

# Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif berbasis Edpuzzle dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Siti Rohmah Kurniasih\*,  
Mulyawan Safwandy Nugraha, & Hafid Muslih

Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, Indonesia  
Kel. Cimincrang Kec. Gedebage Kota Bandung Jawa Barat 40292  
Email: 2220040097@student.uinsgd.ac.id\*, mulyawan@uinsgd.ac.id,  
hafidzmuslihdosen@gmail.com

**Abstract:** This research aims to describe the process of developing interactive video teaching materials based on Edpuzzle and identify the feasibility of developing these teaching materials for PAI learning so that they can increase student motivation and learning outcomes. The development method used is the ADDIE model research and development (RnD) method. The research took place at Darmayanti Cimaung Middle School with a sample size of 25 students in class VIII A. The media validation process was carried out by 2 media experts and 3 teachers at Darmayanti Cimaung Middle School to validate the material. Data sources were obtained through documentation studies, interviews, observations, and questionnaires. The results of this research show that the suitability of the media is 87.73% (very feasible), the suitability of the material is 90.30% (very feasible), and the student response to the use of edpuzzle-based interactive video teaching materials is 87% (very good). So it can be concluded that Edpuzzle-based video teaching materials are very suitable for use and can increase students' interest in learning PAI.

**Keywords:** *Teaching materials, Edpuzzle media, Islamic education, Interactive videos.*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan proses pengembangan bahan ajar video interaktif berbasis Edpuzzle dan mengidentifikasi kelayakan pengembangan bahan ajar tersebut dalam pembelajaran PAI, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Metode pengembangan yang digunakan adalah metode *research and development (RnD)* model ADDIE. Penelitian bertempat di SMP Darmayanti Cimaung dengan jumlah sampel 25 peserta didik kelas VIII A. Adapun proses validasi media dilakukan 2 orang ahli media dan 3 orang guru SMP Darmayanti Cimaung untuk validasi materi. Sumber data diperoleh melalui studi dokumentasi, wawancara, observasi dan angket. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kelayakan media adalah 87.73% (sangat layak), kelayakan materi adalah 90.30% (sangat layak), dan respons peserta didik terhadap penggunaan bahan ajar video interaktif berbasis edpuzzle adalah 87% (sangat baik). Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar video berbasis Edpuzzle sangat layak untuk digunakan dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI.

**Kata Kunci:** *Bahan ajar, Media edpuzzle, Pendidikan Agama Islam, Video interaktif.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah proses untuk membantu peserta didik mengembangkan seluruh potensinya sehingga memiliki berbagai kemampuan yang berguna untuk menghadapi tuntutan dan tantangan zaman dimasa mendatang (Hendriyani et al, 2018). Oleh karena itu, lembaga pendidikan harus mampu melaksanakan proses pembelajaran yang lebih berkualitas. Semakin pesatnya perkembangan teknologi, menuntut pendidik untuk mampu mengintegrasikan ilmu teknologi dalam proses pembelajaran (Afifah et al., 2023). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran memberikan peluang kepada pendidik untuk melakukan berbagai inovasi baru terutama dalam hal pengembangan bahan ajar (Yulaika et al., 2020). Tujuan utama pengembangan bahan ajar adalah untuk membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien dan memberikan peserta didik kesempatan untuk menguasai berbagai keterampilan yang diharapkan. Selain itu, pengembangan bahan ajar dapat memudahkan pendidik menyajikan materi pembelajaran yang bersifat abstrak agar lebih konkret dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Afifah et al., 2023).

Permasalahan yang sering kali ditemukan dalam proses pembelajaran adalah masih banyaknya pendidik yang menggunakan bahan ajar konvensional berupa buku saja, dan tidak melakukan inovasi dalam bahan ajar yang digunakan. Sehingga berdampak kepada kualitas mutu pembelajaran, dan menyebabkan hasil belajar peserta didik rendah (Yolanda, 2023). Di sisi lain, sudah ada beberapa pendidik yang telah menggunakan inovasi

dalam pembelajaran yaitu dengan mengembangkan bahan ajar elektronik berupa video pembelajaran. Namun, video pembelajaran yang dibagikan kepada peserta didik sering kali bukan karya sendiri, tetapi merupakan karya dari pendidik lain. Padahal belum tentu konten video yang buat pendidik lain tersebut sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, pendidik harus dapat membuat video pembelajaran secara mandiri, sehingga materi yang disajikan dapat sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. (Mardhiyana et al, 2022). Selain itu, berdasarkan hasil observasi awal peneliti menemukan bahwa video pembelajaran yang dibuat oleh guru PAI menyajikan konten materi yang panjang (Durasi lebih dari 5 menit) dan berisi penjelasan yang bersifat monoton. Sehingga menyebabkan peserta didik merasa bosan, dan akhirnya memilih untuk tidak menyimak penjelasan materi dalam video secara utuh. Kebanyakan materi hanya di *skip*, dan sayangnya pendidik kesulitan untuk mengontrol hal tersebut karena pendidik tidak memiliki akses untuk menganalisis siapa saja peserta didik yang menonton video secara utuh dan tidak (Arfa et al., 2022). Oleh karena itu, pendidik harus menggunakan platform atau media yang dapat mencegah peserta didik melewati video (*Prevent Skipping*). Agar pendidik dapat memiliki kontrol yang baik atas pembelajaran PAI melalui video, pendidik harus melakukan inovasi dengan membuat bahan ajar dengan video interaktif. Video interaktif dapat memfasilitasi pembelajaran yang memungkinkan komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik. (Mardhiyana et al., 2022), salah satu

inovasi bahan ajar elektronik yang dapat dikembangkan oleh guru adalah video interaktif berbasis edpuzzle.

Edpuzzle merupakan *platform* yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran melalui video interaktif. Melalui video pembelajaran interaktif berbasis edpuzzle, pendidik dapat menyisipkan pertanyaan pada beberapa bagian video. Jika ada pertanyaan, video akan secara otomatis berhenti dan kembali ketika peserta didik memberikan jawaban. Pertanyaan tersebut dapat menjadi sarana peserta didik dan pendidik untuk berinteraksi secara aktif, selain itu pendidik dapat mengetahui siapa saja peserta didik yang menyimak video sampai tuntas atau tidak (Ratih et al., 2021). Sehingga selain menyimak video pembelajaran, peserta didik juga dapat memperoleh informasi lebih banyak (Padmawati and Pihung, 2022). Selanjutnya, pendidik dapat memberikan komentar atas jawaban peserta didik, sehingga pendidik dapat mengklarifikasi kesalahpahaman peserta didik, memberikan saran, atau motivasi kepada peserta didik (Mardhiyana et al., 2022).

