

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF HAJI BERBASIS *EDPUZZLE* PADA  
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS V SD**



**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar  
Sarjana Strata Satu Pendidikan (S.Pd)

Disusun oleh:

**Maulida Yuniyanti**  
**(20104010075)**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**

**2024**

## HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

### PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2400/Un.02/DT/PP.00.9/08/2024

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF HAJI BERBASIS EDPuzzle  
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS V SD

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : MAULIDA YUNIYANTI  
Nomor Induk Mahasiswa : 20104010075  
Telah diujikan pada : Rabu, 21 Agustus 2024  
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Mohamad Agung Rokhimawan, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 66ccc9362b8dc



Penguji I

Drs. Nur Munajat, M.Si  
SIGNED

Valid ID: 66cc21752e802



Penguji II

Prof. Dr. Eva Latipah, S.Ag., S.Psi., M.Si.  
SIGNED

Valid ID: 66c83302e023f



Yogyakarta, 21 Agustus 2024  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 66ccc9d71e81c

## SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

### SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi saudara Maulida Yuniyanti  
Lamp. : 3 eksemplar

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Yogyakarta

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudari:

Nama : Maulida Yuniyanti  
NIM : 20104010075  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Interaktif Haji Berbasis Edpuzzle Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V SD

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan

Dengan ini kami berharap agar skripsi Saudari tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Yogyakarta, 15 Agustus 2024  
Pembimbing,

  
Dr. Mohammad Agung Rokhimawan, M. Pd.  
NIP. 19781113 200912 1 003

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

### SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maulida Yuniyanti

NIM : 20104010075

Program : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya, skripsi ini adalah asli karya atau penelitian saya sendiri bukan plagiasi hasil karya orang lain. Jika ternyata kemudian hari terbukti plagiasi maka saya bersedia ditinjau kembali hak keserjanaannya.

Yogyakarta, 15 Agustus 2024  
Yang menyatakan,



Maulida Yuhiyanti  
NIM. 20104010075

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## MOTTO

*“Barangsiapa yang menempuh suatu jalan untuk menuntut ilmu, Allah akan memudahkan baginya jalan ke surga” (HR. Muslim)<sup>1</sup>*



---

<sup>1</sup> Juniarti Iryani, dkk (2023). Media Pembelajaran dalam Prespektif Hadis, dalam *PILAR: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*. Vol. 1, No. 2, hal. 225.

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

Almamater Tercinta

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## ABSTRAK

**Maulida Yuniyanti.** *Pengembangan Media Video Interaktif Haji Berbasis Edpuzzle Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V SD. Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024.*

Keterkaitan teknologi dalam dunia pendidikan sudah menjadi kebutuhan mutlak yang harus dimanfaatkan. Guru harus mampu menciptakan media pembelajaran yang berbasis digital. *Edpuzzle* merupakan salah satu *platform* digital yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Guru PAI Kelas V SD Negeri 2 Sumberejo sudah melakukan upaya menggunakan media pembelajaran, namun belum pernah menggunakan *edpuzzle* sebagai media pembelajaran PAI. Penelitian ini berfungsi untuk (1) Mengembangkan media video interaktif haji berbasis *edpuzzle* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V SD. (2) Mengetahui kelayakan media video interaktif haji berbasis *edpuzzle* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V SD

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research & Development*) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 2 Sumberejo, guru Pendidikan Agama Islam kelas V Sekolah Dasar, ahli media, dan ahli materi. Data diambil menggunakan angket dengan teknik analisis kuantitatif (persentase) dan kualitatif (reduksi, display data, dan verifikasi atau kesimpulan). Pengujian keabsahan data menggunakan teknik Forum Grup Diskusi (FGD). Media pembelajaran yang digunakan adalah *edpuzzle* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V SD materi ibdah haji.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Media video interaktif haji berbasis *edpuzzle* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V SD dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE. (2) Hasil validasi ahli media memperoleh persentase 89,4% dengan kategori sangat layak, validasi ahli materi oleh guru memperoleh persentase 89,2% dan ahli materi oleh dosen memperoleh persentase 90% dengan kategori sangat layak, uji coba terbatas oleh 3 guru memperoleh persentase 94% dengan kategori sangat layak, uji coba luas oleh 6 guru memperoleh persentase 93% dengan kategori sangat layak, respon peserta didik memperoleh persentase 88% termasuk dalam kategori positif. Dapat disimpulkan bahwa media video interaktif haji berbasis *edpuzzle* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V SD yang dikembangkan layak dan positif atau dapat diterima untuk kelas V SD Negeri 2 Sumberejo.

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

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

أَلْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ ، أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ وَالصَّلَاةُ  
وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ ، وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ ، أَمَا بَعْدُ

Puji syukur senantiasa peneliti panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Shalawat serta salam tercurahkan kepada baginda Nabi Agung Muhammad Saw., yang telah menjadi suri tauladan dan menuntun umatnya menuju jalan yang benar untuk mencapai keselamatan dunia dan akhirat.

Penyusunan skripsi ini merupakan hasil penelitian tentang *“Pengembangan Media Video Interaktif Haji Berbasis Edpuzzle Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V SD”*. Peneliti menyadari penyusunan skripsi ini tidak akan berjalan dengan lancar tanpa adanya bimbingan, bantuan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Noorhaidi, M.A, M.Phil., Ph.D. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga.
2. Prof. Dr. Hj. Sumarni, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta jajarannya.
3. Prof. Dr. Eva Latipah, S.Ag., S.Psi., M.Si. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam sekaligus Dosen Pembimbing Akademik yang sudah memberikan arahan dan bimbingan selama proses perkuliahan.
4. Dr. Mohammad Agung Rokhimawan, M.Pd. selaku Sekertaris Program Studi Pendidikan Agama Islam sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi yang telah membimbing dan memberi masukan selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.

6. Keluarga besar SD Negeri 2 Sumberejo yang sudah banyak membantu dalam proses penelitian dan penyusunan skripsi.
7. Guru-guru PAI se- SD Kecamatan Batur yang sudah banyak membantu dalam proses penelitian.
8. Terkhusus peneliti persembahkan kepada kedua orang tua tersayang Alm. Bapak Muhdlor dan Almh. Ibu Karni yang sudah terlebih dahulu dipanggil oleh yang Kuasa sebelum melihat peneliti menggunakan toga yang mereka impikan. Terima kasih atas doa dan curahan kasih sayang yang tak terhingga sampai akhirnya penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Semoga ini bisa membuat kedua almarhum bahagia dan bangga melihat anak bungsunya ini disurga-Nya Allah SWT. Aamiin.
9. Kakak-kakak tersayang, Alif Kurniawan, Arum Dwi Noviyana, Almh. Asih Tri Astuti dan Irma Nur Khasanah, yang selalu mendoakan dan memberi dukungan dalam setiap langkah peneliti serta kedua keponakan tersayang Adzkia dan Arfaaz.
10. Seluruh keluarga besar Fantasyiru, Mahasiswa PAI Angkatan 2020.
11. Sahabat-sahabat yang peneliti sayangi, Nur Aida, Maulida Aprilia, Jauharotun Nafiisah, Indah Meilestari, dan Dini Afiyah. Terimakasih sudah selalu kebersamai dari awal hingga akhir perkuliahan dengan penuh kebahagiaan. Seluruh dukungan dan kebersamaan yang telah diberikan akan selalu peneliti kenang.
12. Semua pihak yang telah membantu dan bekerja sama dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu

Yogyakarta, 15 Agustus 2024

Peneliti



Maulida Yuniyanti

NIM. 20104010075

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Kajian Pustaka .....	9
F. Sistematika Pembahasan .....	17
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>19</b>
A. Media Video.....	19
B. Media Video Interaktif .....	24
C. Edpuzzle .....	30
D. Ibadah Haji .....	33
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>41</b>
A. Jenis Penelitian.....	41
B. Subjek Penelitian.....	43
C. Tempat dan Waktu Penelitian .....	43
D. Prosedur Penelitian.....	43
E. Teknik Pengumpulan Data .....	50
F. Instrumen Pengumpulan Data .....	52

G. Uji Keabsahan Data .....	56
H. Teknik Analisis Data .....	57
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>61</b>
A. Hasil pengembangan media video interaktif haji berbasis <i>edpuzzle</i> .....	61
B. Analisis Data .....	89
C. Revisi Produk.....	91
D. Kajian Produk Akhir .....	93
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>95</b>
A. Kesimpulan.....	95
B. Keterbatasan Penelitian.....	97
C. Saran .....	98
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>99</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>106</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Storyboard Media Video Interaktif Haji .....	47
Tabel 2. Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media .....	53
Tabel 3. Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi .....	54
Tabel 4. Kisi-kisi Angket Penilaian Guru .....	55
Tabel 5. Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik .....	56
Tabel 6. Kategori Penilaian Skala Likert .....	58
Tabel 7. Kategori Kelayakan Media dan Materi .....	59
Tabel 8. Kriteria Skala Guttman .....	60
Tabel 9. Kriteria Respon Peserta Didik .....	60
Tabel 10. Data Hasil Validasi Ahli Media .....	81
Tabel 11. Data Hasil Validasi Ahli Materi .....	83
Tabel 12. Data Hasil Uji Coba Terbatas .....	85
Tabel 13. Data Hasil Uji Coba Luas .....	85
Tabel 14. Data Hasil Respon Peserta Didik .....	87
Tabel 15. Hasil Perbaikan Produk Media Pembelajaran .....	91

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Langkah-Langkah Model Pengembangan ADDIE .....	42
Gambar 2. Karakter yang digunakan dalam Media: Levi .....	45
Gambar 3. Tampilan aplikasi SuperMe .....	66
Gambar 4. Tampilan pengeditan animasi .....	67
Gambar 5. Karakter yang digunakan dalam media.....	67
Gambar 6. Tampilan pada aplikasi Canva .....	68
Gambar 7. Tampilan Desain Presentasi Kosong .....	68
Gambar 8. Tampilan warna background media .....	69
Gambar 9. Tampilan animasi dalam media.....	70
Gambar 10. Tampilan desain materi .....	70
Gambar 11. Tampilan pada Capcut .....	72
Gambar 12. Tampilan awal edpuzzle.....	73
Gambar 13. Tampilan Sign Up .....	73
Gambar 14. Tampilan Sign Up menggunakan email .....	73
Gambar 15. Tampilan awal edpuzzle.....	74
Gambar 16. Tampilan edit video edpuzzle.....	74
Gambar 17. Tampilan feedback pada jawaban benar .....	75
Gambar 18. Hasil akhir tampilan edpuzzle .....	75
Gambar 19. Tampilan awal video .....	77
Gambar 20. Tampilan judul pada video.....	77
Gambar 21. Tampilan ice breaking.....	78
Gambar 22. Tampilan materi pada video .....	78
Gambar 23. Tampilan pertanyaan pada video.....	78
Gambar 24. Tampilan penutup video .....	79
Gambar 25. Tampilan akhir video.....	79
Gambar 26. Tampilan desain video pada edpuzzle .....	79
Gambar 27. Tampilan Akhir Media.....	94

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Dokumentasi Pengambilan Data di Sekolah
- Lampiran 2. Pedoman Wawancara dan Transkrip Wawancara
- Lampiran 3. Lembar Validasi Ahli Media
- Lampiran 4. Lembar Validasi Ahli Materi
- Lampiran 5. Lembar Respon Guru
- Lampiran 6. Lembar Respon Siswa
- Lampiran 7. Surat Pengajuan Penyusunan Skripsi
- Lampiran 8. Surat Penunjukan Dosen Pembimbing
- Lampiran 9. Bukti Seminar Proposal
- Lampiran 10. Bukti Acara Seminar Proposal
- Lampiran 11. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 12. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 13. Sertifikat User Education
- Lampiran 14. Sertifikat KKN
- Lampiran 15. Sertifikat PLP
- Lampiran 16. Sertifikat TOEFL
- Lampiran 17. Sertifikat IKLA
- Lampiran 18. Sertifikat ICT
- Lampiran 19. Riwayat Hidup

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Membimbing atau mengatur, serta mengorganisasikan seluruh proses yang dilalui oleh siswa dalam belajar, yang bertujuan untuk meningkatkan dan mendorong siswa dalam menghadapi situasi belajar yang baik merupakan salah satu makna atau hakikat dari pembelajaran. Bimbingan tersebut harus dilakukan secara terarah agar tujuan pembelajaran yang sudah di rancang dapat tercapai dengan baik.<sup>2</sup> Maka dari itu, lembaga pendidikan atau sekolah harus bisa memberikan fasilitas yang sempurna, agar proses untuk mencapai tujuan tersebut berjalan dengan lancar. Salah satu fasilitas yang dimaksud adalah peranan seorang guru dalam melakukan bimbingan terhadap proses belajar dan mengajar.

Peranan seorang guru dalam membimbing dan mentransfer bahan ajar atau ilmu yang dimilikinya, sangat berpengaruh besar terhadap keberhasilan peserta didik.<sup>3</sup> Namun dengan perkembangan zaman yang dirasakan sekarang, guru harus bisa mengembangkan dan memberikan pengalaman baru dalam memberikan bahan ajar atau ilmu kepada peserta didik, guru tidak akan lagi menerangkan bahan ajar hanya dengan satu metode secara terus-menerus. Dan

---

<sup>2</sup> Raju Hidayat (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Games Edukatif Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII di SMPN 7 Sijunjung. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Mahmud Yunus Batusangkar, hal. 1.

