

LET'S PAY YOUR BEST TRANSPORTATION SEBAGAI INOVASI PENGETAHUAN DALAM BIDANG TRANSPORTASI UMUM UNTUK ANAK USIA 7 TAHUN

Brilian Triyuda Purbasari

Rekayasa Sistem Transportasi Jalan
Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan
Jln. Semeru No.3 Kota Tegal
083111711730
triyundabrilian4@gmail.com

Helmi Jundi Prakoso

Rekayasa Sistem Transportasi Jalan
Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan
Jln. Semeru No.3 Kota Tegal
081332185902
Helmijundi25@gmail.com

Arjuna Rizky Febrianta

Rekayasa Sistem Transportasi Jalan
Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan
Jln. Semeru No.3 Kota Tegal
085862140597
Arjuna.rizky01@gmail.com

Nugroho Suadi¹

Rekayasa Sistem Transportasi Jalan
Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan
Jln. Semeru No.3 Kota Tegal
081225122853
suadinugroho@gmail.com

Abstract

Early age is a golden period of child development, that is, all aspects of development can be easily stimulated. Public transportation is something that needs to be introduced to children. There are 3 modes of transportation, namely land, sea and air transportation. By using quantitative and qualitative methods that have been carried out on children aged 7 years, in understanding various modes of transportation, Let's Pay Your Best Transportation was created which is a modified monopoly game, namely a game that contains information about types of transportation, accidents caused, and how to deal with the accident. This process can train players' thinking skills. In addition, the information in Let's Pay Your Best Transportation is presented in communicative language so that it is easy for children to understand. This has been tested at SDN Padas with the results of the percentage of the questionnaire being 80% so that Let's Pay Your Best Transportation is said to be feasible as a learning medium.

Keywords: monopoly, land transportation, water transportation, air transportation

Abstrak

Usia dini dimana merupakan masa emas perkembangan anak yaitu semua aspek perkembangan dapat dengan mudah distimulasikan. Transportasi Umum merupakan sebuah hal yang perlu diperkenalkan kepada anak. Moda Transportasi dibagi tiga yaitu transportasi darat, laut, dan udara. Dengan menggunakan metode kuantitatif, serta kualitatif yang telah dilakukan pada anak usia 7 tahun, dalam memahami berbagai moda transportasi maka diciptakan *LET'S PAY YOUR BEST TRANSPORTATION* yang merupakan sebuah permainan monopoli yang telah dimodifikasi, yaitu permainan yang berisi informasi mengenai jenis transportasi, kecelakaan yang diakibatkan, dan cara menangani kecelakaan tersebut. Proses tersebut dapat melatih keterampilan berpikir pemain. Selain itu, informasi yang ada di *LET'S PAY YOUR BEST TRANSPORTATION* disajikan dengan bahasa yang komunikatif sehingga mudah dimengerti oleh anak. Hal ini telah dilakukan pengujian pada SDN Padas dengan hasil presentase angket adalah sebesar 80% sehingga *LET'S PAY YOUR BEST TRANSPORTATION* dikatakan layak sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: monopoli, transportasi darat, transportasi laut, transportasi udara

¹ Corresponding author: suadinugroho@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang kompleks, namun kompleksitasnya selalu seiring dengan perkembangan manusia. Melalui pendidikan pula berbagai aspek kehidupan dikembangkan melalui proses belajar dan pembelajaran (Laily, Teguh, & Shofiyani, 2021). Belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku. Anak usia dini memiliki perbedaan individu yang timbul oleh berbagai macam aspek baik secara langsung atau tidak langsung (Laily, Teguh, & Shofiyani, 2021). Masa usia dini adalah masa-masa perkembangan anak di mana semua aspek perkembangan dapat dengan mudah distimulasikan, sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindari terjadinya verbalisme yang terus-menerus (Buleleng, 2014). Pengenalan alat transportasi, dalam persoalan anak usia dini perlu adanya media untuk membantu mengenali jenis alat transportasi. Salah satunya melalui media pembelajaran dengan sebuah permainan dimana dalam permainan tersebut memberikan materi tentang alat transportasi dan memberi tampilan gambar dari jenis alat transportasi tersebut. Dengan tujuan dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, interaktif dan menyenangkan. Salah satu cara pemberian edukasi kepada anak adalah melalui permainan. Permainan merupakan suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional (Ismail, 2009).

