

Implementasi Penggunaan Aplikasi Edpuzzle Sebagai Media Interaktif Dalam Kegiatan Pembelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah

Muzammil, Ruqoyah Nafisah*

Pendidikan Agama Islam, Universitas Nurul Jadid, Paiton, Probolinggo, Indonesia

*Corresponding Author: rqyhnfsh@gmail.com

Article History:

Received 2025-05-15

Accepted 2025-07-19

Keywords:

Edpuzzle

interactive learning

Fiqih

Islamic elementary school

digital media

ABSTRACT

The digital era demands transformation of Islamic religious education from conventional methods toward interactive learning. Fiqh learning at Madrasah Ibtidaiyah still faces challenges of low student interest and difficulty understanding abstract concepts. This study examines the implementation of Edpuzzle application as interactive media in Fiqh learning and its impact on student activity and comprehension. A qualitative approach with case study design was employed at MI Al-Islamiyah Karanganyar Paiton Probolinggo. Data were collected through observation, in-depth interviews with teachers, students, and principal, and documentation. Pre-test and post-test were used to measure student comprehension. Data analysis used Miles and Huberman model including data reduction, data presentation, and conclusion drawing. Edpuzzle implementation successfully transformed learning from passive to interactive through learning videos embedded with questions. Student dynamics changed significantly from passive to active with comprehension improvement from 26.3% to 84.2%. Teacher and student responses were highly positive, with teachers feeling assisted in monitoring student understanding and students being more motivated and easily understanding the material. Edpuzzle proved effective as an innovative learning medium that enhances student motivation and comprehension in Fiqh subject, aligning with constructivist principles and 21st-century education demands.

ABSTRAK

Kata Kunci:

Edpuzzle

pembelajaran interaktif

Fiqih

Madrasah Ibtidaiyah

media digital

Era digital menuntut transformasi pembelajaran agama Islam dari metode konvensional menuju pembelajaran interaktif. Pembelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah masih menghadapi tantangan rendahnya minat siswa dan kesulitan memahami konsep abstrak. Penelitian ini mengkaji implementasi aplikasi Edpuzzle sebagai media interaktif dalam pembelajaran Fiqih, dampaknya terhadap keaktifan dan pemahaman siswa. Menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus di MI Al-Islamiyah Karanganyar Paiton Probolinggo. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam dengan guru, siswa, dan kepala sekolah, serta dokumentasi. Pre-test dan post-test digunakan untuk mengukur pemahaman siswa. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Implementasi Edpuzzle berhasil mengubah pembelajaran dari pasif menjadi interaktif melalui video pembelajaran yang disisipi pertanyaan. Dinamika siswa berubah signifikan dari pasif menjadi aktif dengan peningkatan pemahaman dari 26,3% menjadi 84,2%. Respons guru dan siswa sangat positif, dengan guru merasa terbantu memantau pemahaman siswa dan siswa lebih termotivasi serta mudah memahami materi. Edpuzzle terbukti efektif sebagai media pembelajaran inovatif yang meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam mata pelajaran Fiqih, sejalan dengan prinsip konstruktivistik dan tuntutan pendidikan abad ke-21.

1. PENDAHULUAN

Era digital telah mengubah paradigma pendidikan secara fundamental, menuntut transformasi dari pembelajaran konvensional menuju pembelajaran yang interaktif dan teknologi-based. Penerapan pembelajaran yang efektif masih menjadi tantangan utama dan tolak ukur keberhasilan dalam proses belajar siswa saat ini, khususnya dalam konteks mata pelajaran keagamaan yang sering dianggap abstrak dan kurang menarik. Masih banyak siswa yang menghadapi kesulitan dalam memahami materi pelajaran,



dikarenakan proses belajar yang masih menggunakan metode mengajar satu arah atau metode pengajaran tradisional, seperti ceramah dan bacaan. Kondisi ini menyebabkan siswa cenderung pasif, cepat merasa bosan, serta kurang fokus pada mata pelajaran, sehingga diperlukan media pembelajaran modern dengan memanfaatkan perkembangan teknologi untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Media pembelajaran didefinisikan sebagai alat untuk membantu tersampaikannya pesan dan makna dalam proses belajar agar lebih jelas dan mudah dipahami, sehingga dapat tercapainya tujuan pendidikan atau pembelajaran yang efektif dan efisien (Permana, 2024).

