YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v5i6.7948

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS *EDPUZZLE* SEBAGAI BAHAN AJAR PELAJARAN AL-QUR'AN HADIS MATERI SURAH AL-A'LA KELAS VIII MTsN 1 PALANGKARAYA

Development of Edpuzzle-Based Instructional Videos as Teaching Materials for the Qur'an Hadith Subject on Surah *Al-A'la* for Grade VIII at MTsN 1 Palangkaraya

Khairunnisa & Jasiah
UIN Palangka Raya
khairunnisa.spt89@gmail.com; Jasiah@iain-palangkaraya.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Oct 7, 2025	Oct 30, 2025	Nov 11, 2025	Nov 16, 2025

Abstract

The low level of student participation and understanding in *Al-Qur'an Hadis* instruction—particularly in the study of Surah *Al-A'la*—poses a challenge to creating an effective and meaningful learning process. This study aims to develop an interactive video-based learning medium using Edpuzzle, tailored to the characteristics of eighth-grade students and designed to enhance their comprehension of the material. The research employed the ASSURE development model, which includes analyzing learners' needs and characteristics, defining learning objectives, selecting relevant media, integrating digital technology, engaging learners actively, and conducting media evaluation and revision. Validation results indicate that the Edpuzzle interactive video received feasibility scores of 83% from media experts and 81% from content experts, suggesting it is suitable for instructional use. A trial

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

involving 20 students yielded a positive response, with an average satisfaction rate of 90%. Students reported that Edpuzzle made learning more enjoyable, varied, and helpful in understanding the content of Surah *Al-A'la* through visualization and interactive features. These findings conclude that Edpuzzle positively contributes to improving student motivation and comprehension by delivering content in a structured and communicative manner. The implications suggest that interactive digital media such as Edpuzzle are appropriate for broader application in religious education and hold potential to foster students' critical thinking skills and digital literacy in the technological era.

Keywords: Edpuzzle; ASSURE Model; Interactive Video; Surah *Al-A'la*; *Al-Qur'an Hadis* Learning

Abstrak: Rendahnya partisipasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis, khususnya pada materi Surah Al-A'la, menjadi tantangan dalam menciptakan proses belajar yang efektif dan bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video interaktif berbasis Edpuzzle yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas VIII dan mampu meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Metode penelitian yang digunakan adalah model pengembangan ASSURE, yang meliputi analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, penetapan capaian pembelajaran, pemilihan media yang relevan, pemanfaatan teknologi digital, pelibatan aktif peserta didik, serta evaluasi dan revisi media. Hasil validasi menunjukkan bahwa video interaktif Edpuzzle memperoleh skor kelayakan sebesar 83% dari ahli media dan 81% dari ahli materi, yang menandakan media ini layak digunakan dalam pembelajaran. Uji coba terhadap 20 siswa menghasilkan respons positif dengan tingkat kepuasan rata-rata 90%, di mana siswa menyatakan bahwa Edpuzzle membuat pembelajaran lebih menyenangkan, variatif, dan membantu dalam memahami kandungan Surah Al-A'la melalui visualisasi serta fitur interaktif. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Edpuzzle berkontribusi positif terhadap peningkatan motivasi dan pemahaman siswa melalui penyajian materi yang terstruktur dan komunikatif. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa media digital interaktif seperti Edpuzzle layak diterapkan secara lebih luas pada materi keagamaan lainnya dan berpotensi mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis serta literasi digital peserta didik di era teknologi.

Kata Kunci: Edpuzzle; Model ASSURE; Video Interaktif; Surah Al-A'la; Pembelajaran Al-Qur'an Hadis

PENDAHULUAN

Pendidikan dipandang sebagai proses yang berkelanjutan dan berlangsung sepanjang hayat tanpa pernah berakhir. Ini merupakan upaya yang disadari dan terorganisir untuk membangun lingkungan serta pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik berperan aktif dalam mengembangkan potensi mereka secara maksimal. Melalui pendidikan, diharapkan terbentuk individu yang memiliki nilai-nilai spiritual dan agama yang kuat,

kemampuan untuk mengontrol diri, pribadian yang berakhlak mulia, cerdas, dan memiliki keterampilan praktis yang bermanfaat bagi dirinya, masyarakat, serta bangsa, menjadi ciri pribadi yang baik dan membawa manfaat luas (Yumriani, 2022). Pendidikan juga dipandang sebagai proses yang berlangsung seterusnya dan tidak mengenal akhir, yang menjadi tanggung jawab bersama, terutama oleh negara (Faqih, 2024). Dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi, sistem pendidikan kini mengalami perubahan besar dalam metode penyampaian materi serta pola interaksi antara pendidik dan peserta didik(Arlinayanti & Svari, 2024).