Dengan adanya variasi dalam media pembelajaran yang dikemas sedemikian menariknya dalam sebuah permainan menjadi alternatif dalam poses pembelajaran. Seperti pengenalan alat transportasi. Mengenalkan anak-anak alat transportasi yang ada di sekitar mereka bisa dikatakan penting karena merupakan langkah awal untuk membuat anak-anak mengenal mengenai berbagai hal yang ada di sekitar mereka. Transportasi adalah perpindahan manusia atau barang dari satu tempat ke tempat lainnya dengan menggunakan sebuah kendaraan yang digerakkan oleh manusia atau mesin. Transportasi digunakan untuk memudahkan manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Transportasi sendiri dibagi menjadi 3 jenis yaitu, transportasi darat, laut, dan udara. Masing-masing jenis alat transportasi tersebut masih banyak lagi macamnya (Prasetyo, 2020).

Maka dari itu, penulis membuat sebuah permainan *LET'S PAY YOUR BEST TRANSPORTATION* yang merupakan sebuah modifikasi dari permainan monopoli yang dapat dimainkan oleh anak usia 7 tahun keatas. Hal yang membedakan *LET'S PAY YOUR BEST TRANSPORTATION* dengan monopoli pada umumnya yaitu permainan ini berisi informasi mengenai transportasi umum diantaranya jenis transportasi, kecelakaan yang diakibatkan, dan cara menangani kecelakaan tersebut. Pada dasarnya permainan ini bertujuan untuk mengenalkan berbagai jenis transportasi yang ada serta dapat mengetahui mengenai marka jalan dan juga berbagai hal yang berkaitan dengan dunia transportasi kepada anak usia 7 tahun ke atas. Permainan ini dapat melatih keterampilan berpikir (*thinking skill*) pemain. Selain itu, informasi yang ada di *LET'S PAY YOUR BEST TRANSPORTATION* disajikan dengan bahasa yang komunikatif sehingga mudah dimengerti.

PEMBAHASAN

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode kuantitatif dan kualitatif. Kuantitatif sendiri didapatkan dari pengisian angket oleh siswa siswi SDN Padas sedangkan Kualitatif didapatkan dari observasi, wawancara dan juga studi pustaka. Observasi merupakan pengamatan langsung mengenai kegiatan belajar mengajar berbagai macam alat transportasi pada SDN Padas. Untuk wawancara dilakukan dengan salah satu siswa siswi SDN Padas untuk mengetahui apakah pembelajaran yang disampaikan sudah diterima dengan baik atau tidak. Serta untuk studi pustaka didapatkan dengan melakukan pencarian hasil referensi seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) Tahun Ajaran 2022/2023, jurnal dan contoh skripsi yang berkaitan dengan topik media pembelajaran alat transportasi.

Penerapan Permainan dalam Dunia Transportasi

Penerapan permainan tradisional seperti permainan papan dalam sosialisasi kesehatan dapat memberikan dampak yang signifikan dibandingkan dengan program penyuluhan pada umumnya maupun pada penyuluhan berbasis teknologi seperti gadget dan film kartun (Noberta, 2018). Bermain merupakan suatu aktivitas yang langsung, spontan, dimana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, benda-benda disekitarnya, dilakukan dengan senang atas inisiatif sendiri, menggunakan daya khayal (imajinatif), menggunakan panca indra, dan seluruh anggota tubuhnya (Lubis, 2019).

Deskripsi Let's Play Your Best Transportation

LET'S PAY YOUR BEST TRANSPORTATION adalah suatu permainan monopoli yang telah dimodifikasi untuk anak usia 7 tahun keatas. Hal yang membedakan *LET'S PAY YOUR BEST TRANSPORTATION* dengan permainan monopoli pada umumnya yaitu permainan ini berisi informasi mengenai transportasi umum, macam-macam kecelakaan dan bagaimana mengatasi kecelakaan.

