



---

## PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF BERBASIS EDPUZZLE PADA MODEL ASSURE DALAM MATA PELAJARAN FIKIH KELAS X MA HIDAYATUL INSAN PALANGKA RAYA

**Miftahul Rahmah**

IAIN Palangka Raya

**Jasiah**

IAIN Palangka Raya

Alamat: Kompleks Islamic Centre, Jl. G. Obos, Menteng, Kec. Jekan Raya, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah 73112

Korespondensi penulis: [miftahulrahmah191@gmail.com](mailto:miftahulrahmah191@gmail.com)

**Abstract.** *The purpose of this study is to describe the process of developing Edpuzzle-based interactive video lessons and to identify the factors underlying the development of the subject matter in the Jurisprudence class, in order to improve students' motivation and learning outcomes. Research and development (R&D) ASSURE model was the methodology used for the development. The research was conducted at MA Hidayatul Insan Palangka Raya with a sample size of 20 students of class X A. There are two steps taken in the media validation process, namely media validation and material validation. Data sources were obtained through documentation studies, observation, interviews, and questionnaires. The results showed that media feasibility was 76%, material feasibility was 80%, and student response to the use of edpuzzle-based interactive video learning materials was 87%. Thus, it can be said that the edpuzzle-based interactive learning video developed is feasible to use and can increase students' interest in learning Jurisprudence.*

**Keywords:** *Development, Fikih, ASSURE Model.*

**Abstrak.** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan proses pengembangan video pelajaran interaktif berbasis Edpuzzle dan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mendasari pengembangan materi pelajaran di kelas Fikih, dalam rangka meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian dan pengembangan (R&D) model ASSURE adalah metodologi yang digunakan untuk pengembangan. Penelitian dilakukan di MA Hidayatul Insan Palangka Raya dengan jumlah sampel sebanyak 20 siswa kelas X A. Ada dua langkah yang dilakukan dalam proses validasi media yaitu validasi media dan validasi materi. Sumber data diperoleh melalui studi dokumentasi, observasi, wawancara, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan media sebesar 76%, kelayakan materi sebesar 80%, dan respon siswa terhadap penggunaan materi pembelajaran video interaktif berbasis edpuzzle sebesar 87%. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa video pembelajaran interaktif berbasis edpuzzle yang dikembangkan layak untuk digunakan dan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam belajar Fikih.

**Kata kunci:** Pengembangan, Fikih, Model ASSURE

### LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah salah satu aspek penting dalam membangun karakter dan pengetahuan generasi muda. Dalam konteks pendidikan agama, khususnya pada mata pelajaran Fikih, metode pengajaran yang efektif sangat diperlukan untuk meningkatkan pemahaman siswa. Salah satu inovasi dalam pembelajaran adalah penggunaan teknologi, yang dapat memfasilitasi proses belajar mengajar dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu masalah yang sering

---

*Received Oktober 30, 2024; Revised Desember 24, 2024; Februari 02, 2025*

\* Miftahul Rahmah, [miftahulrahmah191@gmail.com](mailto:miftahulrahmah191@gmail.com)

muncul dalam proses belajar mengajar adalah masih banyaknya guru yang menggunakan bahan ajar tradisional, seperti buku, dan tidak melakukan inovasi terhadap bahan ajar tersebut. Akibatnya, hal ini berdampak negatif terhadap kualitas pendidikan dan berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa. Selain itu, ada beberapa pendidik yang sudah menggunakan inovasi dalam pendidikan, seperti membuat bahan ajar elektronik dalam bentuk video pembelajaran. Namun, film edukasi yang sering dikirimkan kepada siswa bukanlah hasil karya mereka sendiri, melainkan hasil karya anak lain. Selain itu, konten video yang dibuat oleh pendidik lain tidak memenuhi kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, guru harus bisa membuat video pembelajaran secara mandiri agar materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Edpuzzle sebagai salah satu platform pembelajaran berbasis video interaktif, menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan pengajar untuk mengedit dan menyempurnakan video pembelajaran, serta menambahkan pertanyaan dan catatan yang dapat merangsang keterlibatan siswa. Dengan menggunakan Edpuzzle, materi Fikih dapat disajikan dengan cara yang lebih visual dan dinamis, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan.

