aturan diterapkan dengan benar. Pelaksanaan permainan ini dirancang untuk berlangsung selama 1-2 jam agar siswa dapat merasakan pengalaman penuh dalam bermain sekaligus belajar.

4. Materi Pembinaan dan Penyuluhan Kegiatan

Setelah permainan selesai, tahap berikutnya adalah memberikan pembinaan dan penyuluhan kepada siswa mengenai pentingnya keselamatan berlalu lintas. Pembinaan ini dilakukan dengan cara memberikan penjelasan lebih mendalam mengenai materi yang telah dibahas dalam permainan, seperti arti dari berbagai rambu lalu lintas, cara memahami lampu lalu lintas, serta etika berkendara yang benar. Sesi tanya-jawab dan refleksi dilaksanakan di kelas SD Islam Impian Makassar untuk mengaitkan pengalaman bermain dengan contoh situasi nyata di lingkungan sehari-hari siswa. Selain itu, pembinaan juga bertujuan untuk menekankan nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan, seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kedisiplinan. Penyuluhan ini dilakukan dengan interaktif melalui diskusi dan tanya jawab, sehingga siswa dapat lebih memahami pentingnya keselamatan berlalu lintas dalam kehidupan sehari-hari mereka. Pembinaan dan penyuluhan ini juga menjadi kesempatan bagi siswa untuk bertanya dan memperoleh klarifikasi terkait hal-hal yang mungkin masih membingungkan mereka setelah bermain *Traffic Funopoly*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rancangan produk yang dikembangkan memiliki spesifikasi berupa media pembelajaran berbasis pendidikan karakter tertib berlalu lintas. Media pembelajaran ini diberi nama *Traffic Funopoly*. Uji coba awal menunjukkan respons positif dari siswa di SD Islam Impian Makassar, yang terlihat dari antusiasme, partisipasi aktif, dan kemampuan mengingat kembali materi rambu serta etika berlalu lintas. Permainan *Traffic Funopoly* ini merupakan media pembelajaran yang terdiri dari papan monopoli, pion, karbon, dadu, kartu ingatan, kartu pertanyaan, kartu lampu lalu lintas, kartu police talking, kartu etika berkendara, kartu berwisata, kartu berbelanja, dan kartu *traffic fun box*. Berikut ini adalah penjelasan lebih rinci mengenai rancangan *Traffic Funopoly*:

- a. Papan permainan terbuat dari kertas art paper (AP) ukuran A3, di dalamnya terdapat petak-petak yang berisi gambar dan materi seputar tata tertib berlalu lintas.
- b. Pion digunakan untuk mewakili langkah pemain/siswa dalam permainan.
- c. Karbon yang digunakan sebagai point permainan.
- d. Dua buah dadu sebagai perhitungan langkah pemain/siswa, untuk menjalankan pionnya masing-masing. Tiap sisi pada dadu tertulis angka 1 sampai 6.
- e. Kartu perilaku yang terdiri dari 8 kartu pertanyaan sesuai kotak perilaku yang tersedia.



Gambar 1: Papan Permainan *Traffic Funopoly*

Peraturan permainan yang dimiliki oleh *Traffic Funopoly* ini sama dengan permainan monopoli pada umumnya. Perbedaannya hanya terletak pada pemberian imbalan dan penentuan pemenang. Pada permainan monopoli yang umum, biasanya akan diberi imbalan uang jika berhasil menjawab, namun di *Traffic Funopoly* ini, jawaban yang benar akan mengurangi jumlah karbon yang dibagikan pada pemain di awal permainan. Setiap pemain yang berhenti di kotak perilaku yang tertera di papan monopoli akan diberikan pertanyaan yang harus dijawab secara jujur dan benar. Pertanyaan yang dijawab dengan benar akan dikurangi jumlah karbon yang ada pada pemain, sebaliknya jika pemain salah memberikan jawaban maka jumlah karbon akan ditambah. Pengurangan dan penambahan jumlah karbon sudah tertera di kartu permainan. Karbon merupakan senyawa kimia yang dihasilkan dari asap kendaraan bermotor di jalan raya, yang dapat menyebabkan polusi dan udara yang tercemar. Seluruh prosedur permainan diterapkan konsisten di SD Islam Impian Makassar, dengan penyesuaian durasi per sesi sesuai jadwal belajar sekolah.