<sup>3</sup> Ahmad Musanna dan Basiran (2022). Tugas, Peran, dan Fungsi Guru dalam Pendidikan, dalam *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, Vol. 6, No. 4, hal. 687.

hal ini juga akan berdampak kepada peserta didik, mereka akan lebih merasa bersemangat dan merasakan suasana yang baru saat belajar bersama.<sup>4</sup>

Peningkatan atau pembaharuan dapat dilakukan terhadap proses pembelajaran saat ini, agar lebih efektif dan lebih baik untuk kedepannya. Diantaranya yaitu dapat dilakukan pembaharuan terhadap peningkatan metode maupun media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Dengan adanya peningkatan terhadap proses pembelajaran tersebut, diharapkan menjadi alternatif bagi guru untuk menggali dan mencari solusi agar minat, semangat, serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dapat efektif dilakukan.<sup>5</sup>

Pembelajaran yang efektif diartikan sebagai upaya yang dilakukan oleh guru, baik itu guru mata pelajaran khususnya agar memberikan fasilitas kepada peserta didik untuk dapat aktif dan memahami sumber belajar yang disediakan oleh guru.<sup>6</sup> Yang mana nantinya dengan upaya tersebut bisa mengarahkan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan efisien dalam pelaksanaannya.<sup>7</sup>

---

<sup>4</sup> Dwiati Yulianingsih dan Stefanus M.M. Lumban Gaol (2019). Keterampilan Guru PAK untuk Meningkatkan Minat Belajar Murid dalam Proses Pembelajaran di Kelas, dalam *Jurnal Teologi Sistemika dan Praktika*, Vol. 2, No. 1, hal. 105.

<sup>5</sup> Mashud Syahroni, dkk (2020). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Keterampilan Guru dalam pembelajaran Jarak Jauh, dalam *International Journal of Community Service Learning*, Vol. 4, No. 3, hal. 176.

<sup>6</sup> Nopi Sri Rejeki, dkk (2020). Survei Upaya Guru dalam Menciptakan Pembelajaran Efektif Berdasarkan Prinsip-prinsip Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak, dalam *Jurnal Ilmiah PTK PNF*, Vol. 15, No. 1, hal. 14.

<sup>7</sup> Melinda Cahya Ningrum, dkk (2023). Implementasi Pendekatan TaRL untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Fisika, dalam *Journal of Science Education*, Vol. 7, No. 1, hal. 98.

Keterkaitan teknologi dalam dunia pendidikan sudah menjadi kebutuhan mutlak yang harus dimanfaatkan seluruh tatanan lembaga pendidikan.<sup>8</sup> Teknologi pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah upaya yang dilakukan guna untuk mencari masalah dalam proses pembelajaran atau pendidikan melalui teknologi yang dapat dimanfaatkan dan dikembangkan. Komponen yang terdapat didalamnya yaitu seperti desain, strategi, teknik dan metode, keterampilan, serta lingkungan pendukung belajar. Sehingga melibatkan siswa bisa belajar kognitif, efektif, konstruktif, autentik, kooperatif, dan mampu belajar berpikir kritis.<sup>9</sup>

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan disukai oleh peserta didik adalah sebuah tantangan bagi seorang guru. Yang menjadi tantangan bagi mereka yaitu bagaimana guru harus menciptakan inovasi atau terobosan baru guna meningkatkan semangat belajar. Kebanyakan anak menyukai sesuatu yang memiliki banyak warna, tulisan, dan animasi yang menarik.<sup>10</sup> Pada zaman sekarang dengan adanya handphone dan laptop yang terhubung dengan koneksi internet banyak anak-anak yang lebih menggunakan media tersebut sebagai media hiburan seperti menonton video youtube. Namun, dari tontonan mereka tersebut, kebanyakan tidak mengandung unsur pendidikan didalamnya dan hanya mengandung unsur hiburan.

---

<sup>8</sup> Azhar Kholifah (2022). Strategi Pendidikan Pesantren Menjawab Tantangan Sosial di Era Digital, dalam *Jurnal Basicedu*, Vol. 6, No. 3, hal. 4972.

<sup>9</sup> Medina Nur Asyifah Purnama (2020). Blended Learning Sebagai Sarana Optimalisasi Pembelajaran Daring di Era New Normal, dalam *Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, Vol. 2, No. 2, hal. 107.

<sup>10</sup> Dian Maryani (2022). Media Pop Up Book dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik, dalam *Jurnal Education*, Vol. 8, No. 1, hal. 55.

Dengan demikian, sebaiknya muncul sebuah ide dari guru untuk menciptakan media pembelajaran yang terinspirasi dengan permasalahan tersebut. Media yang bisa dibuat yaitu media video. Media video merupakan seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu yang bersamaan.<sup>11</sup> Dengan media video ini, motivasi siswa dalam belajar akan meningkat, dan siswa dapat ikut aktif dalam proses pembelajaran, serta dengan adanya media ini diharapkan peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran yang sedang dipelajari.

Untuk mewujudkan hal tersebut perlu adanya media pembelajaran yang interaktif, yang mana media interaktif adalah salah satu alat bantu untuk menciptakan pembelajaran yang lebih variatif, dimana dengan memanfaatkan teknologi sekarang akan sangat lebih memudahkan guru dalam menyampaikan informasinya atau materi ajar kepada siswa, serta juga dengan memanfaatkan media tersebut dapat memunculkan hubungan atau komunikasi yang baik antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.<sup>12</sup>

Oleh karena itu, penting sekali adanya media pembelajaran yang interaktif, dalam artian media tersebut harus bersifat interaktif dan komunikatif agar siswa dapat memahami materi dengan baik. Selain itu juga mendorong siswa untuk lebih

---

<sup>11</sup> Dwi Yunita dan Astuti Wijayanti (2019). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Keaktifan Siswa, dalam *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial dan Humaniora*, Vol. 3, No. 2, hal. 155.

<sup>12</sup> Destia, dkk (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Spin Game Berbasis Powerpoint Interaktif pada Materi Tema 7 Subtema 1 untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar, dalam *Jurnal Riset Pedagogik*, Vol. 7, No. 2, hal. 498.

berani dalam berinteraksi di dalam kelas.<sup>13</sup> Disini guru tidak hanya berperan dalam menyampaikan materi, akan tetapi guru juga berperan sebagai fasilitator yang dapat memfasilitasi pembelajaran yang dia lakukan agar siswa mengerti akan yang dipelajari.<sup>14</sup>

Aplikasi *edpuzzle* dapat menjadi solusi untuk memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif. *Edpuzzle* merupakan sebuah aplikasi dan media pembelajaran berbasis video yang dapat digunakan oleh semua guru untuk membuat pelajaran semenarik mungkin, video bisa diambil melalui Youtube, Khan Academy, dan Crash Course kemudian video dimasukan ke aplikasi *edpuzzle* dan guru bisa memberikan pertanyaan dan melacak apakah peserta didik menonton video yang diberikan dan seberapa paham peserta didik dengan materi yang diberikan.<sup>15</sup>

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru Pendidikan Agama Islam di 5 Sekolah Dasar yaitu Ibu Wardati Malihah, S.Pd.I. guru PAI di SD N 2 Batur, Bapak Arida Abidin, S.Pd.I. guru PAI di SD N 1 Kepakisan, Ibu Ima Rotussolihin, S.Pd.I. guru PAI di SD N 2 Pasurenan, Ibu Gusmia Safitri, S.Pd.I. guru PAI di SD N 1 Karangtengah, dan Ibu Arum Dwi Noviyana, S.Pd.I. guru PAI di SD N 2 Sumberejo.

