

## Optimalisasi Penggunaan Video Interaktif Berbasis *Edpuzzle* Dalam Pembelajaran PAI di Kelas VIII SMP Negeri 2 Kutawaluya

Lulu Nur Labibah<sup>1</sup>✉, Iwan Hermawan<sup>2</sup>, Nurhasan<sup>3</sup>

Program Pendidikan Agama Islam, Universitas Singaperbangsa Karawang,  
Indonesia (1, 2, 3)

e-mail: [2110631110140@student.unsika.ac.id](mailto:2110631110140@student.unsika.ac.id)<sup>1</sup>, [Iwan.hermawan@fai.unsika.ac.id](mailto:Iwan.hermawan@fai.unsika.ac.id)<sup>3</sup>,  
[nurhasan@fai.unsika.ac.id](mailto:nurhasan@fai.unsika.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana mengoptimalkan penggunaan video interaktif Edpuzzle dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas VIII SMPN 2 Kutawaluya. Latar belakang penelitian ini adalah siswa yang tidak terlibat dan tidak termotivasi karena pengajaran konvensional yang monoton. Pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. jenis penelitian yang dibahas pada penelitian ini, adalah deskriptif, jenis data yang digunakan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Sumber data meliputi sumber primer dan sekunder. Analisis data dalam penelitian dilakukan menggunakan teori Miles dan Huberman yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Edpuzzle berhasil meningkatkan partisipasi aktif siswa, pemahaman materi, dan semangat belajar mereka. Namun, ada beberapa hambatan, seperti keterbatasan akses ke pelatihan guru dan teknologi. Menurut penelitian ini, infrastruktur harus disediakan untuk memaksimalkan penggunaan Edpuzzle dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** Edpuzzle, Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, Video Interaktif

### Abstract

*This study aims to determine how to optimize the use of interactive videos through Edpuzzle in Islamic Religious Education (PAI) lessons in the eighth grade at SMPN 2 Kutawaluya. The background of this research is students who are disengaged and unmotivated due to monotonous conventional teaching. Data collection includes observations, interviews, and documentation. The type of research discussed in this study is descriptive, and the data used in this research employs a qualitative approach. Data sources include both primary and secondary sources. Data analysis in the research is conducted using the theory of Miles and Huberman, which includes data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results show that Edpuzzle successfully increased students' active participation, understanding of the material, and learning enthusiasm. However, there are some obstacles, such as limited access to teacher training and technology. According to this study, infrastructure must be provided to maximize the use of Edpuzzle in learning.*

**Keywords:** Edpuzzle, Islamic Religious Education Learning, Interactive Video

Copyright (c) 2024 Lulu Nur Labibah, Iwan Hermawan, Nurhasan

Corresponding author : Lulu Nur Labibah

Email Address : [2110631110140@student.unsika.ac.id](mailto:2110631110140@student.unsika.ac.id)

## Pendahuluan

Memasuki era digital, pendidikan di Indonesia diarahkan ke program merdeka belajar. Teknologi pendidikan telah meningkat dalam beberapa tahun terakhir. Perkembangan teknologi yang pesat di era globalisasi saat ini tidak dapat dihindari, dan pengaruhnya terhadap dunia pendidikan juga sangat signifikan. Tuntutan global menekankan pentingnya penyesuaian dalam dunia pendidikan terhadap kemajuan teknologi guna meningkatkan mutu pendidikan.

Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan terencana yang diorganisasikan untuk membantu siswa belajar. Tujuan belajar pada dasarnya adalah untuk mencapai pemahaman yang mendalam, dengan pemahaman yang berdasarkan pada konteks, maka materi dapat digunakan dalam mencapai suatu keberhasilan. Lingkungan belajar lebih dari sekedar tempat belajar; yaitu mencakup model pembelajaran, metode pembelajaran dan sumber informasi pembelajaran lainnya. Sehingga keberhasilan kegiatan pembelajaran dapat dipengaruhi oleh kondisi pembelajaran yang kondusif dan optimal (Annida Suaidah; dkk, 2023)

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah menengah pertama sangat penting untuk membangun karakter dan nilai-nilai spiritual siswa. Namun, ada beberapa masalah yang timbul dalam praktiknya, seperti metode pengajaran yang monoton dan kurangnya keterlibatan dalam pembelajaran siswa. Akibatnya, siswa kurang terlibat dan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga mereka kurang memahami materi ajar.

Menurut (Muliani & Tindaon, 2021) Penggunaan video interaktif, ada juga tantangan yang harus dihadapi, seperti aksesibilitas teknologi, pelatihan guru, dan pengembangan konten yang berkualitas. Namun, dengan meningkatnya minat dan investasi dalam teknologi pendidikan, peluang untuk pengembangan lebih lanjut sangat besar. Salah satu inovasi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran adalah penggunaan bahan ajar video interaktif.

Menurut (Wardani & Syofyan, 2018) Video berasal dari bahasa latin yaitu dari kata vidi atau visum yang artinya melihat atau mempunyai penglihatan. Video interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunannya. Di dalam video pembelajaran interaktif harus terjadi interaksi atau hubungan timbal balik antara pengguna dengan media itu sendiri. suatu media dikatakan interaktif apabila terjadi keterlibatan antara siswa dengan media tersebut sehingga siswa tidak hanya sekedar melihat atau mendengarkan materi di dalam media tersebut saja.

Salah satu inovasi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran adalah penggunaan video interaktif. *Edpuzzle*, sebagai platform yang memungkinkan guru untuk membuat video pembelajaran interaktif, menawarkan kesempatan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memahami materi dengan cara yang lebih menarik.