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Padmawati and Pihung, 2022) memperoleh hasil bahwa bahan ajar berbasis edpuzzle dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran karena mampu mendorong peserta didik untuk berpartisipasi dalam diskusi, berpikir kritis, dan aktif menggali informasi. Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh (Silverajah and Govindaraj, 2018) menjelaskan bahwa dengan menggunakan media Edpuzzle, video interaktif dapat

membantu peserta didik belajar secara mandiri dan lebih mudah memahami materi pelajaran. Akibatnya, prestasi peserta didik dapat meningkat. Selanjutnya (Heistyka and Malasari, 2022) dan (Achmad et al., 2021) menyebutkan bahwa video interaktif dengan edpuzzle mampu meningkatkan minat belajar peserta didik secara efektif.

Sekalipun telah banyak peneliti yang mengadakan penelitian terhadap pengembangan video interaktif menggunakan edpuzzle dalam proses pembelajaran, tetapi penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki unsur kebaruan karena selain dibahas terkait proses pengembangan bahan ajar video interaktif berbasis edpuzzle dan uji kelayakannya, tidak hanya membahas implementasinya dalam pembelajaran PAI.

Penelitian ini fokus kepada pengembangan bahan ajar video interaktif berbasis edpuzzle untuk peserta didik kelas VIII jenjang SMP pada materi aqidah yaitu beriman kepada Rasul Allah SWT. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses pembuatan bahan ajar, kualitas bahan ajar yang dirancang, dan bagaimana bahan ajar digunakan untuk peserta didik SMP di kelas VIII dalam pembelajaran PAI melalui video interaktif berbasis puzzle. Besar harapan peneliti, Penelitian ini dapat menambah wawasan pendidik tentang bagaimana membuat bahan ajar video interaktif berbasis puzzle. Selain itu, penelitian ini dapat memberikan inspirasi kepada pendidik untuk terus mencoba hal-hal baru dalam proses pembelajaran.

## KONSEP TEORI

### Pengembangan Bahan Ajar

Menurut (Niswa, 2016) Bahan ajar adalah kumpulan pengetahuan yang harus diberikan oleh pendidik kepada peserta didik dengan cara yang menyenangkan. Bahan ajar juga disebut materi pelajaran, yang sering didefinisikan sebagai sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dipelajari dan dikuasai peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. (Kurniawati, 2015). Sejalan dengan pendapat sebelumnya, bahan ajar juga didefinisikan sebagai sekumpulan materi pelajaran yang dirancang secara terstruktur dan mencakup keterampilan yang peserta didik harus kuasai. (Wahyudi, 2022). Dari ketiga pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah sekumpulan materi ajar yang disusun secara sistematis yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran.

Bahan ajar terdiri dari dua kategori: cetak dan non-cetak. Materi cetak termasuk *handout*, modul, infografis, LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik), dan blosur. Materi non-cetak termasuk radio, video, aplikasi digital, dan web (Indrawari and Habiburrahman, 2019).

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, bahan ajar harus disusun dengan memuat elemen-elemen yang sudah ada. Selain itu, bahan ajar harus disusun dengan cara yang sesuai dengan karakteristik bahan ajar, sehingga bahan ajar yang disusun menjadi bahan ajar yang baik. (Sudrajat, 2008). Adapun ciri atau karakteristik dari bahan ajar menurut (Enco Mulyasa, 2006) diantaranya adalah : (1) *Self intructional*, memberikan

kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari materi secara mandiri; (2) *Self explanatory power*, ditulis dengan sistematis dan menggunakan bahasa yang sederhana, seolah-olah materi dapat menjelaskan sendiri kepada peserta didik; (3) *Self paced learning*, memberikan peluang kepada peserta didik untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri; (4) *Self contained*, bahan ajar tidak boleh bergantung pada bahan ajar lainnya.; (5) *Individualized learning materials*, bahan ajar dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik; (6) *Flexible and mobile learning materials*, bahan ajar dapat dipelajari kapan dan di mana saja; (7) *Communicative and interactive learning materials*, bahan ajar memberikan peluang terciptanya proses interaksi efektif dengan peserta didik; (8) *Multimedia, computer based materials*, bahan ajar dirancang berbasis multimedia dan mudah diakses oleh peserta didik; (9) *Supported by tutorials, and ttudy Group*, memungkinkan membutuhkan tutorial dan kelompok belajar.

Seperti yang disebutkan sebelumnya, bahan ajar harus dirancang untuk memenuhi kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, pendidik harus memiliki wawasan dan pemahaman yang kuat tentang kompetensi pedagogiknya agar mereka dapat membuat bahan ajar yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan, agar pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan secara efisien dan efektif (Wahyudi, 2022). Direktorat Sekolah Menengah Pertama (2006: 6) menyatakan bahwa terdapat tiga prinsip yang harus pendidik perhatikan dalam mengembangkan bahan ajar, yaitu (1) Prinsip relevansi, yaitu bahan ajar

dirancang dan dikembangkan sesuai dengan kompetensi yang hendak dicapai, perkembangan dan tuntutan zaman, dan lingkungan sosial budaya peserta didik; (2) Prinsip efektifitas, yaitu mengusahakan agar pengembangan bahan ajar dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan tepat, baik secara kualitas maupun kuantitas; (3) Prinsip efisiensi, yaitu biaya, waktu, dan tenaga yang digunakan untuk mengembangkan bahan ajar dapat seminimal mungkin untuk mencapai hasil yang maksimal; (4) Prinsip kontinuitas, yakni pengembangan bahan ajar harus dilakukan secara sistematis dan proposional antara materi yang akan diajarkan dengan perilaku yang diharapkan; dan (5) Prinsip fleksibilitas, yaitu bahan ajar harus dikembangkan secara luwes dan tidak statis karena harus dirancang sesuai dengan perkembangan zaman (Anam, 2016).

Saat merancang dan mengembangkan bahan ajar, berikut adalah langkah-langkah yang harus ditempuh: (1) mengevaluasi kebutuhan bahan ajar; (2) membuat peta pengembangan bahan ajar; dan (3) membuat bahan ajar sesuai dengan struktur materi ajar yang akan dikembangkan. (Niswa, 2016).

Tujuan dikembangkannya bahan ajar menurut (Kurniawati and Erning, 2015) diantaranya adalah: (1) menyediakan bahan pelajaran yang sesuai dengan tuntutan kurikulum, karakteristik, kebutuhan, dan kondisi sosial budaya peserta didik; (2) memberikan peserta didik akses ke sumber pembelajaran tambahan, seperti buku teks atau makalah yang terkadang sulit dipahami. (3) memudahkan pendidik melakukan

pembelajaran dan menjadi pedoman bagi peserta didik dalam melakukan aktivitas pembelajaran, karena dapat memudahkan materi pelajaran untuk dipahami. Oleh karena itu, jelas bahwa sebagai pendidik harus melakukan tugas sesuai dengan kompetensi pedagogiknya. Ini berarti pendidik harus melakukan inovasi dalam pembelajaran, misalnya dengan membuat dan mengembangkan bahan ajar.

