

**PENERAPAN *PLATFORM EDPUZZLE* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN FIKIH MATERI TATA CARA UMRAH KELAS V
DI MIN 20 ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

RIZKY PALHAN

NIM: 220201123

**Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2026 M/1448 H**

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI

PENERAPAN *PLATFORM* *EDPUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIKIH MATERI TATA CARA UMRAH KELAS V DI MIN 20 ACEH BESAR

SKRIPSI

Telah Disetujui Dan Diajukan Pada Sidang Munaqasyah Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam

Oleh:

RIZKY PALHAN

NIM. 220201123

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

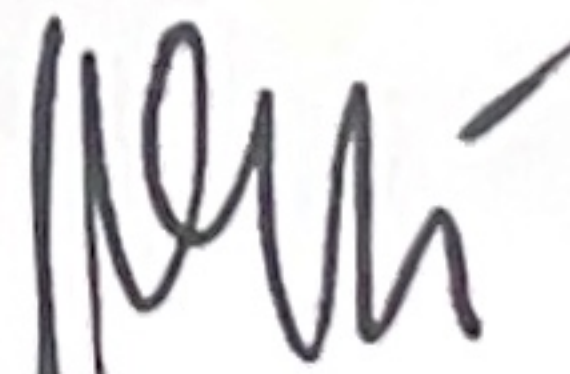
Disetujui Oleh:

Pembimbing,

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam,



Realita, S. Ag., M. Ag.
NIP. 197710102006042002



Prof. Dr. Marzuki, S. Pd.I., M.S.I
NIP. 198401012009010115

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG

PENERAPAN *PLATFORM* *EDPUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIKIH MATERI TATA CARA UMRAH KELAS V DI MIN 20 ACEH BESAR

SKRIPSI

Telah Diuji dan Dipertahankan di depan Tim Penguji Sidang Munaqasyah Skripsi Fakultas
Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Bidang Pendidikan Agama Islam

Pada Hari/Tanggal

kamis, 06 Agustus 2026 M
22 Safar 1448 H

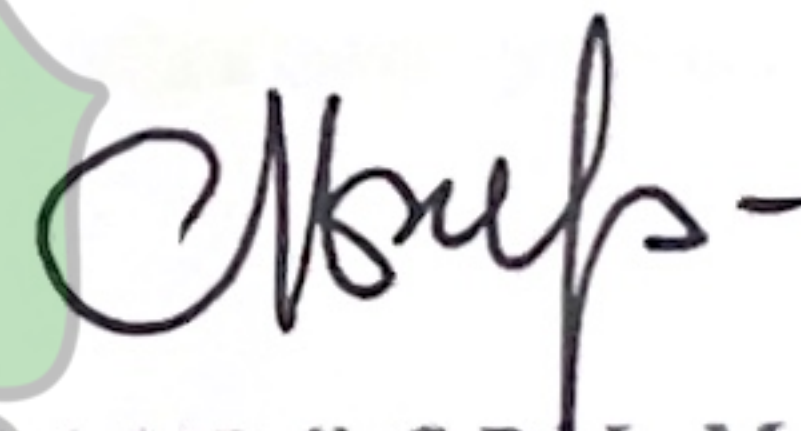
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua Sidang



Realita, S.Ag., M.Ag.
NIP. 197710102006042002

Sekretaris Sidang



Dr. Abdul Hadi, S.Pd.L., M.Ag.
NIP. 198207292025211006

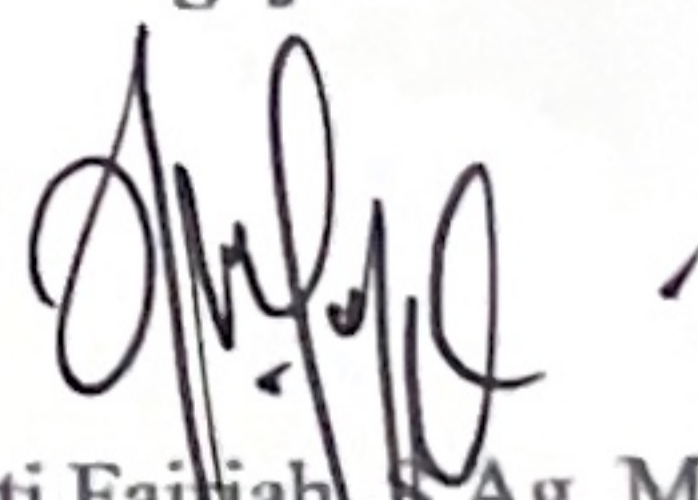


Penguji I



Dr. Barmawi, S.Ag., M.Si.
NIP. 197001032014111002

Penguji II



Dr. Heliati Fajriah, S.Ag., M.A.
NIP. 197305152005012006

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh



Prof. Saiful Malik, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 197301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizky Palhan
Nim : 220201123
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah Dan Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan *Platform Edpuzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Materi Tata Cara Umrah Kelas V Di Min 20 Aceh Besar

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah dan karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak siapapun.



Banda Aceh, 06 Agustus 2026
Yang Menyatakan,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Rizky Palhan'.

Rizky Palhan
NIM. 220201123

ABSTRAK

Nama : Rizky Palhan
Nim : 220201123
Fakultas/Prodi : Tarbiyah Dan Keguruan/ PAI
Judul Skripsi : Penerapan *Platform Edpuzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Materi Tata Cara Umrah Kelas V di MIN 20 Aceh Besar
Pembimbing : Realita, S.Ag., M.Ag.

Kata kunci : *Platform Edpuzzle*, Hasil Belajar, Guru, Peserta Didik

Pemanfaatan media pembelajaran Fikih materi tata cara umrah di kelas V Digital MIN 20 Aceh Besar selama ini belum mampu menyelesaikan permasalahan hasil belajar sebagian peserta didik yang masih rendah sesuai dengan target capaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi ini mendorong penerapan media pembelajaran interaktif berbasis digital, yaitu *Platform Edpuzzle*, yang memiliki keunggulan dalam menghadirkan evaluasi pembelajaran secara lebih menarik dan interaktif melalui penyisipan pertanyaan langsung dalam video, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu mengukur pemahaman mereka secara lebih efektif. Rumusan Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana aktivitas guru dan peserta didik dalam pembelajaran Fikih yang menerapkan *Edpuzzle* dan bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penerapan *Edpuzzle*. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan desain Model Kemmis dan McTaggart, Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus I dilaksanakan pada 22 Mei 2026 dan Siklus II dilaksanakan pada 23 Mei 2026. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V Digital MIN 20 Aceh Besar yang berjumlah 20 orang. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas guru dan peserta didik serta tes hasil belajar (*post-test*), kemudian dianalisis secara kuantitatif deskriptif dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan aktivitas guru meningkat dari 69,05% menjadi 90,48%, dan aktivitas peserta didik meningkat dari 67,1% menjadi 90%. Hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan dari nilai rata-rata kelas hasil *post-test* dari 45% menjadi 90%. Disimpulkan bahwa penerapan *Platform Edpuzzle* efektif meningkatkan aktivitas guru, aktivitas peserta didik, dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih materi tata cara umrah kelas V Digital MIN 20 Aceh Besar.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr.wb

Puji dan syukur Peneliti panjatkan kepada ALLAH SWT, yang telah melimpahkan Rahmad dan Hidayah-nya sehingga Peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Penerapan *Platform Edpuzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih Materi Tata cara Umrah kelas V di MIN 20 Aceh Besar”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan Program Strata-1 Sarjana di Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Peneliti menyadari jika selama proses berlangsung pengerjaan skripsi ini banyak pihak yang telah memberi dukungan oleh karena itu, Peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Marzuki M.S.i. selaku Kaprodi Pendidikan Agama Islam sekaligus Ayahanda kami yang telah memberikan arahan terkait Dunia perkuliahan.
2. Ibu Suriana, S.Pd.i., M.A. selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Agama Islam yang selalu memberi masukan dalam dunia perkuliahan.
3. Bapak Muhibuddin Hanafiyah, S.Ag., M.Ag. selaku pembimbing Akademik Peneliti yang telah memberikan saran serta masukan di setiap pengerjaan proposal penelitian hingga skripsi ini selesai.
4. Ibu Realita, S.Ag., M.Ag. selaku pembimbing Skripsi Peneliti yang selalu sabar membimbing dan banyak memberikan masukan dalam Penelitian sehingga Peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini.
5. Orang Tua Ayah dan Ibu Peneliti yang setiap saat memberikan semangat, dukungan serta do'a kepada Peneliti sehingga bisa mengerjakan penelitian ini.
6. Kepala Sekolah MIN 20 Aceh Besar beserta seluruh dewan guru yang telah memberikan izin, dukungan, serta kesempatan kepada Peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut. Ucapan terima kasih secara khusus Peneliti sampaikan kepada guru mata pelajaran Fikih Kelas V yang telah bersedia menjadi mitra kolaborasi selama pelaksanaan penelitian, memberikan

arahan, bantuan, serta masukan yang sangat berharga sehingga seluruh rangkaian penelitian dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Semoga segala bantuan, perhatian, dan kerja sama yang telah diberikan mendapat balasan yang terbaik dari Allah Swt Aamiin.

7. Teman-teman Peneliti yang sama-sama berjuang dan saling memberi dukungan selama proses pengerjaan penelitian sampai dengan selesai.
8. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri atas segala usaha, kesabaran, ketekunan, dan semangat yang telah diberikan selama menjalani proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Berbagai tantangan, hambatan, dan keterbatasan yang dihadapi menjadi bagian dari proses pembelajaran yang berharga. Dengan tekad yang kuat serta pertolongan Allah Swt. Peneliti mampu menyelesaikan Skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Semoga segala ikhtiar yang telah dilakukan menjadi langkah awal untuk terus belajar, berkembang, dan memberikan manfaat bagi diri sendiri, keluarga, serta masyarakat.

Dalam Skripsi ini, Peneliti telah berusaha semaksimal mungkin untuk menyelesaikan dengan baik, namun Peneliti menyadari jika masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, Peneliti mengharapkan adanya kritik dan saran dari pembaca untuk menyempurnakan kekurangan yang ada dalam Skripsi ini. Besar harapan Peneliti Skripsi ini bisa dijadikan Refrensi bagi studi terkait dan dapat bermanfaat bagi pembaca dan sekalian.

AR - RANIRY

Banda Aceh, 13 Mei 2025

Rizky Palhan

DAFTAR ISI

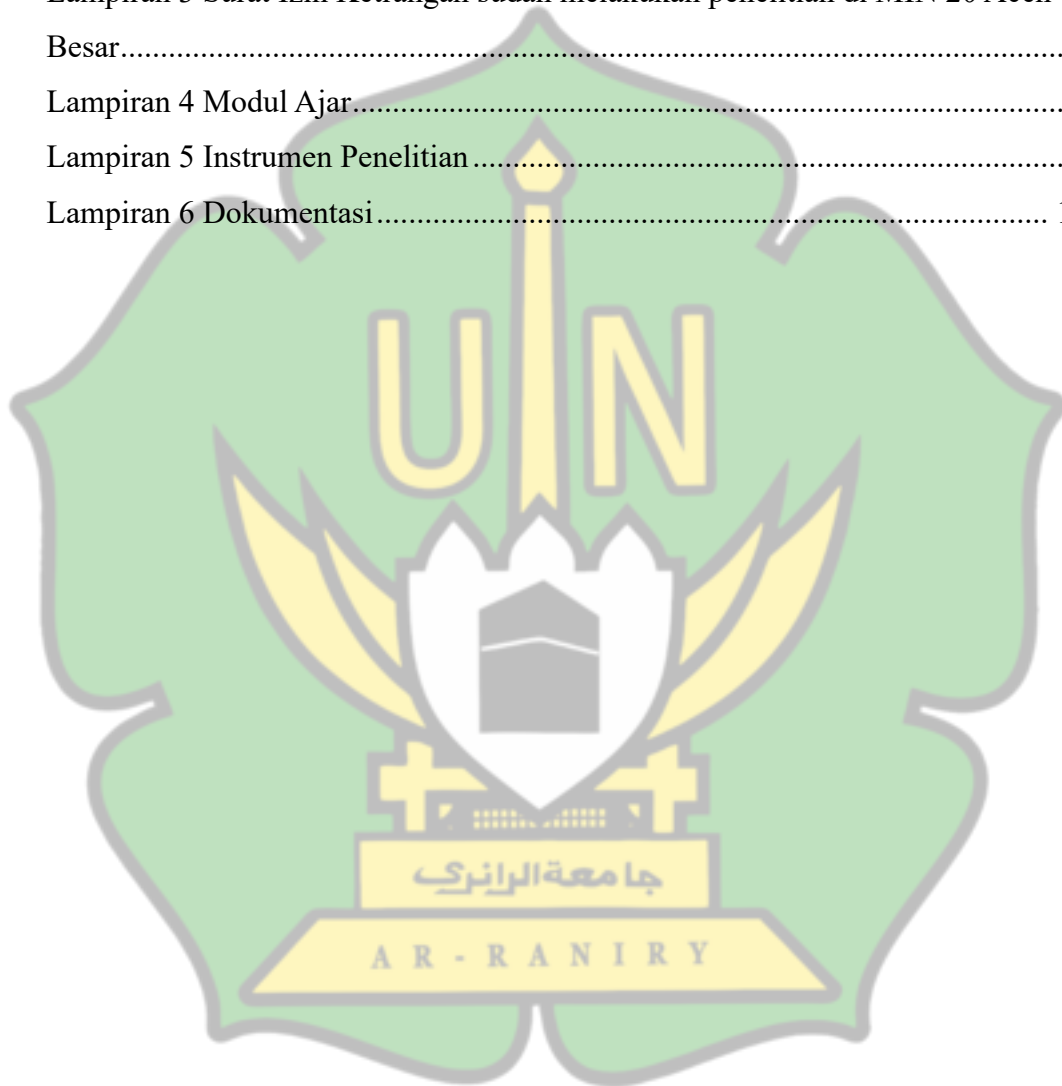
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR LAMPIRAN	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Definisi Operasional.....	7
F. Kajian Terdahulu	9
BAB II LANDASAN TEORETIS.....	12
A. Platfrom <i>Edpuzzle</i>	12
B. Hasil Belajar.....	19
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Jenis Penelitian.....	32
B. Rancangan Penelitian	33
C. Tempat dan waktu penelitian	37
D. Subjek Penelitian.....	37
E. Teknik Pengumpulan Data	37
F. Teknik Analisis Data	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
A. Gambaran Umum MIN 20 Aceh Besar	40
B. Deskripsi Hasil Penelitian	42
C. Pembahasan Hasil Penelitian	64
BAB V PENUTUP.....	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....	71

LAMPIRAN-LAMPIRAN	74
DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENELITI	106



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Bimbingan Skripsi.....	74
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	75
Lampiran 3 Surat Izin Keterangan sudah melakukan penelitian di MIN 20 Aceh Besar.....	76
Lampiran 4 Modul Ajar.....	77
Lampiran 5 Instrumen Penelitian.....	86
Lampiran 6 Dokumentasi.....	105



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pembelajaran PAI di MIN merupakan fondasi utama dalam membentuk karakter dan spiritualitas peserta didik sejak usia dini. Salah satu cabang penting dalam pendidikan agama adalah mata pelajaran Fikih, yang memberikan pengetahuan kepada siswa mengenai tata cara beribadah dan bermuamalah sesuai dengan tuntunan syariat Islam. Fikih tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga diarahkan untuk membentuk sikap religius dan keterampilan spiritual peserta didik sebagai bagian dari internalisasi nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari.¹

Salah satu materi esensial dalam pembelajaran Fikih di kelas V MIN adalah tata cara umrah, yang mencakup pengertian umrah, penerapan tata cara umrah, dan perbedaan haji dan umrah. Berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) Kurikulum Merdeka, salah satu Tujuan Pembelajaran (TP) mata pelajaran Fikih kelas V Madrasah Ibtidaiyah adalah peserta didik diharapkan mampu memahami ketentuan ibadah umrah secara konseptual, dan menerapkannya sebagai wujud penghambaan kepada Allah SWT serta kecintaan terhadap syiar-syiar Islam yang agung.

Meskipun secara hukum anak-anak belum terkena kewajiban untuk melaksanakan ibadah umrah, namun materi tata cara Umrah memiliki nilai pedagogis dan filosofis yang kuat untuk membangun imajinasi anak Fase C (10-12 tahun) dan kerinduan spiritual anak terhadap Ka'bah. Pembelajaran yang mengenalkan Ka'bah, Mekah, dan Madinah serta rangkaian pelaksanaan ibadah umrah akan menanamkan rasa cinta kepada Baitullah sejak dini. Harapannya, menanamkan kecintaan terhadap Baitullah, sehingga kelak tumbuh niat kuat dalam diri anak untuk beribadah ke sana ketika dewasa dan mampu secara fisik maupun finansial.

¹Ahmad Hariandi Et Al, "The Role Of Islamic Religious Education Teachers In Instructing Religious Value," *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan* 12, no. 2 (2020): h. 81–91, <https://doi.org/10.35445/alishlah.v12.i2.166>.

Namun, berdasarkan pengamatan awal di kelas V Digital MIN 20 Aceh Besar menunjukkan bahwa proses pembelajaran Fikih masih menjumpai sejumlah hambatan. Peneliti mendapati tingkat atensi murid yang rendah serta adanya pengabaian tugas kelas oleh sebagian siswa². Permasalahan ini berdampak langsung pada minimnya capaian akademis peserta didik. Hal tersebut ditegaskan melalui wawancara bersama pendidik Fikih, yang menyatakan bahwa ketuntasan belajar siswa khususnya pada pembahasan tata cara umrah belum memenuhi standar. Secara klasikal, proporsi ketuntasan peserta didik belum mampu menyentuh target minimal 85% dari batas KKM sekolah yang bernilai 75. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa masih diperlukan upaya perbaikan dalam proses pembelajaran agar pemahaman dan hasil belajar siswa dapat meningkat secara optimal.³

Peneliti berasumsi bahwa akar permasalahan tersebut terletak pada penerapan strategi pengajaran yang masih kaku dan linier, serta minimnya pemanfaatan sarana edukatif yang interaktif. Sejauh ini, pembelajaran memang telah memanfaatkan media digital berupa video YouTube, namun penggunaannya bersifat satu arah (pasif) siswa hanya menonton tanpa ada mekanisme yang memastikan mereka benar-benar memperhatikan, memahami, atau terlibat aktif selama proses menonton berlangsung. Ketiadaan elemen interaktif dan sistem monitoring pemahaman inilah yang diduga menjadi salah satu penyebab rendahnya atensi dan hasil belajar siswa pada materi tata cara umrah.⁴

Guna menanggulangi kendala tersebut, dibutuhkan strategi pengajaran yang lebih variatif serta mampu memicu keterlibatan aktif peserta didik. Alternatif terobosan yang layak diimplementasikan yaitu melalui pemanfaatan teknologi pendidikan berbasis digital. Dalam hal ini, pemanfaatan media video interaktif

² Observasi dilakukan pada bulan Mei 2026

³ Wawancara dengan guru F pada bulan Mei 2026

⁴ Zuhrotul Mufidah, Nurul Azizah, and Eko Saputra, "Penerapan Metode Pembelajaran Fishbowl Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih," *Ma'alim: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 01 (2022):h. 67–79, <https://doi.org/10.21154/maalim.v3i1.3878>.

menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.⁵

Penggunaan media digital dalam pembelajaran di era sekarang bukan sekadar pilihan, melainkan sebuah keniscayaan yang tidak dapat diabaikan, terlebih peserta didik kelas V MIN saat ini termasuk dalam generasi Alpha, yakni generasi yang lahir sejak tahun 2010 dan tumbuh di tengah ekosistem digital yang serba terkoneksi, penggunaan teknologi seluler (*Smartphone, tablet, dll.*) dan akses internet sudah menjadi bagian dari pola hidup harian yang tak terlepas. Generasi ini memiliki karakteristik kecenderungan merespons konten visual dan interaktif secara lebih tinggi dibandingkan pola pembelajaran konvensional, sehingga pembelajaran Fikih yang selama ini identik dengan metode ceramah dan hafalan perlu bertransformasi agar selaras dengan gaya belajar mereka yang dinamis dan visual.⁶

Salah satu solusi yang dapat Peneliti tawarkan yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan tersebut adalah *Edpuzzle*. *Edpuzzle* merupakan media pembelajaran berbasis video yang memungkinkan guru untuk menyisipkan pertanyaan dalam video pembelajaran, memonitor progres siswa, sekaligus memicu partisipasi interaktif peserta didik sepanjang kegiatan pembelajaran. *Platform* ini dirancang agar siswa dapat memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif.⁷

Penerapan media *Edpuzzle* dinilai sangat tepat dan relevan untuk peserta didik kelas V materi tata cara umrah, mengingat karakteristik perkembangan kognitif siswa pada usia 10–12 tahun yang berada pada tahap operasional konkret (*Concrete Operational Stage*). Pada tahap ini anak-anak lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman visual, konkret, dan stimulus yang bersifat interaktif dibandingkan sekadar menerima penjelasan verbal dari guru. *Edpuzzle* sebagai

⁵Rahma Dewi et al., “Pemanfaatan Media Video Interaktif Dalam Pengembangan Lebih Lanjut Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pencemaran Alam Di Sekolah Menengah Pertama,” *Educatio* 17, no. 1 (2022): h. 70–76, <https://doi.org/10.29408/edc.v17i1.5725>.