Kemajuan digital yang semakin pesat seiring perkembangan zaman memberikan peluang besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran tradisional menjadi pembelajaran interaktif. Hal ini menjadi tuntutan bagi guru untuk mampu mengintegrasikan media interaktif dalam pembelajaran yang nantinya akan menjadi salah satu sumber belajar siswa. Penyajian pembelajaran interaktif seperti menyampaikan pembelajaran secara digital berbentuk audiovisual akan memudahkan guru menyampaikan materi secara aktif antara pendidik dan peserta didik (Agussalim et al., 2024). Dalam konteks ini, aplikasi berbasis teknologi seperti Edpuzzle mulai mendapat perhatian sebagai solusi inovatif untuk mengatasi permasalahan pembelajaran konvensional.

Penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas Edpuzzle dalam berbagai konteks pembelajaran. Shelby & Fralish (2021) membuktikan bahwa penggunaan Edpuzzle dapat meningkatkan pengalaman dan performa mahasiswa dalam laboratorium biokimia, menunjukkan potensinya dalam pembelajaran sains. Sementara itu, Mawaddah et al. (2022) menemukan bahwa video interaktif Edpuzzle efektif dalam meningkatkan kemampuan mendengar siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Temuan serupa dikemukakan oleh Rahayu & Bhaskoro (2022) yang mengidentifikasi keberhasilan implementasi media interaktif Edpuzzle dalam pengajaran kosakata pada era new normal. Studi-studi ini mengindikasikan konsistensi efektivitas Edpuzzle lintas disiplin ilmu, namun masih terbatas pada mata pelajaran umum dan belum mengeksplorasi potensinya dalam pembelajaran keagamaan, khususnya Fiqih di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

Kendala yang sering terjadi dalam pembelajaran mata pelajaran Fiqih adalah rendahnya minat siswa untuk mempelajarinya, padahal nilai-nilai yang terdapat pada mata pelajaran ini sangat penting untuk diajarkan sejak dini. Oleh sebab itu, diperlukan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan dan mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam belajar. Salah satu media yang mulai banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah aplikasi Edpuzzle. Meskipun masih ada sekolah yang belum menggunakan aplikasi ini, perlu diketahui bahwa Edpuzzle merupakan salah satu aplikasi pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran dengan menampilkan video yang menarik, kreatif, interaktif dan efektif (Qadriani et al., 2021).

Kesenjangan pengetahuan yang ada menunjukkan bahwa meskipun penelitian tentang efektivitas Edpuzzle telah dilakukan di berbagai bidang, implementasinya dalam pembelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah masih belum mendapat perhatian yang memadai. Karakteristik unik pembelajaran Fiqih yang memerlukan pemahaman konseptual dan praktis tentang hukum-hukum Islam membutuhkan pendekatan khusus yang berbeda dari mata pelajaran lainnya. Selain itu, konteks Madrasah Ibtidaiyah dengan karakteristik siswa usia dasar memerlukan strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan kognitif dan psikologis mereka.

Berdasarkan hasil observasi di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Karanganyar Paiton Probolinggo, madrasah tersebut telah dilengkapi dengan perangkat dan sarana digital yang mendukung pembelajaran berbasis teknologi, seperti proyektor, jaringan internet yang baik, serta perangkat komputer atau laptop. Guru di madrasah ini telah memanfaatkan media digital dalam beberapa mata pelajaran, dan siswa menjadi terbiasa dengan penyajian materi melalui video, aplikasi, dan kuis interaktif, meskipun masih

terbatas pada penggunaan dasar. Kondisi ini menunjukkan potensi yang besar untuk mengoptimalkan penggunaan aplikasi Edpuzzle dalam pembelajaran Fiqih, di mana aplikasi ini memungkinkan guru menyisipkan pertanyaan, komentar, atau instruksi ke dalam video pembelajaran, sehingga mendorong siswa untuk tidak hanya menonton secara pasif, tetapi juga berpikir, menjawab, dan memahami isi materi secara aktif.