### **Video Interaktif**

Media pembelajaran video termasuk dalam bahan ajar non cetak dan menggabungkan media audio dan visual. (Qadriani Lailatul et al., 2021). Dwyer menyatakan bahwa media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan perhatian manusia sebesar 94%. Selain itu (Hafizah, 2020) menjelaskan bahwa penggunaan video dalam proses pembelajaran meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik lebih baik dari pada hanya menggunakan media foto. Akhirnya dapat disimpulkan, bahwa memanfaatkan media video sebagai bagian dari proses pembelajaran membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu keuntungan menggunakan pembelajaran video adalah dapat memberikan peluang kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri dan fleksibel. Selain itu, video sangat mudah diakses dan dapat diulang berkali-kali ketika peserta didik belum memahami bagian tertentu dari materi. Namun perlu kita ketahui juga, bahwa bahan ajar video selain memiliki kelebihan juga memiliki beberapa kekurangan diantaranya adalah pendidik kesulitan dalam memantau apakah seluruh tayangan materi dalam

video disimak secara utuh oleh peserta didik atau ada bagian materi yang dilewati atau di *skip*. Sementara itu, jika ada bagian materi yang dilewati oleh peserta didik tentu akan mengganggu efektifitas pembelajaran, karena materi pelajaran yang diterima oleh peserta didik tidak diterima secara utuh (Qadriani Lailatul et al., 2021).

Untuk mengantisipasi kekurangan video tersebut, maka dalam pengembangan video pembelajaran, pendidik harus memperhatikan hal-hal berikut ini : (1) tayangan video harus sesuai dengan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran, serta harus melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran; (2) video harus dirancang semenarik mungkin, sehingga mampu menarik minat peserta didik untuk menyimak tayangan dari video pembelajaran secara fokus sehingga mendorong peserta didik terlibat penuh dalam proses pembelajaran; (3) Pendidik harus menintegrasikan video kepada seluruh pembelajaran terstruktur, selain itu pendidik sesekali harus menjeda video agar dapat berdiskusi dengan peserta didik; dan (4) durasi tayangan video juga harus diperhatikan, yakni tayangan video jangan terlalu panjang sehingga menimbulkan kebosanan kepada peserta didik (Hafizah, 2020).

Pendidik juga dapat membuat video pembelajaran interaktif yang memungkinkan interaksi antara pendidik dan peserta didik. Video interaktif adalah bahan ajar audio visual yang membuat pelajaran lebih jelas dan memungkinkan interaksi selama penayangan. (Ayuningrat, 2019). Selanjutnya, video interaktif sering diartikan sebagai bahan ajar audio visual

(gambar dan suara) yang disajikan dalam bentuk presentasi dengan menggunakan bahasa yang jelas, sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri dan mampu membantu peserta didik mempelajari materi dengan lebih mendalam (Niswa, 2016).

Kelebihan menggunakan bahan ajar video interaktif, pembelajaran menjadi lebih praktis, lebih menyenangkan dan tidak membosankan, dan peserta didik dapat mengukur sendiri berapa banyak waktu dan tenaga yang harus dihabiskan untuk memperoleh nilai yang baik, memahami materi pelajaran dengan lebih mudah, dan yang paling penting pendidik dapat melihat bagaimana proses belajar peserta didik berjalan.

### **Aplikasi Web Edpuzzle**

Edpuzzle merupakan aplikasi web yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Edpuzzle adalah platform digital berbentuk audio visual yang memungkinkan pendidik menambahkan pertanyaan dan mengedit video mereka. (*website*, Edpuzzle 201). Dengan menggunakan edpuzzle kegiatan peserta didik dalam menyimak bahan ajar melalui video menjadi lebih interaktif, menarik dan tidak monoton, selain itu aplikasi web edpuzzle tidak menghabiskan kuota yang besar dan mudah di akses diberbagai macam perangkat peserta didik (smartphone, laptop, komputer, atau tablet).

Edpuzzle memungkinkan pendidik dan peserta didik berpartisipasi dalam pembelajaran secara interaktif. Dengan aplikasi ini, pendidik dapat melacak apakah peserta didik sudah menyimak video dengan tuntas atau belum, serta

berapa persen peserta didik yang sudah menyimak video yang dibagikan oleh pendidik. Ini membantu mengurangi jumlah peserta didik yang tidak menyimak materi pelajaran melalui video pembelajaran. (Ratih et al., 2021). Salah satu kelebihan edpuzzle dibandingkan media audio visual yang lain adalah video yang akan di upload oleh pendidik pada aplikasi edpuzzle dapat diatur oleh pendidik sesuai kebutuhan. Misalnya menambahkan catatan atau pertanyaan disela-sela tayangan video. Keunikan lainnya adalah video tidak dapat di *skip* atau dilewati jika peserta didik tidak menjawab pertanyaan yang disajikan pendidik dalam video terlebih dahulu, sehingga meminimalisir kemungkinan peserta didik mempercepat video sebagian akhir (Jayantika and Andini, 2022).

Secara lebih rinci, keunggulan aplikasi Edpuzzle diantaranya (Qadriani et al., 2021): (1) peserta didik tidak dapat melewati (*skip*) video, yang memungkinkan mereka untuk fokus menyimak video; (2) video dapat diambil dari YouTube atau situs lain melalui tautan atau link video yang dimasukkan ke dalam pencarian Edpuzzle.; (3) soal dapat disematkan diawal, tengah, dan akhir video dengan berbagai variasi jenis soal seperti pilihan ganda dan essay, serta pendidik dapat menambahkan komentar atas respon peserta didik; (4) pendidik dapat mengetahui durasi peserta didik dalam menyimak video dan statistik penyelesaian soal atau pertanyaan; (5) soal dalam bentuk pilihan ganda dapat otomatis dinilai oleh system pada edpuzzle sehingga lebih efisien.

(Silverajah and Govindaraj, 2018) menyatakan bahwa video interaktif dengan menggunakan edpuzzle dapat menjadikan peserta didik menjadi pembelajar yang aktif dalam merumuskan tujuan dan refleksi pembelajaran, dan secara mandiri mencari solusi jika mereka membutuhkan. Hal ini menunjukkan bahwa Edpuzzle sangat efektif dalam membantu peserta didik menjadi lebih mandiri dalam belajar. Namun, pendidik harus memantau peserta didik agar mereka dapat mendapatkan bantuan dan menemukan solusi yang tepat untuk masalah mereka. (Sirri and Lestari, 2022).

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Research and Development* (RnD). Penelitian ini berfokus pada pengembangan bahan ajar video interaktif berbasis edpuzzle untuk materi PAI kelas VIII tentang Beriman kepada Rasul Allah SWT. Penelitian pengembangan ini mengacu pada lima langkah pelaksanaan model ADDIE: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development or production* (pengembangan atau pembuatan), *Implementation or delivery* (pelaksanaan atau penyediaan), dan *Evaluations* (evaluasi). Peneliti menggunakan model ADDIE karena produk yang dikembangkan adalah bahan ajar dan bukan perangkat lunak, sehingga cocok untuk pengembangan bahan ajar.