⁶Aji Sofanudin dan Muhammad Rofi'i, "Karakteristik Generasi Alpha dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam". *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 19, No. 2 (2022), h 145–160. <https://doi.org/10.14421/jpai.2022.192-03>

⁷Rahma Dewi et al., Pemanfaatan Media..., h 70–76..

media pembelajaran berbasis video interaktif mampu menghadirkan pengalaman belajar yang tidak hanya bersifat audio-visual, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui pertanyaan yang disisipkan langsung dalam video, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan terarah.⁸

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa bahwa penerapan *Platform Edpuzzle* ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, di antaranya penelitian yang dilakukan oleh sholikhah di SDN Kejapanan 4 Pasuruan menunjukan bahwa *Platform Edpuzzle* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.⁹ Demikian pula penelitian yang dilakukan oleh Ritho Apriyandi Saputra, Asrial, dan Alirmansyah yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Edpuzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Kearifan Lokal di Kelas III” menunjukkan bahwa penggunaan media video interaktif *Edpuzzle* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa.¹⁰ Namun Peneliti belum menemukan secara spesifik penerapan *Platform Edpuzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas V Digital di MIN 20 Aceh Besar.

Berdasarkan kondisi itu, Penelitian ini difokuskan untuk menguji efektivitas pengintegrasian media *Platform Edpuzzle* dalam mentransformasi serta meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada peningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Fiqih Materi Tata cara Umrah.

⁸Teni Nurrita, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” *Misykat* Vol 3, no. 1 (2018): h. 171–72, <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171-210>.

⁹ Zariyatus Sholikhah et al., “Penerapan Media Video Interaktif Berbasis Edpuzzle Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Di SDN Kejapanan 4 Pasuruan,” *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal* 6, no. 6 (2024): h. 3200–3215, <https://doi.org/10.47476/reslaj.v6i6.2662>.

¹⁰ Ritho Apriyandi Saputra, Asrial, dan Alirmansyah, “Pengaruh Penggunaan Edpuzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Kearifan Lokal di Kelas III,” *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar* 1, no. 1 (2022): h.471–480.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas guru dan peserta didik dalam pembelajaran Fikih yang menerapkan *Platform Edpuzzle* pelajaran Fikih materi tata cara umrah kelas V Digital di MIN 20 Aceh Besar?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan *Platform Edpuzzle* pada mata pelajaran Fikih materi Tata cara umrah kelas V Digital di MIN 20 Aceh Besar?

C. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan dari rumusan masalah yang telah diuraikan di atas adalah:

1. Untuk mengetahui aktivitas guru dan peserta didik di dalam kelas menggunakan *Platform Edpuzzle* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih materi Tata cara umrah kelas V Digital di MIN 20 Aceh Besar
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan media *Edpuzzle* pada mata pelajaran Fikih materi Tata cara umrah kelas V Digital di MIN 20 Aceh Besar.

D. MANFAAT PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan nantinya dapat memberikan manfaat secara langsung bagi Peneliti, guru, siswa, dan sekolah, adapun manfaat dari penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu secara teoritis dan praktis.

1. Secara Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Pendidikan Agama Islam. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan kajian ilmiah mengenai pemanfaatan *Platform Edpuzzle* sebagai media

pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Fikih, serta memberikan gambaran mengenai penerapan media pembelajaran yang dapat mendukung peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif siswa.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan serta intelektual Peneliti dalam mengembangkan pola pikir ilmiah, memperdalam pemahaman terhadap masalah yang diteliti, serta meningkatkan kemampuan dalam menyusun karya ilmiah secara sistematis.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi pedoman serta acuan dalam proses pembelajaran di kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta mengembangkan metode yang lebih efektif dan inovatif, khususnya pada mata pelajaran Fikih.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan bisa menanamkan rasa cinta kepada Baitullah sejak dini. Harapannya, muncul niat kuat dalam diri anak untuk bisa beribadah ke Baitullah serta dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran dan mendorong mereka lebih aktif dan fokus di dalam kelas sehingga hasil belajar mereka meningkat dari sebelumnya.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dan pertimbangan bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran, khususnya melalui pemanfaatan media pembelajaran digital yang interaktif. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan sesuai

dengan kebutuhan peserta didik, sehingga dapat mendukung peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil belajar di sekolah.

E. DEFINISI OPERASIONAL

1. Platform Edpuzzle

Edpuzzle merupakan singkatan dari "Ed" dan "Puzzle". Kata "Ed" singkatan dari kata *education* yang dalam Kamus bahasa Inggris adalah "Pendidikan", Adapun kata "Puzzle" dalam Kamus Bahasa Inggris dimaknai sebagai "teka-teki" atau "permainan menyusun potongan gambar".¹¹ *Edpuzzle* salah satu *Platform* media pembelajaran audio-visual yang dapat membuat video pembelajaran dengan mengadaptasi serta menyematkan pertanyaan atau audio sendiri, dan dapat ditugaskan kepada peserta didik. *Edpuzzle* adalah salah satu *Platform* yang bisa membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran melalui video interaktif antara guru dan siswa dengan menyematkan berbagai pertanyaan untuk mengetahui pemahaman peserta didik berdasarkan materi yang telah diberikan.¹² Fitur-fitur yang tersedia dalam *Platform Edpuzzle* berupa, Rekam layar, video siap tayang, unggah Video, Proyek Siswa, dan komentar audio membantu siswa tetap fokus.

Adapun penggunaan *Platform Edpuzzle* dalam penelitian ini hanya difokuskan pada penggunaan video interaktif untuk melihat sejauh mana pengetahuan siswa pada mata pelajaran Fiqih materi tata cara umrah kelas V Digital di MIN 20 Aceh Besar.

2. Hasil Belajar

Secara bahasa, "Hasil Belajar" terdiri dari dua kata, yaitu "hasil" dan "belajar". Kata "hasil" dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai sesuatu yang diadakan, dibuat, atau dijadikan oleh usaha dan pikiran. Kata "belajar" dalam KBBI diartikan sebagai berusaha memperoleh kepandaian atau

¹¹Oxford Learner's, "S.v. 'Education,'" 2026, diakses 1 juli 2026, <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/education>.

¹² Zulfa Ribkhin Aziimah and Farikh Marzuki Ammar, "Pengaruh Media Digital Edpuzzle Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IX SMP Muhammadiyah 1 Babat," *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* Vol. 7, no. 4 (2024): h. 3798–3804, <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i4.4144>.

ilmu.¹³ Sedangkan secara istilah Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan tersebut mencakup aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor yang diperoleh melalui proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan belajarnya.¹⁴

Hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang tampak pada diri siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang sejalan dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Nana Sudjana mengemukakan bahwa ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri atas enam aspek, yakni: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama, yaitu pengetahuan dan pemahaman, disebut sebagai kognitif tingkat rendah, sedangkan keempat aspek berikutnya, yaitu aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi, termasuk ke dalam kognitif tingkat tinggi.¹⁵

Adapun fokus penelitian ini adalah mengukur tingkat pemahaman siswa kelas V Digital MIN 20 Aceh Besar mengenai tata cara pelaksanaan umrah dengan menitikberatkan pada evaluasi hasil belajar dalam ranah kognitif. Ranah kognitif yang menjadi fokus penelitian mencakup kemampuan siswa dalam mengingat, memahami, dan menerapkan pengetahuan mengenai prosedur pelaksanaan umrah.

3. Mata Pelajaran Fikih

Fikih secara etimologi berasal dari bahasa Arab فقه (fiqhun) yang berarti pemahaman yang mendalam (al-fahmu al-daqiq). Secara terminologi, fikih adalah ilmu tentang hukum-hukum syariat yang bersifat amaliah (praktis) yang diperoleh dari dalil-dalil yang terperinci, baik dari Al-Qur'an, hadis, ijmak, maupun qiyas.¹⁶

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, merujuk pada Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia, disiplin ilmu Fikih diselenggarakan secara resmi sebagai subdisiplin Pendidikan Agama Islam (PAI) pada seluruh jenjang madrasah, mulai dari Madrasah Ibtidaiyah (MI), Madrasah Tsanawiyah (MTs), hingga

¹³ Tim Redaksi et al., "Kamus Besar Bahasa Indonesia," *Wacana, Journal of the Humanities of Indonesia* Vol 11, no. 2 (2008): h. 486–23, <https://doi.org/10.17510/wjhi.v11i2.165>.

¹⁴ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), h. 22.

¹⁵ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil...*, h. 22.

¹⁶ Wahyuddin, "Pembidangan Ilmu Fiqih," *Jurnal Pendidikan Kreatif*. Vol. 1, No. 2 (2020), h. 3, <https://doi.org/10.24252/jpk.v1i2.20012>.

Madrasah Aliyah (MA). Adapun menurut istilah, mata pelajaran Fikih didefinisikan sebagai bidang studi yang mengkaji syariat Islam terapan yang bersumber dari eksplorasi dalil-dalil keagamaan secara mendalam. Pembelajarannya ditujukan untuk membina siswa agar tidak hanya menguasai dan menjiwai nilai-nilai Islam, tetapi juga mengaplikasikannya dalam keseharian secara akuntabel.

Dalam penelitian ini, Peneliti ingin meneliti kemampuan dan pengetahuan peserta didik terhadap materi mengenai Tata Cara Umrah menjadi topik utama pembelajaran Fikih yang diberikan kepada siswa kelas V Digital di MIN 20 Aceh Besar.

F. KAJIAN TERDAHULU

Berdasarkan pemetaan riset sebelumnya, ditemukan beberapa studi yang mengangkat tema serupa dengan penelitian ini, sebagai berikut:

1. Artikel penelitian Ritho Apriyandi Saputra, Asrial, dan Alirmansyah yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Edpuzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Kearifan Lokal di Kelas III”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media video interaktif *Edpuzzle* terhadap hasil belajar siswa pada materi kearifan lokal di kelas III sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*Quasi Experimental*) menggunakan desain *Nonequivalent Control Group*. Subjek penelitian terdiri atas 43 siswa kelas III SD Negeri 80/I Muara Bulian yang terbagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes berupa *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video interaktif *Edpuzzle* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut terlihat dari rata-rata nilai kelompok eksperimen yang meningkat dari 62,18 pada *pretest* menjadi 83,64 pada *posttest*, sedangkan kelompok kontrol meningkat dari 61,43 menjadi 72,10. Hasil uji *independent sample t-test* juga menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan *Edpuzzle* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian peneliti adalah sama-sama menggunakan *Edpuzzle* sebagai media pembelajaran dan sama-sama

mengkaji hasil belajar siswa. Selain itu, kedua penelitian dilaksanakan pada jenjang sekolah dasar dan menggunakan tes untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

Sedangkan perbedaan penelitian Ritho Apriyandi Saputra, Asrial, dan Alirmansyah dengan penelitian peneliti terletak pada jenis penelitian, subjek, lokasi, dan materi pembelajaran. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experimental* dan dilaksanakan pada siswa kelas III SD Negeri 80/I Muara Bulian dengan materi kearifan lokal. Sementara itu, penelitian peneliti menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan dilaksanakan pada siswa kelas V di MIN 20 Aceh Besar pada mata pelajaran Fikih dengan materi tata cara umrah. Dengan demikian, penelitian peneliti memiliki perbedaan pada jenjang kelas, lokasi penelitian, materi pembelajaran, serta metode penelitian yang digunakan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh sholikhah dkk yang berjudul “Penerapan Media Video Interaktif Berbasis *Edpuzzle* dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di SDN Kejapanan 4 Pasuruan”.¹⁷ Tujuan penelitian ini untuk mengevaluasi efektivitas platform *Edpuzzle* dalam mendorong motivasi serta pencapaian belajar siswa di SDN Kejapanan 4 Pasuruan. Melalui pendekatan kualitatif bertipe deskriptif, temuan riset mengonfirmasi bahwa pemanfaatan video interaktif berbasis *Edpuzzle* memberikan pengaruh yang nyata terhadap peningkatan dorongan belajar dan hasil akademis peserta didik di sekolah tersebut. Persamaan utama dari riset sebelumnya dengan kajian ini adalah penggunaan media *Edpuzzle* sebagai sarana mengukur hasil belajar. Sementara itu, disparitas atau perbedaan di antara keduanya terletak pada variasi subjek penelitian., dan lokasi dimana pada penelitian sholikhah subjek, dan lokasinya dilakukan di SDN kejapanan 4 pasuruan, sedangkan subjek dan lokasi yang peneliti lakukan pada kelas V di di MIN 20 Aceh Besar.
3. Jurnal yang ditulis oleh agussalim dkk yang berjudul “Penerapan Media *Edpuzzle* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Desain Grafis Percetakan Kelas

¹⁷ Zariyatus Sholikhah et al., “Penerapan Media Video Interaktif Berbasis *Edpuzzle* Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Di SDN Kejapanan 4 Pasuruan”. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, Vol. 6, No. 6 (2024), h. 3200–3215, <https://doi.org/10.47467/reslaj.v6i6.2662>.

Xi Multimedia SMK Negeri 2 Bone”.¹⁸ Tujuan penelitian ini untuk melihat sejauh mana penggunaan media Edpuzzle mampu mendongkrak capaian belajar siswa pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan kelas XI Multimedia di SMK Negeri 2 Bone. Pendekatan yang diterapkan dalam kajian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital berbasis *Edpuzzle* dalam pembelajaran menghasilkan hasil positif terhadap interaktivitas pembelajaran. Keberhasilan ini terbukti melalui pelaksanaan dua siklus tindakan. Pada Siklus I, rerata nilai murid tercatat sebesar 68,96 dengan tingkat ketuntasan klasikal mencapai 62,6%. Angka tersebut mengalami kenaikan pada Siklus II, di mana rerata skor melesat ke 79,6 dan ketuntasan secara klasikal menyentuh 89,65%. Temuan ini mengindikasikan bahwa pengintegrasian *Platform Edpuzzle* efektif dalam mengoptimalkan pemahaman sekaligus partisipasi aktif siswa selama pembelajaran.

Pesamaan penelitian di atas dengan judul peneliti adalah sama-sama memakai penelitian tindakan kelas serta sama-sama menerapkan *Platform Edpuzzle* untuk melihat hasil belajar siswa.

Sedangkan perbedaan penelitian di atas dengan peneliti bisa di lihat dari subjek, lokasi dan materi pembelajaran. Dimana penelitian agussalim subjek, lokasi dan materi pembelajarannya adalah siswa kelas XI Multimedia SMK Negeri 2 Bone dengan materi pembelajaran desain grafis percetakan. Dalam studi ini, peneliti menetapkan siswa kelas V MIN 20 Aceh Besar sebagai subjek penelitian, yang mana pembahasannya berpusat pada materi tata cara umrah pada subjek Fikih.

¹⁸ Amr, A., & Kasmawati, A. “Penerapan Media Edpuzzle Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Desain Grafis Percetakan Kelas Xi Multimedia Smk Negeri 2 Bone,” *Jurnal Penelitian Multidisiplin* Vol. 2, no. 4 (2024): h. 20–25, <https://doi.org/10.62667/begibung.v2i4.139>

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Platform *Edpuzzle*

1. Pengertian *Edpuzzle*

Edpuzzle adalah sebuah *Platform* pembelajaran berbasis teknologi digital yang dirancang khusus untuk memungkinkan pendidik menggunakan video interaktif ke dalam proses belajar mengajar. *Platform* ini dikembangkan dengan tujuan mengubah video biasa menjadi media pembelajaran yang aktif, terukur, dan berbasis asesmen secara *real-time*.

Menurut Andiyana Putra Widadi dan Irfandi dalam artikelnya *Edpuzzle* merupakan alat teknologi pendidikan yang memungkinkan guru mengompilasi materi berbasis video dari pelbagai kanal, meliputi YouTube, Khan Academy, hingga hasil dokumentasi atau buatan mandiri, kemudian menambahkan pertanyaan, komentar audio, dan catatan pada titik-titik tertentu dalam video sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan terarah.¹

Menurut Leann J. Mischel sebagaimana dikutip oleh Febrianti dalam skripsinya, *Edpuzzle* merupakan media e-learning berbasis video interaktif yang dikembangkan guna mendorong partisipasi aktif siswa selama kegiatan belajar. Lewat *Platform* ini, murid tidak sekadar menyaksikan tayangan secara pasif, melainkan dipicu untuk menjawab berbagai pertanyaan yang disematkan di sepanjang video pembelajaran. Selain itu, *Edpuzzle* menyediakan fitur analitik yang memungkinkan pendidik memantau perkembangan dan capaian belajar setiap siswa secara individual.²

Sementara itu menurut Qadriani, Hartati, dan Dewi. *Edpuzzle* menyajikan Platform E-Learning berformat video interaktif yang dapat dimanfaatkan secara

¹ Andiyana Putra Widadi and Irfandi, "Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi *Edpuzzle* Pada Proses Pembelajaran" Vol. 6, No. 2 (2024): h. 58, <https://ejournal.uniks.ac.id/index.php/JEDCHEM/article/view/3918>.

² Febrianti, "Pengembangan Video Pembelajaran berbasis Somatic, Auditory, Visual, Intellectual (Savi) Berbantuan *Edpuzzle* pada Materi Hukum Newton Kelas Xi Sman 3 Majene Oleh" (Sulawesi Barat: Universitas Sulawesi Barat, 2024), h. 2-3.

online oleh guru untuk mengubah tayangan video biasa menjadi sebuah media pembelajaran yang lebih hidup, sehingga proses belajar jarak jauh tidak lagi terasa monoton bagi peserta didik.³

Berdasarkan ketiga pendapat para ahli tersebut, dapat dianalisis bahwa Melalui penyediaan beragam fitur asesmen dan pemantauan perkembangan belajar, platform video interaktif *Edpuzzle* dikembangkan untuk memaksimalkan keterlibatan murid selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Meskipun ketiga teori memiliki penekanan yang berbeda, semuanya menunjukkan bahwa *Edpuzzle* berperan tidak hanya sebatas menjadi instrumen pemutar video, melainkan juga wadah edukatif yang memfasilitasi keterlibatan interaktif siswa dengan bahan ajar.

