

Implementasi Media Pembelajaran Video Interaktif Menggunakan Aplikasi Edpuzzle

Juwi Chahnia *)

Universitas Islam Negeri Imam Bonjol
Padang, Indonesia.

Novi Satria

Universitas Islam Negeri Imam Bonjol
Padang, Indonesia.

*) Juwichahnia@gmail.com

Abstract: This study aims to describe the implementation of interactive video learning media based on the Edpuzzle application in learning Islamic Religious Education and Character Education (PAI BP) in junior high schools. The background of this study is the need for innovation in learning media that can increase students' interest in learning and active involvement in the learning process, especially in the subject of PAI BP. The method used in this study is a qualitative descriptive type of research, namely field and research with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The results of the study indicate that the use of the edpuzzle application in PAI BP learning has a positive impact on student involvement, improves understanding of the material, and facilitates more interactive and enjoyable learning. Teachers can insert questions in the middle of the learning video, so that students are actively involved and not just passive viewers. In conclusion, edpuzzle is an effective learning media in improving the quality of the teaching and learning process, especially in the subject of Islamic Religious Education and Character Education (PAI BP) in junior high schools.

Keywords: learning media; interactive video; edpuzzle; islamic education; character.

How To Cite: Chahnia, J., & Satria, N. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Video Interaktif Menggunakan Aplikasi Edpuzzle. *At-Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 16(1). doi:<https://doi.org/10.15548/attarbiyah.v16i1.11375>

Article info: Submitted: 12th Februari 2025 | Revised: 26th Maret 2025 | Accepted: 30th April 2025

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana penting dalam membentuk karakter, kepribadian, serta kecerdasan peserta didik (Ainiyah, 2013). Di antara berbagai mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI BP) memiliki peran strategis dalam membentuk landasan moral dan spiritual siswa. Melalui mata pelajaran ini, siswa diharapkan tidak hanya memahami nilai-nilai ajaran Islam secara kognitif, tetapi juga mampu menginternalisasi dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari (Aziz dkk., 2020). Oleh karena itu, proses pembelajaran PAI BP harus dilaksanakan secara optimal, kreatif, dan relevan dengan perkembangan zaman agar tujuan pendidikan tersebut dapat tercapai.

Namun demikian, pada kenyataannya, pembelajaran PAI BP di berbagai sekolah masih menghadapi sejumlah tantangan. Salah satunya adalah kurangnya minat belajar siswa terhadap materi yang disampaikan secara konvensional. Model pembelajaran yang bersifat satu arah, seperti ceramah atau membaca buku teks, sering kali dianggap monoton dan tidak mampu menarik perhatian siswa secara maksimal (Indriani dkk., 2021).

Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, lemahnya penguasaan materi, serta kurangnya internalisasi nilai-nilai yang diajarkan.

Kondisi ini diperparah dengan semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi yang membuat siswa lebih tertarik pada media digital dari pada media pembelajaran tradisional. Siswa saat ini termasuk dalam generasi digital native, yaitu generasi yang sejak kecil telah terbiasa menggunakan teknologi seperti smartphone, komputer, internet, dan media sosial. Hal ini tentu menuntut guru untuk berinovasi dalam merancang strategi pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa masa kini.

Dalam konteks ini, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi sangat relevan. Salah satu bentuk media pembelajaran yang tengah berkembang pesat adalah media video interaktif. Media pembelajaran merupakan suatu komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran (Chahnia dkk., 2024). Media ini memadukan unsur visual dan audio sehingga lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, video interaktif dapat meningkatkan daya tarik materi, membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret, serta memberikan ruang bagi interaksi yang lebih aktif antara guru dan siswa (Kotimah, 2024; Zahro dkk., 2025).