Peran Let's Pay Your Best Transportation dalam Bidang Pendidikan dan Sosial

LET'S PAY YOUR BEST TRANSPORTATION berperan dalam bidang pendidikan, sosial dan perekonomian. Di dalam *LET'S PAY YOUR BEST TRANSPORTATION* memuat informasi mengenai Transportasi Umum baik dalam segi jenis transportasi umum, kecelakaan yang diakibatkan, cara menangani kecelakaan. Apabila disajikan dalam bentuk permainan, anak kecil dapat memahami dan mengingat informasi tersebut. Cara ini dinilai lebih efektif dibandingkan dengan membaca buku yang cenderung membosankan dan belum tentu mudah dipahami (Nining, 2017). Dengan adanya permainan tradisional ini dapat mengurangi pemakaian gadget bagi anak sekolah atau anak kecil. Peran dalam bidang perekonomian yaitu apabila permainan ini diberlakukan bagi anak sekolah dasar dengan menyediakan *LET'S PAY YOUR BEST TRANSPORTATION* di koperasi sekolah yang nantinya siswa

sekolah dasar dapat membeli sesuai yang diinginkan maka dapat meningkatkan perekonomian sekolah tersebut.

Properti permainan

Untuk memainkan permainan ini dibutuhkan beberapa properti yaitu sebagai berikut:

1. Papan permainan

Papan permainan yang digunakan berukuran 50 x 50 cm, berisi 36 petak yang terisi dengan empat moda transportasi.



Gambar 1. *LET'S PAY YOUR BEST TRANSPORTATION*

2. *Transportation cash*

Transportation cash merupakan pembayaran dengan uang kertas yang digunakan pada *LET'S PAY YOUR BEST TRANSPORTATION*. Gambar yang digunakan adalah pengenalan untuk berbagai transportasi baik darat, laut maupun udara.





Gambar 2. *Tranportation Cash*

3. Kartu Kesempatan dan Dana Umum

Kartu ini berisi perintah yang harus dilakukan pemain apabila bidaknya berhenti pada petak kesempatan dan dana umum. Pada masing-masing kartu terdapat informasi terkait transportasi umum, rambu lalu lintas, dan kecelakaan lalu lintas dan cara mencegahnya.



Gambar 3. Kartu Kesempatan dan Kartu Dana Umum

4. *Transportation Ownership Card (TOC)*

TOC adalah kartu yang menunjukkan tanda kepemilikan petak. TOC berisi informasi mengenai harga sewa petak.



Gambar 4. *Transportation Ownership Card*

Transportation Punishment Card (TPC)

Transportation Punishment Card (TPC) adalah kartu hukuman yang diterima ketika pemain berhenti pada petak *Transportation Punishment Card (TPC)* yang harus dilaksanakan oleh pemain.



Gambar 5. *Transportation Punishment Card*

5. Bidak-Bidak

Bidak-bidak merupakan satu alat yang berfungsi untuk mewakili pemain. Setiap pemain memiliki bidak yang berbeda dengan yang lain. Bidak ini berbentuk gambar transportasi dari beberapa moda.



Gambar 6. Bidak Bidak

6. Dadu

Untuk memainkan *LET'S PAY YOUR BEST TRANSPORTATION* digunakan dua buah dadu yang masing-masing memiliki enam mata dadu.



Gambar 7. Dadu

7. *Transportation* dan Aset Transit

Transportation berukuran lebih kecil daripada Aset Transit dan keduanya memiliki fungsi yang berbeda. *Transportation* digunakan sebagai tanda apabila kita telah membeli petak. Sedangkan Aset Transit digunakan sebagai tanda apabila kita telah meningkatkan sewa petak. Jumlah uang yang dikeluarkan untuk membeli *Transportation* lebih murah daripada Aset Transit.