---

<sup>13</sup> Annisa Aulia Kurniasari dan Ratnasari Dyah Utami (2022). Pembelajaran Inovatif dan Interaktif Siswa Sekolah Dasar melalui Media Digital Planetarium, dalam *Jurnal Basicedu*, Vol. 6, No. 3, hal. 5000.

<sup>14</sup> Trimansyah (2021). Kecenderungan Media Pembelajaran Interaktif, dalam *Jurnal Studi Pendidikan*, Vol. 11, No. 2, hal. 18.

<sup>15</sup> Venni Herlina Sudi, dkk (2021). Efektivitas Penggunaan Edpuzzle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Masa Pandemi Covid-19, dalam *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, hal. 2.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran media sangat dibutuhkan, walaupun pada dasarnya sudah banyak dibuat media yang bersifat manual, akan tetapi tetap diperlukan inovasi baru sehingga peserta didik lebih tertarik dan tidak merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung, terutama pada materi yang memerlukan praktik seperti materi ibadah Haji.<sup>16</sup>

Penekanan pendidikan tentang ibadah haji sudah diterapkan sejak dibangku kelas 5 sekolah dasar karena sudah mendapatkan pelajaran tentang pengenalan haji. Ibadah haji lebih dari sekedar pengenalan tentang tata cara pelaksanaan dengan segala aspek yang dicakupnya. Di dalam pembelajaran tentang haji, pemahaman peserta didik dalam pengetahuan tentang haji ini sangat penting untuk mencapai kompetensi sesuai yang diharapkan.<sup>17</sup> Materi pelajaran, sarana prasarana, kondisi belajar, media belajar, lingkungan belajar, serta evaluasi merupakan unsur pembelajaran yang mempengaruhi keberhasilan proses belajar peserta didik. Oleh karena itu, media yang tepat akan memudahkan siswa memahami materi ibadah haji.

Pemilihan media video interaktif haji berbasis *edpuzzle* ini dikarenakan hampir semua orang menggunakan *smartphone*. Hal itu dilihat dari kondisi peserta didik yang sudah tidak asing lagi dengan *gadget*, anak-anak sering mengakses

---

<sup>16</sup> Wardati Malihah, Arida Abidin, Ima Rotussolihin, Gusmia Safitri, Arum Dwi Noviyana, Guru PAI, "Wawancara kebutuhan media video interaktif haji berbasis *edpuzzle*", Yogyakarta 30 Desember 2024.

<sup>17</sup> Ahmad Fadil Fatan, dkk (2020). Let's Haji Application: AR-Based Hajj Guidance For Elementary Student, dalam *e-Proceeding of Applied Science*. Vol. 6, No. 2, hal. 3988.

video dari youtube maka hal ini tentu harus dimanfaatkan dengan baik oleh guru dengan memadukan teknologi dan pendidikan. Karena tidak sedikit guru yang hanya mengambil video dari *youtube*, kemudian langsung membagikannya begitu saja. Padahal apabila guru dapat memanfaatkan teknologi dengan baik, maka mereka dapat membuat belajar peserta didik lebih menyenangkan dan interaktif.

Dari keterangan di atas tentunya guru mengharapkan media belajar baru yang dapat memberikan pengalaman baru bagi peserta didik. Dalam media pembelajaran memiliki berbagai jenis media. Salah satu jenis media pembelajaran akan digunakan untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V SD. Media tersebut dinamakan media video interaktif Haji. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan berbagai permasalahan yang ada maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian “Pengembangan Media Video Interaktif Haji Berbasis *Edpuzzle* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V SD”.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti merumuskan beberapa pokok permasalahan yang tertuang dalam rumusan masalah berikut:

1. Bagaimana pengembangan media video interaktif Haji Berbasis *Edpuzzle* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V SD?
2. Bagaimana kelayakan media video interaktif Haji Berbasis *Edpuzzle* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V SD?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengembangkan media video interaktif Haji Berbasis *Edpuzzle* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V SD.
2. Mengetahui kelayakan media video interaktif Haji Berbasis *Edpuzzle* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V SD.

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil dari pelaksanaan ini diharapkan dapat memberikan manfaat. Manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan praktis, sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoretis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan sumbangsih khazanah ilmu pengetahuan dan memberikan kontribusi dalam pengembangan produk media video interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi ibadah Haji.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi Peneliti**

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan wawasan, ilmu pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan tentang bagaimana memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran dengan pengembangan media video interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi rujukan untuk mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran yang lain.

c. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan serta memberi masukan bagi pendidik dalam upaya pengembangan media pembelajaran, yang dapat membantu dan mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.

d. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran, yang mana memudahkan mereka dalam memahami materi pembelajaran dengan baik, serta meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa.

**E. Kajian Pustaka**

Berdasarkan penelusuran terhadap beberapa karya ilmiah yang berhubungan dengan penelitian yang diteliti, ditemukan beberapa karya ilmiah berbentuk skripsi dan jurnal antara lain sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Intan Diana Sari. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh peserta didik yang mengalami kesulitan belajar dan mudah bosan dikarenakan media pembelajaran yang digunakan hanya buku dan teks gambar sehingga peserta didik tidak mendapatkan hasil yang maksimal. Tujuan penelitian yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran video interaktif pada

tema 3 peduli terhadap makhluk hidup kelas IV, mengetahui kelayakan media pembelajaran video interaktif, dan mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran video interaktif. Pendekatan studi kasus dilaksanakan dalam penelitian pengembangan (*Research and Development*), dengan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah peserta didik SDN 1 Sidomulyo dan SDN 2 Sidomulyo.<sup>18</sup> Berdasarkan uraian tersebut, maka terdapat perbedaan penelitian yang dilakukan yaitu pada penelitian tersebut tujuan penelitian untuk mengembangkan media video interaktif pada tema 3 peduli terhadap makhluk hidup kelas IV. Sedangkan tujuan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah untuk mengembangkan media video interaktif berbasis *edpuzzle* pada materi ibadah Haji kelas V. Kesamaan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media video interaktif.