Berdasarkan uraian dan analisis di atas, Peneliti menyimpulkan bahwa *Edpuzzle* adalah sistem e-learning ini memanfaatkan konten audio-visual interaktif yang memberikan fleksibilitas bagi pendidik untuk mengunggah, memilah, maupun menyunting video edukasi sesuai kebutuhan pembelajaran, kemudian menyisipkan pertanyaan, catatan, dan narasi ke dalamnya, selama kegiatan pembelajaran berlangsung, keterlibatan peserta didik tidak lagi sebatas mengamati secara pasif, melainkan diwujudkan melalui interaksi aktif, sekaligus memberikan kemudahan bagi guru dalam melakukan evaluasi dan pemantauan hasil belajar peserta didik secara langsung dan efisien.

2. Sejarah dan Perkembangan *Edpuzzle*

Edpuzzle dirancang oleh Xavier Mas dan Joan Garriga pada tahun 2013 di Spanyol sebagai aplikasi pembelajaran berorientasi konten video. Platform ini secara resmi diperkenalkan kepada publik pada tahun 2014 sebagai inovasi pembelajaran digital yang bertujuan meningkatkan interaktivitas video edukatif serta memudahkan pendidik dalam mengukur keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Kehadiran *Edpuzzle* kemudian memperoleh respons positif dan digunakan secara luas oleh komunitas pendidikan di berbagai negara.

³ Nur Laila Qadriani et al., "Pemanfaatan Youtube Dan Edpuzzle Sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif," *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, Vol. 4, No. 1 (2021), h. 3, DOI:<http://dx.doi.org/10.36722/jpm.v4i1.841>.

Perkembangan *Edpuzzle* mengalami peningkatan yang signifikan sejak terjadinya pandemi COVID-19 pada tahun 2020 yang menyebabkan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh dilakukan secara luas. Kondisi tersebut mendorong meningkatnya kebutuhan pendidik terhadap media pembelajaran daring yang efektif, interaktif, dan mampu memantau keterlibatan peserta didik secara terukur. Dalam situasi tersebut, *Edpuzzle* menjadi salah satu *platform* pembelajaran digital yang banyak dimanfaatkan oleh guru maupun siswa. Hingga saat ini, platform tersebut telah digunakan oleh jutaan pengguna yang tersebar di lebih dari 190 negara.⁴

Edpuzzle terus mengalami pengembangan melalui penyediaan berbagai fitur inovatif serta integrasi dengan sejumlah sistem manajemen pembelajaran (*Learning Management System/LMS*) yang banyak digunakan, seperti Google Classroom Microsoft Teams, Canvas dan Moodle. Integrasi tersebut memberikan kemudahan bagi pendidik dalam mengelola, mendistribusikan, dan memantau materi pembelajaran kepada peserta didik secara lebih efektif dan terorganisasi.

3. Fitur-Fitur Utama *Edpuzzle*

Selain pengertiannya, pemahaman terhadap fitur-fitur yang tersedia pada *Edpuzzle* juga penting dikaji karena fitur-fitur tersebut yang menjadikan *Edpuzzle* berbeda dari media video pembelajaran konvensional. Berikut dipaparkan pandangan beberapa sumber mengenai fitur *Edpuzzle*.

Menurut Dewi dalam laporan pengabdianya mengemukakan bahwa *Edpuzzle* dilengkapi dengan berbagai fitur yang mendukung proses pembelajaran interaktif. Fitur-fitur tersebut meliputi pencarian dan pemilihan video pembelajaran, pengaturan atau pemotongan durasi video sesuai kebutuhan, penyisipan pertanyaan baik dalam bentuk pilihan ganda maupun pertanyaan terbuka pada bagian tertentu video, serta dashboard yang memungkinkan guru memantau dan merekap aktivitas serta perkembangan belajar setiap peserta didik.⁵

⁴ Sugestiana, S., & Soebagyo, "Respon Siswa Terhadap Implementasi Media *Edpuzzle* Dalam Pembelajaran Matematika Di Masa Pandemi Covid 19", Vol. 6, No. 2 (2022): h. 2637–2646, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2439>.

⁵ Eka Grana Aristyana Dewi et al., "Pemanfaatan Platform *Edpuzzle* Dalam Pembelajaran Matematika," *I-Com: Indonesian Community Journal* 2, no. 2 (2022): h. 113–22. <https://doi.org/10.33379/icom.v2i2.1335>

Firnanda dalam artikelnya menjelaskan bahwa salah satu keunggulan *Edpuzzle* terletak pada fitur automatic report yang mampu menyajikan laporan hasil belajar peserta didik secara otomatis. Melalui fitur ini, guru mampu mengenali bagian bahan ajar yang kurang dipahami peserta didik sekaligus mengontrol kadar keaktifan mereka dan partisipasi masing-masing individu selama proses pembelajaran berlangsung..⁶

Sementara itu tim pengabdian JIIP menjelaskan bahwa *Edpuzzle* dilengkapi dengan fitur yang memungkinkan guru menyisipkan catatan serta pertanyaan interaktif pada bagian-bagian tertentu dalam video pembelajaran. Dengan adanya fitur tersebut, video tidak hanya dimanfaatkan sebagai media penyampaian materi, tetapi juga berfungsi sebagai alat evaluasi yang terintegrasi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan efektif..⁷

Secara garis besar, ketiga rujukan tersebut mengidentifikasi bahwa kapabilitas *Edpuzzle* terbagi ke dalam tiga peran esensial, yaitu fungsi pengelolaan video (pencarian, pemilihan, dan pengeditan), fungsi penyisipan unsur interaktif (pertanyaan dan catatan di dalam video), serta fungsi pemantauan dan pelaporan hasil belajar peserta didik. Dewi dkk. memberikan gambaran paling rinci mengenai teknis pengoperasian, sedangkan Firnanda dan tim JIIP lebih menonjolkan sisi manfaat fitur tersebut bagi guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran.

Peneliti menyimpulkan bahwa fitur-fitur *Edpuzzle* pada dasarnya dirancang untuk mendukung tiga hal sekaligus, yakni penyajian video pembelajaran, penyisipan unsur interaktif berupa pertanyaan dan catatan, serta pemantauan capaian belajar peserta didik melalui fitur dashboard dan laporan otomatis. Ketiga fungsi tersebut saling melengkapi sehingga menjadikan *Edpuzzle* sebagai sarana edukasi yang tidak sekadar menyampaikan informasi, melainkan juga berfungsi sebagai instrumen penilaian serta wadah refleksi bagi pengajar maupun peserta didik.

⁶ Aldi Firnanda et al., “Penggunaan Edpuzzle Sebagai Alat Evaluasi Pada Materi Teks Eksplanasi,” *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, Vol. 8, No. 3 (2025): h. 98–105, <https://doi.org/10.20961/shes.v8i3.107209>.

⁷ Putri Anugrah Cahya Dewi, “Workshop Penggunaan Media Pembelajaran Edpuzzle Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru,” *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Vol. 7, No. 9 (2024): 10017–21, <https://doi.org/DOI:10.54371/jiip.v7i9.5921>.

Platform Edpuzzle memiliki berbagai fitur yang menjadikannya berbeda dari platform pembelajaran berbasis video lainnya. Berikut ini adalah fitur-fitur utama dalam *Platform Edpuzzle*:

- a. Video Interaktif: Guru dapat memilih video dari YouTube, Khan Academy, Ted-Ed, atau mengunggah video buatan sendiri, kemudian menambahkan pertanyaan pilihan ganda, isian singkat, maupun komentar audio pada titik-titik tertentu yang dianggap penting.
- b. Dasbor Analitik Guru: Fitur ini memungkinkan guru memantau kemajuan setiap siswa secara *real-time*, memantau pengulangan tayangan pada segmen video tertentu oleh murid, sekaligus mengevaluasi perolehan jawaban mereka atas setiap pertanyaan yang disisipkan.
- c. Pencegahan Skip (Anti-Skip): Guru dapat mengaktifkan fitur yang mencegah siswa melewati bagian video tertentu, sehingga memastikan siswa menonton keseluruhan konten sebelum melanjutkan ke bagian berikutnya.
- d. Penilaian Otomatis: *Edpuzzle* secara otomatis menilai jawaban siswa atas pertanyaan pilihan ganda dan memberikan umpan balik langsung, menghemat waktu guru dalam proses evaluasi.
- e. Integrasi LMS: *Platform* ini dapat diintegrasikan dengan *Google Classroom*, *Moodle*, *Canvas*, *Schoology*, dan *Microsoft Teams* sehingga memudahkan distribusi tugas dan pengelolaan kelas secara digital.
- f. Mode Live dan Penugasan: *Edpuzzle* mendukung sesi langsung (*live mode*) untuk pembelajaran sinkron di kelas maupun penugasan asinkron yang dapat dikerjakan siswa kapan saja sesuai batas waktu yang ditetapkan guru.⁸

4. Kelebihan dan Kekurangan *Edpuzzle*

Sebagaimana media pembelajaran pada umumnya, *Edpuzzle* juga memiliki kelebihan sekaligus keterbatasan dalam penerapannya. Berikut dikemukakan beberapa pandangan mengenai hal tersebut.

⁸ Andiyan putra widadi, "Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Edpuzzle pada Proses Pembelajaran," *JEDCHEM (Journal Education and Chemistry)* Vol. 6, No. 2, (2024), h. 57-61, <https://ejournal.uniks.ac.id/index.php/JEDCHEM/article/view/3918>.

Firnanda menyatakan bahwa salah satu keunggulan utama *Edpuzzle* adalah kemampuannya menghadirkan proses evaluasi yang lebih interaktif dan menarik. Dalam platform ini, evaluasi tidak disajikan dalam bentuk soal tertulis yang terpisah, melainkan diintegrasikan secara langsung ke dalam video pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik terdorong untuk lebih termotivasi, aktif berpartisipasi, dan terlibat secara optimal selama proses pembelajaran berlangsung.⁹

Menurut Dzahniyah, Zakiyyah, dan Bastian melalui hasil penelitiannya mengungkapkan bahwa penggunaan *Edpuzzle* efektif dalam mengurangi tingkat kejenuhan belajar peserta didik. Efektivitas tersebut terutama terlihat pada pembelajaran yang berlangsung dalam durasi yang relatif panjang, karena video yang dilengkapi dengan pertanyaan interaktif mampu mempertahankan perhatian, fokus, dan konsentrasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.¹⁰

Faujjiah, Septiani, dan Putri dalam kajiannya mengenai kelebihan dan kelemahan media pembelajaran berbasis teknologi menjelaskan bahwa penggunaan media digital, termasuk *Edpuzzle*, masih memiliki beberapa keterbatasan. Di antaranya adalah ketergantungan pada jaringan internet yang stabil, terbatasnya ketersediaan konten untuk mata pelajaran atau bahasa tertentu, serta belum mampu sepenuhnya menggantikan pembelajaran tatap muka dalam mengembangkan keterampilan tertentu, seperti keterampilan berbicara, yang memerlukan interaksi langsung antara guru dan peserta didik.¹¹

Berdasarkan Dari sumber tersebut terlihat bahwa kelebihan *Edpuzzle* lebih banyak berkaitan dengan aspek motivasi, keterlibatan aktif, dan pengurangan kejenuhan belajar peserta didik, sebagaimana ditegaskan oleh Firnanda dan Dzahniyah dkk. Akan tetapi, penerapannya tidak terlepas dari kendala teknis dan

⁹ Aldi Firnanda et al., "Penggunaan Edpuzzle Sebagai Alat Evaluasi Pada Materi Teks Eksplanasi". Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series Vol. 8, No. 3, (2025), h. 98–105. <https://doi.org/10.20961/shes.v8i3.107209>.

¹⁰ Agnes Dzahniyah et al., "Penggunaan Aplikasi Edpuzzle Guna Mereduksi Tingkat Kejenuhan Belajar Siswa Kelas Viii," *Journal of Integrated Science Education*, Vol. 1, No. 1 (2023): h. 8–13, <https://doi.org/10.32534/joise.v1i1.4664>.

¹¹ Nursifa Faujjiah et al., "Kelebihan Dan Kekurangan Jenis-Jenis Media," *Jutkel: Jurnal Telekomunikasi, Kendali Dan Listrik*, Vol. 3, No. 2 (2022): h. 81–87, <https://ummaspul-e-journal.id/Jutkel/article/view/5329>.

pedagogis sebagaimana dikemukakan Faujiah dkk., terutama terkait ketergantungan pada jaringan internet serta keterbatasan dalam memfasilitasi keterampilan yang membutuhkan interaksi langsung. Dengan demikian, efektivitas *Edpuzzle* sangat dipengaruhi oleh kesiapan infrastruktur teknologi di satuan pendidikan serta ketepatan guru dalam memilih materi yang sesuai untuk disajikan melalui media ini.

Berdasarkan uraian di atas Peneliti memandang bahwa kelebihan *Edpuzzle* yang bersifat interaktif dan mampu menjaga motivasi belajar peserta didik menjadikannya media yang relevan untuk digunakan pada berbagai jenjang dan mata pelajaran, tetapi guru tetap perlu mempertimbangkan keterbatasan yang ada, seperti ketergantungan pada akses internet, dengan cara mempersiapkan alternatif pembelajaran luring maupun kegiatan tatap muka pendukung, sehingga kelemahan tersebut dapat diminimalkan dan manfaat *Edpuzzle* dapat dioptimalkan secara maksimal.

Adapun Kelebihan penggunaan *Platform Edpuzzle* antara lain:

- a. *Edpuzzle* dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa karna tidak hanya menonton video secara pasif, kedua, memungkinkan guru.
- b. memungkinkan guru memantau pemahaman setiap siswa secara individual dan Real-Time
- c. mendukung diferensiasi pembelajaran karena siswa dapat menonton ulang bagian yang belum dipahami
- d. *Edpuzzle* memiliki versi dasarnya gratis sehingga mudah diakses oleh guru dari berbagai latar belakang ekonomi.
- e. mudah diintegrasikan dengan berbagai LMS yang umum digunakan di sekolah dan madrasah.¹²

Sedangkan kekurangan pada penggunaan *Platform Edpuzzle* antara lain:

- a. *Edpuzzle* membutuhkan koneksi internet yang stabil untuk dapat berjalan optimal.

¹² Pebrianti, "Pengembangan Video Pembelajaran berbasis Somatic, Auditory, Visual, Intellectual (Savi) Berbantuan Edpuzzle pada Materi Hukum Newton Kelas Xi Sman 3 Majene" Skripsi (Sulawesi Barat: Universitas Sulawesi Barat, 2024), H. 10-11.

- b. versi gratis memiliki batasan jumlah video dan fitur tertentu.
- c. tidak seluruh peserta didik dilengkapi dengan perangkat yang memenuhi spesifikasi untuk menjangkau platform tersebut.
- d. guru membutuhkan waktu dan keahlian digital yang cukup untuk mempersiapkan materi video interaktif yang berkualitas.¹³

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan indikator utama keberhasilan pendidikan, hasil belajar mencerminkan pergeseran positif pada peserta didik setelah berpartisipasi dalam proses instruksional. Perubahan tersebut umumnya terwujud dalam tiga ranah utama, yaitu peningkatan wawasan (Kognitif), perkembangan karakter (Afektif), dan penguasaan kemahiran praktis (Psikomotorik).

Menurut Dimiyati dan Mudjiono, hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi antara tindakan belajar dan tindakan mengajar. Dari sudut pandang peserta didik, hasil belajar merupakan berakhirnya proses belajar yang telah dilakukan, sedangkan dari sudut pandang guru, hasil belajar menjadi salah satu bentuk keberhasilan dalam melaksanakan proses pembelajaran yang kemudian diketahui melalui kegiatan evaluasi. Hasil belajar menunjukkan adanya perubahan kemampuan peserta didik setelah memperoleh pengalaman belajar, baik dalam memahami materi maupun dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan demikian, hasil belajar tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran karena keberhasilan peserta didik dalam belajar dipengaruhi oleh bagaimana proses pembelajaran tersebut berlangsung.¹⁴

Menurut Oemar Hamalik, hasil belajar dapat dilihat dari adanya perubahan tingkah laku pada diri seseorang setelah memperoleh pengalaman belajar. Perubahan tersebut dapat berupa peningkatan pengetahuan, pemahaman, sikap, maupun keterampilan yang diperoleh melalui proses pembelajaran. Artinya, proses belajar tidak hanya bertujuan agar peserta didik memperoleh informasi atau

¹³ Pebrianti, *Pengembangan Video...*, h, 10-11.

¹⁴ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h. 3.

menghafal materi, tetapi juga diharapkan mampu memberikan perubahan terhadap kemampuan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Perubahan tersebut kemudian dapat diamati dan diukur melalui kegiatan evaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran. Dengan demikian, hasil belajar merupakan salah satu gambaran mengenai keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Pendapat ini relevan dengan penelitian yang dilakukan karena penggunaan Platform Edpuzzle diharapkan dapat memberikan perubahan terhadap kemampuan peserta didik, khususnya dalam memahami materi Fikih tentang Tata Cara Umrah pada aspek kognitif.¹⁵

Nana sudjana dalam bukunya menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan seperangkat kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengalami proses pembelajaran. Kemampuan tersebut dikelompokkan menjadi tiga ranah, yaitu ranah Kognitif, ranah Afektif dan ranah Psikomotor, ketiga ranah tersebut masing-masing memiliki tingkatan atau jenjang tersendiri, diuraikan sebagai berikut.¹⁶

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif merupakan proses bernalar dan penguasaan pengetahuan peserta didik merupakan elemen utama yang membentuk dimensi kognitif. Sudjana mengadopsi taksonomi bloom yang membagi ranah ini menjadi 6 jenjang, penataannya dirancang secara sistematis berjenjang, bergerak dari tahapan sederhana ke tingkatan yang lebih rumit., yaitu sebagai berikut:

1) Pengetahuan (*knowledge*)

Kemampuan mengingat kembali fakta, istilah, konsep, atau prinsip yang telah diperoleh sebelumnya, tanpa tuntutan untuk memahami maknanya secara mendalam maupun mengaplikasikannya.

2) Pemahaman (*comprehension*)

Kemampuan menangkap makna atau arti dari suatu konsep, maupun menjelaskan dengan kata-kata sendiri serta menafsirkan informasi dengan sendiri

¹⁵ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007).

¹⁶ Sudjana, *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), h.3.

3) Aplikasi (*application*)

Kesanggupan menerapkan ide, rumus, metode, atau prinsip pada situasi konkret dan baru yang belum pernah dihadapi sebelumnya.

4) Analisis

Kesanggupan memecah atau menguraikan suatu integritas menjadi bagian-bagian sehingga jelas hierarki dan susunan antar bagiannya

5) Sintesis

Kesanggupan dalam membentuk wujud baru secara komprehensif yang dicapai dengan mengkombinasikan berbagai komponen individual.

6) Evaluasi

Keanggupan memberi keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan kriteria tertentu, baik kuantitatif maupun kualitatif.

b. Ranah Afektif

Ranah afektif mencakup elemen kepribadian, norma kehidupan, kecenderungan antusiasme, serta karakter individual peserta didik. Sudjana mengemukakan bahwa ranah ini terdiri atas lima jenjang yang juga disusun secara hierarkis, yaitu sebagai berikut:

1) Penerimaan (*receiving*)

Kepekaan seseorang dalam menerima rangsangan atau stimulus dari luar termasuk kesadaran dan kesediaan untuk memperhatikan.