*Edpuzzle* adalah sebuah platform pembelajaran audio-visual yang memungkinkan pendidik untuk mengedit video, memotong, dan merekam suara serta menambahkan pertanyaan-pertanyaan di dalam video.(Pusat Bantuan Edpuzzle, n.d.) Menurut (Hendri Adi et al., 2024) *Edpuzzle* merupakan media pembelajaran yang memfasilitasi para penggunanya dalam menyiapkan materi sekaligus soal-soal latihan atau kuis dalam satu video. Menurut (Amaliah, 2020) *Edpuzzle* merupakan sebuah

aplikasi dan media pembelajaran berbasis video yang dapat digunakan oleh semua pendidik untuk membuat pelajaran semenarik mungkin, video bisa diambil melalui *khan academy* dan *crash course* kemudian video dimasukan ke dalam aplikasi *edpuzzle* dan pendidik bisa memberikan pertanyaan dan melacak apakah muridnya menonton video yang diberikan dan seberapa paham peserta didik dengan materi yang diberikan. Dan seberapa paham peserta didik dengan materi yang diberikan. *Edpuzzle* memfasilitasi penggunanya beragam video pembelajaran sehingga guru tidak diharuskan memiliki video untuk dapat menggunakannya. *Edpuzzle* memfasilitasi penggunanya beragam video pembelajaran sehingga guru tidak diharuskan memiliki video untuk dapat menggunakannya. Hal ini sejalan dengan pendapat (Nengsih et al., 2023)

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti dikelas VIII C SMPN 2 Kutawaluya, Fenomena global ini sejalan dengan tren pendidikan digital yang lebih luas, di mana banyak institusi pendidikan berusaha untuk beradaptasi dengan kebutuhan generasi digital saat ini. Penggunaan video interaktif menjadi salah satu solusi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan. Namun, di banyak sekolah, termasuk SMPN 2 Kutawaluya, termasuk dikelas VIII C, masih terdapat tantangan dalam mengadopsi metode pembelajaran yang lebih inovatif, seperti video interaktif.

Banyak guru yang masih menggunakan metode konvensional yang mungkin kurang efektif dalam menarik perhatian siswa, terutama pada mata pelajaran yang dianggap sulit seperti Pendidikan Agama Islam. Dalam konteks ini, penting untuk mengeksplorasi bagaimana penggunaan video interaktif berbasis *Edpuzzle* dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan keterlibatan siswa. Siswa sering kali merasa PAI itu sulit dan kaku, karena cara pengajaran yang monoton. Mereka lebih suka belajar dengan cara yang lebih interaktif, di mana mereka bisa melihat, mendengar, dan berinteraksi langsung dengan materi. Di sinilah bahan ajar video interaktif seperti *Edpuzzle* bisa menjadi solusi.

Kondisi ini sejalan dengan masalah umum yang ditemukan dalam studi sebelumnya (Kurniasih et al., 2023) menunjukkan bahwa metode konvensional menyebabkan siswa kurang tertarik dan terlibat dalam pembelajaran PAI. Sementara itu, *Edpuzzle*, platform pembelajaran berbasis video interaktif, telah terbukti dapat meningkatkan partisipasi siswa. Ini ditunjukkan dalam studi (Arfa et al., 2022) Namun, sebagian besar penelitian tentang penggunaan *Edpuzzle* hanya berfokus pada pembuatan bahan ajar atau fitur teknisnya. Tidak banyak penelitian yang mempelajari bagaimana menggunakannya secara strategis dalam konteks pembelajaran PAI yang sebenarnya di kelas.(Rahmah & Jasiah, 2024)

Sebaliknya, kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan mengharuskan guru untuk memasukkan alat pembelajaran digital untuk menciptakan lingkungan belajar yang modern dan menarik. karena guru di SMPN 2 Kutawaluya kurang memiliki literasi digital yang baik dan infrastruktur yang terbatas, teknologi seperti *Edpuzzle* belum banyak digunakan. Sebaliknya, video interaktif seperti *Edpuzzle* memungkinkan siswa belajar secara aktif dengan melihat materi dan berpartisipasi dalam kuis interaktif. Ini dapat meningkatkan retensi dan pemahaman siswa tentang materi PAI.

Penelitian ini dilakukan untuk menentukan sejauh mana penggunaan video interaktif berbasis *Edpuzzle* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PAI,

khususnya dalam hal keterlibatan, minat, dan pemahaman siswa. Ini dilakukan karena ada perbedaan antara kebutuhan siswa akan pembelajaran yang menarik dan interaktif dan kenyataan di lapangan yang masih mengandalkan metode tradisional.

Maka dari itu, dengan *Edpuzzle*, guru bisa membuat video pembelajaran yang menarik, di mana siswa bisa belajar sambil berinteraksi dengan konten. Namun, di SMPN 2 Kutawaluya, penggunaan teknologi seperti *Edpuzzle* masih jarang diterapkan, Banyak guru yang belum tahu seberapa efektif video interaktif ini dalam membantu siswa memahami PAI. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk melihat bagaimana penggunaan bahan ajar video interaktif berbasis *Edpuzzle* bisa meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI. Dengan penelitian ini, diharapkan bisa memberikan wawasan baru bagi guru dan sekolah tentang cara mengajar yang lebih efektif dan menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan pembelajaran PAI yang lebih menarik dan efektif dengan menggunakan video interaktif *Edpuzzle* di kelas VIII SMPN 2 Kutawaluya. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan rekomendasi bagi guru tentang cara menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran mereka.