Salah satu aplikasi yang mendukung penggunaan video interaktif dalam pembelajaran adalah Edpuzzle. Edpuzzle adalah platform pembelajaran berbasis video yang memungkinkan guru mengubah video menjadi media interaktif dengan cara menambahkan pertanyaan, komentar, catatan, atau audio di titik-titik tertentu dalam video (Aprinastuti, 2023). Dengan fitur tersebut, guru dapat memantau respons siswa terhadap video, mengevaluasi pemahaman mereka secara langsung, serta mendorong keterlibatan siswa secara lebih aktif dalam proses belajar. Purmintasari & Lesmana (2023) juga menjelaskan edpuzzle merupakan media pembelajaran yang membuat video interaktif dan memberikan pengalaman interaksi kepada peserta didik, pendidik juga memiliki kesempatan untuk memodifikasi pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan peserta didik itu sendiri.

Implementasi Edpuzzle dalam pembelajaran PAI BP menjadi solusi yang potensial untuk menjawab tantangan pembelajaran di era digital. Materi-materi seperti akidah, ibadah, akhlak, dan sejarah Islam dapat disajikan dalam bentuk video yang menarik dan kontekstual. Misalnya, tayangan kisah nabi, tata cara ibadah, atau nilai-nilai akhlak mulia dapat dikemas dalam bentuk video yang inspiratif, diselingi pertanyaan reflektif, serta dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam mengeksplorasi, memahami, dan menerapkan materi PAI BP.

Selain itu, penggunaan Edpuzzle juga memberikan keuntungan bagi guru. Guru dapat dengan mudah memilih video dari sumber terpercaya, seperti YouTube atau video pribadi, kemudian mengedit dan menyesuaikannya dengan kebutuhan pembelajaran (Sirri & Lestari, 2020). Guru juga dapat melihat statistik hasil pekerjaan siswa, mengetahui bagian video mana yang diulang atau dilewati, serta memberikan umpan balik yang bersifat personal. Hal ini tentu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membantu guru dalam melakukan evaluasi secara lebih objektif dan mendalam.

Kurniasih dkk., (2023) menjelaskan dalam penelitiannya bahwa respons peserta didik terhadap penggunaan bahan ajar video interaktif Edpuzzle memperoleh persentase 87%, yang menunjukkan bahwa itu sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar

video interaktif berbasis Edpuzzle sangat layak digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran PAI. Selain itu, terbukti dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dan membantu mereka memahami pelajaran, serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya, agar dilakukannya penelitian lebih mendalam terkait pengembangan konten video interaktif yang sesuai untuk pembelajaran PAI, yang fokus pada bagaimana membuat konten video interaktif yang paling efektif untuk pembelajaran PAI dengan memanfaatkan platform teknologi digital lainnya

Namun, dalam implementasinya, penggunaan Edpuzzle dalam pembelajaran PAI BP juga tidak terlepas dari tantangan. Di antaranya adalah keterbatasan akses perangkat dan jaringan internet, kesiapan guru dalam mengelola teknologi, serta kemampuan siswa dalam menggunakan aplikasi secara mandiri. Oleh karena itu, diperlukan strategi implementasi yang matang, pelatihan bagi guru, serta dukungan dari pihak sekolah agar proses pembelajaran berbasis Edpuzzle dapat berjalan dengan optimal (Chahnia, 2025).

Berdasarkan paparan di atas, penting dilakukan sebuah kajian atau penelitian yang mendalam mengenai implementasi media pembelajaran video interaktif menggunakan aplikasi Edpuzzle dalam pembelajaran PAI BP kelas VII di SMP. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas Edpuzzle dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, bagaimana tanggapan siswa terhadap media ini, serta apa saja kendala dan solusi yang dihadapi dalam pelaksanaannya. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif, khususnya dalam pendidikan agama Islam di tingkat SMP.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan deskriptif kualitatif adalah suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan dan menjelaskan suatu fenomena, peristiwa, atau proses sosial secara mendalam berdasarkan data-data yang bersifat naratif atau kata-kata, bukan angka (Zakariah dkk., 2020). Pendekatan ini dipilih karena tujuan penelitian adalah untuk menggambarkan secara mendalam proses implementasi media pembelajaran video interaktif Edpuzzle dalam pembelajaran PAI BP