2) Jawaban/partisipasi (*responding*)

Kerelaan untuk memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan atau merespon suatu gagasan

3) Penilaian (*valuing*)

Kemampuan memberikan nilai atau penghargaan terhadap suatu kegiatan atau objek, sehingga seseorang menerima, menolak, dan mengabaikannya berdasarkan penilaian tersebut.

4) Organisasi (*organization*)

Kemampuan menyatukan nilai-nilai yang berbeda, memecahkan masalah, serta membentuk suatu sistem nilai dalam dirinya.

5) Karakterisasi nilai (*characterazation*)

Keterpaduan ssemua sistem nilai yang dimiliki seseorang sehingga memengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya secara konsisten.

c. Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor berkaitan dengan keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak peserta didik setelah menerima pengalaman belajar tertentu. Sudjana membagi ranah ini menjadi enam tingkatan, yaitu sebagai berikut:

1) Gerakan Refleks

Keterampilan pada gerakan yang tidak disadari, sebagai dasar bentuknya perilaku motorik yang lebih kompleks.

2) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar (*Basic fundamental movement*)

3) Kemmpuan perseptual (*perceptual abilities*)

Termasuk di dalamnya kemampuan membedakan secara visual, auditif, motorik dan lain-lain nya.

4) Kemampuan dibidang fisik (*Physical Abilities*)

Seperti kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan.

5) Gerakan-gerakan skill (*Skilled Movement*)

Mulai dari keterampilan sederhana sampai kepada keterampilan kompleks.

Kemampuan yang berkenan dengan komunikasi nondecursivce seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Keberhasil proses pembelajaran dapat diidentifikasi melalui penggunaan indikator yang bersifat konkret dan dapat di ukur secara objektif. Dalam kontek evaluasi hasil belajar Ranah Kognitif. Anderson dan krathwolh merevisi taksonomi Blom orisinal dengan menetapkan enam tingkatan kemampuan berpikir: tingkatan pertama *remembering* (Mengingat), yaitu kapasitas peserta didik mereproduksi informasi yang telah di terima sebelumnya, tingkatan kedua adalah *understanding* (Memahami), yang merujuk pada kemampuan menginterpretasikan serta mengomunikasikan suatu gagasan atau konsep. tingkatan ketiga adalah *applying* (Menerapkan), yaitu kemampuan mengimplementasikan prosedur atau metode tertentu dalam konteks situasional yang relevan. tingkatan keempat adalah

analyzing (Menganalisis), yakni kemampuan mengurai suatu materi ke dalam komponen-komponen pembentuknya guna memahami struktur dan hubungan antar bagian. tingkatan kelima adalah *evaluating* (Mengevaluasi), yang mencakup kemampuan menyusun penilaian atau keputusan berdasarkan standar dan kriteria tertentu. tingkatan keenam sekaligus tertinggi adalah *creating* (Mencipta), yaitu kemampuan mengintegrasikan berbagai elemen pengetahuan menjadi suatu produk atau gagasan yang bersifat baru dan orisinal.

Dalam penelitian ini, hasil belajar siswa pada materi tata cara umrah diukur terutama pada ranah kognitif, khususnya tingkatan mengingat, memahami, dan menerapkan, yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah. Indikator keberhasilan ditandai dengan peningkatan nilai rata-rata yang mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan madrasah.

Salah satu komponen esensial dalam penyelenggaraan pembelajaran adalah kegiatan evaluasi atau penilaian yang berfungsi sebagai instrumen pengukuran capaian hasil belajar peserta didik. Evaluasi adalah kegiatan menilai daya serap siswa terhadap topik yang diajarkan serta memperoleh refleksi atas strategi instruksionalnya, pendidik melakukan kegiatan evaluasi secara sengaja. Langkah ini menjadi instrumen penting untuk memverifikasi apakah bahan ajar telah berhasil dipahami secara optimal oleh para murid. selain itu, apakah kegiatan pengajaran yang dilaksanakannya itu sudah sesuai dengan apa yang diharapkan atau belum .¹⁷

Secara operasional, penilaian hasil belajar dapat dikategorikan ke dalam dua bentuk utama berdasarkan waktu dan tujuan pelaksanaannya. Pertama, penilaian formatif, yaitu penilaian yang dilaksanakan secara berkelanjutan dalam rentang berjalannya aktivitas belajar-mengajar yang berorientasi pada pelacakan perkembangan peserta didik serta pemberian evaluasi instan demi perbaikan pengajaran saat itu juga. Kedua, penilaian sumatif, yaitu penilaian yang diselenggarakan setelah satu unit atau periode pembelajaran berakhir, yang

¹⁷ . Mahirah B, "Evaluasi Belajar Peserta Didik (Siswa)," *Idaarrah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, Vol. 1, No. 2 (2017): h. 261-262, <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/idaarah.v1i2.4269>.

berfungsi untuk mengukur keseluruhan pencapaian hasil belajar siswa sebagai dasar pengambilan keputusan pendidikan, seperti penentuan nilai akhir maupun kenaikan kelas.¹⁸

Dalam konteks penerapan *Edpuzzle*, pengukuran hasil belajar dapat dilakukan secara langsung melalui pertanyaan interaktif yang disisipkan dalam video (formatif) maupun melalui tes tertulis yang dilaksanakan sesudah penerapan media (*post-test*) sebagai pengukuran sumatif yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa.

Menurut Nana sudjana dalam bukunya, hasil belajar merupakan seperangkat kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah pembelajaran. Kemampuan tersebut meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif yang berhubungan dengan aspek pengetahuan dan kemampuan berpikir, ranah afektif berkaitan sikap, nilai, serta karakter, dan ranah psikomotor berhubungan dengan keterampilan fisik maupun kemampuan motorik peserta didik.¹⁹

Menurut Robert M. Gagné yang dikutip oleh Dimyati dan Mudjiono berpendapat hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki individu setelah melalui proses pembelajaran. Kemampuan tersebut meliputi penguasaan informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap, serta keterampilan motorik yang tercermin dalam perilaku yang dapat diamati dan diukur.²⁰

Berdasarkan pada sintesis berbagai pemikiran di atas, capaian belajar mencerminkan transformasi perilaku secara utuh yang meliputi dimensi intelektual, emosional, serta keterampilan fisik siswa pascapembelajaran, di mana pergeseran tersebut dapat dievaluasi menggunakan beragam instrumen asesmen yang baku.

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut slameto dari Artikel Nadya Putri Utami Hasil belajar tidak terjadi secara kebetulan, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan

¹⁸ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3* (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), h. 50-53.

¹⁹ Sudjana, *Penilaian Hasil Proses belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), h. 3.

²⁰ Mudjiono Dimyati, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 7.

dan mengaruhi proses pembelajaran. faktor-faktor tersebut dikelompokkan menjadi dua bagian utama, yaitu faktor internal dan eksternal.²¹

Faktor internal merujuk pada variabel yang bersumber dari dalam individu peserta didik, yang terbagi atas dimensi fisik (Fisiologis) dan mental (Psikologis). Dimensi fisik berhubungan dengan kebugaran raga serta kinerja indra peserta didik yang menunjang penyerapan materi selama kegiatan edukasi. Sementara itu, dimensi psikologis mencakup tingkat kecerdasan, antusiasme, ketertarikan, potensi bawaan, dorongan belajar, hingga kesiapan siswa untuk menyerap dan mengikuti proses instruksional.

Sementara itu, faktor eksternal adalah aspek di luar diri pelajar yang menentukan hasil belajar, meliputi ranah keluarga, sekolah, serta sosial. Khususnya pada ranah keluarga, faktor pola asuh, relasi domestik, dan keadaan ekonomi menjadi determinan penting yang dapat menunjang atau merintangi kegiatan pembelajaran anak. Lingkungan sekolah meliputi penggunaan metode pembelajaran, penerapan kurikulum, pemanfaatan media pembelajaran, serta ketersediaan sarana dan prasarana pendidikan. Tak hanya interaksi sosial dengan teman, pemanfaatan media massa serta teknologi informasi dalam keseharian siswa juga merupakan bagian dari faktor lingkungan masyarakat yang memengaruhi prestasi akademik.

Penggunaan *Platform Edpuzzle* sebagai media pembelajaran yang inovatif merupakan bagian dari faktor eksternal yang berkaitan dengan sekolah, pemanfaatan sarana pembelajaran yang atraktif dan komunikatif terbukti mampu mendongkrak antusiasme serta dorongan belajar murid, yang pada gilirannya memberikan kontribusi positif bagi peningkatan prestasi belajar mereka, khususnya pada mata pelajaran Fikih di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

1. Pengertian Mata Pelajaran Fikih Madrasah Ibtidaiyah

Dalam konteks pendidikan formal di Indonesia, khususnya di Madrasah Ibtidaiyah (MI), mata pelajaran Fikih merupakan bagian dari rumpun Pendidikan

²¹ Nadya Putri Utami et al., “Usulan Peningkatan Prestasi Akademik Berdasarkan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya (Studi Kasus Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan Institut Teknologi Nasional)”, Vol. 2, No. 4 (2014): 178–79.

Agama Islam yang diajarkan sebagai mata pelajaran tersendiri. Merujuk pada peraturan Keputusan Menteri Agama (KMA) Nomor 1503 Tahun 2025 tentang Kurikulum Pendidikan Agama Islam mata pelajaran Fikih bertujuan membimbing peserta didik agar mampu memahami, dan melaksanakan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.²²

Mata pelajaran Fikih di MI menekankan pada aspek ibadah praktis yang dapat langsung diterapkan oleh siswa, seperti thaharah (Bersuci), shalat, puasa, zakat, serta ibadah haji dan umrah. Pembelajaran Fikih dirancang untuk membentuk pribadi Muslim yang taat dalam menjalankan syariat Islam sejak usia dini.

2. Tujuan Pembelajaran Fikih Fase C Madrasah Ibtidaiyah

a. Capaian Pembelajaran/CP

Menerapkan tata cara haji dan umrah, untuk menjalankan perintah agama yang memiliki dimensi sosial dan dapat menumbuhkan perilaku peduli kepada sesama. Peserta didik juga menganalisis ketentuan halal dan haram, serta dapat membiasakan mengonsumsi makanan yang halal dan baik, sehingga ibadahnya dapat mempengaruhi cara berfikir, bersikap, dan bertindak dalam kehidupan sehari-hari.²³

b. Tujuan Pembelajaran/TP

Menguji serta menelaah aturan pelaksanaan haji dan umrah sesuai tuntunan syariat Islam, sekaligus mampu mempraktikkan tata cara ibadahnya secara mandiri sebagai manifestasi keimanan kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta mengimplementasikannya dalam kehidupan bermasyarakat untuk memelihara harmonisasi antarumat beragama.

3. Ruang Lingkup Fikih Kelas V Madrasah Ibtidaiyah

²² Direktorat Jenderal and Pendidikan Islam, Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 1503 Tahun 2025 tentang Perubahan atas Keputusan Menteri Agama Nomor 450 Tahun 2024 tentang Pedoman Implementasi Kurikulum pada RA, MI, MTs, MA, dan MAK (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2025), h.20.,

²³ Kementerian Agama RI, *Contoh TP, ATP DAN MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA PADA MADRASAH, FIKIH.*, 2022, h. 17.

Berdasarkan kurikulum yang diterapkan pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah, mata pelajaran Fikih di kelas V memuat materi yang lebih luas dan mendalam dibandingkan tingkat sebelumnya. Di fase ini, para murid mulai dibekali pemahaman mengenai ragam kaidah hukum Islam yang relevan dengan aktivitas keseharian, baik dalam aspek ibadah maupun muamalah. Pembelajaran tersebut bertujuan agar siswa memiliki pemahaman yang lebih matang mengenai penerapan syariat Islam dalam kehidupan.²⁴

Materi Fikih kelas V mencakup beberapa pokok bahasan penting, seperti zakat fitrah, infak, sedekah, kurban. Selain itu, peserta didik juga mempelajari ibadah haji dan umrah sebagai bagian dari rukun Islam yang kelima. Materi-materi tersebut dirancang untuk menanamkan pemahaman keagamaan sekaligus membentuk sikap yang sesuai dengan nilai-nilai Islam.

Salah satu materi yang dianggap penting dalam pembelajaran Fikih kelas V adalah tata cara pelaksanaan umrah. Materi ini memiliki keterkaitan langsung dengan praktik ibadah yang perlu dipahami oleh setiap Muslim sejak dini. Pembelajaran mengenai umrah bertujuan memberikan pengetahuan dasar kepada peserta didik tentang pelaksanaan ibadah yang sesuai dengan tuntunan syariat Islam.²⁵

Pembahasan mengenai umrah meliputi berbagai aspek penting, seperti pengertian umrah, syarat dan rukun umrah, wajib umrah, sunnah-sunnah dalam pelaksanaan umrah, serta larangan-larangan yang harus dihindari selama menjalankan ibadah tersebut. Selain itu, peserta didik juga diajarkan urutan tata cara pelaksanaan umrah secara sistematis agar mampu memahami proses ibadah umrah dengan baik dan benar.

a. Pengertian Umrah

Secara bahasa, umrah berasal dari kata al-i'timar yang berarti berkunjung atau berziarah. Menurut Sayyid Sabiq, umrah secara istilah adalah berkunjung ke Baitullah untuk melaksanakan tawaf, sa'i, dan tahallul dengan niat beribadah

²⁴ Direktorat Jenderal and Pendidikan Islam, Keputusan Menteri..., h. 6–7 dan 10.

²⁵ Kementerian Agama RI, *Fikih Mi Kelas V* (Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, 2020), h. 124-128.

kepada Allah Swt., tanpa terikat oleh waktu-waktu tertentu sebagaimana ibadah haji.²⁶

Sejalan dengan pengertian tersebut, buku Fikih MI Kelas V terbitan Kementerian Agama RI menjelaskan bahwa umrah merupakan berkunjung ke Baitullah untuk beribadah dengan syarat dan cara tertentu, yang dalam pelaksanaannya hukumnya sunnah muakkadah, namun menjadi wajib apabila seseorang telah bernazar untuk melaksanakannya.²⁷ Berbeda dengan ibadah haji yang hanya dapat dilaksanakan pada bulan-bulan haji, umrah dapat dikerjakan kapan saja sepanjang tahun, sehingga umrah sering pula disebut sebagai "haji kecil".

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa umrah adalah ibadah mengunjungi Baitullah untuk melaksanakan serangkaian amalan tertentu berupa Ihram, Tawaf, Sa'i, dan Tahallul, sebagai bentuk ketaatan seorang Muslim kepada Allah Swt., yang pelaksanaannya tidak terikat pada waktu tertentu sebagaimana ibadah haji.

b. Syarat Umrah

Syarat umrah adalah ketentuan yang harus dipenuhi oleh seseorang agar ia dikategorikan wajib melaksanakan ibadah umrah. Menurut Wahbah az-Zuhaili, syarat wajib umrah meliputi lima hal, yaitu beragama Islam, balig (dewasa), berakal sehat, merdeka (bukan budak), dan memiliki kemampuan (istita'ah), baik dari segi fisik, biaya, maupun keamanan perjalanan.²⁸

- 1) Islam, yaitu ibadah umrah hanya diwajibkan bagi orang yang beragama Islam;
- 2) Balig, yaitu telah mencapai usia dewasa menurut ketentuan syariat;
- 3) Berakal sehat, yaitu tidak dalam keadaan gila atau hilang kesadaran;
- 4) Merdeka, yaitu bukan berstatus sebagai hamba sahaya; dan

²⁶Sayyid Sabiq, *Fiqh Sunnah*, Jilid 2 (Jakarta: Pena Pundi Aksara, 2006), h. 655.

²⁷Kementerian Agama RI, *Fikih MI Kelas V* (Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, 2020), h. 124.

²⁸Wahbah az-Zuhaili, *Fiqh Islam wa Adillatuhu*, Jilid 3, terj. Abdul Hayyie al-Kattani, dkk. (Jakarta: Gema Insani, 2011), h. 220-225.

- 5) Mampu (istita'ah), baik secara fisik untuk menempuh perjalanan, secara finansial untuk membiayai perjalanan dan kebutuhan keluarga yang ditinggalkan, maupun secara keamanan selama perjalanan berlangsung.

c. Rukun Umrah

Rukun Umrah merupakan serangkaian amalan pokok yang wajib dilaksanakan dalam ibadah umrah dan tidak dapat digantikan dengan dam (denda); apabila salah satu rukun ditinggalkan, maka umrah yang dilaksanakan menjadi tidak sah. Kementerian Agama RI dalam buku Fikih MI Kelas V menjelaskan bahwa rukun umrah terdiri atas lima perkara, yaitu ihram, tawaf, sa'i, tahallul, dan tertib.²⁹

- 1) Ihram, yaitu berniat memulai ibadah umrah disertai memakai pakaian ihram, dimulai dari miqat yang telah ditentukan;
- 2) Tawaf, yaitu mengelilingi Ka'bah sebanyak tujuh kali putaran dengan posisi Ka'bah berada di sebelah kiri;
- 3) Sa'i, yaitu berjalan atau berlari-lari kecil sebanyak tujuh kali antara bukit Shafa dan Marwah;
- 4) Tahallul, yaitu mencukur atau memotong sebagian rambut kepala sebagai tanda berakhirnya ihram; dan
- 5) Tertib, yaitu melaksanakan seluruh rukun tersebut secara berurutan sesuai ketentuan syariat.

d. Wajib Umrah

Berbeda dengan rukun, wajib umrah adalah amalan yang apabila ditinggalkan tidak membatalkan keabsahan umrah, tetapi mengharuskan pelakunya membayar dam (denda) sebagai bentuk pengganti. Wajib umrah menurut Sayyid Sabiq terdiri atas dua hal, yaitu berihram dari miqat yang telah ditentukan dan menjauhi seluruh larangan selama berihram.³⁰ Kedua ketentuan ini menunjukkan bahwa kesempurnaan ibadah umrah tidak hanya diukur dari terlaksananya rukun,

²⁹Kementerian Agama RI, *Fikih MI Kelas V*, h. 125.

³⁰Sayyid Sabiq, *Fiqih Sunnah*, Jilid 2, h. 668-670.

tetapi juga dari kepatuhan menjaga batas-batas yang telah disyariatkan selama masa ihram berlangsung.

e. Sunnah dalam Pelaksanaan Umrah

Selain amalan yang bersifat rukun dan wajib, terdapat pula amalan-amalan sunnah yang dianjurkan untuk melengkapi kesempurnaan ibadah umrah. Wahbah az-Zuhaili merinci sejumlah sunnah dalam pelaksanaan umrah sebagai berikut.³¹

- 1) Mandi sebelum melaksanakan ihram sebagaimana mandi janabat;
- 2) Memakai wangi-wangian pada tubuh sebelum mengenakan pakaian ihram;
- 3) Mengerjakan salat sunnah ihram sebanyak dua rakaat sebelum berniat;
- 4) Memperbanyak bacaan talbiyah selama perjalanan menuju Masjidil Haram;
- 5) Mencium atau mengusap Hajar Aswad (istilam) ketika memulai tawaf apabila memungkinkan;
- 6) Berjalan cepat (raml) pada tiga putaran pertama tawaf bagi jemaah laki-laki;
- 7) Melaksanakan salat sunnah dua rakaat di belakang Maqam Ibrahim setelah tawaf; dan
- 8) Meminum air zamzam sebagai penyempurna rangkaian ibadah.

f. Larangan selama Ihram

Ketika seseorang telah berniat ihram, terdapat sejumlah larangan yang wajib dihindari hingga ia bertahallul. Buku Fikih MI Kelas V mengelompokkan larangan tersebut ke dalam larangan yang berlaku bagi jemaah laki-laki, larangan bagi jemaah perempuan, serta larangan yang berlaku bagi keduanya.³²

- 1) Bagi jemaah laki-laki dilarang memakai pakaian berjahit yang menutupi bagian tubuh tertentu dan dilarang menutup kepala secara langsung;
- 2) Bagi jemaah perempuan dilarang menutup wajah dan kedua telapak tangan dengan kain yang membentuk pola tertentu; dan
- 3) Bagi laki-laki maupun perempuan, sama-sama dilarang memotong kuku, mencukur atau mencabut rambut, memakai wangi-wangian, memburu atau

³¹Wahbah az-Zuhaili, *Fiqih Islam wa Adillatuhu*, Jilid 3, h. 231-233.