Dalam kesempatan ini, penulis menyadari pentingnya penelitian mengenai Optimalisasi penggunaan video interaktif berbasis *Edpuzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMPN 2 Kutawaluya. Hal ini disebabkan karena Optimalisasi penggunaan video interaktif merupakan proses komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik yang bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan dan pengajaran. Dan bisa meningkatkan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Berdasarkan fenomena yang ada, penulis merasa tertarik untuk meneliti lebih dalam mengenai "Optimalisasi penggunaan Video Interaktif Berbasis *Edpuzzle* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di kelas VIII SMPN 2 Kutawaluya

## Metodologi

Tempat penelitian ini dilakukan di SMPN 2 Kutawaluya Jalan Raya Sampalan Desa Sampalan Kec. Kutawaluya Kab. Karawang 41358. Penelitian ini memakai metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah suatu strategi yang menekankan pada pencarian makna, pengertian, konsep, symbol, karakteristik, deskripsi maupun gejala untuk suatu fenomena; bersifat alami serta holistik; fokus dan multimetode; memakai beberapa teknik, memprioritaskan kualitas, serta datanya disajikan dalam bentuk deskriptif atau naratif.(Warosari, 2022). Tujuan dari penelitian kualitatif untuk menemukan jawaban pada suatu fenomena atau pernyataan dengan prosedur ilmiah yang sistematis menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian ini mencoba untuk memahami suatu makna dari suatu kejadian atau peristiwa dengan cara berinteraksi kepada orang-orang dalam keadaan atau fenomena tersebut.

Penelitian ini menerapkan pendekatan deskriptif kualitatif. Artinya dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai partisipasi Guru Pendidikan Agama Islam dan siswa kelas VIII C SMPN 2 Kutawaluya secara mendalam dan komprehensif dalam mengoptimalkan penggunaan video interaktif berbasis *edpuzzle* ini. Selain itu, dengan pendekatan kualitatif ini diharapkan dapat diungkapkan situasi dan permasalahan yang dihadapi dalam kegiatan partisipasi guru PAI dan siswa kelas VIII SMPN 2 Kutawaluya.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis data kualitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini mencakup gambaran umum objek penelitian, seperti sejarah singkat sekolah, visi dan misi, struktur organisasi, serta keadaan guru dan peserta didik di SMPN 2 Kutawaluya.

Sumber data dalam penelitian ini berdasarkan sumber data primer dan sekunder. Menurut (Sugiyono & Komariah, 2020), data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan. Peneliti menggunakan hasil wawancara yang didapatkan dari informan mengenai topik penelitian sebagai data primer. Untuk mendapatkan sumber data yang akurat, peneliti menentukan responden atau informan yang tepat. Peneliti mengumpulkan data dengan melalui turun langsung kelapangan dan mewawancarai kepala sekolah, guru Pendidikan Agama Islam, dan peserta didik kelas VIII.C. Serta melakukan dokumentasi, sedangkan data sekunder adalah data yang telah diperoleh dari sumber lain sebelumnya. Dalam penelitian ini, data sekunder mencakup artikel, buku, dan penelitian sebelumnya yang membahas penggunaan video interaktif dalam pendidikan, khususnya dalam konteks Pendidikan Agama Islam. Data juga mencakup rencana pelajaran, catatan akademik, dan kurikulum sekolah yang berkaitan dengan penggunaan *Edpuzzle*.

Informan kunci dalam penelitian ini adalah Guru Pendidikan Agama Islam, sedangkan informan pendukung dalam penelitian ini adalah Kepala Sekolah dan Peserta didik yang dapat memberikan perspektif tambahan di SMPN 2 Kutawaluya. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, dokumentasi, dan observasi dengan teknik analisis yang digunakan adalah reduksi data, dan verifikasi data.

## Hasil dan Pembahasan

Dalam penelitian ini optimalisasi penggunaan video interaktif berbasis *edpuzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMPN 2 Kutawaluya merupakan proses belajar mengajar sebagai salah satu dari sekian banyak media yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan kualitas pendidikan, media ini memiliki langkah positif untuk mendorong dan meningkatkan motivasi peserta didik serta memberikan kesempatan untuk lebih memahami dan mengamati objek dalam materi pembelajaran. Dengan kata lain, Ketika menggunakan suatu media dalam proses pembelajaran, penting untuk memastikan bahwa media tersebut relevan dengan pembelajaran yang akan disampaikan. Lalu, persiapkan semua perangkat yang diperlukan seperti (*Handphone*, Laptop, dan Proyektor LCD). Selain itu, membuat video pembelajaran yang akan di tonton, selain itu, membuat soal yang disisipkan di dalam video yang terdiri dari pilihan ganda, *essay*, dan catatan. Setelah semua itu disiapkan, materi tersebut bisa digunakan untuk evaluasi dan penguatan bagi siswa.

Indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pertama*, perencanaan pembelajaran berbasis video, persiapan sarana dan prasarana, dan proses penyampaian materi melalui *Edpuzzle*, dalam aspek Penerapan *Edpuzzle* dalam Pembelajaran PAI. *Kedua*, Peningkatan minat belajar Peningkatan pemahaman materi Aktivitas siswa dalam menonton dan menjawab soal dalam video, dalam aspek manfaat penggunaan *edpuzzle* bagi siswa. *Ketiga*, Antusiasme siswa selama pembelajaran Persepsi siswa terhadap kejelasan dan keseruan materi Umpang balik

terhadap media video, dalam aspek Respon Siswa terhadap *Edpuzzle*. *Keempat*, Masalah teknis (jaringan, perangkat) Kendala pemahaman aplikasi Kesiapan guru menggunakan teknologi, dalam aspek Kendala yang dihadapi dalam optimalisasi penggunaan video interaktif berbasis *Edpuzzle* dalam pembelajaran PAI. *Kelima*, Perubahan sikap dan keterlibatan siswa Efektivitas pemahaman konsep PAI Peningkatan hasil belajar, dalam aspek Dampak penerapan video interaktif berbasis *Edpuzzle* dalam pembelajaran PAI di kelas VIII SMPN 2 Kutawaluya.