Menurut hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Padmawati dan Pihung (2022) menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis edpuzzle dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran karena dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam diskusi, terlibat dalam berpikir kritis, dan aktif menganalisis informasi. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Silverajah dan Govindaraj (2018) yang menjelaskan bahwa dengan menggunakan media edpuzzle, video interaktif dapat membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Hasilnya, prestasi peserta didik dapat meningkat. Menurut Heistyka dan Malasari (2022) dan Ahmad dkk. (2021), video interaktif dengan teka-teki dapat secara efektif meningkatkan motivasi belajar siswa.<sup>1</sup>

Video merupakan media pembelajaran yang fleksibel, mudah diakses, dapat diputar ulang, dan tidak memerlukan kuota internet dalam jumlah besar (Qadriani, Hartati, dan Dewi 2021:3). Video animasi dapat memudahkan pembelajar untuk menyerap informasi lebih cepat karena manusia pada dasarnya memiliki kemampuan mencerna gambar lebih cepat daripada hanya melihat teks (Hendra et al. 2023). Video animasi dapat menjelaskan konsep yang sulit dan membuat suatu topik lebih mudah dijelaskan (Khairiah et al. 2022). Selain itu, media pembelajaran berupa video animasi dapat digunakan dalam jangka panjang selama materi dalam video animasi tetap relevan dengan materi yang ada (Sakdiah,2022).<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Kurniasih, Siti Rohmah, Mulyawan Safwandy Nugraha, and Hafid Muslih. "Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif berbasis Edpuzzle dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 8.2 (2023): 275-294.

<sup>2</sup> Barnabas, Raden Ahmad, Samsi Setiadi, and Latifatun Rohimah. "Pengembangan Video Animasi Fi'il Mu'tal Tsulasi Di Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Negeri Jakarta." *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)* 7.3 (2024): 11051-11062.

Media pembelajaran dinilai dapat menumbuhkan minat dan keinginan yang baru pada peserta didik dalam proses pembelajaran, meningkatnya motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh pada psikologis peserta didik (Arsyad: 2017). Media pembelajaran juga berguna sebagai salah satu rangsangan kepada peserta didik untuk dapat lebih berpikir mengenai solusi permasalahan yang ada. Tingkat kemampuan berpikir peserta didik dalam pemecahan masalah sangat dipengaruhi oleh tingkat masalah yang diterapkan dalam pendidikan Indonesia. Sistem pendidikan Indonesia menggunakan sistem Lower Order Thinking Skills (Lots) sedangkan untuk meningkatkan tingkat berpikir peserta didik dalam pemecahan masalah dapat dirangsang dengan Higher Order Thinking Skills (Pratiwi: 2019).<sup>3</sup>

Sebagaimana yang terjadi, sudah banyak peneliti yang melakukan penelitian tentang pengembangan video interaktif menggunakan edpuzzle dalam proses pembelajaran. Namun, penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki sudut pandang yang unik karena selain terkait dengan pengembangan video interaktif materi pelajaran berbasis edpuzzle dan uji kelayakannya, juga tidak hanya membahas tentang implementasinya dalam pembelajaran Fikih.

Model ASSURE (*Analyze, State, Select, Utilize, Require, Evaluate*) adalah salah satu pendekatan yang sistematis dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran berbasis teknologi. Model ini berfokus pada analisis kebutuhan siswa, perumusan tujuan pembelajaran yang jelas, pemilihan media yang sesuai, serta evaluasi hasil belajar. Dalam konteks pembelajaran Fikih di kelas X MA Hidayatul Insan Palangka Raya, penerapan model ASSURE dengan bahan ajar video interaktif berbasis Edpuzzle diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Dalam penelitian ini, akan dibahas mengenai pengembangan bahan ajar video interaktif menggunakan Edpuzzle yang diterapkan dalam model ASSURE untuk pembelajaran Fikih. Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan media interaktif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa, serta untuk memberikan rekomendasi bagi pengajar dalam mengimplementasikan teknologi dalam pembelajaran agama.