Adapun jenis penelitian yang digunakan yaitu *field and research* atau penelitian lapangan. *Field and research* atau penelitian lapangan adalah jenis penelitian yang dilakukan secara langsung di lokasi atau tempat terjadinya fenomena yang diteliti, dengan tujuan untuk mengamati, memahami, dan menggali data dari realitas yang ada di lapangan (Nada & Sholeh, 2021)

Subjek dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran PAI BP kelas VII dan siswa kelas VII di salah satu SMP yang telah menggunakan media Edpuzzle dalam pembelajarannya. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi yang dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung untuk melihat secara langsung bagaimana Edpuzzle digunakan oleh guru dan siswa, lalu wawancara yang dilakukan dengan guru dan beberapa siswa untuk menggali pandangan mereka terhadap efektivitas dan kendala penggunaan Edpuzzle. Terakhir yaitu dokumentasi, berupa rekaman video pembelajaran, hasil tugas siswa, serta catatan guru mengenai proses pembelajaran.

Data yang telah dikumpulkan dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman didalam Ahmad & Muslimah (2021) , yaitu reduksi data dimana menyortir dan menyederhanakan data dari hasil observasi, wawancara, dan

dokumentasi, lalu penyajian data yaitu menyusun data dalam bentuk narasi deskriptif atau tabel agar lebih mudah dipahami. Yang terakhir penarikan kesimpulan dan verifikasi artinya pada tahapan ini menyimpulkan hasil temuan berdasarkan data yang valid dan telah diverifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa untuk belajar. Media pembelajaran video interaktif menggunakan aplikasi Edpuzzle adalah metode atau alat bantu pembelajaran yang memanfaatkan video sebagai media utama, di mana video tersebut diperkaya dengan fitur interaktif seperti pertanyaan, catatan, maupun komentar yang dapat diakses dan direspon secara langsung oleh peserta didik selama menonton video (Muliani & Tindaon, 2021).

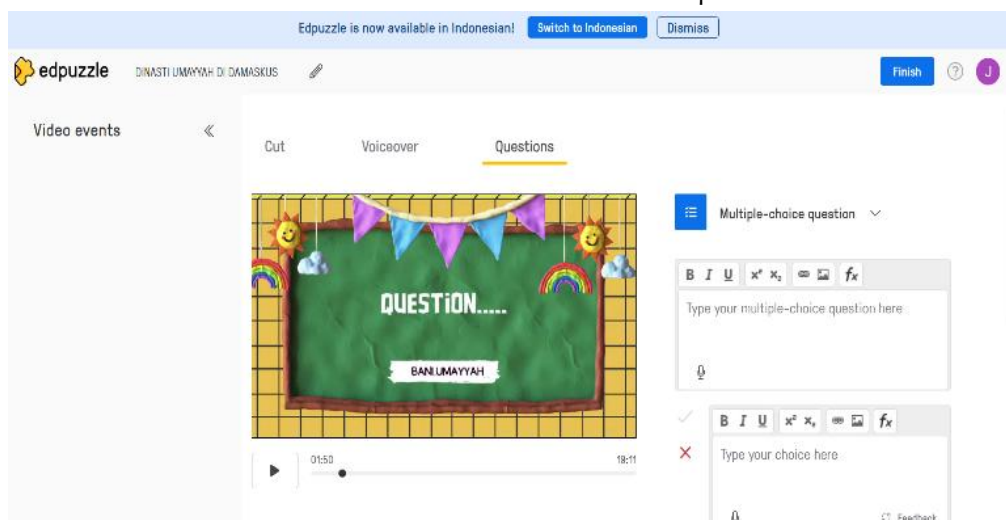
Edpuzzle sendiri adalah aplikasi berbasis web yang memungkinkan guru untuk mengedit, menambah soal, serta memantau aktivitas siswa saat belajar melalui video (Qadriani dkk., 2021). Edpuzzle memungkinkan guru menyisipkan pertanyaan, catatan, dan komentar ke dalam video untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Edpuzzle mengubah aktivitas menonton video yang bersifat pasif menjadi pengalaman belajar yang aktif dan reflektif. Platform ini juga mendukung model pembelajaran flipped classroom dan memungkinkan guru untuk memantau pemahaman siswa secara real-time melalui data penilaian formatif. Secara keseluruhan, Edpuzzle adalah media digital yang inovatif dan relevan untuk digunakan dalam pembelajaran abad ke-21 karena mampu memfasilitasi personalisasi, interaktivitas, dan efektivitas pembelajaran. Dalam hal ini media pembelajaran video interaktif menggunakan aplikasi Edpuzzle di implementasikan pada mata Pelajaran PAI BP materi tentang Sejarah perkembangan Bani Umayyah di Damaskus. Materi ini diajarkan dengan 3 kali pertemuan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, proses implementasi media pembelajaran menggunakan Edpuzzle pada mata pelajaran PAI BP dilakukan melalui beberapa tahapan, Adapun tahapan **pertama** dalam implementasi media pembelajaran video interaktif menggunakan aplikasi Edpuzzle ini yaitu tahapan perencanaan. Tahapan perencanaan adalah langkah awal yang dilakukan guru sebelum melaksanakan pembelajaran dengan media video interaktif menggunakan Edpuzzle. Tahapan ini bertujuan untuk menyiapkan seluruh komponen pembelajaran agar proses belajar berjalan efektif, terarah, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran PAI BP.