Dalam menggunakan penggunaan video interaktif, tentunya dikaitkan dengan adanya evaluasi dalam penggunaannya, Menurut (Suarga, 2019) Evaluasi adalah suatu subsitem yang sangat dibutuhkan dalam sistem pendidikan, karena dengan evaluasi maka dapat mencerminkan sudah sejauh mana kemajuan atau perkembangan dari hasil pendidikan. Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 58 ayat 1 dan 2, bahwa :

“Evaluasi hasil belajar peserta didik dilakukan untuk memantau proses, kemajuan dan perbaikan hasil belajar. Evaluasi peserta didik, satuan pendidikan dan program pendidikan dilakukan oleh lembaga mandiri secara berkala, menyeluruh, transparan dan sistemik untuk pendidikan”

Dari penjelasan diatas telah disampaikan bahwa proses, kemajuan, serta perbaikan hasil pembelajaran harus dipantau oleh lembaga untuk mengetahui kekurangan dari suatu sistem yang telah diterapkan dan akan dilakukan perbaikan, sehingga dapat tercapai standar nasional pendidikan yang telah ditentukan. Berikut ini beberapa pengertian evaluasi menurut ahli dalam (Nurrifqy, 2024) :

- a. Menurut Arikunto dalam Nurrifqy, evaluasi adalah serangkaian kegiatan yang ditujukan untuk mengukur keberhasilan program pendidikan.
- b. Menurut Bloom dalam Nurrifqy, evaluasi adalah pengumpulan kenyataan secara sistematis untuk menetapkan apakah dalam kenyataannya terjadi perubahan dalam diri peserta didik dan menetapkan sejauh mana tingkat perubahan dalam pribadi peserta didik.
- c. Menurut Zainul dan Nasution dalam Nurrifqy evaluasi adalah proses pengambilan keputusan menggunakan informasi yang diperoleh melalui pengukuran hasil belajar, baik menggunakan instrumen tes maupun non tes.

Dari beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa evaluasi merupakan suatu proses yang sistematis guna menentukan ataupun membuat suatu keputusan sampai dimana tujuan pembelajaran telah dicapai peserta didik.

### **Penerapan video interaktif berbasis *Edpuzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMPN 2 Kutawaluya**

Penerapan video interaktif yang menggunakan *edpuzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas VIII SMPN 2 Kutawaluya dijadikan alat pengajaran yang lebih modern karena selaras dengan kemajuan zaman. Video interaktif dengan *edpuzzle* yang diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berfungsi sebagai media pembelajaran dan bukan hanya sebagai sumber belajar, khususnya sebagai fasilitas dalam proses belajar. Berdasarkan (Simbolon et al., 2024) Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Sedangkan sumber belajar menurut (Samsinar, 2019) merupakan berbagai atau semua sumber baik yang berupa

data, orang, metode, media, tempat berlangsungnya pembelajaran, yang digunakan oleh peserta didik demi memudahkan dalam belajar.

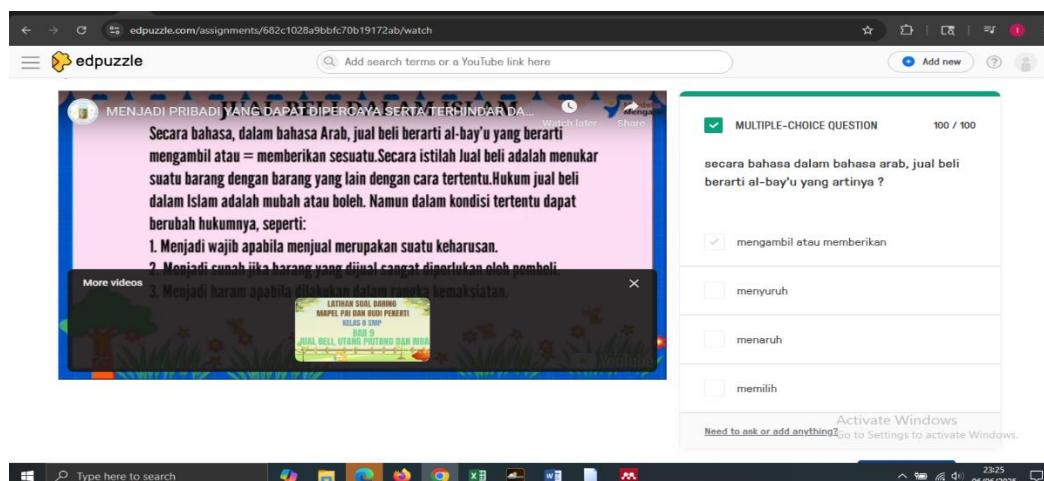
Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMPN 2 Kutawaluya, khususnya dikelas VIII.C, menemukan bahwa banyak guru yang masih menggunakan metode konvensional yang mungkin kurang efektif dalam menarik perhatian siswa, terutama pada mata pelajaran yang dianggap sulit seperti Pendidikan Agama Islam. Ada beberapa peserta didik yang menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran PAI ketika diajarkan dengan menggunakan metode secara konvensional atau "Ceramah". Termasuk di kelas VIII.C, Banyak siswa yang merasa pembelajaran PAI kurang menarik, sehingga berdampak pada minat belajar mereka. Permasalahan yang sering kali ditemukan dalam proses pembelajaran adalah masih banyaknya pendidik yang menggunakan metode tersebut, yaitu berupa buku saja, dan jarang melakukan inovasi dalam media pembelajaran interaktif yang digunakan.

Berdasarkan temuan penelitian dikelas VIII.C dapat disimpulkan bahwa penerapan video interaktif berbasis *edpuzzle* sangatlah mendukung proses belajar mengajar sebagai salah satu dari sekian banyak media yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan kualitas pendidikan, media ini memiliki langkah positif untuk mendorong dan meningkatkan motivasi peserta didik serta memberikan kesempatan untuk lebih memahami dan mengamati objek dalam materi pembelajaran. Media pembelajaran berupa video interaktif yang didasarkan pada *edpuzzle* ini membuat suasana kelas VIII.C menjadi lebih semangat, baik saat belajar di dalam kelas maupun di luar kelas, sehingga para siswa tidak merasa jemu dan lebih termotivasi untuk belajar. Hal ini selaras dengan dengan pendapat (Purwanti, 2015) bahwa media video dapat memperkuat pengalaman belajar karena menggabungkan visual, audio, dan tulisan.