³²Kementerian Agama RI, *Fikih MI Kelas V*, h. 126-128.

membunuh binatang buruan darat, melangsungkan maupun menjadi wali akad nikah, serta melakukan hubungan suami istri atau perbuatan yang mengarah kepadanya.

g. Urutan Tata Cara Pelaksanaan Umrah

Agar peserta didik dapat memahami ibadah umrah secara utuh dan runtut, materi Fikih kelas V juga menyajikan tata cara pelaksanaan umrah secara sistematis, sebagai berikut.

- 1) Mandi dan berwudu, kemudian mengenakan pakaian ihram sebelum sampai di miqat;
- 2) Melaksanakan salat sunnah ihram dua rakaat, dilanjutkan dengan mengucapkan niat umrah di miqat;
- 3) Membaca talbiyah secara terus-menerus selama perjalanan menuju Masjidil Haram;
- 4) Melaksanakan tawaf, yaitu mengelilingi Ka'bah sebanyak tujuh kali putaran;
- 5) Melaksanakan salat sunnah dua rakaat di belakang Maqam Ibrahim, kemudian meminum air zamzam;
- 6) Melaksanakan sa'i, yaitu berjalan sebanyak tujuh kali antara bukit Shafa dan Marwah; dan
- 7) Melaksanakan tahallul dengan mencukur atau memotong sebagian rambut, sebagai tanda berakhirnya seluruh rangkaian ibadah umrah.

Berdasarkan pemaparan pengertian, syarat, rukun, wajib, sunnah, larangan, hingga urutan pelaksanaan tersebut, dapat disimpulkan bahwa materi tata cara umrah dalam pembelajaran Fikih kelas V dirancang secara komprehensif, mulai dari aspek konseptual hingga aspek praktik. Pemahaman yang utuh terhadap materi ini diharapkan mampu membekali peserta didik dengan pengetahuan dasar keagamaan sekaligus kemampuan mempraktikkan ibadah umrah sesuai tuntunan syariat Islam sejak usia dini.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini dirancang dengan pendekatan Classroom Action Research (CAR) atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Model riset ini berfokus pada pengujian efektivitas suatu intervensi dalam lingkungan kelas guna mengevaluasi respons atau pengaruh yang ditimbulkan terhadap subjek yang diteliti. Penelitian tindakan kelas atau *Classroom action Sesearch* merupakan sebuah penelitian yang dilakukan untuk memecahkan sebuah permasalahan yang ada di kelas.¹

Menurut Arikunto dalam bukunya PTK adalah penelitian yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran dikelas, dengan kata lain PTK merupakan bentuk penelitian yang lahir dari permasalahan nyata yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran sehari-hari kemudian ditindaklanjuti dengan serangkaian tindakan terencana guna menghasilkan perbaikan yang nyata dan teratur.²

Arikunto juga menjelaskan juga menjelaskan bahwa PTK dilaksanakan dalam bentuk siklus yang berulang, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.³ Siklus tersebut akan terus dijalankan hingga indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya dapat tercapai secara optimal. Oleh karena itu, PTK tidak dalam sekali jalan, melainkan proses perbaikan yang dinamis dan berkelanjutan.

¹ Muhammad Djajadi, *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)* (Yogyakarta: Arti Bumi Intaran, 2019).

² Suharmisi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Praktik (Jakarta: Rineka Cipta, 2013)*, h.19.

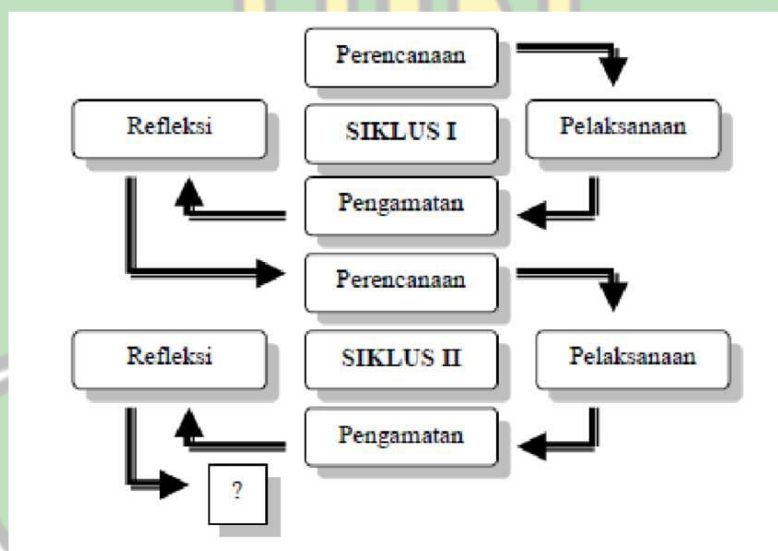
³ Suharmisi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, h. 91.

B. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang diterapkan terhadap penelitian ini mengacu pada model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model ini dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart. Sebagai mana dikutip oleh Saur Tampubolon Model ini dipilih karena dianggap paling sesuai dengan karakteristik penelitian yang bersifat siklus dan reflektif. Setiap siklus dalam Model Kemmis dan McTaggart terdiri dari empat komponen utama yang saling berkaitan, yaitu: Perencanaan, Tindakan, Pengamatan, dan Refleksi.⁴

Adapun desain siklus PTK model kemmis Mc Taggart dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 3.1 Desain model kemmis dan McTanggat



Berdasarkan desain siklus penelitian tindakan kelas di atas, maka rancangan penelitian ini dapat disusun sebagai berikut:

a. Perencanaan

Tahap perencanaan merupakan langkah awal yang dilakukan sebelum tindakan dilaksanakan. Pada tahap ini, peneliti bersama guru kolaborator melakukan beberapa kegiatan persiapan, antara lain:

- 1) Membuat pertemuan dengan guru Fikih di sekolah MIN 20 Aceh Besar

⁴ Saur Tampubolon, *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Pendidikan Dan Keilmuan* (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2014), h. 19.

- 2) Menentukan kelas V MIN 20 Aceh Besar sebagai subjek penelitian
- 3) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)/Modul Ajar yang mengintegrasikan penggunaan *Platform Edpuzzle* pada materi tata cara umrah
- 4) Mempersiapkan video pembelajaran interaktif berbasis *Edpuzzle* yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang disisipkan pada titik-titik strategis dalam video mengenai tata cara umrah.
- 5) Menyusun lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung.
- 6) Menyiapkan instrumen tes berupa soal *post-test* untuk mengukur hasil belajar siswa pada ranah kognitif (mengingat, memahami, dan menerapkan)
- 7) Memastikan ketersediaan sarana dan prasarana penunjang, seperti perangkat komputer/laptop, proyektor, dan koneksi internet yang memadai.

b. Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Tahap pelaksanaan tindakan merupakan implementasi dari rencana yang telah disusun. Guru melaksanakan pembelajaran sesuai Modul Ajar yang telah disiapkan dengan menerapkan *Platform Edpuzzle* sebagai media pembelajaran utama. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus I dilaksanakan pada hari Jumat, 22 Mei 2026, sedangkan Siklus II dilaksanakan pada hari Sabtu, 23 Mei 2026 di MIN 20 Aceh Besar. Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru mata pelajaran Fikih yang bertindak sebagai observer untuk mengamati seluruh proses pelaksanaan tindakan selama pembelajaran berlangsung.

Adapun kegiatan yang dilakukan oleh peneliti selaku guru pelaksana tindakan dalam tahap aksi atau tindakan adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan Pendahuluan
 - a) Guru mengucapkan salam, membaca basmalah, dan berdoa bersama.
 - b) Guru mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik.
 - c) Guru menampilkan gambar Ka'bah atau Masjidil Haram sebagai apersepsi.
 - d) Guru mengajukan pertanyaan pemantik tentang ibadah umrah.
 - e) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

- f) Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan *Edpuzzle*.

2. Kegiatan Inti

1) *Stimulation* (Pemberian Rangsangan)

- a) Guru menampilkan video atau gambar tentang ibadah umrah.
- b) Peserta didik mengamati video yang ditampilkan.
- c) Guru memberikan pertanyaan untuk membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik.

2) *Problem Statement* (Identifikasi Masalah)

- a) Guru membagikan tautan *Edpuzzle* kepada peserta didik.
- b) Guru membimbing peserta didik mengakses video pada *Edpuzzle*.
- c) Peserta didik mengidentifikasi dan merumuskan pertanyaan terkait ibadah umrah.
- d) Peserta didik menjawab pertanyaan yang tersedia pada *Edpuzzle*.

3) *Data Collecting* (Pengumpulan Data)

- a) Peserta didik menonton video pembelajaran pada *Edpuzzle*.
- b) Peserta didik mencatat informasi penting tentang pengertian, rukun, wajib, dan sunah umrah.
- c) Guru membimbing dan memantau aktivitas peserta didik selama mengumpulkan informasi.

4) *Data Processing* (Pengolahan Data)

- a) Peserta didik berdiskusi secara berkelompok atau berpasangan.
- b) Peserta didik mengolah informasi yang telah diperoleh dari video.
- c) Guru memfasilitasi jalannya diskusi.

5) *Verification* (Pembuktian)

- a) Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompok.
- b) Guru menampilkan ringkasan materi.
- c) Guru memberikan klarifikasi dan penguatan terhadap jawaban peserta didik.

6) *Generalization* (Menarik Kesimpulan)

- a) Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi ibadah umrah.

- b) Guru memberikan penguatan mengenai hikmah ibadah umrah dalam kehidupan sehari-hari.
- c) Guru memberikan apresiasi kepada peserta didik.

3. Kegiatan Penutup

- a) Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran.
- b) Guru melakukan tanya jawab untuk mengecek pemahaman peserta didik.
- c) Guru memberikan *post-test* berupa 10 soal pilihan ganda.
- d) Peserta didik mengisi lembar refleksi pembelajaran.
- e) Guru menutup pembelajaran dengan membaca hamdalah dan salam.

c. Pengamatan (*Observing*)

Pada tahap ini, proses pembelajaran diamati secara cermat oleh peneliti dan observer pada tahap ini. Pengamatan tersebut berfokus pada cara guru mengelola kelas serta respons siswa saat memanfaatkan platform Edpuzzle, di mana seluruh temuan dicatat secara sistematis pada instrumen observasi yang telah disiapkan.

Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap observasi ini adalah sebagai berikut:

- 1) Guru pengamat yaitu guru mata pelajaran Fiqih di MIN 20 Aceh Besar melakukan observasi atau pengamatan tahapan aktivitas guru pelaksanaan tindakan (Peneliti) dan aktivitas peserta didik dengan menggunakan lembar pengamatan khusus untuk kegiatan guru dan kegiatan peserta didik.
- 2) Mengamati kendala-kendala dan situasi pada saat peserta didik belajar dengan menerapkan *platform Edpuzzle* pada pelajaran yang dipandu oleh guru pelaksanaan tindakan (Peneliti) sebagai bahan Refleksi.

d. Refleksi (*Reflection*)

Tahap refleksi diselenggarakan se usai tindakan dan pemantauan rampung. Melalui kajian atas data observasi serta capaian belajar murid, peneliti dan guru kolaborator dapat memetakan kelebihan dan kekurangan intervensi, yang hasilnya menjadi rujukan revisi untuk siklus berikutnya. Siklus II dilaksanakan apabila indikator keberhasilan pada siklus I belum tercapai. Siklus akan terus diulang

hingga indikator keberhasilan tercapai, yaitu minimal 85% peserta didik memperoleh nilai di atas KKM (75).

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, yaitu berkisar antara Mei hingga Juni 2026, studi ini direalisasikan. Adapun lokasi yang dipilih sebagai tempat penelitian adalah MIN 20 Aceh Besar yang bertempat di kawasan Tungkop, Kecamatan Darussalam, Kabupaten Aceh Besar, Aceh. Penentuan jadwal ini disesuaikan dengan jadwal pelajaran Fikih kelas V dan kalender Akademik Madrasah.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik dikelas V Digital MIN 20 Aceh Besar yang terdaftar pada tahun 2025/2026. Pemilihan kelas V sebagai subjek penelitian didasarkan pada beberapa pertimbangan, antara lain:

- 1) Materi tata cara umrah merupakan bagian dari kurikulum fikih kelas V
- 2) Hasil observasi awal menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa kelas V pada mata pelajaran fikih masih berada di bawah KKM yang ditetapkan, yaitu 75.
- 3) Karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas V yang berada pada tahap operasional konkret sangat cocok dengan metode pembelajaran berbasis video interaktif yang disediakan oleh *platform Edpuzzle*.

Jumlah subjek penelitian disesuaikan dengan jumlah siswa yang terdaftar di kelas V Digital MIN 20 Aceh Besar. Selain peserta didik guru Fikih kelas V juga dijadikan sebagai subjek pengamatan dalam penelitian ini, khususnya dalam hal aktivitas mengajar guru dengan menggunakan *platform Edpuzzle*.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik beserta instrumen pengambilan data yang diterapkan dalam penelitian tindakan kelas ini mencakup beberapa hal sebagai berikut meliputi:

1. Teknik Observasi

Penelitian ini mengadopsi pendekatan observasi partisipatif, di mana peneliti terjun secara langsung ke dalam ragam aktivitas yang dijalani oleh subjek penelitian. Dalam konteks ini, peneliti mengemban peran sebagai pengajar yang mengeksekusi kegiatan pembelajaran memanfaatkan *Platform Edpuzzle*.

Dalam mendukung kegiatan pengamatan, peneliti merancang dua format instrumen observasi yang masing-masing ditujukan untuk mengukur aktivitas pengajar dan peserta didik. Perangkat tersebut diserahkan kepada observer, yang merupakan guru pengampu mata pelajaran Fikih (materi Tata Cara Umrah) kelas V MIN 20 Aceh Besar. Selanjutnya, pengamat memanfaatkan instrumen yang telah dirancang peneliti sebagai acuan utama sepanjang proses pembelajaran.

Lembar observasi kinerja pengajar difungsikan untuk memantau keterlaksanaan proses pengajaran yang dieksekusi oleh peneliti dalam perannya sebagai pendidik. Data yang terhimpun melalui instrumen ini memotret seluruh tindakan guru saat mengintegrasikan platform *Edpuzzle* guna mendongkrak capaian belajar peserta didik.

Sementara itu, Lembar observasi murid ditujukan untuk memantau keaktifan siswa selama proses pembelajaran interaktif dengan *Edpuzzle*. Data yang didapat berfungsi sebagai pijakan untuk mengukur kadar partisipasi peserta didik dalam penerapan media tersebut.

2. Tes

Dalam penelitian ini, Teknik evaluasi akhir (*post-test*) dilaksanakan setelah rangkaian kegiatan belajar-mengajar menggunakan media *Edpuzzle* selesai. Penilaian ini mengacu pada instrumen khusus untuk menguji pemahaman siswa mengenai tata cara umrah. Data dari tes akhir tersebut selanjutnya dianalisis guna mengidentifikasi peningkatan capaian belajar peserta didik pasca-penerapan platform *Edpuzzle*.

F. Teknik Analisis Data

Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi analisis terhadap data hasil observasi dan data hasil tes yang diuraikan sebagai berikut.

1. Analisis Aktivitas Guru dan Peserta Didik

Analisis aktivitas guru terhadap kinerja maupun respons murid bersumber dari instrumen observasi yang telah dirancang peneliti. Seluruh data pemantauan proses pengajaran Fikih bab Tata Cara Umrah di kelas V MIN 20 Aceh Besar yang memanfaatkan media *Edpuzzle* ini kemudian diolah secara kuantitatif, lalu dipresentasikan dalam nilai persentase memakai formula matematis dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Presentase Yang Dicari

F = Skor Perolehan

N = Jumlah Skor Maksimun

100% = Bilangan Konstanta

Tabel 3.1. Kriteria Aktivitas Guru dan Peserta didik

Katagori Penilaian	Nilai%
Sangat Kurang	0% - 54%
Kurang Baik	55% - 65%
Cukup Baik	66% - 75%
Baik	76% - 85%
Sangat Baik	86% - 100%

Adapun indikator keberhasilan aktivitas guru dan peserta didik dikatakan berhasil apabila memperoleh skor $\geq 85\%$ (Katagori Baik).

i. Analisis Tes Hasil Belajar Siswa

Analisis data mengenai pengolahan data tes akhir (*post-test*) bertujuan mendeteksi tingkat kemampuan kognitif peserta didik, di mana temuan akhirnya dikalkulasi dan disajikan dalam format persentase. dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah keseluruhan siswa}} \times 100\%$$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum MIN 20 Aceh Besar

1. Gambaran Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 20 Aceh Besar, yang merupakan salah satu madrasah ibtidaiyah yang menyelenggarakan pendidikan dasar dengan memadukan pembelajaran umum dan pendidikan keagamaan. Penelitian ini berfokus pada peserta didik kelas V Digital pada mata pelajaran Fikih materi Tata Cara Umrah.

Pemilihan MIN 20 Aceh Besar sebagai lokasi penelitian didasarkan pada adanya permasalahan dalam proses pembelajaran, khususnya terkait fokus dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, diterapkan *Platform Edpuzzle* sebagai media pembelajaran interaktif untuk membantu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik.

2. Identitas Sekolah

Nama Sekolah	: MIN 20 Aceh Besar
NPSN	: 60703117
Jenjang Pendidik	: MIN
Status Sekolah	: Negeri
Tanggal SK Pendirian	: 1944
Status Kepemilikan	: Pemilik Pemerintah/ Wakaf
Alamat Sekolah	: Jln. Tgk. Glee Iniem Desa Tungkop, Kec. Darussalam, Kab. Aceh Besar.
Nomor Telepon	: -
Email	: mintungkob_acehbesar@yahoo.com

3. Visi, misi, dan tujuan sekolah

a. Visi Sekolah

Setiap lembaga pendidikan memiliki arah dan cita-cita yang hendak dicapai dalam penyelenggaraan pendidikannya, yang dirumuskan dalam bentuk visi.