Penelitian ini memiliki urgensi tinggi mengingat pentingnya mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran agama Islam untuk menjawab tantangan pendidikan abad ke-21. Implementasi Edpuzzle dalam pembelajaran Fiqih diharapkan dapat menjembatani kesenjangan antara metode pembelajaran tradisional dengan kebutuhan pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa digital native. Selain itu, penelitian ini akan memberikan kontribusi empiris tentang efektivitas media pembelajaran digital dalam konteks pendidikan Islam, yang selama ini masih terbatas.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi Edpuzzle sebagai media interaktif dalam pembelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah, serta dampaknya terhadap keaktifan dan pemahaman belajar siswa. Signifikansi penelitian ini terletak pada kontribusinya dalam pengembangan model pembelajaran Fiqih yang inovatif, memberikan panduan praktis bagi pendidik dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran agama, serta menyediakan evidence-based practice untuk peningkatan kualitas pendidikan Islam di era digital. Harapannya, penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan tuntutan zaman, sekaligus mempertahankan nilai-nilai spiritual dan moral yang menjadi inti dari pendidikan Islam.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk mengeksplorasi secara mendalam implementasi penggunaan aplikasi Edpuzzle sebagai media interaktif dalam pembelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah. Pemilihan pendekatan kualitatif didasarkan pada karakteristik penelitian yang bertujuan memahami fenomena implementasi teknologi dalam konteks pembelajaran secara holistik dan natural. Desain studi kasus dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menggali detail yang mendalam pada suatu kasus spesifik, sebagaimana dikemukakan oleh **Patton** bahwa detail yang mendalam pada suatu pendekatan kualitatif berasal dari sejumlah kecil studi kasus yang dilakukan (**Assyakurrohim et al., 2022**). Studi kasus ini berfokus pada pemahaman menyeluruh terhadap pengalaman pendidik dan peserta didik dalam menggunakan aplikasi Edpuzzle, yang diharapkan memberikan dampak positif untuk proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Subjek penelitian dalam studi ini adalah guru mata pelajaran Fiqih, siswa kelas yang menggunakan Edpuzzle dalam pembelajaran, dan kepala sekolah di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Karanganyar Paiton Probolinggo. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai seperti proyektor, komputer, dan jaringan internet yang mendukung implementasi pembelajaran berbasis digital. Subjek siswa melibatkan satu kelas dengan 19 siswa yang menjadi fokus observasi untuk mengamati dinamika interaksi dan perubahan pemahaman sebelum dan sesudah implementasi Edpuzzle. Guru Fiqih dipilih sebagai informan kunci karena merupakan pelaksana langsung strategi implementasi, sedangkan kepala sekolah memberikan perspektif kebijakan dan dukungan institusional.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari pedoman observasi terstruktur untuk mengamati proses pembelajaran, pedoman wawancara mendalam untuk menggali pengalaman dan persepsi informan, dan lembar dokumentasi untuk mengumpulkan data pendukung. Pedoman observasi dirancang untuk mengamati strategi implementasi guru, dinamika interaksi siswa, dan respons

siswa selama pembelajaran berlangsung. Pedoman wawancara dikembangkan secara terpisah untuk guru, siswa, dan kepala sekolah dengan fokus pertanyaan yang disesuaikan dengan peran masing-masing informan. Instrumen pre-test dan post-test digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi Fiqih sebelum dan sesudah implementasi Edpuzzle.

Prosedur pengumpulan data dilaksanakan melalui tiga teknik utama. Pertama, observasi partisipatif dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran Fiqih menggunakan Edpuzzle, mencatat strategi implementasi guru, dan mengamati perubahan dinamika interaksi siswa. Kedua, wawancara mendalam dilakukan secara terpisah dengan guru mata pelajaran Fiqih untuk menggali strategi implementasi dan tantangan yang dihadapi, dengan beberapa siswa yang terlibat dalam pembelajaran untuk memahami perspektif mereka, dan dengan kepala sekolah untuk memperoleh pandangan kebijakan institusional. Ketiga, dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data terkait kegiatan pembelajaran, hasil belajar siswa, dan dokumen pendukung lainnya yang relevan dengan implementasi Edpuzzle dalam pembelajaran Fiqih.