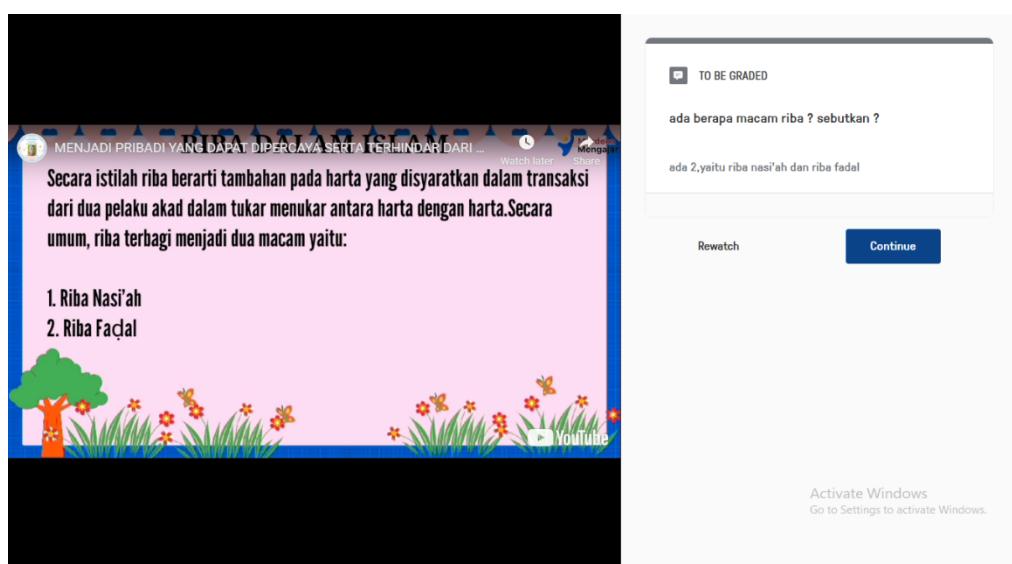
Langkah pertama dalam penerapan video interaktif yang berbasis *edpuzzle* dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah dengan menggunakan konten berupa video dan pertanyaan baik pilihan ganda ataupun esai yang akan diberikan kepada para siswa. Sebelum itu, guru harus mengunduh aplikasi *edpuzzle* serta dapat mengaksesnya melalui situs web [edpuzzle.com](http://edpuzzle.com) baik di ponsel maupun laptop dengan menggunakan akun yang sama. Guru dapat masuk menggunakan akun google atau akun *edpuzzle*. Penting bagi guru untuk membagikan kode kelas kepada siswa agar mereka dapat mengakses kelas yang sudah dilengkapi dengan materi video interaktif beserta kuis dari materi yang telah ditonton sebelumnya. Setelah siswa menggunakan kode kelas yang telah diberikan oleh guru, mereka akan menerima instruksi dari guru untuk menonton materi yang akan dijelaskan dalam video. Setelah menonton materi tersebut, guru kemudian meminta siswa untuk mengisi pertanyaan yang terdiri dari pilihan ganda dan *essay* yang disisipkan terdapat dalam video. Saat siswa menjawab pertanyaan, guru dapat memantau kecepatan siswa dalam menyelesaikan soal serta sejauh mana mereka telah menonton materi video. Apabila sudah selesai semua soal ditunjukan kepada peserta didik. Rekap nilai bisa ditampilkan di laptop maupun *handphone*.



Gambar 1.1. Dokumentasi fitur catatan digunakan diawal,ditengah,diakhir pembelajaran video interaktif



Gambar 1.2. Dokumentasi fitur soal pilihan ganda di edpuzzle



Gambar 1.3. Dokumentasi fitur essay di edpuzzle

The screenshot shows a list of students and their performance on an Edpuzzle assignment. The columns include Student Name, Watched (progress bar), Grade (percentage), Attempts, Last watched, and Turned in. A tooltip indicates that a student has not yet activated Windows.

Student Name	Watched	Grade	Attempts	Last watched	Turned in
jaelani, jaelani	<div style="width: 38%;"></div>	38/100	1/3	May 22nd	✓ May 22nd, 11:09am
maemunah, maemunah	<div style="width: 55%;"></div>	55/100	1/3	May 22nd	✓ May 22nd, 11:13am
andra, Andra	<div style="width: 63%;"></div>	63/100	1/3	May 22nd	✓ May 22nd, 11:09am
Aditya, Reza	<div style="width: 67%;"></div>	67/100	1/3	May 22nd	✓ May 22nd, 11:19am
Supriyadi, Padli	<div style="width: 67%;"></div>	67/100	1/3	May 22nd	✓ May 22nd, 11:13am
Ramdani, Ilbal	<div style="width: 68%;"></div>	68/100	1/3	May 22nd	✓ May 22nd, 11:08am Activate Windows
elsa, elsa	<div style="width: 71%;"></div>	71/100	1/3	May 22nd	✓ May 22nd, 11:12am Go to settings to activate Windows

**Gambar 1.4. Dokumentasi pengumpulan nilai**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa video interaktif *Edpuzzle* digunakan di kelas VIII C SMPN 2 Kutawaluya. Strategi pembelajaran aktif dan teknologi digital digunakan. Guru membuat materi video yang disesuaikan dengan kurikulum PAI dari YouTube dan Khan Academy, dan kemudian menggunakan *Edpuzzle* untuk menambahkan soal-soal interaktif ke dalam video tersebut. Perangkat seperti proyektor LCD, laptop, dan koneksi internet dapat mendukung proses ini.

