

BAB II

TELAAH PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1. Pengertian Media

Media memiliki peranan yang krusial dalam proses pembelajaran sebagai sarana penunjang penyampaian materi. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru memanfaatkan media untuk mempermudah proses transfer informasi sehingga materi dapat dipahami Siswa secara lebih efektif. Apabila penggunaan media dalam pembelajaran tidak dilakukan secara optimal atau kurang tepat, maka hal tersebut dapat berpotensi menyebabkan kesulitan bagi Siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

Perkembangan teknologi yang berlangsung semakin cepat menuntut guru untuk memiliki kreativitas dalam mengoptimalkan berbagai bentuk teknologi sebagai media pembelajaran. Pemanfaatan media yang tepat dan relevan dapat membantu Siswa dalam memahami materi secara lebih mudah dan efektif. Pada saat yang sama, pemilihan media pembelajaran tetap perlu mempertimbangkan kesesuaian dengan materi, kebutuhan pembelajaran, serta karakteristik Siswa agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.⁸

Pada era sekarang, media pembelajaran tidak lagi hanya menggunakan cara-cara tradisional seperti pada masa lalu. Perkembangan teknologi menuntut tenaga pendidik untuk menyesuaikan diri dengan kemajuan zaman. Guru tidak

⁸ Aisyah Fadilah and Nasywa Atha Kanya, "Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran" 1, no. 2 (2023).

hanya berkewajiban menyampaikan materi pembelajaran secara efektif, tetapi juga dituntut memiliki keterampilan dalam memanfaatkan media berbasis teknologi sebagai sarana pendukung proses pembelajaran bagi dirinya maupun Siswa . Berbagai bentuk media tersebut dapat berupa akses internet, aplikasi pembelajaran, serta perangkat lunak maupun perangkat keras yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Penggunaan media pembelajaran yang dirancang secara menarik serta relevan terhadap materi menunjukkan bahwa proses belajar dapat berlangsung lebih efektif. Berbagai temuan penelitian mengindikasikan bahwa pemanfaatan media tersebut mampu meningkatkan minat belajar Siswa , mendorong berkembangnya kreativitas, serta memberikan dampak positif terhadap hasil belajar Siswa .⁹ Istilah media secara etimologis berasal dari bahasa Latin *medium* yang berarti perantara atau sarana penghubung. Dalam pengertian sederhana, media dipahami sebagai alat yang berfungsi menjembatani proses penyampaian pesan dari pihak penyampai kepada pihak penerima pesan.¹⁰

Secara umum, media dipahami sebagai sarana penghubung antara sumber pesan dan pihak penerima pesan. Sebelum proses penyampaian dilakukan, pengirim pesan terlebih dahulu perlu melakukan berbagai persiapan, seperti merumuskan materi yang akan disampaikan serta mengidentifikasi karakteristik dan latar belakang penerima pesan. Berdasarkan pertimbangan tersebut, pemilihan media kemudian dilakukan agar sesuai dengan kebutuhan

⁹ *Ibid*, Hal. 3

¹⁰ Muhammad Aspar et al., "Pemanfaatan Media Pembelajaran Ular Tangga Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa," n.d. Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ, Hal. 248

komunikasi. Media yang digunakan diharapkan dapat menimbulkan stimulus dalam kegiatan pembelajaran sehingga mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan¹¹.

2. Pengertian Media Pembelajaran

Pembelajaran dipahami sebagai suatu proses interaksi yang terjadi antara Siswa dan pendidik, di mana pendidik berfungsi sebagai sumber belajar dalam lingkungan belajar tertentu. Dalam proses tersebut, pembelajaran yang didukung oleh media memungkinkan Siswa untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan pemahaman, serta membentuk karakter melalui arahan dan bimbingan dari pendidik.¹²

a. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memegang peranan yang sangat signifikan dalam kegiatan proses belajar mengajar. Kehadirannya mendukung guru dalam menjelaskan materi kepada Siswa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih bermakna dan meninggalkan pemahaman yang lebih mendalam. Di samping itu, pembelajaran tidak idealnya hanya bertumpu pada satu metode saja yang digunakan oleh guru. Dalam praktiknya, media pembelajaran memiliki sejumlah fungsi yang dapat diuraikan sebagai berikut;

¹¹ Faisal Anwar. Dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran: Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0*, (Makassar:CV . Tohar Media, 2022) hal. 2

¹² Shania Nada Lestari, "Evaluasi Media Pembelajaran" 1, no. 2 (2023): 18–32.