Permainan monopoli secara umum akan dimenangkan oleh pemain yang mendapatkan uang paling banyak. Hal ini berbeda dengan *Traffic Funopoly*, karena di *Traffic Funopoly*, pemain yang memegang karbon dengan jumlah yang sedikitlah yang akan menang. Menyimpan karbon dalam jumlah yang banyak sama saja dengan mencemari lingkungan dan udara, oleh karena itu pemain dengan jumlah karbon yang paling sedikit akan memenangkan permainan *Traffic Funopoly*. Berikut ini adalah rincian permainan *Traffic Funopoly* secara rinci:

- Tahap Persiapan: Papan permainan diletakkan di atas meja yang lebih besar atau di atas lantai. Kartu ingatan dan kartu pertanyaan diletakkan terbalik di dalam petak yang tersedia. Pemain terdiri dari 3-5 orang, dimana salah satunya akan bertugas menjadi moderator yang akan membacakan pertanyaan kepada pemain lain. Pemain yang ditunjuk sebagai moderator disebut dengan panggilan master carbon. Seluruh pemain menentukan giliran pertama sampai terakhir. Setiap pemain akan mendapatkan 1 pion dan 20 karbon di awal permainan. Pemain harus berusaha untuk mengurangi jumlah karbon yang ada pada dirinya untuk menjadi pemenang.
- Permulaan: Pemain melempar dadu bergiliran, pemain yang mendapatkan angka dadu terbanyak berhak untuk bermain terlebih dahulu. Permainan dimulai di kotak start dan menjalankan pion-pion permainan sesuai angka yang didapatnya. Pemain akan diberikan

pertanyaan tepat pada kotak yang ditempatinya dan harus dijawab dengan jujur sesuai dengan aktivitas sehari-hari yang telah dilakukan.

- Pemain yang Berhenti di Kotak Rambu: Pemain yang berhenti pada kotak rambu harus menyebutkan makna atau arti dari rambu lalu lintas yang ditempatinya. Pemain yang berhasil menjawab akan dikurangi jumlah karbonnya dan pemain yang tidak bisa menjawab atau jawabannya salah akan ditambah jumlah karbonnya.
- Pemain yang Berhenti di Kotak Lampu Lalu Lintas: Pemain yang berhenti pada kotak lampu lalu lintas harus mengambil 1 kartu lalu lintas. Di dalam kartu tersebut terdapat sebuah pertanyaan seputar lampu lalu lintas dan harus dijawab dengan benar. Pemain yang berhasil menjawab akan dikurangi jumlah karbonnya dan pemain yang tidak bisa menjawab atau jawabannya salah akan ditambah jumlah karbonnya. Peraturan permainan tersebut berlaku juga untuk pemain yang berhenti di kotak pertanyaan, kotak etika berkendara, berwisata, dan berbelanja (namun dengan pertanyaan yang berbeda sesuai jenis kotak).
- Pemain yang Berhenti di Kotak Ingatan: Pemain yang berhenti pada kotak ingatan harus mengambil 1 kartu ingatan. Kartu tersebut berisi pernyataan yang harus diingat dan harus disetor atau diulangi kembali di kotak lokasi mengingat. Di kotak ingatan, pemain tidak akan mendapatkan karbon. Pemain akan mendapatkan karbon saat berhasil mengingat apa yang sudah dibaca pada kartu ingatan.
- Pemain yang Berhenti di Kotak Lokasi Mengingat: Pemain yang berhenti pada kotak lokasi mengingat akan diminta untuk mengingat kembali materi apa yang sudah diberikan di kotak ingatan sebelumnya. Pemain yang berhasil mengingat materi tersebut akan dikurangi jumlah karbonnya.
- Pemain yang Berhenti di Kotak Police Talking: Pemain yang jatuh pada kotak police talking berhak untuk mengambil 1 kartu polisi bicara yang tersedia dan membacakan secara lantang informasi yang tertera pada kartu tersebut. Kartu police talking memuat pernyataan seputar lalu lintas, misalnya hukum pidana saat melanggar aturan berlalu lintas.
- Pemain yang Berhenti di Kotak Lempar Ulang Dadu: Pemain yang jatuh pada kotak lempar ulang dadu harus melempar ulang dadu sebanyak 1 kali dan kembali melompat sesuai nomor dadu yang tertera. Karbon pemain tidak akan berkurang maupun bertambah di kotak lempar ulang dadu.
- Pemain yang Berhenti di Kotak Terima 5 Karbon: Pemain yang jatuh pada kotak terima 5 karbon maka pemain akan menerima 5 karbon tanpa alasan apapun.
- Pemain yang Berhenti di Kotak *Traffic Fun Box*: Pemain yang jatuh pada kotak traffic fun box harus mengambil 1 kartu *traffic fun box* yang berwarna merah muda. Di dalam kartu tersebut terdapat sebuah tantangan yang harus dilakukan oleh pemain. Pemain yang berhasil melakukan tantangan tersebut akan dikurangi jumlah karbonnya.