Adapun langkah-langkah dalam penelitian ADDIE adalah sebagai berikut : (1) *Analysis* (analisis), pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap kurikulum, kebutuhan belajar peserta didik, dan karakteristik peserta didik melalui kegiatan observasi dan

wawancara; (2) *Design* (desain), pada tahapan ini peneliti mulai membuat rancangan produk, yaitu dengan mengumpulkan alat atau bahan yang diperlukan, seperti aplikasi edit video, gambar atau animasi pendukung, audio, materi pelajaran untuk di presentasikan, dan sebagainya; (3) *Development or Production* (pengembangan atau pembuatan), pada tahap ini rancangan yang sudah dibuat disajikan dalam bentuk nyata. Sehingga dapat dikatakan bahwa tahapan ini merupakan tahapan membuat produk. Seluruh elemen atau bahan yang sudah dikumpulkan pada tahap design dirangkai menjadi satu kesatuan yang utuh dalam bentuk video interaktif dengan berbantu aplikasi web edpuzzle; (4) *Implementation or Delivery* (pelaksanaan atau penyediaan), Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba produk kepada ahli, termasuk uji coba materi dan tampilan bahan ajar video interaktif berbasis Edpuzzle yang dibuat dengan melibatkan ahli dan peserta didik; (5) *Evaluations*, pada tahapan ini produk dinilai oleh ahli kemudian diidentifikasi kelayakannya, jika layak maka dapat digunakan, dan jika belum layak maka dilakukan proses perbaikan, agar tercipta bahan ajar yang berkualitas.

Proses yang digunakan untuk menguji produk penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Design uji coba, peneliti melibatkan ahli materi yaitu 3 guru SMP Darmayanti Cimaung, dan ahli media video interaktif berbasis edpuzzle melibatkan dua orang yang ahli dalam bidang transformasi digital (2) Subjek uji coba, uji dilaksanakan pada kelompok besar dengan mengambil sampel sebanyak 25 siswa kelas VIII SMP Darmayanti Cimaung, pada kegiatan uji coba ini disajikan produk pengembangan yaitu bahan ajar video interaktif berbasis edpuzzle.

Jenis data yang digunakan untuk studi ini adalah: (1) data materi, diambil melalui kegiatan wawancara dan observasi bersama guru PAI SMP Darmayanti Cimaung, materi diambil berdasarkan kurikulum dan capaian pembelajaran kelas VIII; (2) data model design, diambil dari hasil observasi ahli media. Wawancara, observasi, dan angket digunakan untuk mengumpulkan data untuk penelitian ini. Alat ahli materi, ahli media, dan responden digunakan untuk mengumpulkan data. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif persentase dengan skala likert.:

**Tabel 1 menunjukkan kriteria penilaian yang digunakan dalam skala Likert**

<i>Skor</i>	<i>Keterangan</i>
5	<i>Sangat baik</i>
4	<i>Baik</i>
3	<i>Cukup baik</i>
2	<i>Tidak baik</i>
1	<i>Sangat tidak baik</i>

Sumber: Sugiyono (2013: 134)

**Tabel 2 menunjukkan kriteria yang digunakan untuk menilai respons peserta didik**

SKOR	KETERANGAN
4	<i>Sangat setuju</i>
3	<i>Setuju</i>
2	<i>Tidak setuju</i>
1	<i>Sangat tidak setuju</i>

Sumber: Sugiyono (2013: 134)

Dari kedua kriteria kelayakan tersebut ditentukan persentase kelayakan dengan menggunakan rumus:

$$k = \frac{E}{N \times I \times R} \times 100\%$$

Keterangan:

K = Kelayakan media

E = Jumlah jawaban responden

N= Skor tertinggi

I = Jumlah item

R = Jumlah responden

Selanjutnya, hasil hitung diinterpretasikan dalam tabel berikut:

**Tabel 3. Kriteria Validasi Materi, Media, dan Respons Peserta didik**

Persentase (%)	Kategori
81%- 100%	<i>Sangat layak</i>
61%- 80%	<i>Layak</i>
41%- 60%	<i>Cukup layak</i>
21%- 40%	<i>Tidak layak</i>
0%- 20%	<i>Sangat tidak layak</i>

Sumber: (Nurna L. Purnamasari)

Oleh karena itu, dengan persentase 61% pengembangan bahan ajar video interaktif berbasis Edpuzzle dapat dianggap layak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di Kelas VIII SMP Darmayanti Cimaung. Pengembangan pada penelitian kali ini menggunakan pendekatan ADDIE

yang di kembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996, pendekatan ini memiliki lima tahapan yakni *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development or production* (pengembangan atau pembuatan), *Implementation or delivery* (pelaksanaan atau penyediaan), dan *Evaluations* (evaluasi) (Hidayat et al.,2021). Adapun tahapan ini adalah sebagai berikut:

**Analysis (Analisis)**

Pada tahap ini analisis yang dilakukan adalah mencari masalah apa saja yang terjadi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui kegiatan observasi proses pembelajaran PAI. Selanjutnya peneliti juga melakukan studi dokumentasi dengan menganalisis RPP dan kurikulum Pendidikan Agama Islam yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Analisis yang pertama dilakukan adalah analisis situasi, diperoleh hasil bahwa proses pembelajaran PAI yang dilaksanakan di Kelas VIII SMP Darmayanti Cimaung pada pembelajaran PAI, pembelajaran yang dilakukan masih secara konvensional, sehingga menyebabkan peserta didik tidak fokus. Untuk mengatasi masalah diatas maka diperlukan sebuah pembelajaran yang interaktif dan inovatif agar peserta didik lebih antusias dan semangat mengikuti pembelajaran PAI didalam kelas.

Adapun media pembelajaran yang dapat digunakan adalah dengan mengembangkan bahan ajar video interaktif berbasis edpuzzle, alasannya karena berdasarkan hasil observasi 85%

peserta didik kelas VIII memiliki gaya belajar visual, serta memiliki kecenderungan memiliki kegemaran menyimak tayangan YouTube. Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh (Baihaqi et al., 2020) media YouTube diyakinini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep materi pelajaran dengan lebih mendalam.

**Design (Desain)**

Pada tahap ini adalah proses merancang bahan ajar video interaktif berbasis edpuzzle yang meliputi:

**a) Pemilihan materi**

Berdasarkan hasil observasi dan studi dokumentasi, pemilihan materi Beriman kepada Rasul Allah SWT menjadi materi yang cocok apabila disandingkan dengan penggunaan bahan ajar video interaktif berbasis edpuzzle.

**b) Perumusan Kompetensi dasar**

Adapun Kompetensi dasar dari materi tersebut adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. Kompetensi Dasar**

No.	Kompetensi Dasar
3.5	Memahami makna beriman kepada Rasul Allah SWT
4.5	Menyajikan dalil naqli tentang beriman kepada Rasul Allah SWT

Mengidentifikasi kompetensi dasar dari materi yang akan dipelajari sangat penting agar materi yang disajikan dapat sesuai dengan kebutuhan belajar dan kemampuan yang diharapkan dapat

dikuasi oleh peserta didik. (Mardhiyana et al, 2022).