Pada masa digital sekarang ini, pendidik dan guru memiliki peluang untuk mengembangkan proses pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai teknologi modern yang tersedia (Ningsih et al., 2024). Perkembangan teknologi digital menuntut lembaga pendidikan mengintegrasikan teknologi informasi dalam proses pembelajaran untuk menjaga relevansi dan mutu pembelajaran. Integrasi teknologi tidak hanya memperluas akses, tetapi juga membuka peluang inovasi instruksional dalam merancang bahan ajar yang mampu mereduksi abstraksi materi dan meningkatkan keterlibatan peserta didik. Untuk berhasil, integrasi tersebut memerlukan perancangan pedagogis yang sesuai dengan kemampuan guru dalam memanfaatkan media digital (Maunah et al., 2022). Namun demikian, masih banyak lembaga pendidikan yang bertahan pada metode konvensional sehingga proses pembelajaran menjadi kurang interaktif dan tidak mampu sepenuhnya memenuhi kebutuhan belajar peserta didik pada era digital.

Kondisi lapangan menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran di kelas, guru masih cenderung menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan membaca buku teks, sehingga pembelajaran berjalan satu arah dan kurang interaktif. Hal ini menyebabkan peserta didik cepat merasa jenuh dan kurang termotivasi karena minimnya penggunaan media yang menarik dan melibatkan mereka secara aktif. Maka diperlukannya inovasi pembelajaran berbasis teknologi untuk menciptakan suasana belajar yang sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman seperti video pembelajaran video adalah media yang menampilkan gambar bergerak yang disertai suara, sehingga dapat menyempaikan pesan, informasi, atau ceita secara visual dan audio sekaligus (Hasanah & Johan Supratman Hadi, 2025). Melalui perpaduan elemen visual dan auditori tersebut, video mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih nyata, menarik, dan mudah dipahami seperti video pembelajaran interaktif (Subhan et al., 2025). Penggunaan video juga membantu peserta didik memahami materi dengan lebih cepat karena mereka dapat melihat contoh langsung dan mendengarkan penjelasan secara

bersamaan (Biassari & Putri, 2024). Hal ini menjadikan video menjadi salah satu sarana pembelajaran yang efisien untuk digunakan dalam berbagai mata pelajaran, baik secara tatap muka maupun pembelajaran daring (Parlindungan et al., 2020).

Video pembelajaran interaktif adalah media belajar berbasis video yang tidak hanya menyajikan gambar dan suara, tetapi juga dilengkapi dengan fitur interaksi seperti tombol pilihan, kuis, umpan balik, navigasi mandiri, dan aktivitas respon peserta didik (Annisa et al., 2023). Jenis video ini memungkinkan peserta didik memperoleh kesempatan untuk ikut berkontribusi, mengontrol jalannya pembelajaran, serta berinteraksi dengan materi sehingga proses belajar menjadi lebih menarik, bermakna, dan meningkatkan pemahaman konsep (Rizqiyani et al., 2024). Dalam proses pengembangan video pembelajaran interaktif, *Edpuzzle* merupakan salah satu platform yang kerap dipilih dan dimanfaatkan oleh para pendidik.