1) Fungsi Kumunikatif

Pada fungsi komunikatif, media pembelajaran berperan dalam memfasilitasi proses penyampaian materi dari pendidik kepada Siswa . Proses komunikasi ini dapat berlangsung melalui penjelasan secara verbal sehingga informasi atau pesan pembelajaran dapat dipahami secara lebih mudah dan jelas oleh Siswa .

2) Fungsi Motivasi

Pada fungsi motivasional, media pembelajaran digunakan untuk menumbuhkan serta meningkatkan semangat dan minat belajar Siswa . Melalui penggunaan media yang tepat, Siswa diharapkan lebih terdorong untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga pemahaman terhadap materi dapat dicapai secara lebih optimal.

3) Fungsi Kebermaknaan

Dalam fungsi ini, media pembelajaran berperan dalam memperluas pengalaman belajar Siswa sehingga tidak hanya terbatas pada penjelasan yang disampaikan oleh guru. Melalui pemanfaatan media tersebut, Siswa juga dapat memperoleh informasi yang lebih mutakhir serta mengembangkan kemampuan dalam menganalisis berbagai materi pembelajaran secara lebih mendalam.

4) Fungsi Penyamaan Persepsi

Fungsi ini diarahkan untuk menyeragamkan pemahaman serta persepsi Siswa terhadap informasi yang disampaikan selama proses

pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, materi yang diterima dapat dipahami secara lebih konsisten oleh seluruh Siswa .

5) Fungsi Individual

Setiap Siswa memiliki keragaman latar belakang, baik yang berkaitan dengan pengalaman, karakteristik gaya belajar, maupun tingkat kemampuan akademik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat berfungsi sebagai sarana untuk mengakomodasi kebutuhan belajar Siswa sesuai dengan variasi gaya belajar yang dimiliki masing-masing individu.¹³

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran, seperti *Edpuzzle* , Hal tersebut termasuk dalam ranah kompetensi pedagogik, yakni kemampuan guru dalam merancang, melaksanakan, serta melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran, sekaligus mengembangkan potensi yang dimiliki oleh Siswa secara optimal.

Penguasaan media *Edpuzzle* menunjukkan kemampuan guru PAI dalam mengelola pembelajaran secara efektif, Perencanaan pembelajaran mencakup rangkaian tahapan yang sistematis, mulai dari perumusan tujuan pembelajaran, penentuan serta penyusunan materi ajar Pendidikan Agama

¹³ Ahmad Helwani, "Media Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtida ' Iyah Nurul Islam" 7, no. 2 (2022): 56–62.

Islam (PAI), hingga pemilihan sumber belajar dan media pembelajaran yang relevan. Tahap berikutnya meliputi penetapan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan Siswa , serta penyusunan rencana evaluasi yang selaras dengan tujuan pembelajaran, lengkap dengan instrumen penilaian yang diperlukan. Dalam konteks ini, pemanfaatan media *Edpuzzle* diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran PAI. Penggunaan media tersebut memungkinkan kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan interaktif, sekaligus mendukung peningkatan pemahaman Siswa terhadap materi yang dipelajari.¹⁴

3. *Edpuzzle*

Edpuzzle merupakan media pembelajaran berbasis video yang dapat digunakan oleh para guru untuk mengembangkan penyajian materi agar lebih menarik serta interaktif. Pemanfaatan platform ini memungkinkan proses pembelajaran berlangsung dengan pendekatan yang lebih dinamis sehingga keterlibatan Siswa dalam kegiatan belajar dapat ditingkatkan.¹⁵

Dalam perspektif Islam, pemanfaatan media pembelajaran selaras dengan firman Allah dalam QS. An-Nahl ayat 78 menjelaskan bahwa manusia dianugerahi pendengaran, penglihatan, dan hati sebagai sarana untuk memperoleh pengetahuan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis audio-visual, seperti *Edpuzzle* , sangat relevan karena

¹⁴ Fadilah and Kanya, “*Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran.*” 1, no. 2 (2023).