Dengan demikian, artikel ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang komprehensif mengenai pentingnya inovasi dalam pembelajaran Fikih, serta bagaimana penggunaan Edpuzzle dalam model ASSURE dapat menjadi solusi untuk tantangan yang dihadapi dalam pendidikan di era digital saat ini.

---

<sup>3</sup> Juniar, Duvie Fiebriliiani. "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Help Pada Materi Kebijakan Moneter Dan Kebijakan Fiskal." *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)* 7.1 (2024): 455-461.

## KAJIAN TEORITIS

Penelitian ini didasarkan pada teori perkembangan teknologi dalam media pembelajaran, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Model ASSURE (Analyze Learners, State Objectives, Select Media and Materials, Utilize Technology and Materials, Require Learner Participation, Evaluate and Revise) merupakan salah satu teori utama yang digunakan. Model ini dirancang untuk memberikan perbaikan sistematis dalam pembelajaran berbasis teknologi, dengan fokus pada kebutuhan siswa, tujuan pembelajaran yang jelas, media yang relevan, dan evaluasi yang berkelanjutan.

Edpuzzle, sebuah platform video interaktif, adalah salah satu inovasi media pembelajaran yang sangat relevan dengan kebutuhan pendidikan saat ini. Platform ini memungkinkan siswa untuk mengubah video, menambah pertanyaan interaktif, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Dalam konteks fikih, penggunaan media video interaktif seperti Edpuzzle dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih visual dan menarik, sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi yang kompleks.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Misalnya, Silverajah dan Govindaraj (2018) menyatakan bahwa penggunaan Edpuzzle mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran mandiri. Hal ini diperkuat oleh temuan Heistyka dan Malasari (2022), yang mengungkapkan bahwa video interaktif efektif dalam meningkatkan motivasi siswa melalui pendekatan berbasis teka-teki.<sup>4</sup>

Selain itu, media pembelajaran berbasis video memiliki keunggulan fleksibilitas, kemudahan akses, dan potensi untuk digunakan dalam jangka panjang selama relevansi materi tetap terjaga (Qadriani, Hartati, & Dewi, 2021).<sup>5</sup> Video animasi, khususnya, dapat mempermudah siswa dalam memahami informasi dengan lebih cepat karena sifat manusia yang lebih cepat mencerna visual dibandingkan teks (Hendra et al., 2023). Penelitian ini juga mendasari teorinya pada pendekatan *Higher Order Thinking Skills (HOTS)*, yang bertujuan untuk merangsang kemampuan berpikir kritis siswa melalui media pembelajaran yang interaktif dan menantang. Sistem pendidikan berbasis *HOTS* berkontribusi dalam membangun keterampilan analisis dan pemecahan masalah yang lebih mendalam.<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup> Silverajah, VS Giita, and Anandraj Govindaraj. "The use of Edpuzzle to support low-achiever's development of self-regulated learning and their learning of chemistry." *Proceedings of the 10th International Conference on Education Technology and Computers*. 2018.

<sup>5</sup> Qadriani, Nanda Lailatul, et al. "Pemanfaatan Youtube dan Edpuzzle sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif." *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia p-ISSN 2655* (2021): 6227.

<sup>6</sup> Iskandar, M. Yakub, et al. "Developing Interactive Multimedia for Natural Science in High School." *International Journal of Multidisciplinary Research of Higher Education (IJMURHICA)* 6.3 (2023): 128-135.

