SARI

Dengan semakin berkembangnya teknologi saat ini, semakin beraneka ragam pula cara untuk mendapatkan hiburan dan edukasi. Tidak hanya melalui pendidikan formal di sekolah, saat ini sudah banyak sekali media untuk menyampaikan edukasi yang salah satunya adalah dengan menggunakan *game*. Dengan demikian diharapkan aplikasi game ini dapat menghibur pemain sekaligus memberikan edukasi. Selain untuk mengimplementasikan pemanfaatan ActionScript, penelitian ini juga mempunyai tujuan untuk menyediakan media edukasi yang dirancang dalam sebuah aplikasi permainan agar pemain tidak hanya sekedar bermain *game*, namun juga mendapatkan edukasi khususnya tentang pemilahan sampah.

Untuk dapat melakukan penilitian ini, penulis menggunakan dua metodologi yaitu metode pengumpulan data dan metode pengembangan sistem. Untuk metode pengumpulan data peneliti menggunakan metode studi pustaka yaitu dengan mempelajari berbagai sumber yang berhubungan dengan penelitian. Sedangakan untu metode pengembangan sistem terdapat langkah-langkah yang dilakukan peneliti yaitu analisis kebutuhan *input*, analisis kebutuhan *output*, analisis kebutuhan proses, dan analisis kebutuhan perangkat keras.

Setelah melalui tahap-tahap tersebut, dengan mengucap Alhamdulillah penulis berhasil menyelesaikan penelitian Aplikasi *Game* Edukasi Memilah Sampah. Namun demikian aplikasi tersebut masih memiliki kekurangan terutama pada pada tampilan dan performa aplikasi sehingga terbuka kesempatan kepada siapapun untuk melakukan pengembangan aplikasi menjadi lebih baik.

Kata kunci : *Game*, Edukasi, Pemilahan Sampah, Bank Sampah, *Game* Pendidikan.