¹⁵ Sudi et al., “Efektivitas Penggunaan Edpuzzle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Masa Pandemi Covid-19.”

mampu mengoptimalkan fungsi indera dalam proses belajar, sehingga dapat mendukung peningkatan pemahaman Siswa secara lebih efektif.

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ
وَالْأَفْئِدَةَ ۚ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberikan kepadamu pendengaran, penglihatan, dan hati agar kamu bersyukur.” (Q.S An-Nahl Ayat 78)

Ayat tersebut mengandung makna bahwa proses pembelajaran seharusnya memanfaatkan secara optimal seluruh potensi yang dimiliki manusia, yaitu pendengaran, penglihatan, serta kemampuan berpikir. Ketiga aspek ini saling berkaitan dalam membantu individu memperoleh dan memahami pengetahuan secara lebih utuh. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis audio-visual interaktif seperti *Edpuzzle* dinilai relevan, karena tidak hanya melibatkan unsur pendengaran dan penglihatan, tetapi juga mendorong keterlibatan kognitif Siswa melalui aktivitas berpikir. Dengan demikian, pemanfaatan media tersebut dapat meningkatkan kualitas pemahaman Siswa secara lebih efektif dan mendalam.

Edpuzzle memiliki berbagai keunggulan, media ini memberikan kemudahan bagi pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan memanfaatkan format video sebagai sarana penyampaian informasi. Fitur pencarian video dari beragam sumber memungkinkan penyajian konten video secara terintegrasi dalam satu platform. Selain itu, *Edpuzzle* menyediakan fasilitas penyisipan pertanyaan langsung di dalam video yang menghubungkan

materi dengan kegiatan penilaian, media tersebut juga memberi kesempatan kepada Siswa untuk mengakses dan menonton video pembelajaran melalui perangkat atau gawai yang dimiliki masing-masing.¹⁶

a. Fitur-Fitur Media *Edpuzzle*

Fitur-fitur yang tersedia dalam *Edpuzzle* meliputi:

- 1) ***Reinforce Accountability***, yaitu fitur yang membantu guru memantau sejauh mana video pembelajaran diakses oleh Siswa serta tingkat pemahaman Siswa terhadap materi yang disajikan melalui video.
- 2) ***My Content***, Media tersebut juga berfungsi sebagai wadah untuk menambahkan serta mengelola berbagai konten melalui menu utama, yang kemudian digunakan dalam pembuatan video maupun proyek pembelajaran yang ditujukan bagi Siswa .
- 3) ***My Network***, digunakan untuk menambahkan dan terhubung dengan guru lain sesuai dengan mata pelajaran yang dipilih
- 4) ***Notification***, berfungsi memberikan pemberitahuan mengenai informasi atau pembaruan terkait proyek video yang telah dibuat
- 5) ***Discover***, menyediakan berbagai pilihan video atau sampul yang dapat disesuaikan dengan proyek pembelajaran
- 6) ***My Classes***, menampilkan informasi kelas yang telah dipilih atau diikuti saat awal menggunakan *Edpuzzle*

¹⁶ Christiyanti Aprinastuti. Dkk. *Special Book For Media Tutorial ICT-Based Learning*, (Yogyakarta: Stiletto Book, 2023), hal. 60

- 7) *Archived*, digunakan untuk melihat serta mengelola proyek-proyek yang telah disimpan atau diarsipkan.¹⁷

b. Keunggulan *Edpuzzle*

Secara lebih mendalam, keunggulan yang dimiliki aplikasi *Edpuzzle* antara lain sebagai berikut;

- 1) Siswa tidak memiliki opsi untuk melewati bagian tertentu dari video.

Selain itu, video akan berhenti secara otomatis apabila Siswa berpindah ke tab atau jendela lain, sehingga kondisi ini membantu menjaga konsentrasi Siswa selama menyimak video pembelajaran.

- 2) Pada platform *Edpuzzle*, tidak terdapat pembatasan terhadap jumlah pertanyaan yang dapat disisipkan ke dalam video pembelajaran.

Pendidik memiliki kebebasan penuh dalam menentukan jenis serta penempatan soal pada bagian-bagian tertentu sesuai kebutuhan materi.