Dengan mengacu pada penelitian sebelumnya dan kerangka teoritis yang ada, pengembangan media pembelajaran berbasis Edpuzzle pada model ASSURE memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran fikih, baik dari segi motivasi, pemahaman, maupun keterlibatan siswa. Kajian ini memberikan landasan kuat bagi penelitian ini untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan Edpuzzle dalam pembelajaran agama di era digital.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau research and development (R&D) dengan menggunakan model ASSURE yang terdiri dari *Analyze Learners* (Menganalisis karakteristik dan kebutuhan para pembelajar), *State performance objectives* (Merumuskan kompetensi), *Select, or modify media* (Memilih atau memodifikasi media), *Utilize technology, media, and materials* (Memanfaatkan media, teknologi, dan bahan ajar), *Require learner participation* (Melibatkan partisipasi pembelajar) dan *Evaluate and revise* (Evaluasi dan revisi). Menurut Albet Maydiantoro (2021) Penelitian dan Pengembangan merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia pendidikan.<sup>7</sup> Produk yang akan dikaji pada artikel penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis Edpuzzle. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan beberapa cara yaitu kuesioner, observasi dan wawancara. Penelitian ini berfokus pada pengembangan bahan ajar video interaktif berbasis Edpuzzle untuk mata pelajaran Fikih kelas X pada materi Fikih dan Perkembangannya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di kelas X A MA Hidayatul Insan Palangka Raya. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan ASSURE yang dikembangkan oleh Heinich, Molenda, Russell, dan Smaldinono pada tahun 1999. Pendekatan ini memiliki 6 Tahapan, yaitu *Analyze Learners* (Menganalisis karakteristik dan kebutuhan para pembelajar), *State performance objectives* (Merumuskan kompetensi), *Select, or modify media* (Memilih atau memodifikasi media), *Utilize technology, media, and materials* (Memanfaatkan media, teknologi, dan bahan ajar), *Require learner participation* (Melibatkan partisipasi pembelajar) dan *Evaluate and revise* (Evaluasi dan revisi).

Adapun langkah-langkah pembuatan Video Interaktif pada model ini ialah :

### 1. *Analyze Learners* (Menganalisis karakteristik dan kebutuhan para pembelajar).

Pada tahap ini analisis yang dilakukan ialah mengetahui bagaimana karakteristik siswa serta kebutuhan para pembelajar pada pembelajaran fikih melalui kegiatan observasi pada

---

<sup>7</sup> Dewi, Eka Grana Aristyana, et al. "Pemanfaatan Platform Edpuzzle dalam Pembelajaran Matematika." *I-Com: Indonesian Community Journal* 2.2 (2022): 113-122.

saat proses pembelajaran. Analisis yang pertama ialah analisis karakter siswa, dan diperoleh hasil bahwa pembelajaran fikih yang dilaksanakan di kelas X MA Hidayatul Insan Palangka Raya cenderung membuat murid *booring*/bosan karena guru hanya menerapkan metode dan media itu-itu saja. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka diperlukan sebuah pembelajaran yang interaktif serta inovatif supaya siswa lebih antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran Fikih di kelas.

Adapun media pembelajaran yang dapat digunakan adalah dengan mengembangkan bahan ajar melalui video interaktif berbasis Edpuzzle, karena berdasarkan hasil observasi, terdapat 86% siswa kelas X memiliki gaya belajar visual, serta memiliki kegemaran menyimak tayangan YouTube. Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh (Siti Rohmah Kurniasih dkk (2023), Media berbasis edpuzzle sangat layak dan dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa.

## 2. *State performance objectives* (Merumuskan kompetensi).

Pada tahap ini, proses pembuatan materi video pembelajaran interaktif berbasis Edpuzzle meliputi pengembangan keterampilan. Perumusan kompetensi dari materi adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kompetensi Dasar

No	Kompetensi Dasar
3.1	Menganalisis konsep fikih dan sejarah perkembangannya
4.1	Mengomunikasikan hasil analisis konsep fikih dan sejarah perkembangannya

Sangat penting untuk mengidentifikasi kompetensi dari materi yang akan diajarkan sehingga produk yang dihasilkan dapat memenuhi tujuan pembelajaran dan tingkat kemahiran yang diinginkan siswa.

## 3. *Select, or modify media* (Memilih atau memodifikasi media)

Ketika memilih atau memodifikasi media dalam model ASSURE, fokus utamanya adalah memilih media yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran. Media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Sebelum memilih media, siswa harus memahami tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Apakah untuk memperkenalkan konsep baru, membantu pemahaman, atau menilai siswa? Dengan demikian, tujuan ini akan menjadi panduan bagi konsumen media. Edpuzzle memungkinkan pengguna untuk memilih video dari berbagai sumber, seperti YouTube dan Vimeo, atau mengunggah video mereka sendiri. Putar video yang telah dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran. Video harus dapat menjelaskan dan mengilustrasikan materi yang diajarkan. Pilihlah video dengan kualitas visual yang baik dan jelas agar siswa dapat memahami materi.

