

INTISARI

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI INTERAKTIF MEMILAH SAMPAH 2D BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN LINGKUNGAN PADA ANAK-ANAK (Studi Kasus : SDN 3 Bumidaya)

Oleh:

RHINO FERNANDO HANDI ALAMSYAH

2011010074

E-mail: rhinofernando15@gmail.com

Kurangnya kesadaran dan pemahaman masyarakat mengenai pembuangan dan pemilahan sampah yang benar, terutama di daerah perkotaan, masih menjadi masalah besar yang berpotensi menimbulkan dampak negatif terhadap lingkungan dan kesehatan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan game edukasi interaktif berbasis Android untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran anak-anak tentang pemilahan dan pengelolaan sampah. Metode yang digunakan dalam pengembangan game ini adalah Game Development Life Cycle (GDLC) yang terdiri dari enam tahap: inisiasi, pra-produksi, produksi, pengujian, beta, dan rilis. Hasil pengujian menunjukkan bahwa game “Pilah Sampah” mampu meningkatkan pemahaman siswa tentang cara memilah sampah dengan benar. Sebelum menggunakan aplikasi, hanya 76,67% siswa yang yakin bisa memilah sampah dengan benar. Setelah menggunakan aplikasi, persentase siswa yang yakin bisa memilah sampah dengan benar meningkat menjadi 93,33%. Game ini efektif sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan kesadaran lingkungan pada anak-anak.

Kata Kunci: Game Edukasi, Pemilahan Sampah, Kesadaran Lingkungan