Hasil uji coba menunjukkan bahwa permainan "Traffic Funopoly" berhasil menarik minat siswa dalam mempelajari tata tertib berlalu lintas. Berdasarkan pengamatan, siswa menunjukkan partisipasi aktif selama permainan dan mampu mengingat informasi yang disampaikan melalui kartu pertanyaan yang berkaitan dengan rambu lalu lintas, lampu lalu lintas, serta etika berkendara. Di SD Islam Impian Makassar, guru pendamping mencatat peningkatan keberanian siswa dalam menjawab serta kecenderungan saling mengingatkan teman saat menafsir rambu.

Dalam permainan ini, setiap pemain akan diberikan karbon yang mewakili polusi kendaraan bermotor. Pemain yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar akan mengurangi jumlah karbon mereka, sementara pemain yang salah akan mendapat tambahan

karbon. Konsep ini bertujuan untuk mengedukasi siswa mengenai dampak polusi udara dan pentingnya mengurangi jejak karbon melalui perilaku tertib berlalu lintas. Hal ini sangat relevan dengan teori pembelajaran aktif, yang menunjukkan bahwa pengalaman langsung dapat meningkatkan pemahaman dan ingatan siswa (Sawka et al., 2005)

Selain itu, "Traffic Funopoly" juga memiliki keuntungan dalam memperkenalkan nilai-nilai karakter, seperti kejujuran dan tanggung jawab, yang muncul saat siswa menjawab pertanyaan secara jujur atau tidak jujur. Keberhasilan permainan ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa permainan monopoli dapat menjadi media yang efektif dalam pembelajaran (Fitriani, 2013; Susanto et al., 2012)

Riset tentang *game-based learning* keselamatan lalu lintas termasuk pendekatan gim/VR pada siswa SD—menemukan peningkatan keterlibatan, retensi memori, dan keterampilan pengambilan keputusan terkait rambu, lampu, hingga etika menyeberang jalan (Erviana et al., 2025). Hal ini menguatkan rasional pemanfaatan board game seperti *Traffic Funopoly* di level sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uji coba dan evaluasi, permainan edukatif "Traffic Funopoly" terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan pembentukan karakter tertib berlalu lintas pada siswa sekolah dasar. Media pembelajaran ini tidak hanya menyampaikan materi terkait keselamatan lalu lintas tetapi juga mengajarkan nilai-nilai karakter yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penggunaan "Traffic Funopoly" dapat menjadi alternatif yang efektif untuk mengedukasi generasi muda dalam hal keselamatan berlalu lintas dan menciptakan budaya tertib berlalu lintas yang lebih baik di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Statistik. (2024). *Data Jumlah Kendaraan Bermotor di Indonesia Tahun 2024*.
- Erviana, V. Y., Wijaya, O., Sulisworo, D., & Umar, R. (2025). Virtual Reality for Traffic Safety Education in Elementary Schools. *Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia (MPPKI)*, 8(2), 98-108.
- Fitriani. (2013). *Penggunaan Media Berbasis Permainan Monopoli Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Materi Usaha dan Energy Di SMP Negeri 12 Kabupaten Tebo*. Universitas Jambi.
- Kementerian Kesehatan. (2024). *Lindungi Jiwa Anak Dengan Jaga Keselamatan Jalan*. Kemenkes.
- Permana, E. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Wayang Kertas Terhadap Nilai Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 190-196. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1028>
- Sawka, M. ., S.N, C., & R., C. (2005). Human Water Needs. *Nutrition Reviews Media*, 63(6).
- Sugiyono. (2023). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Penerbit Alfabeta.
- Susanto, A., Raharjo, & Muji, S. . (2012). Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran SubMateri Sel pada Siswa SMA Kelas XI IPA. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 1(1).
- Wibowo, S. A., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik untuk Meningkatkan Karakter Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5100-5111. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1600>
- World Health Organization. (2023). *Global status report on road safety 2023*. World Health Organization. https://assets.bbhuh.io/dotorg/sites/64/2023/12/WHO-Global-status-report-on-road-safety-2023.pdf?utm_source=chatgpt.com