Salah satu fitur utama Edpuzzle adalah kemampuannya untuk menyoroti pertanyaan dalam konten video. Hal ini dapat dianggap sebagai pertanyaan ganda, pertanyaan terbuka, atau catatan. Selain itu, pendidik dapat digunakan untuk menjelaskan atau memberikan konteks pada bagian tertentu dari video. Pendidik dapat memotong bagian video yang relevan untuk membantu siswa fokus jika terlalu panjang atau berisi konten yang tidak relevan.

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.<sup>8</sup>

#### **4. Utilize technology, media, and materials (Memanfaatkan media, teknologi, dan bahan ajar)**

Langkah keempat dalam model pembelajaran ASSURE adalah memanfaatkan penggunaan teknologi, media dan materi oleh peserta didik dan pendidik. Langkah ini menjelaskan bagaimana pendidik akan menerapkan media dan materi. Untuk setiap jenis media dan materi yang tercantum di bawah dipilih, dimodifikasi, dan didesain. Maka dari itu, hal yang perlu diperhatikan ialah :

- a. Mengulas (*preview*) metode, media dan bahan ajar.
- b. Menyiapkan (*prepare*) metode, media dan bahan ajar.
- c. Menyiapkan (*prepare*) lingkungan belajar.
- d. Menyiapkan (*prepare*) pembelajar/ siswa.
- e. Memberikan (*provide*) pengalaman belajar.

#### **5. Require learner participation (Melibatkan partisipasi pemelajar)**

Proses pembelajaran menuntut siswa untuk terlibat secara aktif dengan materi atau mata pelajaran yang sedang dipelajari. Pemberian latihan merupakan salah satu contoh penggabungan antara materi pembelajaran dengan latihan mental bagi siswa. Siswa yang aktif berpartisipasi dalam kegiatan kelas akan lebih mudah memahami materi pelajaran. Setelah berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, pemahaman siswa terhadap hasil pembelajaran akan menginspirasi mereka untuk mencapai harapan yang lebih tinggi.

---

<sup>8</sup>*Ibid.*, 285.

## 6. *Evaluate and revise* (Evaluasi dan revisi).

Setelah merancang kegiatan pembelajaran, langkah selanjutnya yang perlu dilakukan adalah evaluasi. Tujuan dari tahap evaluasi model ini adalah untuk menentukan efektivitas pengajaran dan hasil belajar siswa. Proses evaluasi terhadap seluruh komponen pendidikan harus dilakukan agar dapat memberikan informasi yang komprehensif mengenai karakteristik program pendidikan tertentu.

Benny (2009) mengatakan bahwa model pembelajaran ASSURE merupakan sistem pembelajaran yang bersifat praktis dan mudah diimplementasikan untuk endesain aktivitas pembelajaran, baik yang bersifat individual maupun klasikal. Langkah analisis karakteristik siswa akan memudahkan memilih metode, media dan strategi pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik. Demikian pula halnya dengan evaluasi dan revisi yang dapat dimanfaatkan untuk menjamin kualitas proses pembelajaran yang diciptakan.<sup>9</sup>

### **Model ASSURE dalam Media Pembelajaran Edpuzzle**

Untuk mencapai pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menarik. Memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat merupakan salah satu strategi yang digunakan. Salah satu unsur yang harus ada dalam setiap kegiatan atau proses pembelajaran adalah media. Penggunaan media harus sesuai dengan kebutuhan agar informasi yang disampaikan dapat dipahami dan digunakan secara efektif oleh siswa. Maka dari itu, penulis mengambil media berbasis Edpuzzle.