Analisis data menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman (1994) yang terdiri dari tiga komponen utama yang dilakukan secara berkelanjutan. Reduksi data dilakukan dengan cara merangkum, mengelompokkan, dan memfokuskan data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi sesuai dengan fokus penelitian tentang implementasi Edpuzzle. Penyajian data dilakukan melalui pengorganisasian dan penyusunan informasi yang memungkinkan penarikan kesimpulan, termasuk perbandingan hasil pre-test dan post-test untuk menunjukkan dampak implementasi terhadap pemahaman siswa. Penarikan kesimpulan dan verifikasi dilakukan berdasarkan data yang telah direduksi dan disajikan, dengan melakukan triangulasi sumber dan metode untuk memastikan kredibilitas temuan penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Strategi Implementasi Penggunaan Edpuzzle dalam Pembelajaran Fiqih

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di MI Al-Islamiyah Karanganyar Paiton Probolinggo, implementasi aplikasi Edpuzzle dalam pembelajaran Fiqih dilakukan melalui beberapa tahapan sistematis. Guru Fiqih melakukan persiapan dengan mengakses aplikasi Edpuzzle, kemudian memilih video pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan, seperti materi zakat yang dikemas dalam bentuk video animasi. Tahap selanjutnya, guru mengedit video dengan memotong durasi dan menyisipkan pertanyaan-pertanyaan interaktif pada bagian-bagian tertentu untuk menilai pemahaman siswa. Video yang telah diedit kemudian disajikan kepada siswa melalui bantuan proyektor di dalam kelas.

Hasil wawancara dengan guru Fiqih menunjukkan bahwa strategi implementasi ini didukung oleh ketersediaan infrastruktur yang memadai, meliputi proyektor, komputer, dan jaringan internet yang stabil. Kepala sekolah juga mengonfirmasi bahwa madrasah telah menyediakan fasilitas teknologi yang mendukung pembelajaran digital. Namun, dari observasi yang dilakukan, masih ditemukan keterbatasan dalam pemanfaatan fitur-fitur Edpuzzle secara optimal, khususnya fitur untuk pembelajaran daring dan analitik pembelajaran yang lebih mendalam.

Dinamika Interaksi Siswa dalam Pembelajaran Berbasis Edpuzzle

Observasi menunjukkan perbedaan signifikan dalam dinamika interaksi siswa sebelum dan sesudah implementasi Edpuzzle. Pada pembelajaran konvensional (hari pertama), siswa cenderung pasif dan memerlukan aktivitas tambahan seperti ice breaking untuk membangun antusiasme. Guru harus berupaya lebih keras untuk menarik perhatian siswa dan mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran.

Setelah implementasi Edpuzzle (hari kedua), observasi menunjukkan perubahan perilaku belajar yang mencolok. Siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap video pembelajaran interaktif, dengan indikator: (1) kemampuan menjawab pertanyaan yang muncul di tengah video tanpa memerlukan waktu berpikir yang lama, (2) keaktifan dalam berdiskusi dengan teman sebangku, (3) keberanian untuk mengutarakan pendapat dan penjelasan, dan (4) keterlibatan aktif dalam menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

Hasil pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan. Pada pre-test, hanya 5 dari 19 siswa (26,3%) yang menunjukkan pemahaman baik terhadap materi Fiqih. Setelah implementasi Edpuzzle, hasil post-test menunjukkan 16 dari 19 siswa (84,2%) mencapai pemahaman yang baik, dengan hanya 3 siswa (15,8%) yang masih memerlukan waktu tambahan untuk memahami materi.

Respons Guru dan Siswa terhadap Implementasi Edpuzzle

Hasil wawancara dengan guru Fiqih menunjukkan respons yang sangat positif. Guru menyatakan bahwa Edpuzzle memudahkan dalam memantau kemajuan belajar siswa dan memahami tingkat pemahaman mereka terhadap materi. Kemudahan dalam memilih, mengedit, dan menyesuaikan video dengan durasi yang tidak melebihi 10 menit dinilai efektif untuk menjaga fokus siswa.