Adapun visi yang diusung oleh sekolah ini adalah "Terwujudnya Peserta Didik yang Berkualitas, Berakhlakul Karimah, Bertakwa kepada Allah SWT, Kreatif, Inovatif, Kompetitif, dan Mandiri serta Peduli Lingkungan." Visi tersebut mencerminkan harapan besar sekolah untuk mencetak generasi yang tidak hanya unggul secara akademik, tetapi juga memiliki kepribadian yang berlandaskan nilai-nilai keislaman, mampu berpikir kreatif dan inovatif, siap bersaing di era global, mandiri dalam bersikap, serta memiliki kepedulian terhadap lingkungan sekitarnya.

b. Misi Sekolah

Untuk mewujudkan visi tersebut, sekolah merumuskan sejumlah misi sebagai berikut: Pertama, melaksanakan pendidikan dasar yang berkualitas dengan memberdayakan segenap potensi yang ada, melalui peningkatan profesionalisme guru serta menjalin kerja sama dengan berbagai pemangku kepentingan (*stakeholder*) pendidikan. Kedua, mengembangkan dan memadukan budaya kesalehan pribadi dan sosial di lingkungan sekolah. Ketiga, membimbing peserta didik agar mampu menulis, membaca, menghafal, dan memahami Al-Qur'an. Keempat, membudayakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan guna mewujudkan lulusan yang berkualitas, mandiri, dan mampu berkompetisi. Kelima, mengaktifkan bakat dan minat peserta didik dalam bidang sains, pramuka, seni, dan olahraga. Keenam, mewujudkan lingkungan madrasah yang asri dan kondusif sebagai penunjang proses pembelajaran.

c. Tujuan Sekolah

Berdasarkan visi dan misi tersebut, sekolah menetapkan sejumlah tujuan yang hendak dicapai, yaitu: memiliki tenaga pendidik yang profesional di bidangnya; menanamkan keimanan, ketakwaan, serta budi pekerti luhur sesuai dengan syariat Islam kepada peserta didik; membentuk kedisiplinan tinggi melalui pelaksanaan tata tertib sekolah yang baik dan benar; menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap kebersihan, keindahan, kesehatan, dan kenyamanan lingkungan; mencapai tingkat keberhasilan yang tinggi, dengan target minimal 75% lulusan dapat diterima di sekolah-sekolah unggulan; membentuk kelompok olimpiade sains, matematika, bahasa, dan agama, serta kelompok kesenian dan tim olahraga

yang tangguh guna mengharumkan nama sekolah; menjalin hubungan yang harmonis dengan wali murid, pemangku kepentingan terkait, dan masyarakat sekitar; serta menumbuhkan kepedulian sosial yang tinggi, yang diwujudkan melalui pembentukan gugus depan Pramuka B 67 (Putra) dan B 68 (Putri).

4. Sarana dan Prasarana

No	Ruang	Jumlah	Kondisi
1.	Ruang kepala	1	Baik
2.	Ruang guru	1	Baik
3.	Ruang TU	1	Baik
4.	Ruang kelas	28	Baik
5.	Ruang UKS	1	Baik
6.	Ruang toilet guru	3	Baik
7.	Ruang toilet siswa	17	Baik
8.	Ruang keterampilan	-	-
9.	Ruang osis	-	-
10.	Ruang perpustakaan	2	Baik
11.	aula serbaguna	1	Baik
12.	Lapangan olahraga	1	Baik
13.	Lab.IPA	1	Baik
14.	Lab.Bahasa	-	-
15.	Lab.komputer	1	Baik
16.	mushalla	1	Baik
17.	Al-qur'an	50	Baik
18.	Perangkat alat shalat	10	Baik
19.	Alat peraga	-	-

Sumber: Arsip MIN 20 Aceh Besar

5. Data Tenaga Pendidik Dan Peserta Didik

No.	kategori	jumlah	total
Tenaga pendidik guru	PNS	41	41
	Honor	20	
peserta didik	LK	431	935
	PR	504	

Sumber: Arsip MIN 20 Aceh Besar 1

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan studi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bergulir dalam dua siklus yang masing-masing melingkupi empat fase: perencanaan,

tindakan, observasi, dan refleksi (*planning, action, observing* dan *reflection*). Agenda Siklus I dilaksanakan pada Jumat, 22 Mei 2026, disusul Siklus II pada Sabtu, 23 Mei 2026, dengan target mengoptimalkan proses belajar-mengajar berdasarkan umpan balik siklus sebelumnya. Berikut adalah penjabaran hasil yang didapatkan dari tiap siklus:.

1. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan, peneliti terlebih dahulu melakukan identifikasi terhadap permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas. Kegiatan ini diawali dengan observasi awal di MIN 20 Aceh Besar untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi pembelajaran Fikih di kelas V. Selain observasi, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Fikih guna memperoleh informasi mengenai kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran serta faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar peserta didik.

Setelah Tahap persiapan diawali dengan penyerahan izin riset dan penyusunan jadwal Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melalui diskusi antara peneliti dan pendidik Fikih kelas V MIN 20 Aceh Besar, setelah kendala penelitian teridentifikasi. Di saat yang sama, berbagai instrumen pembelajaran dan evaluasi disiapkan secara matang pada topik tata cara umrah, di antaranya mencakup modul pengajaran, platform media Edpuzzle, instrumen observasi guru dan murid, hingga lembar *post-test*.

b. Tahap Pelaksanaan (*Action*)

Tahap pelaksanaan berfokus pada reaktualisasi rancangan strategi yang telah dirumuskan pada tahap perencanaan. Pada fase ini, kegiatan pembelajaran diselenggarakan dengan mengintegrasikan platform Edpuzzle sebagai sarana edukatif demi mengoptimalkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Fikih, khususnya materi tata cara umrah. Rangkaian tindakan pada Siklus I ini bergulir selaras dengan agenda yang disetujui bersama pengelola madrasah serta melibatkan seluruh murid kelas V MIN 20 Aceh Besar.

Dalam pelaksanaan tindakan, proses pembelajaran diselenggarakan lewat tiga alur sistematis, yakni fase pendahuluan, fase inti, dan fase penutup. Dalam

implementasi tindakan ini, peneliti mengambil peran langsung sebagai pengajar, sedangkan guru mata pelajaran Fikih menjadi pengamat yang merekam dinamika kelas berdasarkan lembar pemantauan yang telah disiapkan sebelumnya.

Pada kegiatan pendahuluan, peneliti mengawali kegiatan belajar dengan mengucapkan salam, memimpin doa bersama, mempresensi kehadiran siswa, serta menciptakan suasana kelas yang kondusif. Peneliti kemudian membangkitkan dorongan belajar dan melangsungkan apersepsi lewat pengajuan pertanyaan pemantik seputar tata cara umrah guna mengeksplorasi pemahaman awal peserta didik. Selanjutnya, peneliti memaparkan target pembelajaran, relevansi praktis materi umrah dalam kehidupan sehari-hari, serta alur pembelajaran yang bakal ditempuh menggunakan *Platform Edpuzzle*.

Memasuki kegiatan inti, peneliti terlebih dahulu memberikan penjelasan singkat mengenai pengertian umrah, rukun umrah, wajib umrah, sunnah umrah, serta urutan pelaksanaan ibadah umrah. Setelah penyampaian materi awal, peneliti memperkenalkan *Platform Edpuzzle* dan menjelaskan cara mengakses serta mengikuti video pembelajaran yang telah disiapkan.

Selanjutnya, peserta didik mengakses video pembelajaran melalui *Platform Edpuzzle* menggunakan perangkat yang telah disediakan. Selama video diputar, peserta didik diminta untuk menyimak setiap penjelasan dengan saksama. Pada bagian-bagian tertentu dalam video, *Edpuzzle* secara otomatis menampilkan pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik sebelum video dapat dilanjutkan. Kegiatan ini bertujuan untuk menjaga fokus belajar sekaligus mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari.

Sepanjang aktivitas pembelajaran, peneliti mendampingi siswa yang menjumpai kendala teknis operasional platform ataupun kesulitan dalam mencerna substansi materi pada video. Usai seluruh peserta didik merampungkan tayangan video instruksional beserta soal-soal di dalamnya, ruang tanya jawab dibuka untuk menampung topik yang masih membingungkan. Kemudian, peneliti dan peserta didik melakukan pembahasan bersama atas poin-poin pertanyaan tersebut demi memperkuat penguasaan materi murid.

Pada kegiatan penutup, peneliti bersama dengan siswa merangkum poin-poin inti mengenai tata cara umrah yang telah dipelajari. Tahap evaluasi akhir diwujudkan melalui pemberian post-test kepada seluruh peserta didik guna mengukur sejauh mana pemahaman mereka setelah menjalani pembelajaran berbasis *platform Edpuzzle*. Pasca-pengerjaan *post-test*, peneliti menyampaikan penegasan kembali terkait substansi materi, memberikan apresiasi atas keaktifan siswa selama sesi kelas, serta mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan doa bersama dan salam penutup.

Capaian *post-test* peserta didik pada Siklus I kemudian diolah guna mengukur tingkat keberhasilan belajar pasca-penggunaan *platform Edpuzzle*. Hasil analisis data ini difungsikan sebagai pijakan refleksi sekaligus bahan perancangan perbaikan tindakan untuk siklus mendatang.. Adapun hasil *post-test* setiap peserta didik dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Penentuan rerata nilai serta persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal yang diukur lewat tes akhir (*post-test*) dihitung mengacu pada formulasi rumus di bawah ini:

1) Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik

$$M = \frac{\sum X}{N} = \frac{1460}{20} = 73$$

2) Presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal

$$P = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah keseluruhan siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{9}{20} \times 100\%$$

$$P = 45\%$$

Tabel 4.1 Nilai *post-test* Siklus I

No	Nama peserta didik	Nilai <i>post-test</i>	keterangan
1.	NMZ	70	Tidak tuntas
2.	RH	80	Tuntas
3.	FA	70	Tidak tuntas
4.	AS	70	Tidak tuntas
5.	MAA	80	Tuntas
6.	ZT	70	Tidak tuntas
7.	HA	70	Tidak tuntas
8.	AAI	80	Tuntas
9.	IF	60	Tidak tuntas
10.	HBA	70	Tidak tuntas
11.	SS	80	Tuntas
12.	CAR	60	Tidak tuntas
13.	PIQ	60	Tidak tuntas
14.	UM	60	Tidak tuntas
15.	NI	60	Tidak tuntas
16.	NPS	90	Tuntas
17.	RL	90	Tuntas
18.	ZS	80	Tuntas
19.	BA	80	Tuntas
20.	GR	80	Tuntas
Jumlah nilai		1460	
Nilai rata-rata		73	
Presentase ketuntasan klasikal		45%	

Berdasarkan tabel di atas, Penerapan media Edpuzzle pada Siklus I menghasilkan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 45% (9 siswa), sementara 55% siswa sisanya (11 orang) belum mencapai batas tuntas. Karena belum mampu melampaui indikator keberhasilan riset yang menargetkan ketuntasan kognitif sebesar 85% secara kelompok, intervensi tindakan kelas ini dinyatakan belum berhasil dan wajib diteruskan pada tahapan siklus selanjutnya..

c. Tahap Observasi (*Observing*)

Proses pengamatan berlangsung secara paralel dengan pelaksanaan tindakan, yaitu sewaktu kegiatan belajar-mengajar Fikih materi Tata Cara Umrah berbasis *platform Edpuzzle* berjalan. Pemantauan tersebut dilakukan oleh guru pengampu Fikih berinisial FD yang mengemban peran sebagai pengamat (*observer*) sepanjang alur pembelajaran. Pengamatan ini bertujuan untuk memperoleh data

mengenai keterlaksanaan pembelajaran serta aktivitas yang terjadi selama penerapan *Platform Edpuzzle*.

Aspek yang diamati meliputi dua komponen, yaitu aktivitas peneliti sebagai pelaksana tindakan (Guru) dan aktivitas peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran menggunakan *Platform Edpuzzle*. Hasil observasi yang diperoleh dari guru observer digunakan sebagai bahan evaluasi untuk mengetahui keterlaksanaan tindakan serta sebagai dasar dalam melakukan refleksi guna memperbaiki proses pembelajaran pada siklus berikutnya. Adapun hasil observasi tersebut disajikan pada tabel berikut.

1) Data hasil pengamatan aktivitas guru siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh guru Fikih kelas V selaku pengamat terhadap aktivitas guru pelaksanaan tindakan dalam proses pembelajaran menggunakan *platform Edpuzzle* diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.2 Instrumen aktivitas Guru Siklus I

No.	Aspek yang Diamati	Skor Maksimal	Skor Perolehan
A. KEGIATAN PENDAHULUAN (10 Menit)			
1	Melaksanakan kegiatan pembuka: membuka dengan salam, basmalah, dan doa; mengecek kehadiran, kerapian, dan kesiapan belajar; menampilkan gambar Ka'bah/Masjidil Haram; mengajukan apersepsi dan memberikan apresiasi; menyampaikan Tujuan Pembelajaran; serta menjelaskan alur 6 fase Discovery Learning.	3	2
B. KEGIATAN INTI (50 Menit)			
2	Fase 1 – Stimulasi: Menampilkan gambar/video suasana umrah	3	2
3	Fase 1 – Stimulasi: Memancing rasa ingin tahu dengan pertanyaan kritis	3	2

No.	Aspek yang Diamati	Skor Maksimal	Skor Perolehan
4	Fase 2 – <i>Problem Statement</i> : Membagikan link <i>Edpuzzle</i> dan membimbing akses platform	3	2
5	Fase 2 – <i>Problem Statement</i> : Membimbing perumusan pertanyaan dari pengamatan	3	2
6	Fase 2 – <i>Problem Statement</i> : Memantau jawaban peserta didik melalui dasbor <i>Edpuzzle</i>	3	2
7	Fase 3 – <i>Data Collecting</i> : Memastikan peserta didik memutar video <i>Edpuzzle</i>	3	2
8	Fase 3 – <i>Data Collecting</i> : Membimbing & memotivasi saat pengumpulan informasi	3	2
9	Fase 4 – <i>Data Processing</i> : Memfasilitasi diskusi dan mengajukan pertanyaan kritis	3	2
10	Fase 5 – <i>Verification</i> : Menampilkan slide ringkasan dan mengkonfirmasi jawaban	3	2
11	Fase 5 – <i>Verification</i> : Mengklarifikasi miskonsepsi dan memberikan penguatan konsep	3	2
12	Fase 6 – <i>Generalization</i> : Membimbing peserta didik menarik kesimpulan bersama	3	2
13	Fase 6 – <i>Generalization</i> : Memberikan apresiasi dan penguatan nilai spiritual umrah	3	3
C. KEGIATAN PENUTUP (10 Menit)			
14	Melaksanakan kegiatan penutup: menyimpulkan materi bersama peserta didik; melakukan cek pemahaman lisan; memberikan klarifikasi akhir; melaksanakan evaluasi 10 soal pilihan ganda; membimbing pengisian lembar refleksi; serta menutup dengan hamdalah dan salam.	3	2
Skor			29
Nilai akhir			69.05 %
Katagori			Cukup baik

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pengamat, nilai presentase aktivitas guru pelaksanaan tindakan dapat dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{29}{42} \times 100\%$$

$$= 69,05\%$$

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh guru mata pelajaran Fikih selama mengikuti proses pembelajaran menggunakan *Platform Edpuzzle*, diperoleh persentase keterlaksanaan aktivitas peserta didik sebesar 69,05%. Hasil tersebut berada pada kategori cukup baik, namun belum mencapai kategori baik, yaitu minimal 76%. Berdasarkan hasil observasi tersebut, semua aspek aktivitas guru perlu ditingkatkan pada proses pembelajaran.

2) Data hasil pengamatan aktivitas peserta didik siklus II

Dari hasil pengamatan, aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran menggunakan *Platform Edpuzzle* diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Aktivitas Peserta Didik Siklus I.

KEL	Nama Siswa	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	Total Skor	Nilai Akhir
1	NMZ	2	2	2	1	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	3	30	66,6
	RH	2	2	2	1	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	3	30	66,6
	FA	2	2	2	1	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	3	30	66,6
	AS	2	2	2	1	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	3	30	66,6
	MAA	2	2	2	1	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	3	30	66,6
2	ZT	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	32	71,1
	HA	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	32	71,1

	AAI	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	32	71,1
	IF	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	32	71,1
	HBA	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	32	71,1
3	SS	2	3	2	2	1	2	1	2	3	2	2	2	1	2	2	2	29	64,4
	CAR	2	3	2	2	1	2	1	2	3	2	2	2	1	2	2	2	29	64,4
	PIQ	2	3	2	2	1	2	1	2	3	2	2	2	1	2	2	2	29	64,4
	UM	2	3	2	2	1	2	1	2	3	2	2	2	1	2	2	2	29	64,4
	INI	2	3	2	2	1	2	1	2	3	2	2	2	1	2	2	2	29	64,4
4	NPS	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	30	66,6
	RL	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	30	66,6
	ZS	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	30	66,6
	BA	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	30	66,6
	GR	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	30	66,6
Jumlah nilai		1.343,5%																	
Persentase rata-rata		67,1%																	
Katagori		Cukup baik																	

Data hasil pengamatan aktivitas peserta didik yang dinilai oleh pengamat dengan skor maksimal 3 pada setiap aspeknya, selanjutnya dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{30}{45} \times 100\% \\ = 66,6\%$$

Rumus di atas adalah untuk mengetahui berapa persentase perorangan peserta didik dalam observasi aktivitas peserta didik, berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pengamat, nilai persentase aktivitas peserta didik secara keseluruhan dapat dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

$$M = \frac{\text{Jumlah nilai aktivitas peserta didik}}{\text{jumlah peserta didik}}$$

$$= \frac{1.343,5}{20}$$

$$= 67,1\%$$

Merujuk pada hasil observasi oleh guru Fikih kelas V selaku pengamat pada tabel di atas, keterlibatan siswa selama pembelajaran Fikih materi tata cara umrah berbasis platform Edpuzzle tergolong dalam kategori cukup baik, yaitu sebesar 67,1%. Kendati demikian, beberapa kebiasaan belajar murid masih perlu ditingkatkan, terutama dalam hal keberanian mengajukan pertanyaan terkait materi yang belum dikuasai serta keaktifan berinteraksi dalam diskusi antarkelompok.

d. Tahap Refleksi (*reflection*)

Tahap refleksi merupakan momentum evaluasi pasca-penyelesaian seluruh agenda pembelajaran pada Siklus I. Dalam tahap ini, peneliti dan guru pendamping (*observer*) meninjau ulang alur pengajaran berbasis *platform Edpuzzle* untuk memetakan keunggulan, kelemahan, maupun hambatan yang timbul selama tindakan berlangsung. Temuan evaluatif tersebut dimanfaatkan sebagai fondasi utama merumuskan strategi perbaikan pada Siklus II guna mengoptimalkan efektivitas proses pembelajaran.

Pada pelaksanaan Siklus I menunjukkan luaran belajar siswa yang belum mencapai target penelitian, di mana standar minimal ketuntasan KKTP ditetapkan sebesar 85%. Ditambah lagi, hasil pemantauan mencatat masih ada murid yang pasif, kurang fokus mencermati video di *platform Edpuzzle*, dan belum cakap dalam menjawab soal maupun merangkum materi Tata Cara Umrah.

Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, peneliti meyakini pentingnya merancang sejumlah penyesuaian dalam eksekusi tindakan Siklus II. Penyempurnaan ini dirancang guna mendongkrak partisipasi aktif siswa sepanjang alur pembelajaran, sekaligus mengeskalasi capaian belajar demi mematuhi kriteria keberhasilan riset. Rincian skema perbaikan yang akan diterapkan pada Siklus II dirangkum dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4.4 Refleksi Siklus I

No	Aspek	Hasil Refleksi	Perbaikan
1	Aktivitas Guru	Berdasarkan hasil observasi, semua aspek aktivitas guru masih perlu ditingkatkan pada proses pembelajaran.	pada Siklus II guru melakukan perbaikan dengan mengoptimalkan seluruh tahapan pembelajaran, meningkatkan pengelolaan kelas, memberikan arahan yang lebih jelas, serta memaksimalkan penggunaan <i>Platform Edpuzzle</i> agar proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dan indikator keberhasilan dapat tercapai.
2	Aktivitas Peserta Didik	Peserta didik masih kurang fokus ketika menyimak video pembelajaran pada <i>Platform Edpuzzle</i> . Beberapa peserta didik masih pasif ketika menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan guru, maupun menyampaikan hasil pemahamannya mengenai materi Tata Cara Umrah.	Pada Siklus II, Peserta didik lebih fokus dalam menyimak video pembelajaran pada <i>Platform Edpuzzle</i> , lebih aktif menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan guru, serta berani menyampaikan hasil pemahamannya mengenai tata cara umrah.