#### **Manfaat yang diperoleh siswa dari penggunaan video interaktif berbasis *Edpuzzle* dalam pembelajaran PAI**

Berdasarkan temuan penelitian dapat disimpulkan bahwa berbagai manfaat yang diperoleh dari penggunaan video interaktif yang didasarkan pada *Edpuzzle* dalam kegiatan belajar mengajar. Ia menekankan bahwa alat ini meningkatkan kemampuan pemahaman siswa melalui metode visual yang lebih menarik. Fitur tes dan pertanyaan di *Edpuzzle* juga memicu partisipasi siswa, sehingga mereka menjadi lebih aktif dalam proses belajar.

Dalam penelitian ini, ditemukan berbagai manfaat yang didapatkan siswa melalui penggunaan video interaktif yang berbasis *Edpuzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pertama, pemanfaatan *Edpuzzle* berperan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Melalui pendekatan audio-visual, siswa mampu menyerap informasi dengan lebih efektif, sehingga konsep yang diajarkan menjadi lebih mudah dimengerti.

Kedua, video interaktif ini juga berhasil mendorong motivasi belajar siswa. Siswa menunjukkan minat yang lebih tinggi ketika mengikuti pelajaran, yang terlihat dari keinginan mereka untuk aktif terlibat dan menyelesaikan tugas yang terdapat di dalam video. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat memacu siswa untuk lebih berpartisipasi dalam proses belajar.

Dapat dilihat terjadinya peningkatan semangat belajar siswa setelah pemakaian video interaktif. Siswa menjadi lebih antusias dan banyak yang meminta untuk memakai media ini dalam pelajaran selanjutnya. Ini menunjukkan bahwa *Edpuzzle* tidak hanya optimal dalam menyampaikan materi, tetapi juga dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pelajaran.

Selanjutnya, *Edpuzzle* memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih mudah. Mereka bisa mengakses materi kapan saja dan di mana saja, yang sangat membantu dalam proses belajar secara mandiri. Siswa juga dapat mengulang materi yang dirasa sulit, sehingga meningkatkan peluang untuk memahami pembelajaran dengan lebih baik.

Manfaat yang menunjukkan bahwa video interaktif berbasis *Edpuzzle* dapat secara optimal meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa dalam pembelajaran PAI, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan semangat. Interaksi yang terjadi saat penggunaan video interaktif juga memberikan efek yang positif. Siswa menjadi lebih aktif dalam diskusi dan bisa memberikan umpan balik yang meningkatkan. Aktivitas ini menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, di mana siswa tidak hanya pasif mendengarkan, tetapi juga memainkan peran dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, penggunaan video interaktif yang berbasis *Edpuzzle* dalam pembelajaran PAI memberikan keterlibatan yang signifikan, mulai dari peningkatan pemahaman dan motivasi siswa, hingga menciptakan interaksi yang lebih hidup di dalam kelas. Dengan demikian, pemanfaatan *Edpuzzle* dapat dipandang sebagai langkah inovatif yang optimal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di ruang kelas.

### **Respon siswa terhadap penggunaan video interaktif berbasis *Edpuzzle* dalam pembelajaran PAI**

Berdasarkan temuan penelitian dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap penggunaan video interaktif *Edpuzzle* dalam proses belajar mengajar menunjukkan hasil yang positif. Dia menjelaskan bahwa siswa tampak antusias dan senang dengan media ini, yang menunjukkan keberhasilan *Edpuzzle* dalam menarik perhatian mereka. Hal ini juga menandakan bahwa siswa menunjukkan ketertarikan yang lebih dalam terhadap materi PAI setelah mereka menggunakan video interaktif tersebut.

Para siswa menunjukkan peningkatan dalam kemampuan mereka untuk menjawab soal-soal yang berkaitan dengan materi setelah melihat video interaktif. Bahkan, beberapa siswa yang sebelumnya kesulitan memahami beberapa konsep terlihat lebih percaya diri saat mengungkapkan pemahaman mereka setelah memanfaatkan *Edpuzzle*, dan terjadi kemajuan yang signifikan dalam pencapaian belajar siswa. Penilaian seperti ujian dan tugas menunjukkan peningkatan nilai siswa, setelah menerapkan *Edpuzzle* dalam proses belajar. Mereka juga lebih mampu menerapkan konsep yang telah dipelajari setelah memanfaatkan teknologi ini.



**Gambar 1.5. Dokumentasi peserta didik menggunakan edpuzzle**

Hal ini menekankan bahwa penggunaan video interaktif berbasis *Edpuzzle* dalam pelajaran PAI tidak hanya meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa, tetapi juga mendorong terjadinya interaksi yang lebih hidup di dalam kelas.



**Gambar 1. 6 Pembelajaran menggunakan video interaktif berbasis edpuzzle**

Tanda-tanda ini terlihat dari keinginan siswa untuk belajar lagi melalui *Edpuzzle*, yang membuktikan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan minat mereka terhadap pelajaran. Penggunaan media interaktif seperti *Edpuzzle* ini juga membantu meningkatkan interaksi di kelas. Dapat dilihat bahwa siswa aktif terlibat dalam diskusi dan memberikan tanggapan saat menonton video. Kegiatan ini menunjukkan bahwa siswa tidak sekadar menjadi pendengar, tetapi juga berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar, sehingga mereka dapat memahami materi dengan lebih baik.

