

ABSTRAK

Oleh

ARBI NANANG ZAKARIA

14312442

Permasalahan sampah saat ini semakin hari semakin tak dapat dihindarkan. Permasalahan itu terjadi karena kurangnya kepedulian masyarakat untuk membuang sampah pada tempatnya. Pendidikan membuang sampah harus diberikan kepada setiap orang sedini mungkin, agar anak-anak semakin peduli terhadap lingkungan. Perkembangan teknologi yang begitu pesat dapat dimanfaatkan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut. Maka diperlukan sebuah media interaktif yang disukai anak sebagai media pembelajaran agar tidak terjadi kejenuhan dalam proses belajar, yaitu sebuah game edukasi. Construct 2 adalah salah satu pilihan game engine yang tepat untuk pembuatan game ini. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan menciptakan sebuah aplikasi permainan yang tidak hanya untuk hiburan semata tetapi juga sebagai media yang memiliki nilai edukatif untuk mensosialisasikan jenis-jenis sampah dan tempat pembuangannya serta cara pengolahan sampah sehingga dapat meningkatkan kesadaran individu masyarakat untuk menjaga lingkungan sekitar. Proses pengembangan media ini menggunakan metode MDLC. Berdasarkan hasil pengujian black-box alpha dapat ditarik kesimpulan bahwa seluruh fungsi button dan menu yang ada telah berjalan sesuai dengan fungsinya. Sedangkan berdasarkan hasil kuisisioner pengujian beta aplikasi ini memiliki keunggulan dalam empat aspek yaitu aspek tampilan, manfaat, edukasi jenis sampah dan tempat pembuangannya, serta menyukai game sebesar 86,6% namun, aplikasi ini juga memiliki kelemahan dalam aspek memainkan game sebesar 73,3%.

Kata Kunci : *Sampah, Lingkungan, Teknologi, Game, Construct2, MDLC.*