3	Hasil Belajar Peserta Didik	Hasil <i>post-test</i> pada Siklus I menunjukkan ketuntasan belajar peserta didik belum mencapai indikator keberhasilan penelitian.	pada Siklus II guru memberikan penguatan materi, membimbing peserta didik yang belum tuntas, serta mengoptimalkan penggunaan <i>Platform Edpuzzle</i> agar pemahaman dan hasil belajar peserta didik meningkat sesuai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.
---	-----------------------------	---	---

2. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan Siklus II, atas dasar evaluasi reflektif Siklus I, peneliti memodifikasi strategi tindakan untuk mengeliminasi kekurangan dalam pembelajaran. Langkah korektif tersebut bertujuan memastikan pelaksanaan Siklus II berlangsung lebih efektif dan berhasil melampaui kriteria pencapaian yang ditetapkan.

Dalam fase ini, peneliti yang berperan sebagai pengajar utama menyusun kembali seluruh kelengkapan pembelajaran yang dibutuhkan. Komponen tersebut mencakup modul pengajaran yang telah disempurnakan berdasarkan temuan refleksi, media pembelajaran interaktif berbasis video di platform Edpuzzle, lembar pemantauan untuk kegiatan guru maupun murid, instrumen post-test guna mengukur capaian belajar siswa pada topik Tata Cara Umrah, serta berbagai sarana penunjang kelas lainnya.

b. Tahap Pelaksanaan (*Action*)

Sebagai bentuk perbaikan atas hasil refleksi Siklus I, tindakan Siklus II direalisasikan pada Sabtu, 23 Mei 2026. Pembelajaran materi Tata Cara Umrah ini mengolaborasikan model *Discovery Learning* dengan dukungan media *Edpuzzle*. Melibatkan seluruh murid kelas V MIN 20 Aceh Besar serta tetap mengikutsertakan guru Fikih sebagai pengamat (*observer*), rangkaian kegiatan belajar-mengajar ini

dieksekusi lewat tiga tingkatan, yaitu fase pendahuluan, proses inti, dan kegiatan penutup.

Pada kegiatan pendahuluan peneliti selaku guru membuka dengan salam, doa bersama, cek kehadiran, serta penyiapan kelas. Untuk membangun kesiapan siswa, peneliti menyalurkan motivasi dan pertanyaan pemicu mengenai pengalaman umrah. Rangkaian pendahuluan ini ditutup dengan penjelasan target belajar, kemanfaatan materi Tata Cara Umrah, serta tata cara pelaksanaan model *Discovery Learning* berbantuan media *Edpuzzle*.

Pada kegiatan inti, guru menginstruksikan siswa untuk membuka dan memperhatikan tayangan video pembelajaran interaktif yang telah dirancang pada platform *Edpuzzle*. Cakupan isi video tersebut mencakup definisi umrah, rukun, kewajiban, amalan sunnah, hingga tata urutan pengerjaan ibadah umrah. Sepanjang penayangan video, murid diwajibkan mencermati seluruh substansi materi dan merespons pertanyaan-pertanyaan yang terintegrasi di dalam video guna mengukur tingkat pemahaman awal mereka.

Sesi tanya jawab dibuka oleh pendidik tepat setelah seluruh peserta didik tuntas menonton tayangan video guna memberikan ruang bagi siswa bertanya tentang hal-hal yang belum dikuasai. Kegiatan berlanjut ke diskusi kelas yang dipandu guru untuk mengevaluasi jawaban kuis *Edpuzzle* serta memperjelas kembali materi-materi yang dirasa masih sulit.

Sebagai tindak lanjut, tingkat penguasaan materi Tata Cara Umrah diukur melalui pertanyaan verbal yang diajukan oleh guru. Di bawah arahan pendidik, siswa juga didorong untuk memaparkan pemahaman individu dan menyusun kesimpulan akhir pelajaran. Untuk merangsang keterlibatan siswa secara intensif, guru senantiasa memberikan petunjuk, stimulasi motivasi, serta penguatan konseptual sepanjang kegiatan belajar berlangsung.

Pada kegiatan penutup, guru mendampingi siswa merangkum seluruh substansi materi Tata Cara Umrah. Sebelum tes evaluasi dimulai, pendidik memfasilitasi sesi konfirmasi guna memberikan kesempatan bagi murid menyampaikan materi yang masih meragukan. Tahap berikutnya diisi dengan pengerjaan *post-test* Siklus II oleh peserta didik untuk mengukur tingkat

keberhasilan belajar pasca-penggunaan platform *Edpuzzle*. Pembelajaran ditutup dengan pemberian refleksi umpan balik (*feedback*), dorongan motivasi belajar dari pengajar, serta pendoan bersama dan salam penutup.

Perolehan nilai post-test siswa pada Siklus II dimanfaatkan untuk mengukur eskalasi capaian belajar pasca-penerapan langkah perbaikan yang dirancang dari evaluasi reflektif Siklus I. Rincian data tes akhir Siklus II tersebut terangkum dalam tabel di bawah ini.

Rumus berikut digunakan untuk menentukan nilai rerata dan tingkat ketuntasan klasikal siswa berdasarkan evaluasi post-test penelitian:

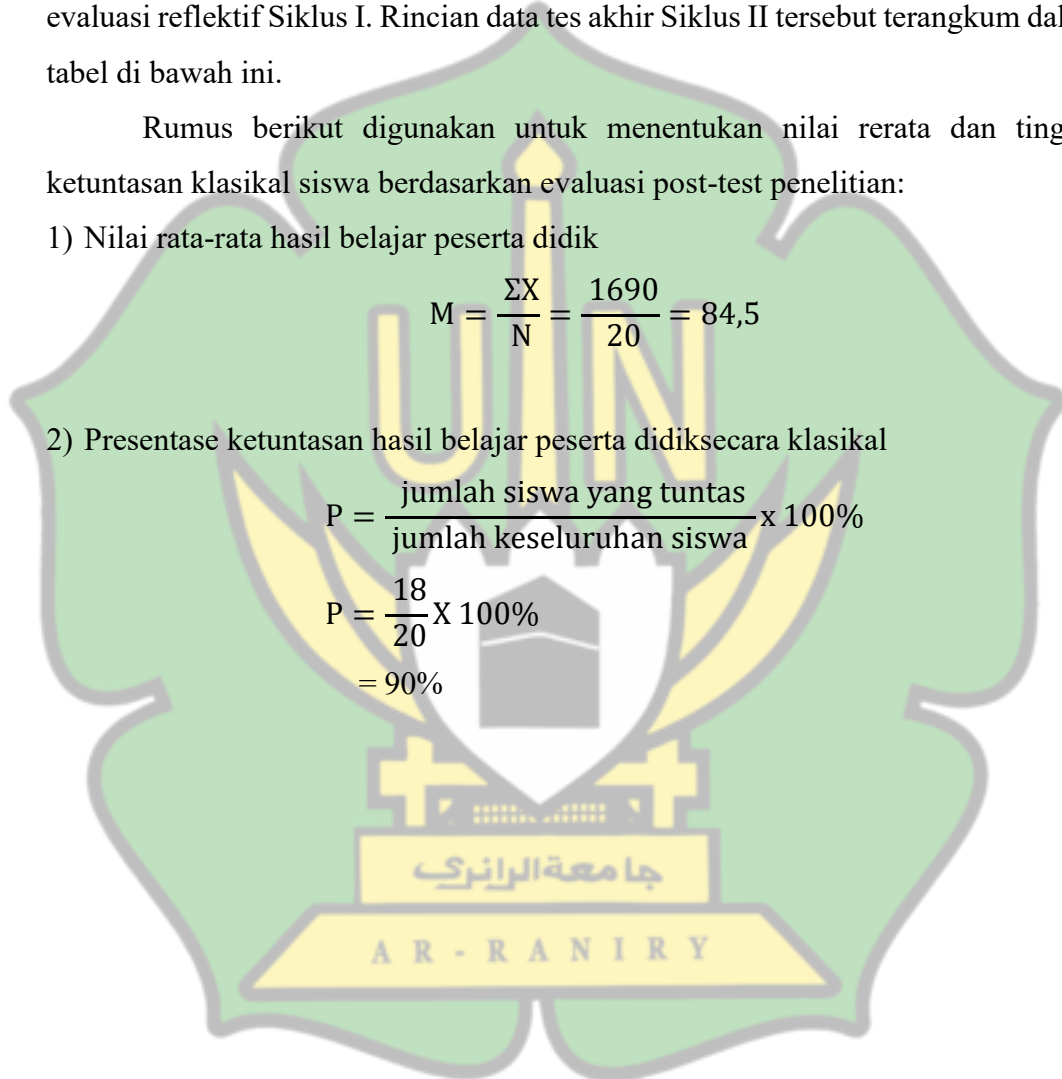
1) Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik

$$M = \frac{\Sigma X}{N} = \frac{1690}{20} = 84,5$$

2) Presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal

$$P = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah keseluruhan siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{18}{20} \times 100\% \\ = 90\%$$



Tabel 4.5 Hasil *Post-Test* Siklus II

No	Nama peserta didik	Nilai <i>post-test</i>	keterangan
1.	NMZ	90	Tuntas
2.	RH	80	Tuntas
3.	FA	60	Tidak tuntas
4.	AS	80	Tuntas
5.	MAA	80	Tuntas
6.	ZT	70	Tidak tuntas
7.	HA	80	Tuntas
8.	AAI	80	Tuntas
9.	IF	90	Tuntas
10.	HBA	90	Tuntas
11.	SS	80	Tuntas
12.	CAR	90	Tuntas
13.	PIQ	90	Tuntas
14.	UM	80	Tuntas
15.	NI	100	Tuntas
16.	NPS	90	Tuntas
17.	RL	90	Tuntas
18.	ZS	100	Tuntas
19.	BA	90	Tuntas
20.	GR	80	Tuntas
Jumlah nilai		1690	
Nilai rata-rata		84,5	
Presentase ketuntasan klasikal		90%	

Berdasarkan tabel di atas, penerapan platform *Edpuzzle* pada pembelajaran Siklus II terbukti berhasil mendongkrak luaran belajar peserta didik, dengan capaian ketuntasan klasikal sebesar 84,5% (18 siswa) dan hanya 15,5% (2 siswa) yang tergolong belum tuntas. Dengan tercapainya angka tersebut, riset tindakan kelas ini secara resmi telah memenuhi kriteria keberhasilan yang disyaratkan. Komparasi rincian perkembangan pencapaian belajar siswa dari Siklus I menuju Siklus II dapat dicermati dalam tabel berikut:

Tabel 4.6 Perbandingan *Post-Test* Siklus I dan II

No	Nama peserta didik	Nilai <i>post-test</i>	ket	Nilai <i>post-test</i>	ket	% peningkatan
1.	NMZ	70	Tidak tuntas	90	Tuntas	20%
2.	RH	80	Tuntas	80	Tuntas	0%
3.	FA	70	Tidak tuntas	60	Tidak tuntas	0%
4.	AS	70	Tidak tuntas	80	Tuntas	10%
5.	MAA	80	Tuntas	80	Tuntas	0%
6.	ZT	70	Tidak tuntas	70	Tidak tuntas	0%
7.	HA	70	Tidak tuntas	80	Tuntas	10%
8.	AAI	80	Tuntas	80	Tuntas	0%
9.	IF	60	Tidak tuntas	90	Tuntas	30%
10.	HBA	70	Tidak tuntas	90	Tuntas	20%
11.	SS	80	Tuntas	80	Tuntas	0%
12.	CAR	60	Tidak tuntas	90	Tuntas	30%
13.	PIQ	60	Tidak tuntas	90	Tuntas	30%
14.	UM	60	Tidak tuntas	80	Tuntas	20%
15.	NI	60	Tidak tuntas	100	Tuntas	40%
16.	NPS	90	Tuntas	90	Tuntas	0%
17.	RL	90	Tuntas	90	Tuntas	0%
18.	ZS	80	Tuntas	100	Tuntas	20%

19.	BA	80	Tuntas	90	Tuntas	10%
20.	GR	80	Tuntas	80	Tuntas	0%
	Jumlah nilai	1460		1690		
	Nilai rata-rata	73		84,5		
	Presentase ketuntasan	45%		90%		

Dari tabel di atas terlihat bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah penerapan platform *Edpuzzle* pada siklus II. Hal ini dibuktikan dengan presentase ketuntasan belajar secara klasikal yang meningkat dari 45% (9 peserta didik) pada *post-test* siklus I menjadi 90% (18 peserta didik) pada siklus II atau mengalami peningkatan 45% (9 peserta didik).

c. Tahap Observasi (*Observing*)

Kegiatan observasi dilaksanakan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan pada Siklus II, yaitu ketika proses pembelajaran materi Tata Cara Umrah berlangsung dengan menerapkan model Discovery Learning berbantuan Platform *Edpuzzle*. Observasi dilakukan oleh guru mata pelajaran Fikih, yaitu Ibu FD yang bertindak sebagai observer selama proses pembelajaran.

Observasi bertujuan untuk memperoleh data mengenai keterlaksanaan tindakan serta aktivitas yang terjadi selama proses pembelajaran. Aspek yang diamati meliputi dua komponen utama, yaitu aktivitas peneliti sebagai guru pelaksana tindakan dalam melaksanakan pembelajaran sesuai sintaks Discovery Learning berbantuan Platform *Edpuzzle*, serta aktivitas peserta didik selama mengikuti pembelajaran.

Data hasil observasi yang diperoleh dari guru observer digunakan sebagai bahan evaluasi untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan pembelajaran, keaktifan peserta didik, serta efektivitas penerapan Platform *Edpuzzle* dalam meningkatkan

hasil belajar pada materi Tata Cara Umrah. Hasil observasi tersebut selanjutnya disajikan pada tabel berikut.

1) Data hasil pengamatan aktivitas guru siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh guru Fikih kelas V selaku pengamat terhadap aktivitas guru pelaksanaan tindakan dalam proses pembelajaran menggunakan platform *Edpuzzle* diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.7 Modul Ajar Fikih Kelas V. Siklus II

No.	Aspek yang Diamati	Skor Maksimal	Skor Perolehan
A. KEGIATAN PENDAHULUAN (10 Menit)			
1	Melaksanakan kegiatan pembuka: membuka dengan salam, basmalah, dan doa; mengecek kehadiran, kerapian, dan kesiapan belajar; menampilkan gambar Ka'bah/Masjidil Haram; mengajukan apersepsi dan memberikan apresiasi; menyampaikan Tujuan Pembelajaran; serta menjelaskan alur 6 fase Discovery Learning.	3	3
B. KEGIATAN INTI (50 Menit)			
2	Fase 1 – Stimulasi: Menampilkan gambar/video suasana umrah	3	3
3	Fase 1 – Stimulasi: Memancing rasa ingin tahu dengan pertanyaan kritis	3	3
4	Fase 2 – <i>Problem Statement</i> : Membagikan link <i>Edpuzzle</i> dan membimbing akses platform	3	3
5	Fase 2 – <i>Problem Statement</i> : Membimbing perumusan pertanyaan dari pengamatan	3	3
6	Fase 2 – <i>Problem Statement</i> : Memantau jawaban peserta didik melalui dasbor <i>Edpuzzle</i>	3	3
7	Fase 3 – <i>Data Collecting</i> : Memastikan peserta didik memutar video <i>Edpuzzle</i>	3	3

No.	Aspek yang Diamati	Skor Maksimal	Skor Perolehan
8	Fase 3 – <i>Data Collecting</i> : Membimbing & memotivasi saat pengumpulan informasi	3	3
9	Fase 4 – <i>Data Processing</i> : Memfasilitasi diskusi dan mengajukan pertanyaan kritis	3	3
10	Fase 5 – <i>Verification</i> : Menampilkan slide ringkasan dan mengkonfirmasi jawaban	3	3
11	Fase 5 – <i>Verification</i> : Mengklarifikasi miskonsepsi dan memberikan penguatan konsep	3	2
12	Fase 6 – <i>Generalization</i> : Membimbing peserta didik menarik kesimpulan bersama	3	3
13	Fase 6 – <i>Generalization</i> : Memberikan apresiasi dan penguatan nilai spiritual umrah	3	3
C. KEGIATAN PENUTUP (10 Menit)			
14	Melaksanakan kegiatan penutup: menyimpulkan materi bersama peserta didik; melakukan cek pemahaman lisan; memberikan klarifikasi akhir; melaksanakan evaluasi 10 soal pilihan ganda; membimbing pengisian lembar refleksi; serta menutup dengan hamdalah dan salam.	3	2
Skor			38
Nilai akhir			90.48 %
Katagori			Sangat Baik

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pengamat, nilai presentase aktivitas guru pelaksanaan tindakan dapat dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{38}{42} \times 100\% \\ = 90,48\%$$

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh guru mata pelajaran Fikih, FD selaku observer terhadap aktivitas Guru selama mengikuti proses pembelajaran menggunakan *Platform Edpuzzle*, diperoleh persentase keterlaksanaan aktivitas Guru sangat berkualitas yaitu sebesar 90,48%.

2) Data hasil pengamatan aktivitas peserta didik siklus II

Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh Ibu Fatimah selaku pengamat aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran menggunakan platform *Edpuzzle* diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.8 Aktivitas Peserta Didik Siklus II

KEL	Nama Siswa	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	Total Skor	Nilai Akhir
1	NMZ	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	40	88.9
	RH	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	40	88.9
	FA	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	40	88.9
	AS	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	40	88.9
	MAA	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	40	88.9
2	ZT	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	42	93.3
	HA	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	42	93.3
	AAI	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	42	93.3

	IF	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	42	93.3
	HBA	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	42	93.3
3	SS	3	3	2	3	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	41	91.1
	CAR	3	3	2	3	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	41	91.1
	PIQ	3	3	2	3	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	41	91.1
	UM	3	3	2	3	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	41	91.1
	NI	3	3	2	3	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	41	91.1
4	NPS	3	3	2	2	2	3	1	3	3	3	3	3	3	3	2	39	86.7
	RL	3	3	2	2	2	3	1	3	3	3	3	3	3	3	2	39	86.7
	ZS	3	3	2	2	2	3	1	3	3	3	3	3	3	3	2	39	86.7
	BA	3	3	2	2	2	3	1	3	3	3	3	3	3	3	2	39	86.7
	GR	3	3	2	2	2	3	1	3	3	3	3	3	3	3	2	39	86.7
Jumlah nilai		1,800%																
Persentase rata-rata		90%																
kategori		Sangat baik																

Data terkait aktivitas peserta didik yang diperoleh dari hasil pengamat yang dilakukan oleh pengamat selanjutnya dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{40}{45} \times 100\% \\ = 88,9\%$$

Rumus di atas adalah untuk mengetahui berapa persentase perorangan peserta didik dalam observasi aktivitas peserta didik, berdasarkan hasil pengamatan

yang dilakukan pengamat, nilai persentase aktivitas peserta didik secara keseluruhan dapat dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

$$M = \frac{\text{Jumlah nilai aktivitas peserta didik}}{\text{jumlah peserta didik}}$$

$$= \frac{1,800}{20}$$

$$= 90\%$$

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh guru Fikih kelas V selaku pengamat sebagaimana tersebut dalam tabel di atas bahwa hasil aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran mata pelajaran fikih materi tata cara umrah dengan menggunakan penerapan platform *Edpuzzle* mencapai katagori sangat baik yaitu 90%.

d. Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Peneliti beserta guru Fikih selaku observer menggelar sesi refleksi setelah seluruh agenda pembelajaran Siklus II usai, sejalan dengan tahapan pada Siklus I. Peninjauan kembali ini dimaksudkan untuk mengukur efektivitas intervensi yang telah dijalankan, mencakup keterlaksanaan sintaks pengajaran guru, dinamika keaktifan siswa, serta luaran hasil belajar peserta didik pasca-penggunaan model Discovery Learning berbantuan media *Edpuzzle* pada materi Tata Cara Umrah.