Edpuzzle adalah sebuah platform yang membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran melalui video interaktif. Dengan menggunakan video berbasis *Edpuzzle*, guru dapat menambahkan pertanyaan pada bagian-bagian tertentu dari video. Saat pertanyaan muncul, video akan berhenti secara otomatis dan dilanjutkan kembali setelah peserta didik memberikan jawaban. Fitur ini membuka peluang kepada peserta didik dan pendidik untuk berinteraksi secara aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Sinaga & Adlini, 2025). Guru dapat menyesuaikan video yang diunggah ke aplikasi *Edpuzzle* agar selaras dengan kebutuhan pembelajaran (Fauziah et al., 2024). Penelitian sebelumnya oleh Padmawati dan Pihung (2022) membuktikan bahwa penerapan bahan ajar berbasis *Edpuzzle* efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran, karena dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam berdiskusi, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta mendorong mereka untuk lebih giat dalam mencari dan mengeksplorasi informasi (Kurniasih et al., 2023).

Menurut perspektif media pembelajaran dalam Islam, media yang tepat dalam menyampaikan materi agama, sangat penting agar pesan ajaran dapat diterima secara utuh dan efektif. Dalam kajian *Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an dan Al-Hadits* disebutkan bahwa media pembelajaran berperan besar dalam menjangkau cakupan informasi yang lengkap dan tepat sasaran, sehingga keberhasilan proses pendidikan agama dipengaruhi oleh pemilihan media yang sesuai (Azizah, 2021). Mata pelajaran Al-Qur'an Hadis pada tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs) mempunyai tujuan untuk meningkatkan kompetensi peserta didik dalam membaca, memahami, menghayati, serta mengamalkan isi kandungan Al-Qur'an dan Hadis melalui kompetensi-kompetensi yang diatur dalam silabus dan buku

ajar resmi Kementerian Agama. Untuk kelas VIII, salah satu materi yang dipelajari adalah surah-surah pendek beserta pemahaman makna, ketentuan bacaan (tajwid sederhana), dan penerapan nilai-nilai ajaran dalam kehidupan sehari-hari. Dokumen silabus dan buku Al-Qur'an- Hadits untuk MTs menjadi acuan utama penentuan tujuan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi (Usup Sidik, 2020). Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan pengembangan video pembelajaran berbasis *Edpuzzle* pada materi Surah Al-A'la kelas VIII MTsN 1 Palangkaraya merupakan langkah strategis dalam mewujudkan pembelajaran Al-Qur'an Hadis yang lebih interakti.

METODE

Penelitian ini tergolong dalam jenis penelitian *Research and Development* (R&D) yang dilaksanakan dengan menggunakan model ASSURE sebagai kerangka utama pelaksanaannya. Model ini mencakup enam tahap penting, yaitu menganalisis karakteristik dan kebutuhan menganalisis karakteristik peserta didik (Analyze Learners), menetapkan tujuan pembelajaran (State Performance Objectives), menentukan atau menyesuaikan media yang relevan (Select or Modify Media), memanfaatkan teknologi, media, dan bahan ajar dalam proses pembelajaran (Utilize Technology, Media, and Materials), melibatkan peserta didik secara aktif selama kegiatan belajar (Require Learner Participation), serta melaksanakan evaluasi dan revisi guna menyempurnakan produk yang dihasilkan (Evaluate and Revise). Model ini diterapkan untuk merancang dan menguji produk pendidikan berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Edpuzzle* (Rahmah & Jasiah, 2025). Proses pengembangan dilaksanakan secara sistematis dan terencana agar hasil pembelajaran yang diperoleh dapat lebih optimal, sesuai dengan pandangan Lubis & Maulida (2024) yang menekankan pentingnya penerapan langkah-langkah desain pembelajaran secara terstruktur. Teknik yang di gunakan dalam pengumpula data yaitu: wawancara, observasi, dan penyebaran kuesioner, dengan fokus penelitian pada pengembangan media video pembelajaran interaktif berbasis *Edpuzzle* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas VIII dengan pokok bahasan Surah Al-A'la.