Tahapan Pengujian

Pengujian permainan *LET'S PAY YOUR BEST TRANSPORTATION* dilakukan pada siswa siswi SDN Padas dan didampingi oleh Guru Pengajar. Untuk cara memainkan *LET'S PAY YOUR BEST TRANSPORTATION* ini berbeda dengan monopoli pada umumnya, terdapat beberapa peraturan untuk memainkan permainan ini, diantaranya:

1. Persiapan
Permainan ini dapat dilakukan dengan maksimal empat pemain.
2. Transportation Cash (TC)
Transportation Cash (TC) yang digunakan dalam *LET'S PAY YOUR BEST TRANSPORTATION* memiliki lambang yang berbeda untuk setiap nominalnya. Lambang-lambang yang digunakan merupakan jenis-jenis transportasi dari beberapa moda digunakan untuk mengetahui jenis transportasi umum. Ada tujuh nominal TC yang digunakan dengan lambang yang berbeda, diantaranya Rp100.000 (Pesawat Penumpang), Rp75.000 (Jet) Rp50.000 (Kapal Ferry), Rp20.000 (Kapal Pesiar), Rp10.000 (Kereta Api), Rp5.000 (MRT), Rp2.000 (Bus), Rp1.000 (Becak). Untuk permulaan, masing-masing pemain diberi Transportation Cash (TC) sejumlah Rp20.000.
3. Permulaan
Pemain mengocok dadu secara bergantian, pemain yang mendapat angka terbanyak mendapat giliran pertama. Dimulai dari start dan ke kiri.
4. Gaji
Tiap pemain mendapat gaji sebesar Rp20.000 apabila berhenti/melewati garis start.
5. Berhenti di Petak Transportasi Umum yang Belum Dimiliki Pemain Lain
Apabila seorang pemain berhenti di atas petak Transportasi Umum yang belum dimiliki orang lain, pemain mendapat hak untuk membeli petak Transportasi Umum dengan harga yang sudah ditetapkan oleh bank. Akan tetapi, pemain juga memiliki hak untuk tidak membeli petak Transportasi Umum tersebut. Jika pemain membeli petak Transportasi, ia akan mendapat kartu hak milik dari bank dan sebuah rumah yang diletakkan di atas petak. Setelah pemain membeli petak jenis Transportasi Umum dan melanjutkan permainan, kemudian berhenti lagi di petak yang sama, pemain dapat meningkatkan harga sewa petak dengan membayar sesuai harga yang tertera pada kartu kepemilikan.
6. Berhenti di Petak Transportasi Umum yang Sudah Dimiliki Pemain Lain
Apabila seorang pemain berhenti di atas petak yang telah dimiliki pemain lain, pemilik tanah petak tersebut berhak memungut sewa atas tanah sesuai dengan tarif yang telah ditetapkan pada kartu hak milik. Petak yang terdapat hotel memiliki tarif sewa yang lebih tinggi dari petak yang terdapat rumah. Apabila pemain berhenti pada petak yang satu bloknya dimiliki oleh seorang pemain lain, ia harus membayar sewa dengan kenaikan harga sebesar 50%. Terdapat aturan khusus apabila pemain berhenti pada petak kecelakaan. Selain diharuskan untuk membayar sewa, pemain juga akan mendapatkan TPC dan harus melakukan hukuman yang tertera. Apabila pemain tidak melakukan hukuman, ia tidak akan mendapat giliran bermain selama satu putaran permainan. Hukuman dilakukan setiap sebelum melempar dadu dan tidak akan berhenti selama pemain memegang TPC. Pemain akan terbebas dari hukuman apabila ia berhenti pada petak yang lain dan petak peralatan gigi yang telah dimiliki baik oleh pemain lain atau pribadi. Setelah itu TPC yang didapatkan akan dikembalikan lagi kepada pemiliknya.