Dalam wawancara dengan siswa Saskia, Windi, Rido, Padli, dan Halimah, peneliti menemukan bahwa mereka senang dan tertarik dengan pembelajaran *Edpuzzle*. Komentar mereka, seperti "belajar jadi seru", "mudah dipahami", dan "meningkatkan interaksi", menunjukkan antusiasme dan semangat baru mereka untuk belajar.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif dengan *Edpuzzle* dalam pengajaran PAI berjalan secara optimal dan memberikan pengalaman belajar yang positif bagi siswa. Media ini berhasil meningkatkan ketertarikan, motivasi, dan pemahaman siswa, serta menciptakan

interaksi yang lebih hidup di kelas, sehingga layak untuk dipertimbangkan agar digunakan lebih luas dalam proses belajar.

### **Kendala yang dihadapi dalam optimalisasi penggunaan video interaktif berbasis *Edpuzzle* dalam pembelajaran PAI**

Berdasarkan temuan penelitian dapat disimpulkan bahwa kendala terhadap yang dihadapi dalam Terungkap beragam tantangan yang muncul dalam memaksimalkan pemanfaatan video interaktif yang berbasis *Edpuzzle* di dalam pembelajaran. Ia menjelaskan bahwa penggunaan perangkat seperti infocus perlu dilakukan dengan cermat, terutama karena keterbatasan peralatan yang ada di sekolah. Selain itu, masalah kuota internet juga menjadi hambatan, mengingat jaringan wifi di sekolah hanya disediakan untuk guru dan tidak dapat diakses oleh siswa.

Adapun berbagai kendala yang dihadapi dalam pemanfaatan video interaktif menggunakan *Edpuzzle* dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Kendala-kendala ini menjadi penghalang yang memengaruhi optimalisasi penggunaan video interaktif tersebut.

*Pertama*, salah satu kendala utama adalah minimnya fasilitas yang tersedia di sekolah. Penggunaan alat seperti proyektor dan komputer yang diperlukan untuk memutar video sering kali terhambat oleh kurangnya peralatan yang memadai. Kondisi ini menyebabkan proses belajar mengajar tidak dapat berlangsung optimal, sehingga siswa tidak sepenuhnya mendapatkan manfaat dari video interaktif.

*Kedua*, masalah akses internet juga menjadi tantangan penting. Koneksi wifi di sekolah yang hanya diberikan kepada guru membatasi siswa dalam menggunakan *Edpuzzle* secara mandiri. Keterbatasan kuota internet ini sering kali menghalangi siswa untuk mengakses materi video yang diperlukan saat belajar di luar jam sekolah.

Selanjutnya, tidak semua ruang kelas dilengkapi dengan soket listrik yang memadai. Keadaan ini memaksa guru dan siswa berpindah kelas untuk menggunakan perangkat yang dibutuhkan, yang bisa mengganggu alur pembelajaran. Kurangnya infrastruktur ini jelas menghalangi proses belajar yang seharusnya lebih interaktif dan efektif. Akhirnya, beberapa siswa juga merasakan bahwa kecepatan jaringan internet yang lambat seringkali menjadi persoalan saat mengakses video. Keterlambatan dalam memuat video dapat menurunkan pengalaman belajar dan membuat siswa merasa tidak semangat, yang pada gilirannya dapat memengaruhi semangat mereka untuk menggunakan *Edpuzzle*.

Secara keseluruhan, kendala-kendala tersebut menunjukkan bahwa meskipun video interaktif berbasis *Edpuzzle* memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan pembelajaran, faktor-faktor teknis dan infrastruktur yang tidak memadai masih merupakan tantangan yang harus diatasi. Oleh karena itu, dukungan dari pihak sekolah dalam menyediakan fasilitas yang cukup dan akses internet yang lebih baik sangatlah penting untuk mengoptimalkan penggunaan *Edpuzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

### **Dampak penerapan video interaktif berbasis *Edpuzzle* dalam pembelajaran PAI di kelas VIII SMPN 2 Kutawaluya**

Berdasarkan temuan penelitian dapat disimpulkan bahwa dampak penerapan video interaktif yang didasarkan pada *Edpuzzle* memberikan efek positif yang sangat besar terhadap pemahaman siswa. Pengaruh yang ditimbulkan dianggap sangat baik,

dengan peningkatan pemahaman yang terlihat dari minat dan motivasi siswa. Mereka menjadi lebih bersemangat dalam belajar, terutama saat menghadapi teknologi pembelajaran yang baru. Dijelaskan bahwa manfaat positif dari penggunaan *Edpuzzle* secara optimal dapat terlihat dari kinerja siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang terdapat dalam video interaktif. Hasil yang memuaskan ini juga meningkatkan semangat dan motivasi siswa, sebab pendekatan audio-visual membuat proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan.

Dampak penggunaan video interaktif yang berbasis *Edpuzzle* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas VIII SMPN 2 Kutawaluya. Temuan yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan *Edpuzzle* memberikan pengaruh yang sangat baik terhadap proses belajar dan pemahaman para siswa.

Pertama, penggunaan video interaktif dari *Edpuzzle* berhasil meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi PAI. Dengan pendekatan video interaktif berupa visual dan audio yang disediakan, siswa menjadi lebih mudah dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Penjelasan yang dilengkapi dengan gambar dan suara membuat materi lebih menarik serta lebih mudah diingat, sehingga siswa dapat menyerap informasi dengan lebih efektif.

Kedua, dampak positif terlihat pada peningkatan motivasi belajar para siswa. Mereka menunjukkan semangat tinggi saat mengikuti pelajaran, terutama ketika terlibat dalam aktivitas interaktif yang disediakan oleh *Edpuzzle*. Banyak siswa membuktikan merasa lebih bersemangat dan terlibat dalam proses belajar dibandingkan dengan metode konvensional yang biasanya digunakan.