Edpuzzle juga menyediakan beragam bentuk evaluasi yang dapat digunakan, di antaranya soal pilihan ganda, esai, serta fitur penambahan catatan yang dapat diintegrasikan langsung ke dalam tayangan video pembelajaran.

- 3) Pendidik memiliki kemampuan untuk melakukan pemantauan terhadap

durasi yang dihabiskan Siswa dalam menonton video pembelajaran.

Selain itu, tersedia pula data statistik terkait tingkat penyelesaian soal yang telah dikerjakan oleh Siswa. Informasi yang dapat diakses

mencakup bagian-bagian video yang paling sering diputar ulang, serta

¹⁷ *Ibid*, hal. 61-62

rekapitulasi jawaban Siswa , baik yang benar maupun yang salah, disertai dengan berbagai data pendukung lainnya yang berkaitan dengan aktivitas belajar Siswa .

- 4) Pendidik dapat memberikan umpan balik terhadap respons atau jawaban Siswa melalui dua mekanisme, yaitu penilaian otomatis yang tersedia dalam sistem serta evaluasi secara manual yang dilakukan secara langsung oleh guru.¹⁸

c. Kekurangan *Edpuzzle*

Ada pula kekurangan dari *Edpuzzle* ini sebagai berikut:

- 1) kekurangan utamanya adalah ketergantungan yang tinggi terhadap koneksi internet. Ketika jaringan tidak stabil, pemutaran video menjadi tersendat atau bahkan terhenti, sehingga mengganggu konsentrasi Siswa dan membuat proses belajar tidak berjalan lancar.
- 2) Selain itu, tidak semua Siswa didukung oleh perangkat yang memadai.
- 3) Ketika mati lampu media tidak dapat digunakan.

d. Fungsi Media *Edpuzzle*

Edpuzzle memiliki beberapa fungsi utama, di antaranya:

- 1) Mengubah berbagai jenis video menjadi video pembelajaran berbasis *flipped classroom*, baik yang bersumber dari platform seperti YouTube maupun video yang dibuat sendiri oleh pendidik.

¹⁸ Nanda Lailatul Qadriani et al., “Pemanfaatan Youtube Dan *Edpuzzle* Sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif” 04 (2021): 3.

- 2) Dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif yang dilengkapi dengan soal kuis di dalam video serta umpan balik yang dapat ditampilkan setelah Siswa mengirimkan jawabannya.
- 3) Media ini berperan dalam mendukung guru dan Siswa dalam proses penyampaian sekaligus pemahaman materi pembelajaran secara lebih efektif. Tingkat efektivitas tersebut dinilai lebih tinggi jika dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan video dari platform YouTube tanpa penguatan interaktif.
- 4) Memudahkan guru dalam memantau dan menilai hasil pekerjaan Siswa secara otomatis tanpa perlu melakukan koreksi manual maupun perhitungan persentase jawaban benar.
- 5) Meminimalkan terjadinya kesalahpahaman materi, menyediakan tips pembelajaran, serta mendorong peningkatan kejujuran Siswa.¹⁹

Berdasarkan pemaparan teori yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. *Edpuzzle* sebagai media pembelajaran berbasis video interaktif mampu mengintegrasikan unsur visual, audio, serta aktivitas kognitif Siswa melalui penyisipan pertanyaan dalam video pembelajaran.

Penggunaan *Edpuzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam memungkinkan Siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses berpikir. Hal ini sejalan dengan teori

¹⁹ Christiyanti Aprinastuti. Dkk. *Special Book For Media Tutorial ICT-Based Learning*, (Yogyakarta: Stiletto Book, 2023), hal. 60

pemahaman yang menekankan kemampuan Siswa dalam menjelaskan, menginterpretasikan, serta menerapkan materi yang dipelajari.

Dengan demikian, pemanfaatan media *Edpuzzle* dalam pembelajaran PAI berpotensi meningkatkan pemahaman Siswa, karena mampu menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, menarik, dan bermakna.