**c) Pembuatan desain video interaktif berbasis edpuzzle**

Pembuatan desain dimulai dengan peneliti mengakses aplikasi web

edpuzzle melalui laman <https://edpuzzle.com/> kemudian log in dengan menggunakan email dan password yang telah didaftarkan. Selanjutnya peneliti mulai merancang desain video interaktif dengan

mengklick *add content* dan memilih video pembelajaran dari YouTube yang sesuai dengan materi Beriman Kepada Rasul Allah SWT, dan mulai membuat desainnya.

Gambar 1. Desain awal video Interaktif

Setelah dibuat desain awalnya kemudian peneliti mulai menyiapkan soal yang akan di input pada aplikasi edpuzzle.

### 3. *Development or production* (pengembangan atau pembuatan)

Tahap ini adalah tahapan merealisasikan produk yang sebelumnya

sudah di desain. Adapun Langkah-langkah tersebut antara lain sebagai berikut:

#### a) **Penentuan desain video interaktif berbasis edpuzzle**

Setelah disiapkan video pembelajaran sesuai dengan materi pelajaran yang ditetapkan, kemudian peneliti mulai mendesain tampilan video interaktif.

Gambar 2. Desain video interaktif berbasis edpuzzle

#### **Menginput soal kedalam video interaktif melalui aplikasi edpuzzle**

Setelah dibuat desain video interaktifnya kemudian peneliti mulai

menginput soal pada fitur *set assignment* dalam aplikasi edpuzzle.

Gambar 2. Fitur soal pada aplikasi edpuzzle

Soal yang diinput menggunakan format yang beragam mulai dari jenis *open-ended* dengan menambahkan fitur jawab dengan suara atau dengan bentuk deskripsi tulisan dan *multiple choice*. Soal disajikan dalam beragam bentuk atau jenis karena peneliti menyadari bahwa setiap individu peserta didik memiliki gaya pembelajaran yang berbeda-beda. Beberapa peserta didik mungkin lebih responsif terhadap pertanyaan secara verbal, sementara yang lain mungkin

lebih baik dalam menjawab soal yang melibatkan gambar atau diagram. Hal ini sesuai dengan penelitian oleh (Marlina, 2020) menjelaskan bahwa dengan menyajikan soal dalam berbagai bentuk, pendidik dapat mencakup *preferensi* belajar yang berbeda-beda.

#### 4. *Implementation or Delivery* (pelaksanaan atau penyediaan)

Pada tahap ini peneliti melakukan uji kelayakan produk kepada ahli, termasuk uji coba materi dan tampilan bahan ajar video interaktif berbasis Edpuzzle yang dibuat dan menguji respons peserta didik terhadap video interaktif berbasis edpuzzle yang telah dirancang.

#### Kelayakan tampilan bahan ajar video interaktif berbasis Edpuzzle

Hasil uji kelayakan bahan ajar video pembelajaran interaktif berbasis Edpuzzle memperhatikan elemen visual, audio, materi, dan bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran interaktif dinilai sebagai berikut:

**Tabel 4. Menunjukkan Hasil Validasi Ahli Media**

NO.	ASPEK	PERSENTASE	KET
1.	Visual	4.5 (90%)	<i>Sangat layak</i>
2.	Audio	4.4 (88%)	<i>Sangat layak</i>
3.	Format Materi	4.2 (84%)	<i>Sangat layak</i>
4.	Bahasa	4.3 (86%)	<i>Sangat layak</i>
	<b>Rata-rata</b>	<b>87.73%</b>	<b><i>Sangat layak</i></b>

Sebagai hasil dari uji kelayakan rata-rata persentase, hasilnya adalah 87.73%, yang berarti bahwa hasilnya sangat layak. Ini menunjukkan bahwa bahan ajar video interaktif berbasis Edpuzzle sangat bagus untuk digunakan selama proses pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan penelitian oleh (Yolanda, 2023) bahwa video interaktif berbasis Edpuzzle memiliki tampilan yang menarik, menarik minat peserta didik. Selain itu, dalam penelitian yang dilakukan oleh (Jayantika and Andini, 2022) menyebutkan bahwa video interaktif berbasis edpuzzle dapat digunakan oleh pendidik agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan menarik. Selain itu, video interaktif berbasis edpuzzle dapat memberikan kemudahan kepada pendidik dalam menyampaikan materi terutama

dalam materi PAI tentang beriman kepada Rasul Allah SWT. Selanjutnya (Mardhiyana et al., 2022) menjelaskan bahwa dengan menggunakan bahan ajar video interaktif berbasis Edpuzzle, pembelajaran menjadi lebih baik. Ini karena bahan ajar ini dapat menumbuhkan motivasi peserta didik untuk belajar dan menciptakan kondisi sosial dan emosional peserta didik. Selain itu, bahan ajar ini memberikan peluang kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri dan fleksibel.

Selain itu, peneliti menemukan bahwa bahan ajar video interaktif berbasis Edpuzzle memenuhi kriteria kelayakan untuk pengembangan video interaktif karena menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami, dan menyajikan materi secara visual dengan cara yang sangat menarik. Hal ini sesuai dengan

penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Yeni et al., 2017) yang menjelaskan bahwa bahan ajar untuk video interaktif harus memenuhi dua komponen utama pengembangan video interaktif: aspek bahasa dan aspek visual. Aspek bahasa harus menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami, dan aspek visual harus menggunakan media interaktif seperti gambar, animasi, atau foto yang relevan

dengan materi pelajaran. (Yeni et al., 2017).

### **Kelayakan materi untuk bahan ajar video interaktif berbasis Edpuzzle**

Berdasarkan penilaian kelayakan materi yang dilakukan oleh tiga guru di SMP Darmayanti Cimaung, hasilnya adalah sebagai berikut:

**Tabel. 5 Hasil Validasi Ahli Materi**

No.	Aspek	Persentase	Ket
1.	Kelayakan materi	4.5 (90%)	<i>Sangat layak</i>
2.	Bahasa	5.0 (100%)	<i>Sangat layak</i>
3.	Penyajian	4.2 (84%)	<i>Sangat layak</i>
	Rata-rata	<b>90,30%</b>	<i>Sangat layak</i>

Berdasarkan tabel di atas, hasil validasi ahli materi dari tiga guru di SMP Darmayanti Cimaung memperoleh hasil 90.30 % dengan keterangan sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa materi beriman kepada Rasul Allah SWT yang disajikan dalam video interaktif berbasis edpuzzle sangat layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran PAI aspek aqidah.

