

RINGKASAN

Hipertensi atau tekanan darah tinggi merupakan sebuah kondisi medis dimana orang yang tekanan darahnya meningkat diatas normal yaitu 140/90 mmHg dan dapat mengalami resiko kesakitan (morbiditas) bahkan kematian (mortalitas). Pendidikan kesehatan merupakan serangkaian upaya yang ditujukan untuk mempengaruhi orang, keluarga dan masyarakat khususnya remaja agar terlaksana perilaku hidup sehat. Penggunaan game sebagai sarana pendidikan bukan hal yang salah, karena game bersifat entertain atau menghibur. Adapun tujuan dilakukan penelitian ini yaitu membuat game “Lawan Hipertensi” berbasis Android sebagai media alternatif untuk memberikan pengetahuan tentang Hipertensi kepada remaja. Metode penelitian yang diterapkan pada penelitian ini adalah dengan pengembangan metode prototype. Hasil dari penelitian ini adalah telah dibuat game edukasi yang berjudul “Lawan Hipertensi”.

Kata kunci: Hipertensi, Pendidikan Kesehatan, Game, Prototype.



ABSTRACT

Hypertension or high blood pressure is a medical condition where people whose blood pressure rises above normal is 140/90 mmHg and can run the risk of morbidity and even death. Health education is a series of efforts aimed at influencing people, families and communities, especially adolescents to carry out healthy living behaviours. The use of games as a means of education is not wrong, because games are entertaining or entertaining. The purpose of this research is to create an Android-based game "Lawan Hipertensi" as an alternative medium to provide knowledge about Hypertension to adolescents. The research method applied in this study is the development of the prototype method. The results of this study have been made an educational game titled "Lawan Hipertensi".

Keywords: Hypertension, Health Education, Games, Prototype.