4. Pemahaman Siswa

Istilah pemahaman berakar dari kata “paham” yang bermakna mengerti. Berdasarkan Tim KBBI, pemahaman dimaknai sebagai suatu proses atau cara untuk memahami ataupun menjelaskan sesuatu agar dapat dipahami. Pada tahap pemahaman ini, keterampilan yang diharapkan meliputi kemampuan menerjemahkan, mengaitkan, dan menafsirkan informasi.

Dalam taksonomi Bloom, kemampuan memahami berada pada tingkat yang lebih tinggi dibandingkan dengan pengetahuan. Meskipun demikian, pengetahuan tetap menjadi dasar yang penting, karena seseorang tidak dapat memahami suatu materi tanpa terlebih dahulu mengetahui atau mengenalnya²⁰

Pemahaman atau *comprehension* dapat dimaknai sebagai kemampuan menguasai suatu hal melalui proses berpikir.²¹ Menurut Taksonomi Bloom kegiatan belajar menuntut Siswa untuk memahami secara mental makna, tujuan, serta implikasi dan penerapannya, sehingga Siswa mampu menginterpretasikan dan memahami suatu situasi dengan baik.

²⁰ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 24

²¹ Sarah Adelheit Frans, Yesaya Adhi Widjaya, and Yubali Ani, “Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar,” 2023.

Dalam kegiatan pembelajaran, pemahaman tidak berdiri sendiri, melainkan berkaitan erat dengan berbagai aspek psikologis lainnya, termasuk motivasi, konsentrasi, serta respons Siswa . Siswa sebagai subjek belajar memiliki kemampuan untuk mengembangkan fakta, gagasan, serta keterampilan. Melalui proses pengorganisasian, Siswa dapat menyusun dan mengaitkan berbagai informasi tersebut menjadi suatu pola yang logis. Dengan mempelajari data secara bertahap, Siswa mulai memahami makna dan implikasi dari suatu permasalahan secara menyeluruh.

5. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Islam pada dasarnya mengemban tujuan utama dalam pembentukan individu muslim yang berakhlak karimah melalui proses internalisasi nilai-nilai tauhid serta ajaran syariat Islam. Dalam pelaksanaannya, media pembelajaran memiliki posisi yang strategis dalam mengomunikasikan nilai-nilai tersebut agar dapat tersampaikan secara lebih efektif kepada Siswa . Akan tetapi, kondisi yang terjadi di banyak lembaga pendidikan Islam menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah serta pemanfaatan media yang bersifat konvensional.²²

Kalau dipahami dari istilah bahasa Arab, sebenarnya konsep pendidikan itu tidak hanya satu kata saja. Ada beberapa istilah yang sering digunakan, Konsep tersebut mencakup istilah ta'lim, ta'dib, dan tarbiyah yang masing-masing memiliki pengertian tersendiri. Walaupun pada pandangan awal ketiganya tampak

²² Muhajir Darwis et al., “*Media Dalam Pendidikan Islam*,” Jurnal Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Keislaman 2025.

serupa, sebenarnya setiap istilah memiliki perbedaan makna yang khas sesuai dengan konteks penggunaannya.

Ta'lim biasanya lebih dekat dengan aktivitas mengajar. Jadi, fokusnya ada pada penyampaian ilmu. Sementara itu, *tarbiyah* punya cakupan yang lebih luas bukan hanya manusia, tapi juga bisa digunakan dalam konteks memelihara atau menumbuhkan sesuatu, bahkan seperti pada hewan dan tumbuhan. Di sini mulai terasa bahwa maknanya agak terlalu umum kalau langsung dikaitkan dengan pendidikan agama Islam.

Seiring waktu, istilah-istilah ini juga mengalami perkembangan. Kata *adab* sendiri kemudian lebih sering digunakan dalam konteks kesusastraan, sedangkan *tarbiyah* justru menjadi istilah yang paling populer dalam dunia pendidikan Islam sampai sekarang. Mungkin karena lebih mudah dipahami dan sudah terbiasa dipakai, meskipun secara makna sebenarnya masih cukup luas.²³