Pada tahapan ini guru dapat menyusun modul ajar yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan, dalam hal ini materi yang akan diajarkan yaitu Sejarah perkembangan Bani Umayyah di Damaskus. Guru dapat merumuskan tujuan pembelajaran dan menentukan metode dan strategi mengajar yang cocok. Setelah menyusun modul ajar, guru dapat menyusun materi video yang mana materi yang ditayangkan pada video sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan didalam modul ajar. Sesuai dengan tujuan pembelajaran, Adapun materi yang ditayangkan dalam video tersebut diantaranya yaitu: 1) Sejarah Berdirinya Bani Umayyah di Damaskus, 2) Kemajuan Islam Pada Masa Bani Umayyah di Damaskus, 3) Hikmah Mempelajari Sejarah Bani Umayyah di Damaskus.

Setelah menyusun materi video guru juga dapat menambahkan interaktivitas didalam video dengan menggunakan aplikasi Epuzzle. Dengan menggunakan aplikasi ini guru dapat menambahkan kuis dalam bentuk soal objektif ataupun essay.

Gambar 1. Menambahkan kuis melalui Edpuzzle



Setelah video pembelajaran dirancang dengan baik, guru juga dapat menyiapkan sarana prasaranya yang mendukung proses pembelajaran dengan menggunakan video tersebut, seperti menyediakan proyektor, speakears, dan HP atau tablet untuk siswa. Jika siswa tidak diperbolehkan membawa HP guru harus menyiapkan labor sekolah, dengan mengonfirmasikan kepada sekolah.

Setelah tahapan perencanaan dilakukan maka tahapan yang **kedua** yaitu tahapan pelaksanaan. Tahapan pelaksanaan ini merupakan proses penerapan langsung media pembelajaran Edpuzzle dalam kegiatan belajar mengajar. Setelah semua persiapan dilakukan di tahap perencanaan, guru mulai menggunakan video interaktif sebagai media utama pembelajaran bersama siswa. Tahapan ini bertujuan untuk: 1) Menyampaikan materi ajar secara interaktif dan menarik, 2) Mengaktifkan siswa dalam proses belajar, 3) Mengamati sejauh mana siswa memahami materi yang disampaikan melalui Edpuzzle.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran menggunakan video interaktif berbasis aplikasi Edpuzzle dimulai penyampaian tujuan pembelajaran dan petunjuk awal penggunaan video. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari itu, lalu memberikan pengantar mengenai video Edpuzzle yang akan dipelajari, serta menyampaikan petunjuk teknis (cara login, cara menjawab soal dalam video, dan waktu pengerjaan). Hal ini penting agar siswa memahami apa yang akan dipelajari dan bagaimana cara mengikuti pembelajarannya.