7. Berhenti di Dana Umum dan Kesempatan
Ketika pemain berhenti pada petak dana umum atau kesempatan, pemain mengambil kartu yang teratas. Setelah menaati petunjuk-petunjuk di dalamnya, kartu itu dikembalikan di posisi paling bawah. Hanya kartu "Keluar dari Tahanan" yang dapat disimpan hingga terpakai.
8. Pelayanan Darat, Pelayanan Laut, Pelayanan Udara dan Pelayanan Kereta Api
Ketika seorang pemain membeli salah satu dari petak Bengkel Darat, pemain lain yang berhenti di petak tersebut akan membayar harga sewa yang ditetapkan. Sedangkan jika memiliki keduanya maka pemilik petak akan sangat diuntungkan. Hal ini dikarenakan ketika berhenti pada transportasi umum milik lawan, pemain akan mendapat potongan harga sebesar 50% dari harga asli
9. Kecelakaan
Pemain dapat masuk petak kecelakaan apabila mendapat perintah masuk petak kecelakaan dari kartu dana umum atau kartu kesempatan. Apabila kedua dadu menunjukkan angka yang sama sebanyak tiga kali, pemain dapat keluar petak kecelakaan apabila semua pemain lain sudah bermain satu putaran, atau mendapatkan kartu "Bebas dari kecelakaan" dari dana umum atau kesempatan.
10. Bebas Parkir
Apabila seorang pemain berhenti pada petak ini, pemain bisa pergi kemanapun yang ia inginkan
11. Menjual Harta Kekayaan Petak yang sudah dibeli dapat dijual kembali kepada bank dengan harga jual separuh dari harga asli.
12. Bangkrut
Pemain dinyatakan bangkrut jika ia tidak sanggup membayar utang. Segala harta kekayaan diserahkan kepada bank dan pemain berhenti bermain.
13. Pemenang
Pemenang adalah pemain yang memiliki kekayaan, tanah dan uang *cash* terbanyak dari hasil uang sewa. Dalam satu permainan, setiap pemain akan menjadi bangkrut satu persatu. Pemain terakhir yang bertahanlah yang menang.
14. *Punishment Card*
Pada *Punishment Card* kali ini didapatkan salah satu dari empat pemain yang kalah, pemain kalah harus melakukan perintah yang telah tertulis pada *punishment card*. *Punishment Card* ini memiliki berbagai macam tantangan serta hukuman yang seru dan dapat dijadikan *ice breaking*.

Implementasi Pengembangan Media Permainan Monopoli LET'S PAY YOUR BEST TRANSPORTATION pada Siswa Siswi SDN Padas

Setelah dilakukan sosialisasi mengenai tahapan permainan serta tujuan permainan pada siswa siswi SDN Padas maka dilakukan implementasi permainan Monopoli *LET'S PAY YOUR BEST TRANSPORTATION* ini dengan bantuan salah satu pengajar dari SDN Padas. Gambar berikut ini merupakan dokumentasi mengenai implementasi permainan yang telah dilakukan pada SDN Padas.



Gambar 8. Implementasi Permainan Monopoli *LET'S PAY YOUR BEST TRANSPORTATION* pada SDN Padas

Analisis Hasil Implementasi Pengembangan Media Permainan Monopoli *LET'S PAY YOUR BEST TRANSPORTATION* untuk Meningkatkan Wawasan pada Siswa Siswi SDN 1 Padas

Pada pengujian kali ini setelah siswa-siswi telah melakukan permainan *LET'S PAY YOUR BEST TRANSPORTATION* yang merupakan media pembelajaran pengenalan alat transportasi dengan bimbingan guru dan peneliti hingga menyelesaikan permainan dengan baik. Maka dilakukan pengukuran pemahaman dan ketertarikan anak-anak pada permainan dan materi belajar yang dilakukan oleh guru pada 4 siswa siswi SDN Padas usia 7 tahun dengan memberi tanda cek (√) dari beberapa alternatif jawaban pada angket yang telah dibagikan. Tabel terlihat pada Tabel 1 dan Tabel 2 sebagai berikut ini.