Model Assure adalah sebuah pendekatan pendidikan yang mengikuti pendekatan sistematis dalam pengajaran yang secara efektif menggunakan teknologi dan media di dalam kelas. Pendekatan Assure menjelaskan bahwa sebelum menggunakan media pendidikan, seorang guru harus menganalisis siswa secara lebih menyeluruh untuk memahami karakteristik, gaya belajar, dan bakat mereka. Terakhir, pendekatan ini menyatakan bahwa tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan keterampilan yang harus dimiliki siswa setelah proses pembelajaran selesai. Langkah selanjutnya adalah memilih metode dan media yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan, kemudian menggunakan media yang mendorong siswa untuk aktif.

### **Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif Berbasis Edpuzzle Pada Model Assure dalam Pembelajaran Fikih**

Berikut ini adalah contoh penggunaan paradigma ASSURE dalam materi pembelajaran berbasis edpuzzle untuk mata pelajaran Fikih dan Perkembangannya untuk kelas X Madrasah Aliyah. Berikut ini adalah beberapa contoh penggunaannya:

---

<sup>9</sup> Hardiyanti, Putri, and Tomi Enramika. "Model Assure dalam Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Tingkat Sekolah Dasar." *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar* 13.1 (2023): 1-8.

1. *Analyze Leaners* (Menyiapkan)

Karakteristik siswa kelas X Madrasah Aliyah Hidayatul Insan Palangka Raya: Biasanya, karakteristik siswa kelas X adalah aktif, disiplin, fokus, dan terdorong untuk mencapai kesuksesan. Siswa yang aktif dalam kegiatan sekolah akan meningkatkan pendidikan karakter mereka dalam kehidupan sehari-hari. Hasilnya, dikatakan bahwa masih ada beberapa siswa yang tidak terlalu aktif di kelas dan tidak sepenuhnya memahami materi dari gurunya. Untuk itu, siswa sangat membutuhkan bimbingan dan perhatian lebih dari gurunya. Alhasil, guru menggunakan IT untuk mengenalkan media sebagai proses kegiatan belajar mengajar kepada siswa yang bersangkutan.

2. *State objektif* (Menetapkan tujuan pembelajaran)

Membuat siswa bersemangat untuk berpartisipasi dalam pendidikan fikih melalui media pendidikan yang tersedia adalah salah satu cara untuk mencapai tujuan pembelajaran, karena mereka dapat menganalisis konsep fikih dan konteksnya serta mengkomunikasikan hasil analisis mereka setelah menonton video demonstrasi.

3. *Select methods, media, and materials* (Memilih teknologi, media dan materi)

Pembelajaran fikih dengan menggunakan media video interaktif yang berisi video ilustrasi akan menarik perhatian dan minat belajar siswa kelas X MA. Hal ini dikarenakan video tersebut berisi gambar-gambar dan suara yang dapat menggugah siswa untuk belajar, yang akan meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep fikih dan masa kembangannya. Dengan bantuan ilustrasi video tersebut, siswa mendapatkan pengajaran yang lebih variatif dari guru dan tidak membuat mereka merasa minder. Mata pelajaran yang diajarkan saat ini adalah konsep matematika dan sejarah perkembangannya.

4. *Utilize Media and Materials*

Guru menggunakan media video interaktif yang berisi video yang mengilustrasikan konsep-konsep yang berkaitan dengan sains dan pendidikan. Guru menggunakan media sesuai dengan materi yang tersedia, seperti LCD, proyektor, dan pengeras suara. Jenis pembelajaran ini dilakukan di kelas X karena setiap sekolah tidak memiliki fasilitas yang diperlukan untuk menggunakan media tersebut karena hanya ada satu proyektor yang tersedia. Sebelum memulai pelajaran, guru memberikan gambaran umum tentang materi yang akan diajarkan serta tujuan pembelajaran. Selama proses mengajar, guru juga menjelaskan pengalaman belajar untuk menginspirasi siswa.

5. *Require Learner Participation*

Guru menunjukkan kepada siswa sebuah film yang menjelaskan konsep-konsep fikih dan sejarah perkembangannya. Siswa secara aktif berpartisipasi dalam kegiatan

pembelajaran, seperti menjawab pertanyaan yang muncul dalam video dan menunjukkan detail penting dalam video yang disediakan.

