LISA AURA SAPHIRA : 22.240.0167

GAME EDUKASI PEMILAHAN SAMPAH BERBASIS WEB UNTUK PAUD MASYITOH 08 KRAMATSARI , dibawah bimbingan Taryadi, S.Kom., M.Cs dan Amanah, M.Kom. 92 hal, 20 gambar, 12 tabel, 12 pustaka (2021 – 2024)

ABSTRAK

PAUD Masyitoh 08 Kramatsari Kota Pekalongan merupakan salah satu sekolah Pendidikan anak usia dini yang ada di Kota Pekalongan., dimana berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di PAUD Masyitoh 08 Kramatsari Kota Pekalongan didapatkan hasil bahwa pemahaman siswa dalam pembelajaran pemilahan sampah yang berjalan belum maksimal sehingga siswa sepenuhnya menerapkan kebiasaan pemilahan sampah yang benar di lingkungan sekolah maupun rumah. terdapat banyak Guru menginginkan adanya suatu inovasi pembelajaran yang lebih mengasyikkan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka dibuatlah sebuah Game Edukasi Pemilahan Sampah Berbasis Website Untuk PAUD Masyitoh 08 Kramatsari Kota Pekalongan. Metode pengembangan yang diterapkan adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang terdiri dari Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution.. Sedangkan rancangan user interface menggunakan Storyboard. Software yang digunakan untuk membangun game edukasi menggunakan Construct 3. Teknik pengujian menggunakan pengujian blackbox, GUI (Graphical User Interface) dan UAT (User Acceptance Test). Dari hasil pengujian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa game edukasi ini mampu membantu guru dalam mempermudah penyampaian pembelajaran pemilahan sampah kepada para siswa, sehingga mereka dapat dengan mudah memahami pemilahan sampah yang benar berdasarkan kategorinya dan dapat menerapkannya dilingkungan sekolah, rumah maupun sekitar. Dengan adanya game ini diharapkan siswa dapat lebih bersemangat dalam belajar. Game ini masih memerlukan adanya penambahan fitur quiz level agar dapat dengan mudah menilai pemahaman tentang pemilahan sampah.

Kata Kunci : *Game Edukasi, Pemilahan Sampah, PAUD, Multimedia Development Life Cycle, Berbasis Web*

LISA AURA SAPHIRA : 22.240.0167

GAME EDUCATIONAL WASTE SORTING FOR PAUD MASYITOH 08 KRAMATSARI supervised by: Taryadi, S.Kom., M.Cs. and Amanah, M. Kom., 92 pages, 20 figures, 12 tables, 12 references (2021- 2024).

ABSTRACT

PAUD Masyitoh 08 Kramatsari in Pekalongan City is an early childhood education school where observations and interviews revealed that students' understanding of waste sorting—and consequently their consistent application of proper sorting habits at school and home—was not yet optimal. Many teachers expressed a desire for more engaging instructional innovations. To address this issue, a website-based educational game on waste sorting was developed for the school. The development process utilized the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) methodology, comprising the stages of Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, and Distribution, while storyboards were used for the user interface design. Construct 3 software was employed to build the game, and testing involved black-box testing, GUI (Graphical User Interface) testing, and UAT (User Acceptance Test). The results indicate that the educational game assists teachers in conveying waste sorting concepts more effectively, enabling students to easily grasp proper sorting categories and apply these practices at school, at home, and in their surroundings. The game is expected to boost student enthusiasm for learning. However, the game still requires the addition of a quiz level feature to facilitate the assessment of students' understanding of waste sorting.

Keywords: *Game Educational, Waste Sorting, PAUD, Multimedia Development Life Cycle, Web-Based*