Aspek yang menjadi fokus penilaian materi adalah: (1) aspek kelayakan materi: materi harus sesuai dengan capaian pembelajaran (CP), tepat untuk tujuan pembelajaran, dan sesuai dengan kaidah penulisan bahasa Indonesia; (2) bahasa harus mudah dipahami dan sesuai dengan tujuan pembelajaran; dan (3) penyajian,

yaitu materi disajikan secara sistematis dan terstruktur mulai dari materi yang bersifat umum kepada materi yang bersifat khusus, dari materi yang mudah kepada materi yang tingkatannya lebih sulit.

Dalam proses penilaian kualitas materi, ketiga komponen tersebut sangat penting karena materi baik tanpa bahasa yang baik dapat membuat proses penerimaan informasi atau materi pelajaran dari pendidik kepada peserta didik sulit dipahami (Yolanda, 2023). Selain itu, media gambar, animasi, dan pertanyaan yang lebih interaktif dapat ditambahkan untuk membuat video interaktif lebih menarik bagi peserta didik. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh (Prasetiowati et al., 2023) bahwa dengan menggunakan

media interaktif yang menggabungkan gambar animasi, video, audio, dan soal interaktif, peserta didik dapat memiliki kesempatan untuk belajar dalam lingkungan yang lebih aktif, aktif, dan bermakna.

### **Respons Peserta Didik Terhadap Bahan Ajar Video Interaktif Berbasis Edpuzzle**

Setelah dilakukan proses pembelajaran PAI materi Beriman Kepada

Rasul Allah SWT dengan menggunakan video interaktif berbasis edpuzzle. Peneliti membagikan angket kepada peserta didik untuk mengukur reaksi mereka terhadap bahan ajar video interaktif berbasis Edpuzzle yang telah dirancang sebelumnya. Tabel berikut menunjukkan interpretasi dari tanggapan peserta didik:

**Tabel. 6 Hasil Respons Peserta Didik**

<b>Pernyataan</b>	<b>Nilai</b>	<b>(%)</b>
a. Saya tertarik untuk mempelajari materi Beriman kepada Rasul	3.32	83%
b. Tulisan mudah dibaca	3.52	88%
c. Bahasa mudah dipahami	3.56	89%
d. Kalimat dalam video jelas dibaca	3.52	88%
e. Latihan soal mudah dikerjakan	3.32	83%
f. Pembelajaran menggunakan video interaktif edpuzzle merupakan pengalaman baru bagi saya	3.40	85%
g. Penggunaan video interaktif berbasis edpuzzle membuat saya tertarik untuk belajar	3.40	85%

h. Saya lebih mudah memahami materi dengan video interaktif berbasis edpuzzle	3.40	85%
i. Gambar pada video semakin memperjelas materi	3.64	91%
<b>Rata-rata</b>	<b>3.45</b>	<b>87%</b>

Berdasarkan angket yang dibagikan kepada 25 siswa kelas VIII SMP Darmayanti untuk mengetahui reaksi mereka terhadap penggunaan bahan ajar video interaktif berbasis edpuzzle dalam pembelajaran PAI, diperoleh hasil persentase 87%, yang berarti itu sangat layak. Berdasarkan angket diatas juga menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif berbasis edpuzzle membuat peserta didik tertarik untuk belajar. Ini terjadi karena guru diberi kebebasan untuk memilih video yang relevan dengan materi pelajaran, mengeditnya, dan memotong durasi video dengan mengurangi bagian yang tidak diperlukan. Akibatnya, video pembelajaran yang disajikan menjadi lebih efektif. Dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Mardhiyana et al., 2022) menjelaskan bahwa video pembelajaran yang efektif adalah video yang mengandung materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, memiliki tampilan yang menarik, dan disajikan dalam waktu tidak lebih dari sepuluh menit, karena otak manusia memiliki kecenderungan untuk fokus pada video yang berdurasi kurang dari sepuluh menit. Selain itu, penggunaan gambar dalam video interaktif juga membantu

peserta didik memahami materi yang abstrak. (Hafizah,2020) memaparkan bahwa penggunaan video interaktif berbasis puzzle dalam proses pembelajaran PAI meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik lebih dari pada hanya menggunakan media gambar. Ini menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif berbasis puzzle dalam proses pembelajaran PAI lebih efektif.

### ***Evaluation (Evaluasi)***

Pada tahapan ini peneliti mengevaluasi keseluruhan dari pada model ADDIE disetiap langkahnya, hal ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan serta kelebihan yang akan ditemukan ketika menggunakan bahan ajar video interaktif berbasis edpuzzle dalam pembelajaran PAI. Pada tahap ini peneliti menggabungkan beberapa hasil analisis dari hasil validasi, serta masukan dan saran berbagai pihak. Adapaun proses evaluasi menggunakan analisis SWOT sebagai berikut:

#### **a) *Strength (Kekuatan)***

Penggunaan bahan ajar video interaktif berbasis edpuzzle pada materi Beriman kepada Rasul Allah SWT sesuai dengan kompetensi dasar yang

diharapkan, menjadi media pembelajaran yang interaktif dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, video interaktif dengan disisipi soal dapat memancing peserta didik untuk lebih serius dalam menyimak materi pelajaran, bahan ajar video interaktif berbasis edpuzzle sangat praktis dan mudah digunakan, serta tidak mengeluarkan banyak biaya kuota.

#### **b) *Wakness* (Kelemahan)**

Kelemahan dari video interaktif berbasis edpuzzle ini adalah ketergantungan pada koneksi internet, koneksi internet yang baik diperlukan untuk mengakses dan menggunakan *platform* ini dengan lancar. Di beberapa lingkungan, akses internet mungkin terbatas atau tidak stabil, sehingga bisa menghambat penggunaan Edpuzzle secara efektif.

#### **d) *Opportunity* (Peluang)**

Dengan menempatkan pertanyaan-pertanyaan di dalam video, pendidik dapat mengukur pemahaman peserta didik secara langsung. Data yang dikumpulkan oleh aplikasi Edpuzzle membantu pendidik memantau kemajuan individu peserta didik dan mengidentifikasi area di mana peserta didik mungkin memerlukan bantuan tambahan, dengan menambahkan elemen interaktif seperti gambar, pertanyaan, atau komentar langsung ke video, pendidik dapat membuat materi pembelajaran yang lebih menarik dan memikat bagi peserta didik, dan dalam konteks pembelajaran jarak jauh, Edpuzzle menjadi alat yang berguna karena memungkinkan pendidik untuk membuat video interaktif dan memantau kemajuan peserta didik dari jarak jauh. Peserta didik

dapat mengakses konten kapan saja dan di mana saja.

