

SARI

Permasalahan sampah saat ini tidak dapat dihindarkan lagi, perlu adanya perhatian khusus dalam pengelolaannya. Beberapa wilayah di Indonesia yang bahkan belum memasuki fase krisis sampah ditakutkan akan memasuki fase krisis sampah dalam untuk ke depannya. Seiring berkembangnya teknologi, gim tidak hanya dijadikan sebagai media hiburan semata, akan tetapi gim telah dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, atau kita sebut sebagai gim *edukasi*.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan maka dibuatlah gim edukasi yang berjudul Gim Pemilahan Sampah Bagi Siswa Sekolah Dasar dengan metode ADDIE. ADDIE adalah proses generik yang digunakan oleh perancang instruksioanal dan pengembang terhadap 5 tahapan dalam metode ADDIE yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model Desain Sistem Instruksional (ISD) ini adalah *spin-off* atau variasi model ADDIE, termasuk model *Dick & Carey* dan Kemp ISD.

Gim Edukasi pemilahan sampah bagi siswa sekolah dasar berbasis Android ini telah berjalan secara fungsional. Berdasarkan hasil persentase yang didapatkan dari kuesioner yang diberikan kepada responden, gim ini berada di kategori sangat layak karena berada di 83,2% untuk kategori manfaat dan 76% untuk kategori tampilan menurut perhitungan menggunakan Skala Likert.

Kata kunci: Permasalahan sampah, Edukasi, Gim, Likert, kuesioner.