HASIL

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran berupa video interaktif berbasis *Edpuzzle* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas VIII dengan fokus materi Surah Al-A'la. Model pengembangan *ASSURE* digunakan dalam

penelitian ini untuk memastikan proses perancangan media berlangsung secara terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Model *ASSURE* mencakup enam tahapan yang saling berhubungan, yaitu *Analyze Learners, State Performance Objectives, Select or Modify Media, Utilize Technology, Media, and Materials, Require Learner Participation, serta Evaluate and Revise.*

Tahap pertama, *Analyze Learners* (menganalisis peserta didik), adalah langkah paling awal dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis model *ASSURE,* karena pada tahap ini peneliti berupaya memahami secara mendalam karakteristik, kemampuan, serta kebutuhan peserta didik yang menjadi subjek penelitian. Analisis dilakukan terhadap peserta didik kelas VIII MTs yang menjadi objek utama penerapan media pembelajaran berbasis *Edpuzzle*. Tujuan utama dari analisis ini adalah untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai latar belakang akademik, tingkat kemampuan awal dalam memahami materi Al-Qur'an Hadis, serta kesiapan mereka dalam mengikuti pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi digital. Analisis juga mencakup pengalaman peserta didik dalam menggunakan perangkat digital, seperti komputer, gawai, atau platform pembelajaran daring yang pernah mereka gunakan sebelumnya. Dari hasil pengumpulan data melalui kuensioner, observasi, dan wawancara, diperoleh keterangan bahwa kebanyakan peserta didik memiliki ketertarikan yang cukup tinggi terhadap penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar, karena dianggap lebih menarik dan tidak membosankan. Namun, ditemukan pula bahwa sebagian dari mereka masih memiliki keterbatasan dalam penguasaan teknis, seperti cara mengakses platform pembelajaran, memahami navigasi media interaktif, serta mengelola waktu saat menggunakan media berbasis video. pada tahap ini peneliti menyimpulkan bahwa pendampingan guru dan pengarahan yang terstruktur sangat dibutuhkan agar peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan optimal.

Tahap kedua, *State Performance Objectives* (merumuskan tujuan pembelajaran), Pembelajaran ini bertujuan utama untuk membuat peserta didik mampu memahami isi.dan makna Surah Al-A'la, menjelaskan kandungan nilai-nilai keimanan di dalamnya, serta mengamalkannya dalam keseharian melalui pembelajaran berbasis video interaktif.

Tahap ketiga, *Select or Modify* Media (Pemilihan dan Modifikasi Media), Pemilihan *Edpuzzle* didasarkan pada keunggulannya yang memungkinkan penyisipan pertanyaan, narasi, serta evaluasi langsung di dalam video. Peneliti mengembangkan video pembelajaran Surah Al-A'la dengan menambahkan penjelasan, bacaan ayat, dan terjemahan untuk memperkuat pemahaman peserta didik. Media ini kemudian disesuaikan dengan karakteristik peserta didik

dan kebutuhan kurikulum Al-Qur'an Hadist kelas VIII MTsN 1 Palangka Raya.

Tahap ke empat, *Utilize Technology*, Media, and Materials (Pemanfaatan Media dan Teknologi)**.** Dengan dilakukannya uji coba kepada peserta didik kelas VIII MTsN 1 Palangka Raya dengan jumlah peserta didik sebanyak 20 orang, menggunakan media *Edpuzzle* berbentuk video sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran. Peneliti menampilkan video pembelajaran interkatif melalui layar monitor di kelas agar peserta didik bisa menonton dengan jelas video tentang Surah Al-A'la. Berikut adalah tampilan gambar video tentang surah Al-a'la menggunakan media *Edpuzzle*.



Gambar 1. Tampilan Video



Gambar 2. Tampilan video dari website *Edpuzzle*

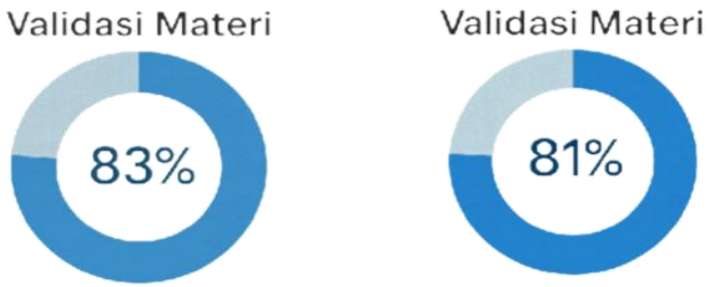
Tahap ke lima, Require Learner Participation (Melibatkan Partisipasi Peserta Didik) artinya peserta didik turut terlibat secara langsung dalam keseluruhan proses pembelajaran.

melalui kegiatan menonton video di kelas. Partisipasi aktif ini mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, memahami isi kandungan ayat, dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Melalui aktivitas ini, kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik berkembang secara seimbang, sejalan dengan rumusan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.. Setelah kegiatan pembelajaran, peneliti membagi 20 orang peserta didik menjadi 4 kelompok yang dimana 1 kelompok terdiri dari 5 orng dan peserta didik di minta agar mengisi angket respons bersama teman kelompok nya untuk mengetahui pendapat peserta didik tentang penggunaan media *Edpuzzle* dalam pembelajaran tersebut. Berikut adalah hasil respons para peserta didik dalam penggunaan media *Edpuzzle*.