Penelitian ini dilakukan oleh Elisa Riani. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih banyaknya penggunaan metode ceramah dalam proses pembelajaran sehingga menyebabkan peserta didik cenderung lebih pasif serta kemampuan peserta didik dalam menalar belum berkembang. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman bernalar kritis saat ini pada Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, untuk mengembangkan video interaktif untuk meningkatkan kemampuan bernalar kritis peserta didik

---

<sup>18</sup> Intan Diana Sari (2021). Pengembangan Media Video Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

dalam menunjang Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, dan untuk menguji keefektifan video interaktif dalam meningkatkan kemampuan bernalar kritis peserta didik dalam menunjang Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (RnD)*, dengan menggunakan tiga langkah yaitu tahap desain, pengembangan, dan pengujian. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V di SD Negeri Pejambon Bojonegoro.<sup>19</sup> Berdasarkan uraian tersebut, maka terdapat perbedaan penelitian yaitu pada bagian tujuan, apabila pada penelitian tersebut menguji keefektifan maka penelitian yang akan dilakukan tidak menguji keefektifan. Selain itu, model pengembangan yang digunakan, apabila penelitian tersebut menggunakan tiga langkah maka peneliti menggunakan model ADDIE.

Penelitian ini dilakukan oleh I Made Dandi Suardika. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pengaplikasian video pembelajaran interaktif melalui penyematan pertanyaan bisa dimanfaatkan sebagai alternatif pada pembelajaran daring. Tujuan penelitian yaitu untuk mendeskripsikan karakteristik dari video pembelajaran trigonometri berbasis *edpuzzle* untuk siswa SMA Kelas X dan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan dari video pembelajaran trigonometri berbasis *edpuzzle* untuk siswa kelas X. Jenis penelitian ini adalah *research and development* dengan menggunakan model ADDIE. Subjek penelitian ini yaitu siswa

---

<sup>19</sup> Elisa Riani (2024). Pengembangan Media Video Interaktif Berbasis *Edpuzzle* untuk Meningkatkan Kemampuan Bernalar Kritis Pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila SD Negeri Pejambon Bojonegoro. *Tesis*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret.

SMA Kelas X.<sup>20</sup> Berdasarkan uraian tersebut, maka terdapat perbedaan penelitian yang dilakukan yaitu pada tujuan penelitian dimana pada penelitian tersebut peneliti mendeskripsikan karakteristik video sedangkan pada tujuan penelitian yang akan dilakukan tidak mendeskripsikan karakteristik video. Selain itu, perbedaan juga terletak pada subjek penelitian dimana peneliti menggunakan subjek kelas V Sekolah Dasar.

Penelitian yang dilakukan oleh Ernawati. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya bahan ajar sehingga proses pembelajaran berpusat pada guru dan siswa tidak memiliki potensi budaya belajar mandiri. Tujuan penelitian yaitu untuk menganalisis potensi dan kondisi, untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran interaktif *edpuzzle* berbasis *inquiry*, untuk mengetahui karakteristik pengembangan produk, untuk mengetahui efektivitas pengembangan media pembelajaran interaktif *edpuzzle* berbasis *inquiry*, dan untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran interaktif *edpuzzle* berbasis *inquiry*. Jenis penelitian ini adalah *research and development* dengan metode ADDIE. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Padangratu.<sup>21</sup> Berdasarkan uraian tersebut, maka terdapat perbedaan penelitian yang dilakukan yaitu pada subjek penelitian, dimana penelitian tersebut menggunakan peserta didik kelas

---

<sup>20</sup> I Made Dandu Suardika (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Trigonometri Interaktif Berbasis *Edpuzzle* untuk Siswa SMA Kelas X. *Tesis*. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Pendidikan Ganesha.

<sup>21</sup> Ernawati (2023). Pengembangan Media Interaktif *Edpuzzle* Berbasis *Inquiry* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas VIII. *Tesis*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

VIII sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan subjek peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

Penelitian yang dilakukan oleh Raju Hidayat. Latar belakang penelitian ini adalah bagaimana penggunaan media pembelajaran yang menarik dan disukai oleh peserta didik, apalagi pada zaman sekarang kebanyakan anak menyukai permainan. Oleh karena itu muncul sebuah ide untuk menciptakan media yang terinspirasi dari permainan tersebut. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model 4D (*Defite, Design, Develop, dan Disseminate*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII.<sup>22</sup> Berdasarkan uraian tersebut, maka terdapat perbedaan penelitian yang dilakukan yaitu pada penelitian tersebut menggunakan metode pengembangan model 4D dengan subjek siswa SMP. Sedangkan metode penelitian yang akan digunakan peneliti adalah pengembangan model ADDIE dengan subjek siswa Sekolah Dasar. Kesamaan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran interaktif.

Penelitian yang dilakukan oleh Himatul Ulya, Noer Hidayatul Laily, dan Mukhammad Luqman Hakim. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pendidik yang kurang memanfaatkan media dalam kegiatan mengajar terutama dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Tujuan penelitian ini adalah untuk menunjukkan hasil implementasi dari media pembelajaran berupa video

---

<sup>22</sup> Raju Hidayat (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Games Edukatif Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII di SMPN 7 Sijunjung. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Mahmud Yunus Batusangkar.

*explanasi*, *Pop up* dan *Kahoot* di SMA Negeri 6 kota Kediri. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan 5 langkah yaitu analisis, desain dan pengembangan, validasi produk, implementasi produk, serta hasil dan evaluasi. Subjek penelitian ini adalah siswa SMA.<sup>23</sup> Berdasarkan uraian tersebut, maka perbedaan penelitian yaitu pada penelitian tersebut media yang dikembangkan adalah media video *explanasi*, *Pop up*, dan *Kahoot* dengan menggunakan metode pengembangan model 5 langkah serta subjek siswa SMA. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan yaitu mengembangkan video interaktif haji berbasis *edpuzzle* dengan menggunakan metode pengembangan model ADDIE serta subjek penelitian siswa Sekolah Dasar. Kesamaan penelitian yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Siti Rohmah Kurniasih, dkk. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih banyaknya pendidik yang menggunakan bahan ajar konvensional berupa buku. Tujuan penelitian yaitu 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 yaitu *research and development* model ADDIE. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII di SMP Darmayanti.<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup> Himatul Ulya, dkk (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Dengan Menggunakan Video *Explanasi*, *Pop Up* dan *Kahoot*, dalam *Journal of Islamic Religious Education*, Vol. 4, No. 1.

<sup>24</sup> Siti Rohmah Kurniasih, dkk (2023). Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif Berbasis *Edpuzzle* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, dalam *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*. Vol. 8, No. 2.

