

ABSTRAK
IMPLEMENTASI GAME EDUKASI PILAH SAMPAH BERBASIS
ANDROID

Oleh

Rizal Wahyudianto

19102142

Mengikuti perkembangan perangkat lunak secara umum, pengembangan *game* masih menggunakan metode *Software Development Life Cycle* (SDLC). Pada penerapan SDLC terdapat ketidaksesuaian dalam tahapan pengembangan *game* dikarenakan SDLC lebih diperuntukkan sebagai metode pengembangan *software*. Oleh karena itu terciptalah metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) yang dikhususkan sebagai metode pengembangan *game* yang memiliki lima tahapan yaitu *inisiation*, *pre-production*, *production*, *beta* dan *realease*. GDLC dipilih menjadi metode pengembangan sebuah *game* menggunakan *construct 2* yang mengangkat tema tentang pilah sampah. Pilah sampah dipilih sebagai *game* pembelajaran yang menarik dikarenakan dengan menerapkan pendekatan interaktif melalui *game*, diharapkan pengguna dapat lebih terlibat secara aktif dalam memahami konsep penting tentang pemilahan sampah dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Pengujian pada *game* terdapat dua tahapan yaitu *alpha* dan *beta*. Pengujian *alpha* menggunakan metode *blackbox* dan pengujian *beta* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Dari hasil pengujian, didapatkan angka rata-rata nilai sebesar 72 yang mana hasil dari *usability* ini dapat diterima oleh pengguna atau *acceptable*. Kesimpulannya, aplikasi media pembelajaran pilah sampah dapat di gunakan sebagai media pembelajaran yang efektif.

Kata Kunci: *Game* Edukasi, Pilah Sampah, Construct, GDLC, SUS, Android