Tabel 1. Angket Respon Peserta Didik

No	Pernyataan	S	TS
1	Video pembelajaran melalui *Edpuzzle* mudah dipahami karena disertai dengan narasi yang jelas.	4	0
2	Narasi dalam video membantu saya lebih fokus dan memahami isi materi yang disampaikan.	2	2
3	Media *Edpuzzle* membuat pembelajaran terasa menarik dan tidak membosankan.	4	0
4	Isi kandungan ayat yang muncul di dalam video membantu saya memahami materi dengan lebih baik.	4	0
5	Saya merasa senang belajar menggunakan *Edpuzzle* karena dapat mengulang bagian video yang belum saya pahami.	4	0

Berdasarkan angket yang di isi para peserta didik terhadap penggunaan media *Edpuzzle* dalam pembelajaran surah Al'ala memperoleh hasil dengan rata-rata persentase sebanyak 90%, dengan sebagian besar para peserta didik menyatakan bahwa penggunaan media *Edpuzzle* sangat menarik, menyenangkan dan mudah di pahami.



Gambar 3: Hasil validasi

Tahap ke enam atau tahapan terakhir, *Evaluate and Revise* (Evaluasi dan Revisi) yaitu evaluasi atau validasi yang dilakukan dalam dua bentuk, meliputi validasi dari ahli media dan ahli materi, serta pelaksanaan uji coba lapangan. Hasil validasi ahli media menunjukkan persentase kelayakan sebesar 83%, yang menunjukkan bahwa media *Edpuzzle* layak digunakan dengan revisi kecil pada aspek tampilan dan kejelasan suara. Validasi ahli materi memperoleh hasil sebesar 81%, menunjukkan bahwa isi video sudah sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran. Uji coba lapangan kepada peserta didik menunjukkan respon positif dengan tingkat ketertarikan dan pemahaman mencapai 90%.

PEMBAHASAN

Temuan penelitian memperlihatkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Edpuzzle* yang dikembangkan memperoleh apresiasi yang sangat baik, baik dari para validator maupun dari peserta didik. Penilaian ahli media yang mencapai persentase 83% menunjukkan bahwa aspek teknis seperti kualitas visual, kejernihan audio, dan kemudahan pengoperasian telah memenuhi kriteria kelayakan yang diharapkan dalam sebuah media pembelajaran. Kondisi ini menandakan bahwa media tersebut telah mampu menghadirkan tampilan yang nyaman, suara yang jelas, serta navigasi yang mudah sehingga proses belajar dapat berlangsung secara lebih optimal dan tidak menghambat pemahaman siswa terhadap materi.

Dari sisi isi pembelajaran, validasi yang diberikan oleh ahli materi dengan skor 81% mengindikasikan bahwa penyajian konten dalam video telah sesuai dengan kurikulum Al-Qur'an Hadis kelas VIII. Bahasa yang digunakan juga dinilai komunikatif serta mudah dipahami oleh peserta didik. Hasil ini menguatkan pendapat beberapa penelitian sebelumnya yang menyebutkan bahwa media interaktif seperti *Edpuzzle* mampu membantu siswa memahami materi keagamaan karena materi disajikan melalui kombinasi teks, narasi, dan tampilan visual yang menarik serta mudah diikuti oleh berbagai tipe pembelajar.