Berdasarkan uraian tersebut, maka terdapat perbedaan penelitian yang dilakukan yaitu pada subjek penelitian, apabila penelitian tersebut peserta didik kelas VIII maka penelitian yang akan dilakukan terhadap peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

Penelitian yang dilakukan oleh I Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika dan Ni Made Putri Andini. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan teknologi yang semakin pesat sehingga berdampak pada perkembangan media pembelajaran yang digunakan. Tujuan penelitian yaitu untuk mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran berbasis digital aplikasi *edpuzzle* bagi tenaga pendidik. Metode penelitian ini adalah *research and development*. Subjek penelitian ini adalah tenaga pendidik dan peserta didik.<sup>25</sup> Berdasarkan uraian tersebut, maka terdapat perbedaan penelitian yang dilakukan yaitu pada mata pelajaran dalam media yang dikembangkan, apabila penelitian tersebut mata pelajaran matematika, maka penelitian yang akan dilakukan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Penelitian yang dilakukan oleh Sukma Ayu Aprilia Denata, dkk. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penyediaan media yang tidak memadai sehingga pemahaman siswa mengenai kinematika masih rendah. Tujuan penelitian yaitu untuk mengembangkan suatu desain media pembelajaran guna meningkatkan pemahaman siswa. Jenis penelitian ini yaitu penelitian *research and development* dengan model ADDIE, namun dibatasi pada tahap analisis kebutuhan. Objek

---

<sup>25</sup> I Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika dan Ni Made Putri Andini (2022). Media Pembelajaran Berbasis *Edpuzzle* Pada Pembelajaran Matematika, dalam *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*. Vol. 11, No. 2.

penelitian ini adalah SMAN di kota Madiun.<sup>26</sup> Berdasarkan uraian tersebut, maka terdapat perbedaan penelitian yang dilakukan yaitu pada langkah penelitian, apabila penelitian tersebut hanya pada analisis kebutuhan maka penelitian yang akan dilakukan menggunakan semua langkah yaitu analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Fauzi Ahmad Syawaluddin, Jailani Syahputra Siregar, Betti Megawati, dan Sasir. Latar belakang penelitian ini yaitu pendidik masih menggunakan sistem belajar satu arah. Tujuan penelitian ini untuk melihat pengaruh pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif dalam meningkatkan kemampuan sholat bagi siswa. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (*Research and Development*) model 9 langkah yaitu mengumpulkan info dan materi, membuat rencana, melakukan desain, melakukan test lapangan, melakukan perbaikan, melakukan test lanjutan, menyempurnakan media, serta melakukan uji akhir, dan membuat kesimpulan.<sup>27</sup> Berdasarkan uraian di atas, maka perbedaan penelitian yaitu pada penelitian tersebut metode yang digunakan yaitu pengembangan model 9 langkah. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode pengembangan model ADDIE. Persamaan penelitian yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran interaktif

---

<sup>26</sup> Sukma Ayu Aprilia Denata, dkk (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Edpuzzle untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kinematika, dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fisika IX 2023*.

<sup>27</sup> Fauzi Ahmad Syawaluddin, dkk (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Dalam Peningkatan Kemampuan Melaksanakan Sholat Bagi Siswa Sekolah Dasar, dalam *Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, Vol. 13, No. 1.

## **F. Sistematika Pembahasan**

Pada sistematika pembahasan dalam penelitian skripsi terbagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian inti dan bagian akhir. Dari ketiga bagian ini satu sama lain memiliki hubungan yang tidak bisa dipisahkan. Berikut ini adalah sistematika pembahasan yang akan ditulis oleh peneliti:

Pada bagian awal dari skripsi yakni terdiri dari halaman judul, halaman surat pernyataan, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar dan daftar lampiran.

Pada bagian inti pada skripsi ini terdiri dari jabaran penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Dalam penelitian ini, peneliti menuliskan jabaran penelitian dalam lima bab yaitu:

- a. BAB I berisi tentang gambaran umum dari penelitian yang akan dilakukan, yaitu latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, spesifikasi produk yang dikembangkan, manfaat pengembangan, dan asumsi pengembangan.
- b. BAB II berisi tentang kajian teori yang terdiri dari kajian teori variabel dan pertanyaan penelitian.
- c. BAB III berisi tentang metode penelitian yang terdiri dari model pengembangan, prosedur pengembangan, dan desain uji coba produk (desain uji coba, subjek uji coba, teknik dan instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data).

- d. BAB IV berisi tentang hasil penelitian dan pengembangan yang terdiri dari hasil pengembangan produk, hasil uji coba produk, revisi produk, kajian produk akhir, dan keterbatasan penelitian.
- e. BAB V berisi tentang penutup yang terdiri dari simpulan tentang produk, saran pemanfaatan produk, dan diseminasi dan pengembangan produk lebih lanjut.

Pada bagian akhir skripsi terdiri dari daftar Pustaka serta lampiran-lampiran yang masih memiliki keterkaitan dengan penelitian.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti terkait pengembangan media video interaktif haji berbasis *edpuzzle* materi ibadah haji untuk kelas V SD, dapat disimpulkan:

1. Media video interaktif haji berbasis *edpuzzle* dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap pengembangan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), *Evaluation* (Evaluasi).
  - a. Tahap pertama yaitu analisis kebutuhan yang dilakukan melalui wawancara dengan 10 guru Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar, yang menyatakan bahwa media video interaktif sangat dibutuhkan untuk membantu peserta didik memahami materi. Selain analisis kebutuhan, juga dilakukan analisis materi. Berdasarkan analisis materi, materi yang diperlukan yaitu materi yang bersifat praktis agar memudahkan peserta didik memiliki gambaran akan materi yang dijelaskan.
  - b. Tahap kedua yaitu perencanaan. Pada tahap ini yaitu merancang desain sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat. Langkah-

langkah yang digunakan yaitu penyusunan materi, mengumpulkan desain, merancang media, dan menyusun lembar validasi ahli.

- c. Tahap ketiga yaitu pengembangan. Pada tahap ini yaitu membuat media yang sudah didesain pada tahap perencanaan. Produk yang sudah dibuat kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dan diujicobakan melalui uji coba terbatas dan uji coba luas. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli media, media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh hasil persentase 89,4% yang termasuk kategori sangat layak. Hasil rata-rata validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi, media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh hasil persentase sebesar 89,6% yang termasuk kategori sangat layak. Hasil uji coba terbatas yang dilakukan 3 guru, media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh persentase 94% yang termasuk kategori sangat layak. Hasil uji coba luas yang dilakukan oleh 6 guru, media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh persentase 93% yang termasuk kategori sangat layak. Setelah dilakukan validasi dan uji coba, produk kemudian diperbaiki sesuai komentar dan saran sehingga menghasilkan produk yang layak untuk digunakan.
- d. Tahap keempat yaitu implementasi. Implementasi dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri 2 Sumberejo pada hari senin tanggal 29 Juli

2024. Pada tahap implementasi peserta didik diminta menilai produk, hasil persentase penilaian respon peserta didik terhadap produk media yang dikembangkan yaitu 88,6% yaitu termasuk kategori positif.

e. Tahap kelima yaitu evaluasi. Setelah dilakukan tahap implementasi, evaluasi dari implementasi media yaitu bahwa terdapat beberapa peserta didik yang masih kurang memperhatikan. Oleh karena itu, saran untuk pengembangan media video berbasis *edpuzzle* selanjutnya untuk menambah pertanyaan yang disajikan dalam video.

2. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi, uji coba guru Pendidikan Agama Islam, dan respon peserta didik, media video interaktif haji dikategorikan sangat layak. Dengan rata-rata persentase hasil validasi yaitu 89,5%, rata-rata persentase hasil uji coba 93,5%, dan hasil persentase respon peserta didik 88,6%.

#### **B. Keterbatasan Penelitian**

Terdapat beberapa keterbatasan penelitian dalam penelitian ini, antara lain:

1. Media video interaktif haji berbasis *edpuzzle* yang dikembangkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V.
2. Media yang dikembangkan hanya mencakup materi ibadah haji.

3. Media video interaktif haji berbasis *edpuzzle* hanya dapat diakses apabila perangkat yang digunakan terhubung jaringan internet.
4. Uji coba hanya dilakukan terhadap 6 guru dikarenakan keterbatasan waktu penelitian.

### C. Saran

Berikut merupakan beberapa saran yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *edpuzzle*:

1. Pada penelitian selanjutnya diharapkan bisa melakukan uji keefektifan media pembelajaran berbasis *edpuzzle* terhadap proses pembelajaran.
2. Pada penelitian selanjutnya diharapkan bisa mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik dan inovatif.
3. Pada penelitian selanjutnya apabila mengembangkan media pembelajaran berbasis *edpuzzle* diharapkan terdapat banyak pertanyaan yang disajikan.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR PUSTAKA

- Amirin, Tantang (1998). *Menyusun Rencana Penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arifin, Gus (2018). *Ensiklopedia Fiqih Haji dan Umrah*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Asari, Andi, dkk (2021). *Media Pembelajaran Era Digital*. Yogyakarta: CV. Istana Agency.
- Baedowi, Soleh dan Hajril Muhammad Anwar (2021). *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Bungin, Burhan (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Model ADDIE. *HALAQA: Islamic Education Journal*, Vol. 3, No. 1, hal. 35-43.
- Denata, Sukma Ayu Aprilia, dkk (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Edpuzzle untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kinematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fisika IX 2023*, hal. 1-6.
- Deriyan, Luvita Fariska, Nurmaidina (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Aplikasi Capcut di Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, Vol. 7, No. 1, hal. 1-10.
- Destia, dkk (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Spin Game Berbasis Powerpoint Interaktif pada Materi Tema 7 Subtema 1 untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pedagogik*, Vol. 7, No. 2, hal. 497-507.
- Dewi, Eka Grana Aristyana dan Agung Pramesti Dwi Putri (2021). Pelatihan Pengelolaan Kelas Daring Berbasis Aplikasi Google Classroom dan Edpuzzle di SMP PGRI 5 Denpasar Bali. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, Vol. 2, No. 2, hal. 203-210.
- Dewi, Luh Made Indra dan Ni Luh Rumpiati (2019). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif dengan Setting Diskusi Kelompok Kecil Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Undhirabali*, Vol. 1, No. 1, hal. 31-46.

- Dewi, Ratri Kurnia (2018). Pengembangan Video Interaktif Pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol. 2, No. 4, hal. 371-381.
- Ernawati (2023). Pengembangan Media Interaktif *Edpuzzle* Berbasis *Inquiry* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas VIII. *Tesis*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
- Fadhly, Muhammad, dkk (2024). Pendidikan Tata Cara Pelaksanaan Haji dan Umrah Bagi Mahasiswa PGMI Pada Mata Kuliah Fiqih ibadah. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, Vol. 2, No. 2, hal. 150-160.
- Fajriani, Annisa, dkk (2023). Dampak Pembatalan Keberangkatan Haji Pada Masa Pandemi di Kementerian Agama Kota Bengkulu. *Jurnal Akuntansi, Manajemen dan Ekonomi Islam*, Vol. 6, No. 1, hal. 1-17.
- Hidayah, Genta (2018). *Hari-Hari Bersama Rasulullah*. Sidoarjo: Genta Group Production.
- Hidayat, Raju (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Games Edukatif Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII di SMPN 7 Sijunjung. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Mahmud Yunus Batusangkar.
- Iryyani, Juniarti dkk (2023) Media Pembelajaran dalam Prespektif Hadis. *PIJAR: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, Vol. 1, No. 2, hal. 225-234.
- Iskandar, Rizki Cahya (2022). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pemrograman Dasar Bahasa C Untuk Kelas X Multimedia SMKN 1 Majalaya. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Multimedia Universitas Pendidikan Indonesia.
- Jafnihirda, Lika, dkk (2023). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul. *Journal of Social Science Research*, Vol. 3, No. 1, hal. 227-239.
- Jarab, Japeri (2023). *Manajemen Haji, Umrah, dan Wisata Keagamaan*. Sumatera Barat: PT Mafy Media Literasi Indonesia.
- Jyantika, I Gusti Agung Ngurah Trisna dan Ni Made Putri Andini (2022). Media Pembelajaran Berbasis *Edpuzzle* Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, Vol. 11, No. 2, hal. 85-96.
- Kholifah, Azhar (2022). Strategi Pendidikan Pesantren Menjawab Tantangan Sosial di Era Digital. *Jurnal Basicedu*, Vol. 6, No. 3, hal. 4967-4978.

- Khuzaini, Nanang dan Tri Yogo Sulisty (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Materi Segiempat dan Segitiga. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, Vol. 2, No. 1, hal. 178-183.
- Kurniasari, Annisa Aulia dan Ratnasari Dyah Utami (2022). Pembelajaran Inovatif dan Interaktif Siswa Sekolah Dasar melalui Media Digital Planetarium. *Jurnal Basicedu*, Vol. 6, No. 3, hal. 4999-5006.
- Kurniasih, Siti Rohmah, dkk (2023). Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif Berbasis *Edpuzzle* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*. Vol. 8, No. 2, hal. 275-294.
- Makbul, M (2021). Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian. *Makalah*. Pascasarjana UIN Alauddin Makassar.
- Maksum, Muhammad Syukron (2012). *Buku Pintar Panduan Lengkap Ibadah Muslimah*. Jakarta: MediaPressindo.
- Maryani, Dian (2022). Media Pop Up Book dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Education*, Vol. 8, No. 1, hal. 54-59.
- Maydiantoro, Albet (2019). Model-model Penelitian Pengembangan (*Research and Development*). *LPPM Unila: Institutional Repository*, No. 10, hal. 30-40.
- Melati, Eka, dkk (2023). Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, Vol. 6, No. 1, hal. 732-741.
- Miftah, Mohammad (2022). *Peran, Fungsi, dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Feniks Muda Sejahtera.
- Mubarak, Muhammad Syauqi, dkk (2023). Fasilitas Belajar Teknologi Pendidikan dan Penerapannya dalam Pembelajaran PAI: Menuju Pendidikan 4. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Vol. 6, No. 11, hal. 9287-9297.
- Mubarak bin Mahfudh Bamuallim (2007). *Manasik Umrah dan Do'a Menurut Al-Qur'an dan As-Sunnah*. Surabaya: Pustaka Imam Syafi'i.
- Mulyono, Aldian Bobby, dkk (2019). Pengembangan Media Video Pengoperasian Bagian-Bagian Kamera DSLR Dalam Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Vol. 2, No. 4, hal. 290-296.

