

ABSTRAK

GAME EDUKASI “TRASH RANGER” SEBAGAI UPAYA PENERAPAN ECO-FRIENDLY

*Educational Games “Trash Ranger” AS EFFORT APPLICATION
ECO-FRIENDLY*

Oleh

**Yusril Fatni
18312050**

Sampah merupakan material sisa yang tidak diinginkan setelah berakhirnya suatu proses dan erat kaitannya dengan kesehatan masyarakat. Di dalam sampah akan hidup berbagai macam mikroorganisme penyebab penyakit, dan juga binatang serangga pemindah/penyebar penyakit. Sampah masih menimbulkan permasalahan yang sulit dikendalikan, dikutip dari kementerian kelautan dan perikanan, Indonesia menduduki peringkat 2 penyumbang sampah plastik sejagat pada tahun 2019 dengan 3,21 Juta metrik ton/tahun, meskipun pada tahun 2022 saat ini dikutip dari worldpopulationreview, Indonesia menduduki peringkat 5 dalam penghasil sampah yang merujuk kepada sampah yang tidak ditempatkan semestinya atau tidak di daur ulang dengan benar, yang mengakibatkan pembusukan atau lebih sering di laut. Maka dari itu penulis bertujuan mengembangkanebuah game edukasi sampah untuk anak-anak pelajar terkhususnya dikalangan taman kanak-kanakberbasis Android. Dalam proses pengembangan game edukasi ini penulis menggunakan metode GDLC (Game Development Live Cycle). Dengan pengujian menggunakan ISO 25010 terdiri dari pengujian aspek usability dengan beberapa sasaran responden terdiri dari 6 responden, fungsionality dengan 2 responden, kriteria pengujian aspek usability mendapatkan persentase 98% dengan responden yaitu guru, kriteria pengujian aspek fungsionality mendapatkan hasil persentase 100% dengan responden yaitu dosen dari kedua pengujian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa game edukasi sampahmendapatkan hasil kriteria persentase hasil uji yaitu “Berhasil”.

Kata Kunci: Permainan edukasi, Game Development Live Cycle, Sampah, Construct 2