#### **e) *Threats* (ancaman)**

Ketergantungan teknologi menjadi salah satu ancaman dari penggunaan bahan ajar video interaktif berbasis edpuzzle, bergantung pada teknologi selalu membawa risiko, seperti masalah koneksi internet, gangguan platform, atau masalah teknis lainnya. Jika ada gangguan teknis saat pendidik dan peserta didik sedang mengandalkan Edpuzzle untuk pembelajaran, hal ini dapat mengganggu alur pembelajaran dan akses terhadap materi, tidak semua peserta didik memiliki akses yang sama terhadap teknologi atau koneksi internet yang stabil. Penggunaan platform seperti Edpuzzle dapat menghasilkan kesenjangan aksesibilitas di antara peserta didik, membatasi kemampuan mereka untuk mengakses dan memanfaatkan materi pembelajaran, selain itu meskipun interaktif, tidak semua peserta didik mungkin merespons dengan baik terhadap pembelajaran yang disajikan melalui video interaktif. Ada beberapa peserta didik yang lebih membutuhkan metode pembelajaran yang berbeda, yang perlu dipertimbangkan oleh pendidik.

### **PENUTUP**

Pengembangan bahan ajar video interaktif berbasis edpuzzle dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development or production* (pengembangan atau pembuatan), *Implementation or delivery* (pelaksanaan atau penyediaan), dan *Evaluations* (evaluasi). Hasil penelitian menunjukkan bahwa video interaktif berbasis edpuzzle sangat layak untuk digunakan dalam

pembelajaran PAI. Hasilnya menunjukkan bahwa bahan ajar tersebut menerima persentase 87.73% berdasarkan penilaian ahli media. Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam video interaktif berbasis edpuzzle memperoleh persentase 90.30%, ini menunjukkan bahwa materi ini sangat layak untuk digunakan sebagai materi pelajaran dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Selain itu, respons peserta didik terhadap penggunaan bahan ajar video interaktif Edpuzzle memperoleh persentase 87%, yang menunjukkan bahwa itu sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar video interaktif berbasis Edpuzzle sangat layak digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran PAI. Selain itu, terbukti dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dan membantu mereka memahami pelajaran, serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya, agar dilakukannya penelitian lebih mendalam terkait pengembangan konten video interaktif yang sesuai untuk pembelajaran PAI, yang fokus pada bagaimana membuat konten video interaktif yang paling efektif untuk pembelajaran PAI dengan memanfaatkan platform teknologi digital lainnya.

#### DAFTAR RUJUKAN

Achmad, Naskia, et al. "Implementasi Edpuzzle Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Era New Normal." *Ujmes*, vol. 06, no. 02, 2021, p. 2.

Afifah, Diana Iffatul, et al. *Penggunaan Media Edpuzzle Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Siswa SMA*. 2023, pp. 339-47.

Anam, Oleh Choirul. *Pengembangan Bahan*

*Ajar Pai Dengan Model Pendidikan Berparadigma Profetik*. no. 1, 2016, p. 72.

- Arfa, Avini Nurazhimah, et al. "Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Edpuzzle Di SMPN 11 Bekasi." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Biologi Dan Sains*, vol. 1, no. 2, 2022, pp. 15-24, <https://doi.org/10.30998/jpmbio.v1i2.1294>.
- Ayuningrat, Nadia. *Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif Berbasis Youtube Tema 4 Semester 2 Pada Pembelajaran Daring Di Kelas 1 SD*. 2019, pp. 1-8.
- Baihaqi, Achmad, et al. "Youtube Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif Di SMK Nurul Yaqin Sampang." *EDUSIANA: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, vol. 07, no. 01, 2020, pp. 74-88, <http://journal.stainim.ac.id/index.php/edusiana>.
- Enco Mulyasa. *Kurikulum Yang Disempurnakan*. Rosda karya, 2006.
- Hafizah, Syarifah. "Penggunaan Dan Pengembangan Video Dalam Pembelajaran Fisika." *Jurnal Pendidikan Fisika*, vol. 8, no. 2, 2020, p. 225, <https://doi.org/10.24127/jpf.v8i2.2656>.
- Heistyka, Risma, and Putri Nur Malasari. "Pembelajaran Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Islam Menggunakan Edpuzzle Berbantuan Google Classroom Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa." *LINEAR: Journal of Mathematics Education*, vol. 3, no. 1, 2022, p. 85, <https://doi.org/10.32332/linear.v3i1.4827>.
- Hendriyani, Yeka, et al. "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial." *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, vol. 11, no. 2, 2018, pp. 85-88, <http://tip.ppj.unp.ac.id>.
- Hidayat, Fitria, et al. *Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation*

- And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Model In Islamic Education Learning.* 2021, pp. 28–37.
- Indrawari, Karliana, and Sayyid Habiburrahman. “Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Menggunakan Metode Al-Qur`an Tematik.” *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, vol. 17, no. 1, 2019, pp. 17–35, <https://doi.org/10.21154/cendekia.v17i1.1357>.
- Jayantika, I. Gusti Agung Ngurah Trisna, and Ni Made Putri Andini. “Media Pembelajaran Berbasis Edpuzzle Pada Pembelajaran Matematika.” *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, vol. 11, no. 2, 2022, pp. 85–96.
- Kurniawati, Fitri Erning. “Pengembangan Bahan Ajar Aqidah Ahklak Di Madrasah Ibtidaiyah.” *Jurnal Penelitian*, vol. 9, no. 2, 2015, p. 367, <https://doi.org/10.21043/jupe.v9i2.1326>.
- Mardhiyana, Dewi, et al. “Penggunaan Video Interaktif Edpuzzle Dalam Pembelajaran Matematika Dan Bahasa Pada Era Merdeka Belajar Di SMP Al Fusha Kedungwuni.” *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 4, no. 4, 2022, p. 1671, <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i4.6139>.
- Marlina. *Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi Di Sekolah Inklusif.* 2020.
- Niswa, Auliyah. *Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif Bermedia Flash Kelas VIID SMP Negeri 1 Kedamean.* 2016, pp. 1–23.
- Nurna L. Purnamasari. *Metode ADDIE Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK.* pp. 23–31.
- Padmawati, Ni Nyoman, and Erni Suryati Pihung. “Mengembangkan Pembelajaran Digitalisasi Di Era Society 5.0.” *Widyadari*, vol. 23, no. 2, 2022, pp. 378–88, <https://doi.org/10.5281/zenodo.7190220>.
- Prasetiowati, Tanti, et al. “Pengembangan Modul Al-Quran Hadits Menggunakan Canva Pada Materi Keseimbangan Hidup Dunia Dan Akhirat.” *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, vol. 8, no. 1, 2023, [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8\(1\).12207](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8(1).12207).
- Qadriani, Nanda Lailatul, et al. “Pemanfaatan Youtube Dan Edpuzzle Sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif.” *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, vol. 4, no. 1, 2021, p. 1, <https://doi.org/10.36722/jpm.v4i1.841>.
- Ratih, Tirtanawati, et al. “Pelatihan Penggunaan Video Interaktif Pembelajaran Bahasa Dengan Aplikasi Audacity Dan Edpuzzle Bagi Guru Mts. Darut Tauhid, Desa Ngablak, Bojonegoro.” *Jurnal PADI – Pengabdian Masyarakat Dosen Indonesia*, vol. 4, no. 1, 2021, pp. 26–33.
- Silverajah, V. S. Giit., and Anandraj Govindaraj. “The Use of Edpuzzle to Support Low-Achiever’s Development of Self-Regulated Learning and Their Learning of Chemistry.” *ACM International Conference Proceeding Series*, no. October 2018, 2018, pp. 259–63, <https://doi.org/10.1145/3290511.3290582>.
- Sirri, Evi Latifatus, and Puji Lestari. *Implementasi Edpuzzle Berbantuan Whatsapp Group Sebagai Alternatif Pembelajaran Di Masa Pandemic.* no. September, 2020, pp. 67–72.
- Sudrajat, Ajat. *Pengembangan Bahan Ajar Materi Pembelajaran Mapel Pendidikan Agama Islam.* 2008, pp. 1–

