

ABSTRAK

ROSNENA, Perancangan *Game* Edukatif sebagai Media Penyuluhan tentang Dampak Negatif Pelanggaran Tata Tertib Sekolah di SMPN 25 Makassar (dibimbing oleh Fitriana M Sabir dan Muhammad Qadri).

Permasalahan yang terjadi adalah tingginya angka pelanggaran tata tertib sekolah oleh siswa di SMPN 25 Makassar, yang berdampak pada menurunnya kedisiplinan dan prestasi belajar. Upaya penyuluhan yang dilakukan secara konvensional dirasa kurang efektif dan tidak cukup menarik minat siswa. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan game edukatif berbasis desktop sebagai media penyuluhan interaktif mengenai dampak negatif pelanggaran tata tertib sekolah. Data ini diperoleh melalui observasi, studi pustaka wawancara dan kuesioner. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode ADDIE, yang terdiri atas lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengujian aplikasi melalui metode Black Box Testing menunjukkan seluruh fitur berjalan sesuai fungsinya. Sedangkan hasil pengujian melalui kuesioner dengan metode User Acceptance Test (UAT) menghasilkan tingkat kepuasan pengguna sebesar 88,8%, yang mengindikasikan bahwa game edukatif ini dapat diterima dengan baik dan layak digunakan sebagai media penyuluhan.

Kata Kunci : *Game* Edukatif, Media Penyuluhan, Tata Tertib Sekolah, Pelanggaran, Disiplin.