#### 6. *Evaluate and Revise*

Dalam hal ini, video interaktif sebagai media cukup efektif dalam membantu siswa memahami informasi yang disajikan. Selain itu, tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan lebih akurat. Penggunaan video interaktif dalam pembelajaran fikih akan meningkatkan rentang perhatian siswa MA kelas X karena mengandung gambar dan teks yang dapat menarik minat mereka. Para siswa dapat mengambil manfaat dari media video interaktif dengan menerima instruksi yang lebih bervariasi dari guru mereka dan tidak merasa bosan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa 76% valid yang mana ini sudah disetujui oleh ahli media yaitu Ibu Ayatussa'adah, M.Pd dosen prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya, 80% valid di uji cobakan oleh ahli materi Fikih yaitu Ibu Khadijah, M.Pd dosen prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya, dan 87% siswa memberikan respon terhadap penggunaan materi pembelajaran video interaktif berbasis Edpuzzle. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa video pembelajaran interaktif berbasis Edpuzzle sangat bermanfaat dan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar Fikih.

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar video interaktif berbasis Edpuzzle dengan pendekatan model ASSURE efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran fikih di kelas X MA Hidayatul Insan Palangka Raya. Proses pengembangan ini melibatkan analisis kebutuhan siswa, perumusan tujuan pembelajaran yang jelas, pemilihan media yang relevan, serta evaluasi menyeluruh terhadap efektivitas media pembelajaran yang dihasilkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media mencapai 76%, tingkat kelayakan materi sebesar 80%, dan respon siswa terhadap penggunaan video interaktif berbasis Edpuzzle sebesar 87%. Data ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat diterima dengan baik oleh siswa dan dinilai relevan untuk digunakan dalam pembelajaran fikih.

Penggunaan Edpuzzle sebagai platform pembelajaran memungkinkan guru menyajikan materi secara lebih visual, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa yang mayoritas memiliki gaya belajar visual. Selain itu, integrasi elemen pertanyaan interaktif dan fitur-fitur pendukung lainnya terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, mendorong mereka untuk berpikir kritis, serta memahami konsep-konsep fikih dengan lebih mendalam.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan efektivitas yang signifikan, generalisasi temuan ini harus dilakukan dengan hati-hati, mengingat sampel penelitian terbatas pada satu kelas di satu institusi pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan dengan cakupan yang lebih luas untuk memastikan bahwa hasil ini dapat diterapkan pada konteks pendidikan lain. Selain itu, penelitian ini menggarisbawahi pentingnya inovasi dalam pembelajaran, khususnya di era digital, untuk mengatasi tantangan dalam penyampaian materi yang kompleks, seperti fikih, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna bagi siswa.

## DAFTAR REFERENSI

- Barnabas, R. A., Setiadi, S., & Rohimah, L. (2024). Pengembangan Video Animasi Fi'il Mu'tal Tsulasi Di Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3), 11051-11062.
- Dewi, E. G. A., Paramitha, A. I. I., Putri, I. G. A. P. D., & Januar, F. D. N. Q. (2022). Pemanfaatan Platform Edpuzzle dalam Pembelajaran Matematika. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 2(2), 113-122.
- Hardiyanti, P., & Enramika, T. (2023). Model Assure dalam Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Tingkat Sekolah Dasar. *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar*, 13(1), 1-8
- Iskandar, M. Y., Hendra, H., Syafril, S., Putra, A. E., Nanda, D. W., & Efendi, R. (2023). Developing Interactive Multimedia for Natural Science in High School. *International Journal of Multidisciplinary Research of Higher Education (IJMURHICA)*, 6(3), 128-135.
- Juniar, D. F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Help Pada Materi Kebijakan Moneter Dan Kebijakan Fiskal. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(1), 455-461.
- 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.
- Qadriani, N. L., Hartati, S., Dewi, A., & Selatan, J. (2021). Pemanfaatan Youtube dan Edpuzzle sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia p-ISSN*, 2655, 6227.
- Silverajah, V. G., & Govindaraj, A. (2018, October). The use of Edpuzzle to support low-achiever's development of self-regulated learning and their learning of chemistry. In *Proceedings of the 10th International Conference on Education Technology and Computers* (pp. 259-263).