Setelah itu guru membagikan tautan video interaktif yang sudah disiapkan melalui platform seperti Google Classroom atau WhatsApp. Siswa diminta untuk menonton video melalui proyektor lalu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang muncul secara langsung di dalam video. Edpuzzle secara otomatis akan menghentikan video di titik-titik tertentu, meminta siswa menjawab sebelum bisa lanjut ke bagian berikutnya. Hal ini mendorong siswa untuk menyimak dengan serius.

Agar menambah pemahaman siswa guru dapat membahas materi yang berkaitan dengan soal yang dijawab oleh siswa sebelumnya, sehingga siswa dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang materi yang disampaikan dalam video.

Setelah pembelajaran berakhir, guru menugaskan kepada siswa secara berkelompok untuk membuat *time line* tentang Sejarah pada masa Bani Umayyah, sebagai proyek pada hari itu, dengan adanya proyek tersebut dapat menguatkan ingatan siswa

akan peristiwa dan perkembangan apa yang terjadi dari tahun ke tahun pada masa itu. Tahapan pelaksanaan ini bertujuan untuk membawa siswa langsung ke dalam pengalaman belajar yang aktif dan bermakna melalui video interaktif. Dalam proses ini, siswa bukan hanya menerima informasi, tetapi juga berpikir, merespon, dan merefleksi nilai-nilai PAI BP melalui interaksi dengan konten pembelajaran berbasis Edpuzzle

Setelah pembelajaran selesai dilakukan maka tahapan yang **ketiga** yaitu tahapan evaluasi dan tindak lanjut. Tahapan ini merupakan langkah penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran, serta upaya lanjutan untuk memperbaiki atau memperkuat pemahaman siswa setelah menggunakan media Edpuzzle. Evaluasi dilakukan tidak hanya terhadap hasil akhir (nilai), tetapi juga terhadap keaktifan, keterlibatan, dan proses belajar siswa selama menggunakan video interaktif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, pada tahapan evaluasi ini guru memberikan soal kuis yang dijawab oleh siswa tadi, dan meminta siswa untuk menjawab Kembali secara keseluruhan kuis yang ada, sehingga guru dapat melihat sejauh mana pemahaman siswa antara sebelum video pembelajaran ditayangkan dan juga dijelaskan oleh guru dengan setelah selesai pembelajaran, apakah ada peningkatan atau tidak. Hal ini dapat dilihat dari hasil skor jawaban siswa di aplikasi Edpuzzle, guru dapat membandingkan skor tersebut untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang telah diajarkan.

Selain itu evaluasi juga dapat dilakukan pada pertemuan selanjutnya, yang mana guru melakukan PH (penilaian harian) atau ulangan harian terkait materi yang telah diajarkan, agar guru dapat mengukur dan mengevaluasi pencapaian belajar siswa setelah menyelesaikan satu atau beberapa capaian pembelajaran. Bagi siswa yang belum tuntas atau nilainya masih rendah, guru memberi remedial dengan cara mengulang penjelasan secara langsung atau menugaskan menonton kembali video dengan bimbingan serta menyediakan latihan tambahan.

Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Aplikasi Edpuzzle Dalam Pembelajaran PAI BP

Dalam mengimplementasikan media video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Edpuzzle ini terdapat kelebihan dan kendala dalam proses pelaksanaannya. Adapun yang menjadi kelebihan dalam implementasi media video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Edpuzzle ini diantaranya yaitu:

1. Meningkatkan Keterlibatan Siswa; Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan video interaktif menggunakan Edpuzzle memaksa siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi melalui pertanyaan-pertanyaan yang muncul di dalam video. Hal ini mencegah siswa hanya menjadi penonton pasif dan mendorong keterlibatan aktif selama pembelajaran.
2. Membantu Pemahaman Materi Abstrak; Materi PAI BP seperti sejarah Bani Umayyah ini sering kali bersifat abstrak. Dengan adanya video interaktif menggunakan Edpuzzle guru dapat menyisipkan penjelasan, gambar, atau animasi untuk mempermudah siswa dalam memahami nilai-nilai keislaman. Padmawati & Pihung, (2022) menjelaskan bahwa bahan ajar berbasis edpuzzle dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran karena mampu mendorong peserta didik untuk berpartisipasi dalam diskusi, berpikir kritis, dan aktif menggali informasi.
3. Pembelajaran Mandiri dan Fleksibel; Siswa dapat mengakses video kapan pun dan di mana pun sesuai kecepatan belajarnya masing-masing. Ini sangat mendukung pembelajaran mandiri dan diferensiasi (siswa yang cepat bisa langsung lanjut, siswa yang lambat bisa mengulang). Hal ini sejalan dengan Kurniasih dkk (2023) yang

menjelaskan bahwa salah satu keuntungan menggunakan pembelajaran video interaktif adalah dapat memberikan peluang kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri dan fleksibel. Selain itu, video sangat mudah diakses dan dapat diulang berkali-kali ketika peserta didik belum memahami bagian tertentu dari materi.

4. Pemantauan Belajar Secara *Real-Time*; Guru dapat melihat siapa yang sudah menonton video, berapa persen ditonton, dan bagaimana hasil jawabannya secara otomatis. Ini sangat membantu dalam evaluasi formatif dan pemantauan keterlibatan siswa. Qadriani dkk. (2021) juga menjelaskan bahwa dengan aplikasi Edpuzzle peserta didik tidak dapat melewati (*skip*) isi video. Video juga akan otomatis berhenti jika siswa beralih tab. Hal ini dapat menjaga fokus peserta didik saat menonton video pembelajaran. Pendidik juga dapat mengetahui durasi menonton video serta statistik penyelesaian soal-soal yang dikerjakan peserta didik, misalnya pada video bagian tertentu berapa kali peserta didik melakukan pemutaran ulang, di soal mana peserta didik menjawab benar atau salah dan sebagainya
5. Mengurangi Ketergantungan pada Konvensional; Pembelajaran PAI sering kali diajarkan secara konvensional dengan ceramah, yang membuat siswa bosan. Dengan video interaktif menggunakan Edpuzzle, pembelajaran jadi lebih visual, menarik, dan menyenangkan bagi siswa. Sejalan dengan Kurniasih dkk. (2023) yang menjelaskan bahwa kelebihan menggunakan bahan ajar video interaktif, pembelajaran menjadi lebih praktis, lebih menyenangkan dan tidak membosankan, dan peserta didik dapat mengukur sendiri berapa banyak waktu dan tenaga yang harus dihabiskan untuk memperoleh nilai yang baik, memahami materi pelajaran dengan

Meskipun media pembelajaran video interaktif berbasis Edpuzzle terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI BP di SMP, terdapat beberapa kendala dan kekurangan yang dihadapi dalam implementasinya. Adapun yang menjadi kelemahan (kendala) implementasi media pembelajaran video interaktif menggunakan Edpuzzle pada mata pelajaran PAI BP diantaranya yaitu:

1. Keterbatasan Akses Teknologi; Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan tidak semua siswa memiliki perangkat (*tablet*, atau *smartphone*) yang memadai untuk mengakses Edpuzzle, terutama di lingkungan sekolah atau rumah dengan keterbatasan ekonomi. Koneksi internet yang tidak stabil atau terbatas juga menjadi hambatan utama, karena Edpuzzle membutuhkan akses internet yang baik agar video dapat diputar dan fitur interaktif berjalan optimal. Hal ini sejalan dengan Kurniasih dkk. (2023) yang menjelaskan bahwa kelemahan dari video interaktif berbasis edpuzzle ini adalah ketergantungan pada koneksi internet, koneksi internet yang baik diperlukan untuk mengakses dan menggunakan platform ini dengan lancar. Dibeberapa lingkungan, akses internet mungkin terbatas atau tidak stabil, sehingga bisa menghambat penggunaan Edpuzzle secara efektif
2. Keterbatasan pengetahuan siswa dan guru akan teknologi; Menggunakan teknologi dalam pembelajaran juga membutuhkan pengetahuan dalam penggunaannya (Zahwa & Syafi'i, 2022). Untuk menggunakan video pembelajaran interaktif guru harus mengerti dan kreatif dalam membuat video yang menarik. Tidak hanya itu, dalam penerapannya siswa juga dituntut tahu dengan teknologi, dan inilah yang menjadi kendalanya. Berdasarkan observasi yang dilakukan masih banyak siswa yang kurang mengerti akan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, contohnya siswa tidak mengerti cara mengakses video, padahal sudah diberi tahu secara teknis video harus diakses melalui aplikasi chrome, sedangkan di HP siswa tidak ada aplikasi chrome, dan

siswa juga tidak mengerti cara mendownload aplikasi tersebut. Keterbatasan pengetahuan teknologi pada guru dan siswa, seperti tidak tahu cara mengakses video melalui aplikasi tertentu atau tidak mengetahui cara mengunduh aplikasi yang diperlukan, merupakan kendala nyata dalam implementasi media pembelajaran video interaktif berbasis Edpuzzle. Guru membutuhkan kreativitas dan pengetahuan teknologi untuk membuat video menarik, sementara siswa juga harus memiliki literasi digital agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik (Phelia dkk., 2021).

KESIMPULAN

Implementasi media pembelajaran video interaktif menggunakan aplikasi Edpuzzle dalam mata pelajaran PAI BP kelas VII di SMP dilakukan melalui tiga tahapan utama: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi serta tindak lanjut. Pada tahap perencanaan, guru merancang modul ajar, memilih atau membuat video yang relevan dengan materi sejarah Bani Umayyah, dan menyisipkan soal interaktif ke dalam video. Tahap pelaksanaan melibatkan penyampaian video melalui platform seperti Google Classroom dan WhatsApp, di mana siswa diminta menonton dan menjawab pertanyaan secara langsung dalam video. Edpuzzle memfasilitasi interaksi dengan cara menghentikan video di titik-titik tertentu agar siswa berpikir dan menjawab sebelum melanjutkan. Tahap evaluasi dilakukan dengan meninjau skor siswa pada Edpuzzle, membandingkan pemahaman siswa sebelum dan sesudah pembelajaran, serta memberi kesempatan untuk remedial dan pengayaan berdasarkan hasil evaluasi. Keseluruhan implementasi ini terbukti meningkatkan partisipasi aktif siswa dan membantu guru dalam mengelola dan memantau proses belajar dengan lebih sistematis.

Penggunaan Edpuzzle memberikan dampak positif yang signifikan terhadap minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI BP. Video interaktif membantu siswa memahami materi abstrak secara lebih konkret dan menyenangkan, terutama dalam topik sejarah Islam. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi selama proses pembelajaran, lebih fokus saat menyimak materi, dan mampu menjawab soal-soal reflektif dengan baik. Guru juga memperoleh manfaat dari fitur monitoring real-time, sehingga dapat melihat keaktifan siswa, bagian video yang diulang, dan tingkat penguasaan materi secara lebih objektif. Dengan demikian, Edpuzzle tidak hanya meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar, tetapi juga memperkuat keterlibatan dan tanggung jawab siswa terhadap proses belajarnya sendiri. Namun, tantangan seperti keterbatasan akses teknologi dan literasi digital tetap menjadi catatan penting. Hal ini perlu disiasati dengan pelatihan guru, penyediaan fasilitas belajar yang memadai, serta strategi implementasi yang inklusif agar semua siswa dapat merasakan manfaat pembelajaran digital secara merata.