Pendidikan Agama Islam pada hakikatnya merupakan proses yang dijalankan secara terencana dan disadari, serta diarahkan pada pencapaian tujuan-tujuan yang telah ditetapkan secara jelas. Proses ini diarahkan untuk mempersiapkan Siswa agar tidak hanya sekadar mengetahui ajaran Islam, tetapi juga memahami, menghayati, sampai pada tahap meyakini dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dari situ diharapkan tumbuh sikap beriman, bertakwa, serta berakhlak mulia. Sumber utamanya tetap merujuk pada Al-Qur'an dan Hadis. Namun cara penyampaiannya tidak terbatas pada ceramah saja—bisa

²³ Nur Ahyat, "Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam " "Edusiana: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam" 4, no. 1 (2017): 24–31.

melalui bimbingan, pengajaran, latihan, bahkan pengalaman langsung yang dialami Siswa.²⁴

B. Penelitian yang Relevan

Studi literatur merupakan bagian yang menyajikan temuan-temuan dari penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh peneliti lain dan memiliki keterkaitan dengan penelitian yang sedang dijalankan. Dalam penelitian ini, kajian yang dianggap relevan adalah sebagai berikut:

1. Haris Kolengsusu. 2025. Dengan judul penelitian *“Efektivitas Media Edpuzzle Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sma Negeri 62 Maluku Tengah.”*²⁵

Adapun hasil penelitiannya; menunjukkan bahwa penggunaan media *Edpuzzle* memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar Siswa. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan keaktifan Siswa selama proses pembelajaran serta hasil analisis N-Gain yang berada pada kategori cukup efektif. Media *Edpuzzle* dinilai mampu menarik perhatian Siswa karena menyajikan video pembelajaran interaktif yang disertai pertanyaan, Hal tersebut pada akhirnya mendorong Siswa untuk meningkatkan fokus sekaligus berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Sedangkan penelitian yang peneliti lakukan membahas tentang *“Efektivitas Penggunaan Media Edpuzzle untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMPN 4 Bengkalis.”* Fokus

²⁴ Agus Pahrudin & Ismail Wekke, *“Pengembangan Model Kurikulum Pendidikan Islam Multikultural”*, (Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru), Cet. 1, 2021. Hal.118

²⁵ Haris Kolengsusu, *“Efektivitas Media Edpuzzle Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik SMA Negeri 62 Maluku Tengah,” Kuantum: Jurnal Pembelajaran Dan Sains Fisika* 6, no. 2 (2025): 356–71, <https://doi.org/10.63976/kuantum.v6i2.1226>.

penelitian ini tidak hanya pada minat belajar Siswa , tetapi lebih menekankan pada peningkatan pemahaman Siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam, sehingga memiliki perbedaan pada aspek tujuan pembelajaran, mata pelajaran, jenjang pendidikan, serta variabel yang diteliti.

2. Siti Rohmah Kurniasih, Mulyawan Safwandy Nugraha, Hafid Muslih. 2023. Dengan judul penelitian, *“Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif berbasis Edpuzzle dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.”*²⁶ Adapun hasil penelitiannya; berfokus pada proses pengembangan bahan ajar berupa video interaktif dengan menggunakan aplikasi *Edpuzzle* . Penelitian ini menitikberatkan pada tahapan pengembangan bahan ajar, mulai dari perencanaan, pembuatan, Tahap tersebut mencakup pengujian kelayakan media yang diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Temuan penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar berupa video interaktif berbasis *Edpuzzle* memenuhi kriteria kelayakan serta efektif dimanfaatkan sebagai media pembelajaran PAI, karena mampu meningkatkan daya tarik Siswa sekaligus membantu mereka dalam memahami materi secara lebih mudah. Sedangkan penelitian yang saya lakukan membahas tentang *”Efektivitas Penggunaan Media Edpuzzle untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMPN 4 Bengkalis.”* Fokus penelitian ini bukan pada pengembangan bahan ajar, melainkan pada pengaruh penggunaan media *Edpuzzle* terhadap tingkat pemahaman Siswa . Dengan

²⁶ Kurniasih and Nugraha, *“Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif Berbasis Edpuzzle Dalam Pembelajaran.”* Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah, 8 (2), 275-294

demikian, perbedaan penelitian terletak pada jenis penelitian, tujuan penelitian, serta variabel yang dikaji, meskipun sama-sama menggunakan media *Edpuzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

