

## ABSTRAK

Syahla Alfiyyah Salsabila, 1222080105, 2026:

Pengembangan *Game Ecohome Quest* Berorientasi Literasi Lingkungan Pada Materi Pengelolaan Limbah Rumah Tangga

Pembelajaran pada abad ke-21 menuntut peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif. Namun, pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional menyebabkan peserta didik kurang mengaitkan konsep yang dipelajari dengan fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar. Selain itu, media pembelajaran berupa *game* edukatif belum ada yang secara khusus mengembangkan *Game Ecohome Quest* berorientasi literasi lingkungan untuk materi pengelolaan limbah rumah tangga. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan desain tampilan, menganalisis hasil uji validasi, dan menganalisis hasil uji kelayakan *Game Ecohome Quest* berorientasi literasi lingkungan pada materi pengelolaan limbah rumah tangga. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D yang dibatasi pada tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), dan *develop* (pengembangan). Instrumen yang digunakan meliputi analisis kebutuhan, analisis konsep, peta konsep, analisis indikator pembelajaran, *flowchart*, *storyboard*, lembar validasi, dan lembar uji kelayakan. Hasil uji validitas menunjukkan nilai rata-rata  $r_{hitung}$  sebesar 0,86 yang dinyatakan valid dengan interpretasi tinggi. Sementara itu, hasil uji kelayakan memperoleh persentase rata-rata sebesar 87% yang termasuk dalam kategori layak. Berdasarkan hasil tersebut, *Game Ecohome Quest* berorientasi literasi lingkungan pada materi pengelolaan limbah rumah tangga dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Pengembangan media ini diharapkan dapat mendukung peningkatan literasi lingkungan terkait pengelolaan limbah rumah tangga.

**Kata kunci:** *Game Ecohome Quest*, Literasi Lingkungan, Pengelolaan Limbah Rumah Tangga.