REFERENSI

- Ahmad, A., & Muslimah, M. (2021). Memahami Teknik Pengolahan dan Analisis Data Kualitatif. *Proceedings of Palangka Raya International and National Conference on Islamic Studies (PINCIS)*, 1(1).
- Ainiyah, N. (2013). Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam. *Al-Ulum*, 13(1), 25–38.
- Aprinastuti, C. (2023). *Special Book for Media Tutorial ICT-Based Learning*. Stiletto Book.

- Aziz, A. A., Hidayatullah, A. S., Budiyantri, N., & Ruswandi, U. (2020). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar. *Taklim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 18(2), 131–146.
- Chahnia, J. (2025). *Pengembangan Video Interaktif Berbantuan Aplikasi Edpuzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Critical Thinking Siswa Pada Pembelajaran PAI Di SMPN 1 Rambatan* [Masters, UIN Imam Bonjol Padang].
- Chahnia, J., Kosim, M., & Rehani, R. (2024). Development of Android-Based Handout Learning Media for Fiqh Subjects at Madrasah Aliyah. *Murabby: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 11–21.
- Indriani, N., Aisyah, A. N., & Elok, F. N. (2021). Pembelajaran Satu Arah Menyebabkan Pembelajaran Matematika Tidak Bermakna. *Jurnal Amal Pendidikan*, 2(3), 196.
- Kotimah, E. K. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Audio Visual Berupa Video Animasi Berbasis Powtoon Dalam Pembelajaran IPA. *Katera: Jurnal Sains dan Teknologi*, 1(1), 5–12.
- Kurniasih, S. R., Nugraha, M. S., & Muslih, H. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif berbasis Edpuzzle dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 8(2), 275–294.
- Muliani, E., & Tindaon, J. (2021). Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar bagi Guru di SD Negeri 104333 Marubun Tahun 2021. *ABDIMAS MANDIRI-Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(2), 77–80.
- Nada, I., & Sholeh, M. M. A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Prosiding Konstelasi Ilmiah Mahasiswa Unissula (KIMU) Klaster Humanoira*, 1(1).
- Padmawati, N. N., & Pihung, E. S. (2022). Mengembangkan pembelajaran Digitalisasi di Era Society 5.0. *Widyadari*, 23(2), 378–388.
- Phelia, A., Pramita, G., Susanto, T., Widodo, A., & Putra, R. A. M. (2021). Peningkatan Pengetahuan Animasi Video dan Robotik Dalam Penerapan Project Base Learning Di SMA IT Baitul Jannah. *Jurnal Cemerlang: Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(1), 98–108.
- Purmintasari, Y. D., & Lesmana, C. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Edpuzzle dalam Pembelajaran Sejarah. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah dan Pendidikan*, 7(2), 197–209.
- Qadriani, N. L., Hartati, S., Dewi, A., & Selatan, J. (2021). Pemanfaatan Youtube dan Edpuzzle Sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia p-ISSN*, 2655, 6227.
- Sirri, E. L., & Lestari, P. (2020). Implementasi Edpuzzle Berbantuan Whatsapp Group Sebagai Alternatif Pembelajaran Daring Pada Era Pandemi. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 5(2), 67–72.

- Zahro, F., Syahda, S. L., & Ni'mah, L. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Pemahaman Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP Namira. *Journal of Islamic Education and Pedagogy*, 2(01), 69–77.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61–78.
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. M. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research and Development (R n D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.