Tabel 1. Pengujian Pemahaman Siswa Siswi SDN Padas

No	Pernyataan	STS	TS	RG	S	SS
		1	2	3	4	5
1	Anak paham dan mengerti dengan <i>LET'S PAY YOUR BEST TRANSPORTATION</i>					
2	Anak membutuhkan bantuan agar bisa lancar menggunakan <i>LET'S PAY YOUR BEST TRANSPORTATION</i>					
3	<i>LET'S PAY YOUR BEST TRANSPORTATION</i> sangat mudah digunakan oleh anak.					
4	Anak merasa mantap dan nyaman menggunakan <i>LET'S PAY YOUR BEST TRANSPORTATION</i>					
5	Anak lebih mudah paham saat menggunakan <i>LET'S PAY YOUR BEST TRANSPORTATION</i> daripada belajar secara konvensional					

Tabel 2. Pengujian Ketertarikan Siswa Siswi SDN Padas

No	Pernyataan	STS	TS	RG	S	SS
		1	2	3	4	5
1	Anak tertarik saat menggunakan <i>LET'S PAY YOUR BEST TRANSPORTATION</i> .					
2	Anak kurang antusias dalam proses pembelajaran menggunakan <i>LET'S PAY YOUR BEST TRANSPORTATION</i> .					
3	Anak tertarik dengan materi yang ada pada <i>LET'S PAY YOUR BEST TRANSPORTATION</i> .					
4	Anak tertarik bermain menggunakan <i>LET'S PAY YOUR BEST TRANSPORTATION</i> .					
5	Anak tidak bosan menggunakan <i>LET'S PAY YOUR BEST TRANSPORTATION</i> .					

Keterangan :

STS : Sangat Tidak Setuju RG : Ragu-ragu SS : Sangat Setuju
TS : Tidak Setuju SS : Sangat Setuju

Tabel 3. Hasil Pengujian Angket Pemahaman Siswa Siswi SDN Padas

Siswi	Pernyataan					Skor
	Anak paham dan mengerti dengan <i>LET'S PAY YOUR BEST TRANSPORTATION</i>	Anak membutuhkan bantuan agar bisa lancar menggunakan <i>LET'S PAY YOUR BEST TRANSPORTATION</i>	<i>LET'S PAY YOUR BEST TRANSPORTATION</i> sangat mudah digunakan oleh anak.	Anak merasa mantap dan nyaman menggunakan <i>LET'S PAY YOUR BEST TRANSPORTATION</i>	Anak lebih mudah paham saat menggunakan <i>LET'S PAY YOUR BEST TRANSPORTATION</i> daripada belajar secara konvensional	
1	4	4	4	3	5	20
2	5	3	5	4	4	21
3	4	5	5	3	3	20
4	5	4	3	4	5	21
5	3	3	4	5	5	20
Jumlah	21	19	21	19	22	102

Tabel 4. Hasil Pengujian Angket Ketertarikan Siswa Siswi SDN Padas

Siswi	Pernyataan					Skor
	Anak tertarik saat Bermain <i>LET'S PAY YOUR BEST TRANSPORTATION</i>	Anak kurang antusias dalam proses pembelajaran menggunakan <i>LET'S PAY YOUR BEST TRANSPORTATION</i>	Anak tertarik dengan materi yang ada pada <i>LET'S PAY YOUR BEST TRANSPORTATION</i>	Anak tertarik bermain menggunakan <i>LET'S PAY YOUR BEST TRANSPORTATION</i> .	Anak tidak bosan menggunakan <i>LET'S PAY YOUR BEST TRANSPORTATION</i>	
1	4	4	3	4	5	20
2	5	3	5	3	4	20
3	3	4	4	4	5	20
4	4	3	5	5	3	20
5	3	4	5	4	4	20
Jumlah	19	18	22	20	21	100

Rumus akumulasi point prosentase:

$$P = f / n \times 100\% \tag{1}$$

keterangan

P = Presentase dari besarnya pengaruh permainan monopoli truth and dare

f = Besar Point

n = Jumlah maksimal point

Perhitungan Pengujian Angket Pemahaman Siswa Siswi SDN Padas

$$\begin{aligned} P &= f / n \times 100\% \\ &= 102/125 \times 100\% \\ &= 0,816 \times 100\% \\ &= 81,6\% \end{aligned}$$

Perhitungan Pengujian Angket Ketertarikan Siswa Siswi SDN Padas

$$\begin{aligned} P &= f / n \times 100\% \\ &= 102/125 \times 100\% \\ &= 0,8 \times 100\% \\ &= 80\% \end{aligned}$$

Kemudian dari hasil ini dikonversikan ke dalam prosentase berikut ini:

75% - 100 % : sangat tepat, tidak direvisi.

