

ABSTRAK

Kota Tebing Tinggi, seperti banyak kota lain di Indonesia, menghadapi tantangan besar dalam pengelolaan sampah. Hal ini terutama menjadi perhatian di tingkat sekolah dasar yang berperan penting dalam membentuk karakter dan pengetahuan anak-anak tentang lingkungan. Kurangnya sumber daya dan media pembelajaran yang efektif sering kali menjadi penghalang dalam edukasi lingkungan yang berkelanjutan. Oleh karena itu, teknologi dapat menjadi jawaban atas masalah ini. Salah satu teknologi yang dapat digunakan adalah Construct 2, sebuah alat pembuatan game yang ramah pengguna, yang menawarkan solusi inovatif untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang menarik dan edukatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan kesadaran dan partisipasi siswa dalam pemilahan sampah melalui metode yang menyenangkan dan interaktif. Melalui penggunaan game yang dirancang dengan Construct 2, diharapkan siswa dapat belajar tentang pentingnya pemilahan sampah dengan cara yang lebih engaging dan memotivasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ini mampu menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan, menumbuhkan rasa cinta terhadap lingkungan, dan memberikan kontribusi positif dalam mengenalkan pemilahan sampah di kalangan siswa sekolah dasar. Uji kelayakan yang dilakukan terhadap aplikasi ini mengungkapkan bahwa 85,83% pengguna merasa aplikasi ini mudah digunakan dan memenuhi ekspektasi mereka. Namun, terdapat 16,04% pengguna yang menghadapi kesulitan atau merasa tidak puas dengan aplikasi ini. Meskipun demikian, mayoritas pengguna memberikan tanggapan positif, menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif ini memiliki potensi besar untuk digunakan dalam pendidikan formal maupun informal. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat menjadi alat yang efektif dalam pendidikan, membantu siswa menjadi lebih bertanggung jawab terhadap lingkungan mereka. Selain itu, upaya ini juga dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap upaya pengurangan sampah di Kota Tebing Tinggi, menjadikan kota ini lebih bersih dan ramah lingkungan di masa depan.

Kata Kunci: Pemilahan Sampah, Media Pembelajaran Interaktif, Construct 2, Sekolah Dasar, Pendidikan Lingkungan.

ABSTRACT

The city of Tebing Tinggi, like many other cities in Indonesia, faces significant challenges in waste management. This issue is particularly concerning at the elementary school level, which plays a crucial role in shaping children's character and knowledge about the environment. The lack of resources and effective learning media often hinders sustainable environmental education. Therefore, technology can be the answer to this problem. One technology that can be utilized is Construct 2, a user-friendly game development tool that offers innovative solutions to develop engaging and educational interactive learning media. This study aims to develop interactive learning media that can increase students' awareness and participation in waste sorting through enjoyable and interactive methods. By using games designed with Construct 2, it is hoped that students can learn about the importance of waste sorting in a more engaging and motivating way. The results of the study show that this learning media can be a fun learning tool, fostering a love for the environment, and providing a positive contribution to introducing waste sorting among elementary school students. Feasibility tests conducted on this application reveal that 85.83% of users find the application easy to use and meet their expectations. However, there are 16.04% of users who face difficulties or are dissatisfied with the application. Despite this, the majority of users gave positive feedback, indicating that this interactive learning media has great potential to be used in both formal and informal education. Thus, the development of this interactive learning media is expected to be an effective tool in education, helping students become more responsible towards their environment. Additionally, this effort can also make a significant contribution to waste reduction efforts in Tebing Tinggi, making the city cleaner and more environmentally friendly in the future.

Keywords: Waste Sorting, Interactive Learning Media, Construct 2, Elementary School, Environmental Education.