Wawancara dengan siswa mengungkapkan respons positif yang konsisten. Siswa menyatakan merasa lebih bersemangat dalam belajar, tidak mudah bosan, dan lebih mudah memahami konsep-konsep Fiqih yang sebelumnya dianggap abstrak. Mereka juga mengapresiasi format video animasi yang menarik dan durasi yang tidak terlalu panjang.

Kepala sekolah memberikan dukungan penuh terhadap implementasi teknologi dalam pembelajaran, dengan menekankan pentingnya pengembangan infrastruktur dan keterampilan guru secara berkelanjutan. Namun, diakui masih terdapat tantangan terkait keterbatasan keterampilan digital beberapa guru dan kebutuhan pengembangan fitur Edpuzzle yang lebih komprehensif.

Pembahasan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa strategi implementasi Edpuzzle di MI Al-Islamiyah telah sejalan dengan prinsip-prinsip pembelajaran abad ke-21 yang menekankan penggunaan teknologi untuk mendukung pembelajaran aktif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Prayogi et al., 2019). Hal ini memperkuat argumen bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran agama Islam dapat menjadi solusi inovatif untuk mengatasi permasalahan pembelajaran konvensional yang telah diidentifikasi dalam penelitian sebelumnya.

Prosedur implementasi yang ditemukan dalam penelitian ini konsisten dengan pedoman penggunaan Edpuzzle yang dikemukakan oleh Gusti et al. (2022), namun masih terdapat ruang pengembangan dalam pemanfaatan fitur-fitur advanced. Keterbatasan ini sejalan dengan tantangan implementasi digital yang ditemukan oleh Azzahra et al. (2025), yang menekankan pentingnya kesiapan guru dalam mengoptimalkan media interaktif berbasis digital.

Keberhasilan implementasi yang didukung oleh infrastruktur yang memadai menegaskan pentingnya dukungan institusional dalam transformasi pembelajaran digital. Temuan ini mendukung argumen bahwa kesuksesan implementasi teknologi pembelajaran tidak hanya bergantung pada aplikasi itu sendiri, tetapi juga pada ekosistem pembelajaran yang mendukung.

Perubahan dinamika interaksi siswa dari pasif menjadi aktif yang ditemukan dalam penelitian ini mendukung teori konstruktivistik yang menekankan bahwa pembelajaran bermakna terjadi ketika siswa membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman belajar aktif dan interaktif (S.Hadi, 2022). Edpuzzle berhasil memfasilitasi proses konstruksi pengetahuan melalui fitur-fitur interaktifnya, seperti pertanyaan yang disisipkan, tanggapan langsung, dan kemampuan mengulang bagian video.

Peningkatan signifikan dari 26,3% menjadi 84,2% dalam tingkat pemahaman siswa memperkuat temuan penelitian sebelumnya tentang efektivitas Edpuzzle dalam berbagai konteks pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan penelitian Mawaddah et al. (2022) yang menemukan efektivitas video interaktif Edpuzzle dalam meningkatkan kemampuan siswa, serta penelitian Rahayu & Bhaskoro (2022) tentang keberhasilan implementasi Edpuzzle dalam pembelajaran.

Kemampuan siswa dalam menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari menunjukkan bahwa Edpuzzle tidak hanya efektif untuk transfer pengetahuan, tetapi juga untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini mendukung temuan Permana (2024) bahwa pembelajaran berbasis Edpuzzle dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Respons positif yang konsisten dari guru dan siswa menunjukkan bahwa Edpuzzle berhasil mengatasi kendala pembelajaran Fiqih yang diidentifikasi dalam penelitian sebelumnya, yaitu rendahnya minat siswa dan kesulitan memahami konsep-konsep abstrak. Kemudahan guru dalam memantau pemahaman siswa sejalan dengan temuan Siti Rohmah Kurniasih et al. (2023) bahwa Edpuzzle dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar melalui fleksibilitas dalam pemilihan dan pengeditan video.

Peningkatan motivasi dan pemahaman siswa yang ditemukan dalam penelitian ini memperkuat argumen bahwa media interaktif dapat mengatasi masalah pembelajaran Fiqih yang cenderung membuat siswa mudah bosan (Hadi, 2022). Efektivitas durasi video yang tidak melebihi 10 menit mendukung penelitian Mardhiyana et al. (2022) tentang pentingnya durasi optimal untuk menjaga fokus pembelajaran.