Selanjutnya, penggunaan *Edpuzzle* juga mendorong siswa untuk secara aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas. Dengan adanya fitur pertanyaan dalam video, siswa lebih ter dorong untuk menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan, yang menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis. Interaksi semacam ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman mereka tentang materi yang diajarkan. Di sisi lain, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Edpuzzle* membantu siswa dalam mempersiapkan ujian. Banyak siswa merasa lebih percaya diri saat menghadapi soal-soal ujian setelah belajar dengan video interaktif. Ini menunjukkan bahwa *Edpuzzle* berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Secara keseluruhan, dampak dari penggunaan video interaktif *Edpuzzle* dalam pembelajaran PAI di kelas VIII SMPN 2 Kutawaluya sangat positif. Media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa, tetapi juga menciptakan interaksi yang lebih hidup dalam proses belajar. Dengan demikian, penggunaan *Edpuzzle* bisa dianggap sebagai metode inovatif secara optimal dalam meningkatkan kualitas pendidikan di kelas.

## Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa, dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMPN 2 Kutawaluya, optimalisasi penggunaan video interaktif *Edpuzzle* memberikan kontribusi signifikan secara teoritis dan praktis. Secara teoritis, temuan penelitian mendukung teori pembelajaran interaktif dan multimedia, di mana penggabungan elemen audio, visual, dan tanya jawab dalam *Edpuzzle* terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa, dorongan mereka, dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Temuan ini juga mengonfirmasi bahwa evaluasi formatif berbasis

teknologi sangat penting untuk memantau dan memperbaiki hasil belajar siswa secara teratur.

Secara praktis, penelitian ini memberikan petunjuk tentang cara menggunakan media interaktif di sekolah, khususnya dalam pembelajaran PAI. Penggunaan Edpuzzle terbukti membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa modern. Selain itu, Edpuzzle memungkinkan siswa mengakses materi kapan saja mereka mau. Penelitian ini juga menekankan bahwa optimalisasi media digital dalam pembelajaran sangat penting, dan infrastruktur sekolah, seperti perangkat teknologi dan akses internet, harus mendukungnya. Oleh karena itu, temuan penelitian ini dapat menjadi panduan bagi guru, sekolah, dan pemangku kebijakan pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan media digital.

Maka demikian penelitian ini menemukan bahwa penggunaan video interaktif Edpuzzle dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dapat dioptimalkan dengan perencanaan yang cermat, pelaksanaan yang interaktif, dan evaluasi yang menyeluruh. Penggunaan Edpuzzle memungkinkan siswa terlibat langsung dengan materi dan belajar dengan cara yang lebih visual dan aktif. Siswa melihat peningkatan minat belajar, peningkatan keterlibatan, dan pemahaman yang lebih baik tentang materi PAI. Respon siswa terhadap penggunaan Edpuzzle juga sangat positif, mereka merasa pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami.

Meskipun demikian, ada beberapa hambatan dalam penggunaan *Edpuzzle*, seperti keterbatasan jaringan internet, jumlah guru yang kurang memiliki literasi digital, dan kesiapan perangkat di sekolah. Namun, hambatan-hambatan ini tidak menghentikan Edpuzzle untuk berfungsi sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan proses pembelajaran PAI.

Oleh karena itu, Edpuzzle adalah alternatif kreatif untuk memberikan pembelajaran PAI yang lebih kontekstual, menarik, dan sesuai dengan fitur generasi digital saat ini.

## **Daftar Pustaka**

- Amaliah. (2020). Vol. 14, No. 1, April 2020. *Jurnal Ilmu Bahasa Dan Sastra Program Studi Sastra Inggris*, 14(1), 37–38.
- Annida Suaidah; dkk. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Motivasi Belajar Pai Pada Peserta Didik Kelas VIII CDi SMP N1 Karawang Barat. 9(November), 90–97.
- Arfa, Supriyatn, & Kurniawan. (2022). Mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan edpuzzle di SMPN 11 Bekasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Biologi Dan Sains*, 15–24.
- Hendri Adi, N., Wahda Wahdi, Y., Safi'i, M., & Yunesman. (2024). Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Interaktif Edpuzzle Bagi Guru-Guru Sekolah Menengah Pertama. *J-COSCIS : Journal of Computer Science Community Service*, 4(2), 238–248. <https://doi.org/10.31849/jcoscis.v4i2.21522>
- 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*. 1(2), 77–80.
- Nengsih, R., Hikmah, R., & Astuti, L. S. (2023). Pelatihan Penggunaan Edpuzzle dalam Pembelajaran di Kelas. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 14(2), 381–387. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v14i2.12528>
- Nurrifqy, Z. F. (2024). Peran Evaluasi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(3), 2068–2080.
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42–47.
- Pusat Bantuan Edpuzzle. (n.d.). *Edpuzzle*. Pusat Bantuan Edpuzzle.
- Rahmah, & Jasiah. (2024). PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF BERBASIS EDPUZZLE PADA MODEL ASSURE DALAM MATA PELAJARAN FIKIH KELAS X MA HIDAYATUL INSAN PALANGKA RAYA. *JOURNAL SAINS STUDENT RESEARCH*, 468–478.
- Samsinar, S. (2019). Urgensi Learning Resources (Sumber Belajar). *Jurnal Kependidikan*, 13, 194–205.
- Simbolon, E. P. M., Sari, I. M., Pratiwi, W. P., & Susilo, A. (2024). PENGGUNAAN MEDIA VISUAL DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH. *Danadyaksa Historica*, 4(2), 36–42.
- Suarga, S. (2019). Hakikat, Tujuan Dan Fungsi Evaluasi Dalam Pengembangan Pembelajaran. *Inspiratif Pendidikan*, 8(1), 327–338.
- Sugiyono, S., & Komariah, A. (2020). Metodologi penelitian kualitatif. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. In Rake Sarasin (Issue March).
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16154>
- Warosari. (2022). Mengembangkan Penelitian Kualitatif Untuk Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Adzkiya*, 6(1), 33–47.