3. Vivianingsih Vivianingsih dkk. 2025. Dengan judul penelitian, *“The Effect Of Interactive Learning Video Media Aided By Edpuzzle Toward Student Learning”*.²⁷ Adapun hasil penelitiannya; Penelitian ini berfokus pada pengaruh penggunaan video pembelajaran interaktif berbantuan *Edpuzzle* terhadap hasil belajar Siswa. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa pemanfaatan *Edpuzzle* memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan hasil belajar Siswa serta keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, karena Siswa dapat belajar secara aktif melalui video yang disertai pertanyaan interaktif. Sedangkan penelitian yang saya lakukan membahas tentang *Efektivitas Penggunaan Media Edpuzzle untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMPN 4 Bengkalis*. Fokus penelitian ini lebih menekankan pada peningkatan pemahaman Siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam, bukan hanya pada hasil belajar secara umum. Selain itu, penelitian ini dilakukan pada jenjang SMP dan mata pelajaran PAI, sehingga memiliki perbedaan dari segi subjek, konteks pembelajaran, dan variabel yang diteliti.

²⁷ Vivianingsih Vivianingsih et al., “The Effect of Interactive Learning Video Media Aided by Edpuzzle toward Student Learning” 10, no. 1 (2023): 24–31.

C. Kerangka Penelitian

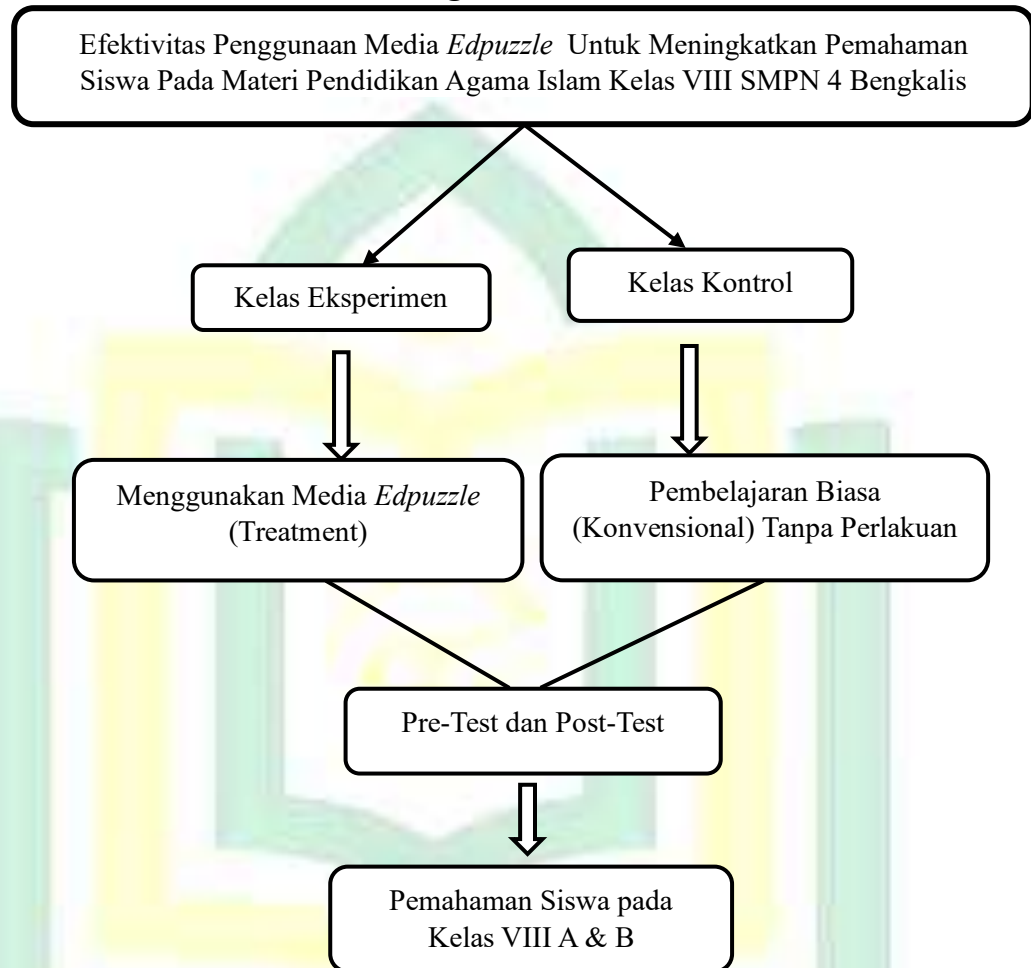
Hal tersebut merupakan suatu pendekatan yang digunakan untuk menguraikan keterkaitan serta pengaruh yang terjadi di antara variabel-variabel yang menjadi objek dalam penelitian.²⁸