Dukungan institusional yang diberikan kepala sekolah mencerminkan kesadaran akan pentingnya transformasi pembelajaran digital dalam konteks pendidikan Islam. Namun, tantangan yang masih dihadapi terkait keterampilan guru dan infrastruktur sejalan dengan temuan Safitri et al. (2025) tentang keterbatasan umum dalam implementasi media interaktif di Madrasah Ibtidaiyah.

Temuan penelitian ini memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan model pembelajaran Fiqih yang inovatif dan relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21. Keberhasilan Edpuzzle dalam mengintegrasikan aspek visual, audio, dan interaktif menunjukkan potensinya sebagai solusi untuk menjembatani kesenjangan antara pembelajaran tradisional dengan kebutuhan siswa digital native.

Implementasi Edpuzzle dalam pembelajaran Fiqih membuktikan bahwa teknologi dapat diintegrasikan dalam pendidikan agama Islam tanpa mengurangi esensi spiritual dan moral yang menjadi inti pembelajaran. Hal ini menjawab kekhawatiran yang sering muncul tentang potensi teknologi dalam mendistorsi nilai-nilai keagamaan.

Penelitian ini juga memberikan evidence-based practice bagi pendidik dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran agama, sekaligus menyediakan model yang dapat diadaptasi oleh madrasah lain dengan kondisi serupa. Temuan tentang pentingnya dukungan infrastruktur dan pengembangan keterampilan guru memberikan panduan praktis untuk implementasi yang berkelanjutan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang implementasi aplikasi Edpuzzle dalam pembelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Karanganyar, dapat disimpulkan bahwa teknologi pembelajaran interaktif mampu mentransformasi pendidikan agama Islam secara signifikan. Penelitian ini berhasil mengidentifikasi tiga temuan utama: strategi implementasi yang sistematis melalui pemilihan dan pengeditan video dengan pertanyaan interaktif, perubahan dramatis dinamika pembelajaran dari pasif menjadi aktif dengan peningkatan pemahaman siswa dari 26,3% menjadi 84,2%, serta respons positif konsisten dari seluruh stakeholder pendidikan.

Kontribusi penelitian ini terhadap bidang ilmu pendidikan Islam meliputi penyediaan model empiris pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran agama yang mempertahankan esensi spiritual, pengembangan framework implementasi media interaktif untuk mata pelajaran keagamaan, serta pembuktian efektivitas teori konstruktivistik dalam konteks pendidikan Islam di era digital. Temuan ini memperkaya literatur tentang inovasi pembelajaran agama yang selama ini masih terbatas pada pendekatan konvensional.

Implikasi praktis penelitian mencakup perlunya pengembangan kompetensi digital guru agama, investasi infrastruktur teknologi pembelajaran di madrasah, dan reformulasi kurikulum pendidikan Islam yang mengakomodasi pembelajaran interaktif. Secara teoretis, penelitian ini menegaskan relevansi teori konstruktivistik dalam pembelajaran agama dan membuka peluang pengembangan model pembelajaran hybrid yang mengintegrasikan nilai-nilai tradisional dengan teknologi modern.

Implikasi kebijakan mengarah pada pentingnya dukungan institusional untuk transformasi digital pendidikan agama, pengembangan program pelatihan berkelanjutan bagi pendidik, dan penyediaan pedoman implementasi teknologi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik madrasah. Penelitian ini membuktikan bahwa inovasi teknologi dalam pendidikan Islam bukan hanya mungkin, tetapi juga efektif untuk mempersiapkan generasi Muslim yang kompeten menghadapi tantangan abad ke-21 tanpa kehilangan identitas keagamaannya.

