

**ELOK SAFITRI, 19.240.0141**

**GAME EDUKASI PENGENALAN PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT DI RA MUSLIMAT NU SALAKBROJO**, dibawah bimbingan Indrayanti, ST., M.Kom. dan Era Yuniyanto, S.Kom., M.Kom.

102 + xviii halaman / 61 gambar / 13 tabel / 5 lampiran / 20 pustaka (2016 - 2021)

### **ABSTRAK**

*Sekolah RA Muslimat NU Salakbrojo menggunakan model pembelajaran area, namun terdapat kendala yang dihadapi yaitu dalam penyampaian materi dan penerapannya guru kepada siswa, guru membutuhkan media pendukung dalam proses pembelajaran pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat, karena anak usia dini kecenderungan dalam bermain, sehingga game sering kali dituduh memberikan pengaruh negatif terhadap anak. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka perlu dibuatkannya game yang memiliki konten pendidikan lebih dikenal dengan game edukasi. Game berjenis edukasi ini bertujuan untuk membantu proses pembelajaran sehingga bisa merangsang daya pikir, menambah ilmu dan wawasan pengetahuan. Dalam game ini menggunakan metode Game Development Life Cycle (GDLC), dan proses pengembangan sistemnya menggunakan aplikasi Construct 2, CorelDraw X7. Flowchart sebagai alur kerja sistem, storyboard sebagai gambaran alur kerja sistem, Lembar Kerja Tampilan untuk merancang tampilan input dan output. Kemudian metode pengujian sistem yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini yaitu Graphical User Interfaces (GUI) dan User Acceptance Test (UAT). Hasil penelitian ini yaitu terwujudnya game edukasi pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat di RA Muslimat NU Salakbrojo. Sistem ini dapat digunakan pada smartphone android.*

**Kata Kunci : Game Edukasi, Perilaku Hidup Bersih dan Sehat, Android.**