60% - 75% : tepat, tidak direvisi.

< 60% : tidak tepat, direvisi.

Berdasarkan pada data-data yang diperoleh dari lapangan dimana merupakan sebuah angket yang telah diisi oleh para siswa dengan presentase rata-rata sebesar 80%, maka hal ini menunjukkan bahwa permainan *LET'S PAY YOUR BEST TRANSPORTATION* berguna untuk meningkatkan wawasan serta pengetahuan seputar transportasi dapat dikategorikan cukup berhasil. Dengan respon siswa siswi yang baik dan cepat tanggap maka *LET'S PAY YOUR BEST TRANSPORTATION* merupakan sebuah permainan yang sangat bermanfaat untuk menambah wawasan khususnya untuk anak-anak usia 7 tahun. Selain dapat bermain namun juga mendapatkan wawasan mengenai seputar dunia transportasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat dilakukan kesimpulan sebagai berikut ini:

1. *LET'S PAY YOUR BEST TRANSPORTATION* merupakan sebuah permainan monopoli yang telah dimodifikasi untuk anak usia 7 tahun keatas agar dapat mudah memahami mengenai 3 moda transportasi.
2. *LET'S PAY YOUR BEST TRANSPORTATION* memiliki informasi mengenai Transportasi Umum baik dalam segi jenis transportasi umum, kecelakaan yang diakibatkan, cara mencegah kecelakaan.
3. Berdasarkan sosialisasi yang telah dilakukan, memiliki efektivitas lebih tinggi dibandingkan dengan membaca buku yang cenderung membosankan dan belum tentu mudah dipahami.
4. Memiliki peran dalam bidang ekonomi apabila Monopoli *LET'S PAY YOUR BEST TRANSPORTATION* dikomersilkan dan diperjual belikan.
5. Membudayakan anak-anak untuk bermain yang memiliki manfaat serta informasi yang dapat meningkatkan wawasan anak-anak khususnya dalam moda transportasi.
6. Memiliki tingkat kelayakan sebesar 80% berdasarkan pada pengujian yang telah dilakukan dari pengisian angket siswa-siswi SDN Padas.

DAFTAR PUSTAKA

Amini, Nur, & Naimah, N. 2020. Faktor Hereditas Dalam Mempengaruhi Perkembangan Intelligensi Anak Usia Dini. *Jurnal Buah Hati*, 107-124.

- Buleleng, A. D. (2014, Februari 10). Dinas Perhubungan Kabupaten Buleleng. Diambil kembali dari <https://dishub.bulelengkab.go.id/informasi/detail/artikel/transportasi-dan-bagian-bagiannya-77>
- Laily, Teguh, M. P., dan Shofiyani, A. 2021. Pengembangan bahan ajar mapel fiqih berbasis komunikatif. *Jurnal Education And Development*, 236-239.
- Lubis, M. 2019. Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain. *GENERASI EMAS: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 47-58.
- M Mahyuddin, P. R. 2021. Perancangan Bandar Udara. Surabaya: Yayasan Kita Menulis.
- Nining, Y. 2017. Keperawatan Anak. Jakarta: Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
- Noberta. 2018. Seminar Nasional Mendidik Anak di Era Digital. Jambi: STAI MA'ARIF.
- Prasetyo, A. D. 2020. Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, 44-54.
- Pujiastuti, R. 2019. Pemanfaatan Transportasi Laut Untuk Meningkatkan Pertumbuhan Sektor Pariwisata. *Jurnal Sains Dan Teknologi Maritim*, 151-164.