13.  
Sukenti, Desi, Syahraini Tambak, and Charlina. "Developing Indonesian Language Learning Assessments: Strengthening the Personal Competence and Islamic Psychosocial of Teachers." *International Journal of Evaluation and Research in Education*, vol. 9, no. 4, 2020, doi:10.11591/ijere.v9i4.20677.
- Sukenti, Desi, Syahraini Tambak, and Ermalinda Siregar. "Learning Assessment for Madrasah Teacher: Strengthening Islamic Psychosocial and Emotional Intelligence." *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, vol. 13, no. 1, 2021, doi:10.35445/alishlah.v13i1.552
- Sukenti, Desi, Syahrul Ramadhan, Mukhaiyar Mukhaiyar, Syahraini Tambak. "Writing Assessment Construction for Madrasah Teacher: Engaging Teacher Faith and Identity Processes." *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)* 11.3 (2022): 448-456. <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v11i3.40995>.
- Tambak, Syahraini, and Desi Sukenti. "Strengthening Islamic behavior and Islamic psychosocial in developing professional madrasah teachers." *Cakrawala Pendidikan: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 39.1 (2020): 65-78. doi:10.21831/cp.v39i1.26001.
- Tambak, Syahraini, Choirul Mahfud, Eva Latipah, and Desi Sukenti. "Professional Madrasah Teachers in Teaching: The Influence of Gender and the Length of Certification of Madrasah Teachers." *Dinamika Ilmu* 21.2 (2021): 417-435. <https://doi.org/10.21093/di.v21i2.3527>
- Tambak, Syahraini, Desi Sukenti, Yusuf Hanafi, Rianawati Rianawati, and Amril Amril. "How Does Learner-Centered Education Affect Madrasah Teachers' Pedagogic Competence?." *Journal of Education Research and Evaluation* 6.2 (2022). <https://doi.org/10.23887/jere.v6i2.42119>.
- Tambak, Syahraini, et al. "Profesionalisme Guru Madrasah: Internalisasi Nilai Islam Dalam Mengembangkan Akhlak Aktual Siswa." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 2020, [http://doi.org.10.25299/al-thariqah.2020.vol5\(2\).5885](http://doi.org.10.25299/al-thariqah.2020.vol5(2).5885).
- Tambak, Syahraini, Hamzah hamzah, Desi Sukenti, and Mashitha Sabdin. "Internalization of Islamic Values in Developing Students' Actual Morals." *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)* 10.4 (2021): 690-709. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v10i4.30328>
- Tambak, Syahraini, Hamzah Hamzah, M. Yusuf Ahmad, Erma Linda Siregar, Desi Sukenti, Mashitah Sabdin, and Ratu Bai Rohimah. "Discussion method accuracy in Islamic higher education: the influence of gender and teaching duration." *Jurnal Cakrawala Pendidikan* 41.2 (2022): 507-520. <https://doi.org/10.21831/cp.v41i2.40644>
- Tambak, Syahraini, M. Yusuf Ahmad, Amril Amril, Desi Sukenti, Hamzah Hamzah, and St. Marwiyah. "Madrasa Teacher Professionalism: Effect of Gender and Teaching Experience in Learning." *International Journal of Evaluation and Research in Education* 11.3 (2022): 1490-1499. <https://doi.org/10.11591/ijere.v11i3.22539>.
- Tambak, Syahraini. "The method of counteracting radicalism in schools: Tracing the role of Islamic religious education teachers in learning." *MIQOT: Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman* 45.1 (2021): 104-126. <http://dx.doi.org/10.30821/miqot.v45i1.761>
- Tambak, Syahraini, M. Yusuf Ahmad, and Desi Sukenti. "Strengthening Emotional Intelligence in Developing the Madrasah Teachers'

- Professionalism (Penguatan Kecerdasan Emosional dalam Mengembangkan Profesionalisme Guru Madrasah)." *Akademika* 90.2 (2020).  
<https://doi.org/10.17576/akad-2020-9002-03>
- Tambak, Syahraini, M. Yusuf Ahmad, Desi Sukenti, and Ermalinda Siregar. "Faith, Identity Processes and Science-Based Project Learning Methods for Madrasah Teachers." *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 14.1 (2022): 203-216.  
<https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i1.1184>
- Tambak, Syahraini. "The Method of Counteracting Radicalism in Schools: Tracing the Role of Islamic Religious Education Teachers in Learning." *MIQOT: Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman* 45.1 (2021): 104-126.
- Tambak, Syahraini, et al. "Problem-based learning methods: Is it effective for developing madrasa teacher social competence in teaching?." *Journal of Education and Learning (EduLearn)* 17.3 (2023): 342-353. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v17i3.20796>
- Tambak, Syahraini, Mardhiyah Hayati, and Mujahid Mustafa Bahjat. "Academic Writing Skills in Islamic Higher Education: Engaging Inquiry-based Learning Methods." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 8.1 (2023): 18-34. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8\(1\).12882](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8(1).12882)
- Tambak, Syahraini, et al. "Teacher Identity, Islamic Behavior, and Project-Based Learning Methods for Madrasah Teachers: A Phenomenological Approach." *International Journal of Islamic Educational Psychology* 4.1 (2023): 102-121.  
<https://doi.org/10.18196/ijiep.v4i1.17396>
- Wahyudi, Adip. "Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Ips." *JESS: Jurnal Education Social Science*, vol. 2, no. 1, 2022, pp. 51-61.
- Yeni, Çantanızda, et al. "Interactive Videos in Foreign Language Instruction: A New Gadget in Your Toolbox\* Yabancı Dil Eğitiminde Etkileşimli Videolar: Takım." *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, vol. 13, no. 1, 2017, pp. 124-37,  
<http://dx.doi.org/10.17860/mersinef.d.305769>.
- Yolanda, Graciella. *Pengembangan Video Interaktif Berbasis Edpuzzle Kompetensi Dasar Fusion Pastry Bakery Pada Siswa SMK*. no. 1, 2023.
- Yulaika, Nina Fitriya, et al. "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik." *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, vol. 4, no. 1, 2020, pp. 67-76,  
<https://doi.org/10.26740/jpeka.v4n1.p67-76>.