Respons peserta didik pada tahap uji coba lapangan yang melibatkan 20 siswa pun menunjukkan hasil yang sangat positif, dengan rata-rata skor mencapai 90%. Peserta didik merasa bahwa penggunaan *Edpuzzle* membuat pembelajaran lebih variatif, tidak membosankan, dan membantu mereka mengerti kandungan ayat-ayat pada Surah Al-A'la dengan lebih mudah. Fitur interaktif berupa pertanyaan yang muncul selama video berlangsung mendorong siswa untuk berpikir lebih kritis dan aktif, sejalan dengan pendapat para peneliti yang menegaskan bahwa *Edpuzzle* efektif dalam meningkatkan fokus,

keterlibatan, dan kemampuan berpikir siswa karena pembelajaran berlangsung secara dua arah (Oktaviani et al., 2025).

Keterlibatan peserta didik secara langsung dalam proses belajar menggunakan *Edpuzzle* ini juga sejalan dengan prinsip-prinsip dalam model ASSURE yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran. Model tersebut menekankan bahwa pengalaman belajar akan lebih bermakna ketika siswa berpartisipasi aktif sehingga mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi juga membangun pemahaman melalui interaksi dengan materi (Zamhariroh et al., 2025). Pendekatan ini sejalan dengan pandangan para ahli pendidikan yang menyebutkan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar.

Secara keseluruhan, penggunaan *Edpuzzle* memberikan dampak positif terhadap motivasi dan pemahaman siswa dalam mempelajari Surah Al-A'la. Media ini tidak hanya menawarkan perpaduan visual dan audio yang menarik, tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi sehingga suasana belajar menjadi lebih hidup dan bermakna. Sejalan dengan penelitian terdahulu, video pembelajaran interaktif terbukti mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan, serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Dengan demikian, *Edpuzzle* dapat dianggap sebagai media pembelajaran yang inovatif dan relevan di era digital, karena mampu mengintegrasikan aspek teknologi dengan nilai-nilai keagamaan sehingga pembelajaran Al-Qur'an Hadis di madrasah menjadi lebih menarik, kontekstual, dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menjawab tujuan untuk menguji kelayakan dan efektivitas media pembelajaran berbasis *Edpuzzle* dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis kelas VIII, khususnya pada materi Surah Al-A'la. Hasil validasi menunjukkan bahwa media dinilai layak, dengan skor dari ahli media sebesar 83% dan ahli materi sebesar 81%, yang mencerminkan kesesuaian konten dan tampilan dengan standar pembelajaran. Uji coba lapangan terhadap 20 peserta didik menghasilkan respons sangat positif dengan rata-rata 90%, yang mengindikasikan bahwa *Edpuzzle* mampu meningkatkan pemahaman, minat, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Integrasi unsur audio, visual, dan fitur interaktif terbukti mendukung pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah diakses.

Studi ini berkontribusi dengan (1) memperkuat landasan teoretis dalam pengembangan media pembelajaran digital interaktif melalui penerapan model *ASSURE* dalam konteks pembelajaran keagamaan, (2) menyajikan bukti empiris tentang kelayakan dan efektivitas *Edpuzzle* sebagai alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik jenjang SMP, dan (3) memberikan implikasi praktis bagi guru dalam mengembangkan media yang mampu menggabungkan teknologi dan nilai-nilai keagamaan secara kontekstual dan menarik. Secara keseluruhan, temuan ini menegaskan bahwa *Edpuzzle* merupakan solusi pedagogis yang relevan dan inovatif dalam mendukung pembelajaran berbasis digital yang interaktif.

Berdasarkan keterbatasan jumlah peserta dan cakupan materi, penelitian lanjutan disarankan untuk (1) menguji efektivitas *Edpuzzle* dengan jumlah peserta didik yang lebih besar dan pada jenjang pendidikan yang berbeda guna meningkatkan generalisasi temuan, (2) mengembangkan fitur tambahan seperti evaluasi otomatis atau aktivitas berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) untuk meningkatkan kedalaman belajar, dan (3) mengevaluasi pengaruh media terhadap kemampuan berpikir kritis, literasi digital, serta penguatan karakter keagamaan peserta didik agar pemanfaatannya lebih optimal dalam konteks pembelajaran abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

Annisa, M. N., Rifki, M., & Taufiqurrochman, R. (2023). Tekhnologi Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Kabupaten Gorontalo. *Jurnal Sustainable*, *6*(2), 378–388. https://doi.org/10.32923/kjmp.v6i2.3575

Arlinayanti, K. D., & Svari, N. M. F. D. (2024). Perubahan Paradigma Pendidikan Melalui Pemanfaatan Teknologi di Era Global. *Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, *4*(3), 50–63. https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/metta

Azizah, S. N. (2021). Siti Nur Azizah-2021-Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an dan Al-Hadits. *Jurnal Literasiologi*, *6*(1), 67. https://doi.org/10.47783/literasiologi.v6i1.242

Biassari, I., & Putri, K. E. (2024). Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, *2*(7), 62–74.

