

INTISARI

Setiap muslim disunnahkan untuk mengenal sifat-sifat Allah yang terkandung dalam Asmaul Husna dan biasanya pengenalan Asmaul Husna sudah dilakukan di usia dini. Akan tetapi pengenalan Asmaul Husna secara manual atau konvensional tidak menjamin dapat menarik minat anak-anak muslim untuk mengenal Asmaul Husna dengan baik dan benar, maka perlu dibuat sebuah media edukasi yang interaktif untuk menarik minat belajar anak-anak muslim dalam mengenal Asmaul Husna. Untuk proses pembuatan menggunakan *Construct 2* sebagai *Game engine*. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan aplikasi media pembelajaran mengenal Asmaul Husna berbasis Android untuk membantu kegiatan belajar anak-anak dalam mengenal dan memahami Asmaul Husna dengan dukungan tampilan yang menarik untuk membantu evaluasi belajar. Metode penelitian dan pengembangan aplikasi edukasi ini adalah metode *Waterfall* yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Requirement, Design, Implementation, Verification,* dan *Maintenance*. Dengan menerapkan hasil dari *Game* edukasi ini, diharapkan dapat membantu anak-anak dalam belajar dan dapat meningkatkan minat baca, mendengarkan, dan menghafal Asmaul Husna.

Kata Kunci : Asmaul Husna, *Game* Edukasi, *Construct 2*, *Waterfall*