

ABSTRAK

Ahmad Reza Romadhon, 210101010592. *Penggunaan Game Edukatif sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran PAI di SMPN 2 Kertak Hanyar*. Pembimbing Skripsi Ibu Noor Hasanah, S.Pd., MA. Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.

Kata Kunci: *Game* Edukatif, Media Pembelajaran Interaktif, Pendidikan Agama Islam

Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan mendorong guru untuk menerapkan berbagai Media pembelajaran inovatif guna menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu Media yang dapat digunakan yaitu melalui penggunaan *game* edukatif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui secara langsung bagaimana dan apa saja *game* edukatif sebagai strategi dalam pembelajaran PAI yang digunakan oleh guru di SMPN 2 Kertak Hanyar. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk untuk mengetahui kendala yang sering dialami oleh guru dan siswa ketika menggunakan Media pembelajaran interaktif.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Penelitian dilaksanakan di SMPN 2 Kertak Hanyar. Subjek penelitian ini adalah guru PAI dan siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukatif sebagai Media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PAI dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu tahap sebelum pembelajaran, tahap pembelajaran, dan tahap sesudah pembelajaran. Penggunaan *game* edukatif melalui aplikasi seperti Quizizz, kahoot, dan Wordwall mampu meningkatkan antusiasme siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik. Adapun kendala yang ditemukan dalam penggunaan *game* edukatif meliputi keterbatasan sarana dan prasarana, pengelolaan waktu dan manajemen kelas dan resiko distraksi.