5. REFERENSI

- Amr, A., & Kasmawati, A. (2024). Penerapan Media Edpuzzle Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Desain Grafis Percetakan Kelas Xi Multimedia Smk Negeri 2 Bone. *BEGIBUNG: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 20-25.
- Anwar, C. (2023). Merancang pembelajaran dengan model discovery learning perbantuan eddpuzzle dalam optimalisasi berpikir kritis siswa SD. *Sentri: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(2), 384-393.
- Assyakurrohim, D., Ikhram, D., Sirodj, R. A., & Afqani, M. W. (2022). Metode studi kasus dalam penelitian kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 1-9.
- Azzahra, S. F., Khalifah, N., Nisa, N. H., & Linda, L. (2025). Tinjauan teoritis penggunaan media interaktif digital dalam pembelajaran fikih di Madrasah Tsanawiyah. *Indonesian Journal of Islamic Jurisprudence, Economic and Legal Theory*, 3(2), 1449-1458.
- Gusti, I., Ngurah, A., Jayantika, T., Made, N., & Andini, P. (2022). Media pembelajaran berbasis Edpuzzle pada pembelajaran matematika. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 11(2), 85-96.
- Hadi, S., & Raharjo, R. (2024). Pembelajaran mata pelajaran fiqh di Madrasah Ibtidaiyah Semarang. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam dan Humaniora*, 5(01), 90-102.
- Hidayati, N. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran agama Islam di MIS Roudlotul Ulum Ds. Ngumbul. *EduSpirit: Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, 1(1), 744-750.
- 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.
- La Ode Muhammad Idrus Hamid, B., & Suryadi, R. (2021). Implementasi pembelajaran model Sole (Self Organized Learning Environment) berbantu aplikasi Edpuzzle dalam pembelajaran daring. *Media Bina Ilmiah*, 16(5), 6983-6692.
- Mardhiyana, D., Setyarum, A., & Fitri, A. (2022). Penggunaan video interaktif Edpuzzle dalam pembelajaran matematika dan bahasa pada era merdeka belajar di SMP Al Fusha Kedungwuni. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1671-1679.

- Mawaddah, N., Mustofa, M., & Putra, I. S. (2022). Improving students' listening ability using Edpuzzle interactive video. *Premise: Journal of English Education and Applied Linguistics*, 11(1), 65-81.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. sage.
- Mulyosari, E. T., & Khosiyono, B. H. C. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(6), 2395-2405.
- Niam, A. U., & Lestari, P. (2025). Edpuzzle: Transformasi pembelajaran SKI berbasis video di Madrasah Ibtidaiyah Kabupaten OKU Timur. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 7(1), 10-14.
- Permana, I. B. Y. (2024). Penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan aplikasi Edpuzzle untuk meningkatkan motivasi siswa pada mapel ekonomi, kelas X, tahun 2023. *PROSPEK*, 3(3), 346-352.
- Prayogi, R. D. (2020). Kecakapan abad 21: Kompetensi digital pendidik masa depan. *Manajemen Pendidikan*, 14(2), 144-151.
- 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*, 4(1), 1-8
- Rahayu, E. M., & Bhaskoro, P. (2022). Interactive media Edpuzzle and its implementation in teaching Vocabulary in new normal era. *Jo-ELT (Journal of English Language Teaching) Fakultas Pendidikan Bahasa & Seni Prodi Pendidikan Bahasa Inggris IKIP*, 9(1), 1-12.
- Safitri, A., Alfattunisa, A., Afifah, A., Abdullah, D., & Mardani, D. (2025). Efektivitas media interaktif berbasis digital dalam pembelajaran bahasa Arab untuk siswa MI. *Wulang: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 45-56.
- Safaruddin, S., Amran, A., Triandana, J., Arif, M., & Rahman, Y. (2024). Penggunaan media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran PAI di Sekolah Dasar. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(1), 11-17.
- Shelby, S. J., & Fralish, Z. D. (2021). Using Edpuzzle to improve student experience and performance in the biochemistry laboratory. *Biochemistry and Molecular Biology Education*, 49(4), 529-534.
- Sinaga, B. R., & Ansari, K. (2016). Pengaruh model pembelajaran experiential learning dengan media audiovisual terhadap kemampuan menulis teks prosedur kompleks pada siswa kelas X SMA Negeri 5 Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017. *Jurnal Basastra*, 5(4), 11-17.
- 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.
- Wijayanti, W., & Anwar, R. (2019). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 7(2), 175-185.