Bagan kerangka penelitian tersebut memperlihatkan keterkaitan antara dua variabel yang menjadi fokus kajian, yakni penggunaan media *Edpuzzle* sebagai variabel bebas (X) dan pemahaman Siswa sebagai variabel terikat (Y). Arah hubungan antarvariabel ditunjukkan melalui simbol panah dari X menuju Y, yang mengindikasikan bahwa penggunaan media *Edpuzzle* diperkirakan memiliki pengaruh terhadap tingkat pemahaman Siswa .

Penelitian ini juga melibatkan dua kelompok kelas yang dibedakan berdasarkan ada atau tidaknya perlakuan yang diberikan. Pada kelas eksperimen, proses pembelajaran dilaksanakan dengan penerapan media *Edpuzzle* sebagai bentuk perlakuan. Sementara itu, kelas kontrol menjalani pembelajaran secara konvensional tanpa adanya perlakuan khusus. Kedua kelompok kelas tersebut tetap memperoleh *pre-test* dan *post-test* yang digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman Siswa sekaligus melihat adanya peningkatan hasil belajar.

²⁸ Tim Penyusun, *Buku Pedoman Penyusunan Skripsi Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Bengkulu*, 2024

Gambar II.1
Kerangka Penelitian



D. Konsep Operasional

Konsep operasional dalam penelitian ini disusun untuk memperjelas setiap variabel yang digunakan agar dapat diukur secara sistematis serta dianalisis secara terarah. Dalam penelitian ini terdapat dua kategori variabel, yakni variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen). Penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle* ditetapkan sebagai variabel bebas, sedangkan pemahaman Siswa berperan sebagai variabel terikat.

Tabel II. 1
Konsep Operasional

No.	Variabel	Definisi	Indikator	Skala
1.	Penggunaan Media <i>Edpuzzle</i> (X)	<i>Edpuzzle</i> Adalah salah satu platform pembelajaran yang memuat dengan konten audio visual yang memperbolehkan pendidik untuk dapat mengedit video, merekam suara, memotong video, menambahkan pertanyaan-pertanyaan sesuai keinginan pendidik sendiri.	1. Penyajian materi PAI melalui video pembelajaran interaktif 2. Adanya pertanyaan atau kuis di dalam video 3. Keterlibatan Siswa dalam menyimak video pembelajaran 4. Respons Siswa dalam menjawab pertanyaan yang terdapat pada video 5. Pemanfaatan media sebagai pendukung pembelajaran tatap muka (offline/semi-offline)	Skala Nominal
2	Pemahaman Siswa (Y)	bahwa pemahaman merupakan kemampuan Siswa dalam menangkap	1. Menjelaskan kembali materi PAI	Skala Rasio

		makna, menjelaskan kembali, serta menginterpretasikan materi yang dipelajari.	2. Mengidentifikasi konsep atau pokok materi 3. Memberikan contoh yang sesuai dengan materi 4. Menjawab pertanyaan dengan benar 5. Menarik kesimpulan dari materi yang dipelajari	(pretest-posttest)
--	--	---	--	--------------------

E. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pemikiran yang telah dipaparkan, rumusan hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- H_a : terdapat pengaruh penggunaan media *Edpuzzle* terhadap pemahaman Siswa pada materi Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMPN 4 Bengkalis. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kualitas pemanfaatan media *Edpuzzle* dalam kegiatan pembelajaran berpotensi diikuti oleh meningkatnya pemahaman Siswa .
- H_o : tidak terdapat pengaruh penggunaan media *Edpuzzle* terhadap pemahaman Siswa pada materi Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMPN

4 Bengkalis. Artinya, penggunaan media *Edpuzzle* tidak memberikan dampak yang signifikan terhadap tingkat pemahaman Siswa .