Faqih, M. W. (2024). Jurnal Dirosah Islamiyah. *Jurnal Dirosah Islamiyah Volume*, *6*(1), 237–254. https://doi.org/10.17467/jdi.v6i2.1351

Fauziah, A., Agustiani, T., & Supendi, D. A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Edpuzzle* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Pada Siswa Kelas Xi Sma Negeri 1 Jampangkulon Tahun Ajar 2022/2023. *Bahtera Indonesia; Jurnal*

Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia, *9*(1), 141–155. https://doi.org/10.31943/bi.v9i1.565

Hasanah, N., & Johan Supratman Hadi, H. (2025). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa. *Jurnal Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar*, *3*(2), 40–47. https://doi.org/10.63987/ynkbse97

Kurniasih, S. R., Nugraha, M. S., & Muslih, H. (2023). Pengembangan bahan ajar video interaktif berbasis *Edpuzzle* dalam pembelajaran penddikan agama islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, *8*(2), 276–294. https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8(2).14513

Maunah, B., Islam, U., Sayyid, N., & Rahmatullah, A. (2022). Pendidikan dalam berbagai pendekatan dan teori pendidikan. *Cendekia : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *16*(1), 40–53. https://doi.org/10.30957/cendekia.v16i1.717.dalam

Ningsih, A. M., Santidar, A. D., Alpianor, & Azis, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Misi Petualangan pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas XI di MAN Kota Palangka Raya. *JUPERAN: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *03*(02), 473–481.

Oktaviani, D., Sabil, H., & Junita, R. (2025). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan *Edpuzzle* Berbasis STEM untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, *5*(3), 1121–1131. https://doi.org/10.51574/kognitif.v5i3.2566

Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., & Yulinar, D. (2020). Efektivitas media pembelajaran berbasis video pembelajaran dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*.

Rahmah, M., & Jasiah, J. (2025). Pengembangan Video Interaktif Berbasis *Edpuzzle* pada Model ASSURE dalam Mata Pelajaran Fikih Kelas X MA Hidayatul Insan Palangka Raya. *Jurnal Sains Student Research*, *3*(1), 468–478. https://doi.org/10.61722/jssr.v3i1.3560

Rizqiyani, R., Karnita, N., Laela, W., Wati, K., & Rasilah, R. (2024). Pembelajaran Bangun Ruang Menggunakan Media Video Animasi. *Didactical Mathematics*, *6*(2), 222–229. https://doi.org/10.31949/dm.v6i2.10552

Sinaga, A., & Adlini, M. N. (2025). *Multimedia Interaktif Berbasis Edpuzzle : Upaya Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Biologi*. *13*(3), 1775–1789. https://doi.org/10.33394/bioscientist.v13i3.17052

Subhan, M., Tasya, C. A., Rahmadia, K. M., Artha, M. A., & Lestari, N. T. P. (2025). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa: Studi Literatur. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran | E-ISSN: 3026-6629*, *2*(4), 974–980.

Usup Sidik. (2020). *Al-Quran Hadist MTs Kelas Viii*. Kementerian Agama RI

Yumriani, A. R. B. S. A. M. A. F. Y. K. (2022). Pmberdyaan Pendidikan Agama Islam di Sekolah. *PT.Fajar Interpratama Mandiri*, *2*(1), 43.

Zamhariroh, N. M., Soraya, I., & Kurjum, M. (2025). Analisis Model ASSURE dalam Pembelajaran SKI Berbasis Digital Storytelling: Penggunaan Plotagon Sebagai Media Interaktif. *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *9*(1), 97–115. https://doi.org/10.32332/tarbawiyah.v9i1.10423