

ABSTRAK

Ayu Ristiani : Pembuatan *Game* Edukasi Berbasis Android pada Materi Pencegahan Penyalahgunaan Zat Adiktif Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman.

Pada abad ke-21 peserta didik dituntut untuk terampil dalam perkembangan teknologi yang akan diterapkan dalam pembelajaran berbasis elektronik. *Game* Edukasi merupakan salah satu media yang dianggap efisien untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini membuat *game* edukasi yang bertujuan untuk mendeskripsikan tampilan *game* edukasi materi pencegahan penyalahgunaan zat adiktif terintegrasi nilai-nilai keislaman dan menganalisis hasil validasi *game* edukasi materi pencegahan penyalahgunaan zat adiktif terintegrasi nilai-nilai keislaman. *Game* edukasi dirancang dengan metode *Design Based Research (DBR)* dengan model *ADDIE* namun terdiri dari *analysis, design, and development*. Hasil uji validasi diperoleh nilai rata-rata sebesar 0.855 dan uji kelayakan yang menunjukkan 92,5% *game* edukasi pada materi pencegahan penyalahgunaan zat adiktif terintegrasi nilai-nilai keislaman layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: *Game* edukasi, Zat Adiktif, Terintegrasi Nilai Islam, *Design Based Research*