- Musanna, Ahmad dan Basiran (2022). Tugas, Peran, dan Fungsi Guru dalam Pendidikan. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, Vol. 6, No. 4, hal. 683-690.
- Nazir, Moh (2009). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Ngabidin, Minhajul (2021). *Mekar Berseri di Masa Pandemi (Kumpulan Best Practice Inovasi Pembelajaran Pada Sekolah Model di Masa Pandemi Covid 19) SMO, SMA, SMK*. Sleman: Deepublish.
- Ningrum, Melinda Cahya, dkk (2023). Implementasi Pendekatan TaRL untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Fisika. *Journal of Science Education*, Vol. 7, No. 1, hal. 94-99.
- Niswa, Auliyah (2019). Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif Bermedia Flash Kelas VII D SMP N 1 Kedamean. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 1, No. 1, hal. 1-18.
- Noverdika, Yami (2021). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Model Tutorial dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 17 Padang. *Jurnal Literasiologi*, Vol. 5, No. 1, hal. 105-122.
- Nuraeni, Zaen, Nurul Kemala Dewi dan Dyah Indraswati (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Google Sites Pada Pelajaran IPS. *Journal of Classroom Action Research*, Vol. 5, Special Issue, hal. 279-284.
- Nuriah, Ita (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Menggunakan Aplikasi *Sparkol Videoscribe* Pada Tema 3 Kelas III. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Riani, Elisa (2024). Pengembangan Media Video Interaktif Berbasis *Edpuzzle* untuk Meningkatkan Kemampuan Bernalar Kritis Pada Proyek Penguatan Profil Pancasila SD Negeri Pejambon Bojonegoro. *Tesis*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret.
- Pranatawijaya, Viktor Handrianus, dkk (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains dan Informatika*, Vol. 5, No.2, hal. 128-137.
- Prasetyaningsih, Titis (2023). *Interaksi Pendidik dengan Lingkungan Sekitar*. Yogyakarta: Garudhawaca
- Prastowo, Andi (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Prenada Media Grup.

- Purnama, Medina Nur Asyifah (2020). Blended Learning Sebagai Sarana Optimalisasi Pembelajaran Daring di Era New Normal. *Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, Vol. 2, No. 2, hal. 106-121.
- Rayanto, Yudi Hari & Sugianti (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Rejeki, Nopi Sri, dkk (2020). Survei Upaya Guru dalam Menciptakan Pembelajaran Efektif Berdasarkan Prinsip-prinsip Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Ilmiah PTK PNF*, Vol. 15, No. 1, hal. 13-22.
- Riyanto, Slamet dan Aglis Andhita Hatmawan (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sari, Intan Diana (2021). Pengembangan Media Video Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
- Sari, Nurlaela Windi, dkk (2024). Pengembangan Video Animasi Berbasis Canva Sebagai Media Pembelajaran PAI SD Kelas 3. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD an*, Vol. 11, No.2, hal. 397-409.
- Sartika, Dewi, Yosef Yulius (2022). Pelatihan Membuat Video Ajar Melalui Aplikasi Capcut dan Az Screen Sebagai Media Pembelajaran di SMP 30 Palembang. *Lambung Komunikasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. 7, No. 2, hal. 97-105.
- Siyoto, Sandu & Ali Sodik (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Suardika, I Made Dandu (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Trigonometri Interaktif Berbasis *Edpuzzle* untuk Siswa SMA Kelas X. *Tesis*. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sudikan, Setya Yuwana, dkk (2023). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan dan Pembelajaran*, Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Sugihartini, Nyoman dan Kadek Yudiana (2018). ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum

- dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Vol. 15, No. 2, hal. 277-286.
- Sugistiana dan Joko Soebagyo (2022). Respon Siswa Terhadap Implementasi Media Edpuzzle dalam Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Basicade*, Vol. 6, No. 1, hal. 2637-2646.
- Sugiyono (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suradika, Agus, dkk (2020). Penggunaan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh pada Kelas III Sekolah Dasar Islam An-Nizomiyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, hal. 1-10.
- Syahroni, Mashud, dkk (2020). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Keterampilan Guru dalam pembelajaran Jarak Jauh. *International Journal of Community Service Learning*, Vol. 4, No. 3, hal. 170-178.
- Syawaluddin, Fauzi Ahmad, dkk (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Dalam Peningkatan Kemampuan Melaksanakan Sholat Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, Vol. 13, No. 1, hal. 39-47.
- Tambunan, Melissa Ananda dan Pergaulan Siagian (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website (Google Sites) pada Materi Fungsi di SMA Negeri 15 Medan. *Humantech: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, Vol. 2, No. 10, hal. 1520-1533.
- Thohari, Fuad (2023). *Perjalanan Religi Haji dan Umrah Pasca Pandemi Covid-19*. Yogyakarta: Jejak Pustaka.
- Trimansyah (2021). Kecenderungan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Studi Pendidikan*, Vol. 11, No. 2, hal. 13-27.
- Ulya, Himatul, dkk (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Dengan Menggunakan Video Explanasi, Pop Up dan Kahoot. *Journal of Islamic Religious Education*, Vol. 4, No. 1, hal. 39-48.
- Utsman, A. Latief (2011). *Saya Bisa Manasik Haji*. Jakarta: Khalis Media Jakarta.
- Walid, Muhammad dan Fitratul Uyun (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Al-Qur'an Hadits Berbasis Karakter dan Eksperimental Learning*. Malang: UIN Maliki Press.

- Wiarso, Giri (2016). *Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Laksitas.
- Wibawanto, Wandah (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif.
- Wibowo, Hamid Sakti (2023). *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran*. Semarang: Tiram Media.
- Yanta, Friendha (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 1, No. 2, hal. 91-100.
- Yulianingsih, Dwiati dan Stefanus M.M. Lumban Gaol (2019). Keterampilan Guru PAK untuk Meningkatkan Minat Belajar Murid dalam Proses Pembelajaran di Kelas. *Jurnal Teologi Sistematika dan Praktika*, Vol. 2, No. 1, hal. 103-122.
- Yunita, Dwi dan Astuti Wijayanti (2019). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Keaktifan Siswa. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial dan Humaniora*, Vol. 3, No. 2, hal. 153-160.
- Zafri dan Hera Hastuti (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Depok: Rajawali Pers.
- Zuhdi, Achmad, dkk (2017). *Tuntunan Ibadah Haji dan Umrah Sesuai Sunnah Nabi SAW Mengantar Jamaah Meraih Predikat Haji Mabruur dan Maqbul*. Kebumen: Tangan Emas Publisher.