Berdasarkan hasil refleksi, tindakan pada Siklus II memperlihatkan kemajuan yang signifikan jika dibandingkan dengan Siklus I. Langkah perbaikan yang dieksekusi atas dasar catatan refleksi sebelumnya terbukti efektif mengeskalasi mutu kegiatan belajar-mengajar. Siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif, daya konsentrasi yang meningkat saat mencermati tayangan video pembelajaran di platform *Edpuzzle*, keberanian yang lebih tinggi dalam merespons pertanyaan pendidik, serta kecakapan yang lebih baik dalam merumuskan kesimpulan atas materi yang dipelajari.

Kemajuan hasil belajar siswa terbukti secara nyata melalui perbandingan rata-rata nilai dan persentase ketuntasan klasikal pada post-test antara Siklus I dan Siklus II. Rerata nilai post-test pada Siklus I yang semula berada di angka 45% (kategori Sangat Kurang) melonjak signifikan sebesar 45% hingga mencapai 90% (kategori Sangat Baik) pada Siklus II. Sejalan dengan itu, tingkat ketuntasan klasikal turut mengalami kenaikan sebesar 22,9%, yakni bergerak dari 67,1% (kategori Cukup Baik) pada Siklus I menjadi 90% (kategori Sangat Baik) pada Siklus II.

Aktivitas guru pada siklus II juga menunjukkan kenaikan dari 69,05% (Cukup Baik) pada siklus I menjadi 90,48%, (Sangat Baik) dengan kenaikan sebesar 21,43%.

Berdasarkan rangkaian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini resmi dimungkas pada Siklus II seiring dengan terpenuhinya seluruh target penelitian. Keberhasilan tersebut dicerminkan oleh evaluasi komparatif Siklus I dan Siklus II yang memperlihatkan peningkatan pada kinerja guru, keterlibatan murid, dan capaian hasil belajar. Terlebih lagi, tingkat ketuntasan belajar siswa telah menembus ambang batas minimal sebesar 85%. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan media *Edpuzzle* pada materi Tata Cara Umrah dalam pelajaran Fikih sukses meningkatkan prestasi belajar murid kelas V MIN 20 Aceh Besar.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Selama proses pembelajaran, observer melakukan pengamatan terhadap keterlaksanaan pembelajaran oleh peneliti serta aktivitas peserta didik dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran. Sementara itu, hasil belajar peserta didik diperoleh melalui pelaksanaan *post-test* pada akhir setiap siklus. Data yang diperoleh dari hasil observasi dan *post-test* tersebut selanjutnya dianalisis untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya *Platform Edpuzzle*.

Adapun data hasil penelitian yang diperoleh pada Siklus I dan Siklus II disajikan sebagai berikut.

1. Analisis hasil aktivitas Guru

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas guru selama pelaksanaan pembelajaran Fikih dengan menerapkan *Platform Edpuzzle*, terlihat adanya peningkatan kualitas aktivitas guru dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, persentase aktivitas guru mencapai 69.05 % dan berada pada kategori cukup baik, namun hasil tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian.

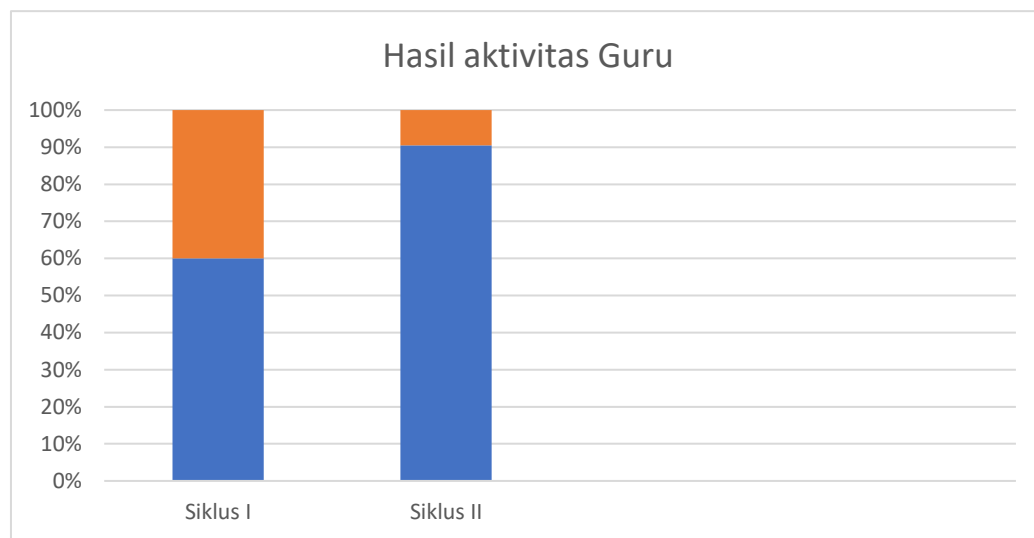
Setelah dilakukan refleksi terhadap pelaksanaan tindakan pada siklus I serta dilakukan perbaikan pada siklus II, persentase aktivitas guru meningkat menjadi 90.48 % dengan kategori sangat baik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa guru semakin optimal dalam mengelola proses pembelajaran, mulai dari penyampaian materi melalui *Platform Edpuzzle*, membimbing siswa selama kegiatan pembelajaran, hingga melaksanakan evaluasi pembelajaran secara efektif.

Secara keseluruhan, hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan sebesar 21,43% dari siklus I ke siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Platform Edpuzzle* mampu meningkatkan kualitas aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran Fikih di kelas V MIN 20 Aceh Besar.

Adapun gambaran peningkatan aktivitas guru pada pelaksanaan pembelajaran Fikih melalui penerapan *Platform Edpuzzle* dari siklus I ke siklus II dapat dilihat pada diagram berikut.



Tabel 4.9 Diagram Analisis Hasil Aktivitas Guru



2. Analisis hasil aktivitas peserta didik

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan ibu Fatimah selaku pengamat terhadap aktivitas peserta didik selama siklus I dan II diketahui bahwasannya aktivitas peserta didik berada pada kategori "cukup baik", dengan persentase aktivitas sebesar 67,1% pada kriteria belum mencapai keberhasilan yang sudah ditetapkan. Selanjutnya, pada siklus II dengan menggunakan penerapan platform *Edpuzzle* dalam mata pelajaran Fikih, terjadi peningkatan aktivitas peserta didik sebesar 22,9% dibandingkan siklus hal ini sesuai dengan perolehan nilai mencapai persentase 90% yang dikategorikan sebagai "sangat berkualitas". Perbandingan peningkatan aktivitas peserta didik antara siklus I dan siklus II dapat dilihat pada diagram berikut:

Tabel 4.10 Diagram Hasil Aktivitas Peserta Didik



3. Analisis hasil belajar peserta didik

Berdasarkan Hasil *post-test* yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan tersebut terlihat dari bertambahnya jumlah peserta didik yang mencapai Kriteria

Pada siklus I, Rata-Rata nilai *post-test* peserta didik mencapai jumlah 73 dan tingkat kelulusan mencapai 45% (9 peserta didik) sementara 55% (11 peserta didik) belum mencapai ketuntasan, sedangkan pada siklus II rata-rata nilai *post-test* peserta didik mencapai 84,4 dan tingkat kelulusan mencapai 90% (18 peserta didik), dan hanya 10% (2 peserta didik) yang belum tuntas.

Adapun gambaran peningkatan hasil belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.11 Diagram Hasil Belajar Peserta Didik



Dari tabel diagram di atas dapat dilihat Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Platform Edpuzzle* mampu membantu peserta didik memahami materi Fikih dengan lebih baik.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus mengenai penerapan *Platform Edpuzzle* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih materi Tata Cara Umrah kelas V di MIN 20 Aceh Besar, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aktivitas Guru dan peserta didik dalam pembelajaran Fikih materi Tata Cara Umrah melalui penerapan *Platform Edpuzzle* mengalami peningkatan pada setiap siklus. Aktivitas guru meningkat dari kategori cukup baik sebesar 69,05% pada siklus I menjadi kategori sangat baik sebesar 90,48% pada siklus II, atau meningkat sebesar 21,43%. Aktivitas peserta didik juga meningkat dari kategori cukup baik sebesar 67,1% pada siklus I menjadi kategori sangat baik sebesar 90% pada siklus II, atau meningkat sebesar 22,9%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan *Platform Edpuzzle* mampu mendorong guru mengelola pembelajaran secara lebih optimal serta meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Hasil Belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih materi Tata Cara Umrah kelas V MIN 20 Aceh Besar meningkat setelah diterapkan *Platform Edpuzzle*. Nilai rata-rata *post-test* peserta didik meningkat dari 73 pada siklus I menjadi 84,4 pada siklus II, dengan ketuntasan klasikal meningkat dari 45% (9 dari 20 peserta didik) pada siklus I menjadi 90% (18 dari 20 peserta didik) pada siklus II. Ketuntasan tersebut telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu minimal 85%, sehingga penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil dan dihentikan pada siklus II. Dengan demikian, penerapan *Platform Edpuzzle* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih materi Tata Cara Umrah kelas V di MIN 20 Aceh Besar.

B. Saran

Berdasarkan hasil dan kesimpulan penelitian di atas, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, *Platform Edpuzzle* dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran interaktif, khususnya pada materi yang bersifat prosedural, agar pembelajaran lebih menarik serta mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Bagi sekolah/madrasah, disarankan untuk memberikan dukungan fasilitas berupa akses internet dan perangkat teknologi yang memadai, serta mendorong pengembangan kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital guna meningkatkan mutu pembelajaran secara keseluruhan.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan *Platform Edpuzzle* pada materi, jenjang kelas, atau mata pelajaran yang berbeda, maupun memadukannya dengan model atau media pembelajaran lain, agar diperoleh temuan yang lebih variatif dan dapat menyempurnakan penelitian ini.
4. Bagi pembaca secara umum, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi wawasan dan referensi mengenai pentingnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam upaya meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agnes Dzahniah, Zakiyyah, N. B. (2023). Penggunaan Aplikasi Edpuzzle Guna Mereduksi Tingkat Kejenuhan Belajar Siswa Kelas VIII. *Journal of Integrated Science Education*, 1(1), 8–13.
- Agussalim, 'Asmah Amir, & Hj.A.Kasmawati. (2024). Penerapan Media Edpuzzle Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Desain Grafis Percetakan Kelas Xi Multimedia Smk Negeri 2 Bone. *Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 20–25.
- Ahmad Hariandi, Brigita Novianti Butarbutar, Endang Juliana, Puput Wulandari, T. K. (2020). The Role Of Islamic Religious Education Teachers In Instructing Religious Value. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 12(2), 81–91. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v12.i2.166>
- Aldi Firnanda, Liana Rochmatul Wachidah, Agus Purnomo Ahmad Putikadyanto, M. A. A., & Universitas. (2025). Penggunaan Edpuzzle Sebagai Alat Evaluasi Pada Materi Teks Eksplanasi. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 8(3), 98–105.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Praktik*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Bumi Aksara.
- Aziimah, Z. R., & Ammar, F. M. (2024). Pengaruh Media Digital Edpuzzle terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IX SMP Muhammadiyah 1 Babat. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(4), 3798–3804. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i4.4144>
- Amelia, K. N., Herliana, D. P., Agustin, F. A., & Mafruhah. (2025). “Integrasi Teknologi dalam Pendidikan: Optimalisasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Generasi Z.” *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 1(1), 82–95.
- Az-Zuhaili, Wahbah. 2011. *Fiqih Islam wa Adillatuhu*. Jilid 3. Terj. Abdul Hayyie al-Kattani, dkk. Jakarta: Gema Insani.
- B, M. (2017). Evaluasi Belajar Peserta Didik (Siswa). *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(2), 261262. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/idaarah.v1i2.4269>
- Dewi, P. A. C. (2024). Workshop Penggunaan Media Pembelajaran Edpuzzle untuk Meningkatkan Kompetensi Guru. *JiIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 10017–10021. <https://doi.org/DOI:10.54371/jiip.v7i9.5921>
- Dewi, R., Sutarba, M. U., Unidah, U., Rahmi, S. U., & Hadiansyah, Y. (2022). Pemanfaatan media video interaktif dalam pengembangan lebih lanjut hasil belajar siswa pada materi pencemaran alam di sekolah menengah pertama. *Educatio*, 17(1), 70–76. <https://doi.org/10.29408/edc.v17i1.5725>

- Dimiyati, M. (2006). *Belajar dan pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Djajadi, M. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Arti Bumi Intaran.
- Eka Grana Aristyana Dewi, A. A. Istri Ita Paramitha, I Gst. Agung Pramesti Dwi Putri, F. D. N. Q. J. (2022). Pemanfaatan Platform Edpuzzle dalam Pembelajaran Matematika. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 2(2), 113–122.
- Jenderal, D., & Islam, P. (2025). Penyampaian KMA tentang Kurikulum Madrasah 2025. In *KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA* (Issue 3, p. 20).
- Learner's, O. (2026). s.v. "education,." <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/education>
- Mufidah, Z., Azizah, N., & Saputra, E. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Fishbowl dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih. *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 67–79. <https://doi.org/10.21154/maalim.v3i1.3878>
- NADYA PUTRI UTAMI, SUGIH ARIJANTO, A. D. (2014). *Usulan Peningkatan Prestasi Akademik Berdasarkan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya (Studi Kasus Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Nasional)*. 02(04), 178–179.
- Nanda Lailatul Qadriani, Sri Hartati, A. D. (2021). Pemanfaatan Youtube dan Edpuzzle sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 4(1), 3.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 3(1), 171–172.
- Nursifa Faujiah, Sekar Nanda Septiani, Tiara Putri, U. S. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *Jutkel: Jurnal Telekomunikasi, Kendali Dan Listrik*, 3(2), 81–87. <https://ummaspul.e-journal.id/Jutkel/article/view/5329>
- PEBRIANTI. (2024). *Pengembangan Video Pembelajaran berbasis Somatic, Auditory, Visual, Intellectual (Savi) Berbantuan Edpuzzle pada Materi Hukum Newton Kelas Xi Sman 3 Majene Oleh*. Sulawesi Barat: Universitas Sulawesi Barat.
- putra widadi, I. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Edpuzzle Pada Proses Pembelajaran. *Jedchem (Journal Education and Chemistry)*, 6(2), 57–61.
- Redaksi, T., Besar, K., Indonesia, B., Bahasa, P., Besar, K., Indonesia, B., Bahasa, P., Keempat, E., & Sutami, H. (2008). Kamus Besar Bahasa Indonesia. *Wacana, Journal of the Humanities of Indonesia Volume*, 11(2), 423–486. <https://doi.org/10.17510/wjhi.v11i2.165>

- RI, K. A. (2020). *FIKIH MI KELAS V*. Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan Islam.
- RI, K. A. (2022). *Contoh TP, ATP DAN MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA PADA MADRASAH, FIKIH*.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian hasil proses belajar mengajar / Nana Sudjana*. <https://opac.perpusnas.go.id/detailopac.aspx?id=586982#>
- Sugestiana, J. S. (2022). *Respon Siswa terhadap Implementasi Media Edpuzzle dalam Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi Covid 19*. 6(2), 2637–2646.
- Sabiq, Sayyid. 2006. *Fiqh Sunnah*. Jilid 2. Jakarta: Pena Pundi Aksara.
- Tampubolon, S. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Pendidikan dan Keilmuan*. Penerbit Erlangga.
- Wahyuddin. (2020). Pembidangan Ilmu Fiqih. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 1(2), 3.
- Zariyatus Sholikhah, M. Anang Solikhudin, M. Nur Hadi, Achmad Yusuf, & Ahmad Ma'ruf. (2024). Penerapan Media Video Interaktif Berbasis Edpuzzle dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di SDN Kejapanan 4 Pasuruan. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 6(6), 3200–3215. <https://doi.org/10.47467/reslaj.v6i6.2662>



LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Bimbingan Skripsi



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: 1324 Tahun 2026

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang :

- bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi;
- bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing skripsi mahasiswa;
- bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Mengingat :

- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
- Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
- Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
- Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelola, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
- Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
- Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Peraturan Menteri Agama Nomor 14 Tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
- Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KmK.05/2011, tentang penetapan UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
- Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa

KESATU : Menunjuk Saudara:

Realita, S.Ag., M.Ag.

Untuk membimbing skripsi :

Nama : Rizky Palhan
NIM : 220201123
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Penerapan Platform Edpuzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas V MIN 20 Tungkop, Aceh Besar.

KEDUA : Kepada pembimbing yang tercantum namanya di atas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;

KETIGA : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2026 Tanggal 01 Desember 2025 Tahun Anggaran 2026;

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;

KELIMA : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 02 April 2026
Dekan,


Safai Muluk

Tembusan

1. Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta;
2. Diyan Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
3. Direktur Perguruan Tinggi Kementerian Agama RI di Jakarta;
4. Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN) di Banda Aceh;
5. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
6. Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry;
7. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
8. Mahasiswa yang bersangkutan




Lampiran 2 Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax : 0651-752921

Nomor : B-3804/Un.08/FTK.1/TL.00/5/2026
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
Kepala MIN 20 Kabupaten Aceh Besar
Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

NIM : 220201123
Nama : RIZKY PALHAN
Program Studi/Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Alamat : Terutung pedi Dusun 1 Desa terutung pedi

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **PENERAPAN PLATFORM EDPuzzle UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIKIH KELAS V MIN 20 ACEH BESAR**

Banda Aceh, 19 Mei 2026
An. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Prof. Dr. Buhori Muslim, M.Ag.
NIP. 197508152001121002

Berlaku sampai : 30 Juni 2026

Lampiran 3 Surat Izin Ketrangan sudah melakukan penelitian di MIN 20 Aceh Besar



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH BESAR
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 20 ACEH BESAR
 Jln. Tgk. Glee Iniem Tungkob Darussalam; Kode Pos : 23373;
 Email : mintungkob_acehbesar@yahoo.com;
 Website : https://min20acehbesar.com;

Nomor : B-500 / MI.01.04.19 / TL.00 / 551 / 07 / 2026
 Lampiran :
 Perihal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

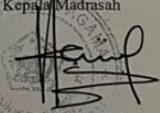
Kepada Yth :
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
 Darussalam Banda Aceh
 di-
 Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
 Dengan hormat,
 Sehubungan dengan surat Wakil Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh Nomor: B-3804/Un.08/FTK.1/TL.00/5/2026, Tanggal 19 Mei 2026, Perihal Penelitian Ilmiah Mahasiswa. Maka dengan ini kami menerangkan bahwa:

Nama : **RIZKY PALHAN**
 NIM : 220201123
 Jurusan : Pendidikan Agama Islam
 Alamat : Terutung Padi Dusun 1 Desa Terutung Padi

Telah selesai melaksanakan Penelitian Ilmiah dalam rangka penulisan Skripsi yang berjudul : **PENERAPAN PLATFORM EDPuzzle UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIKIH KELAS V MIN 20 ACEH BESAR** pada tanggal : 23 Mei 2026

Demikianlah surat keterangan penelitian ini diperbuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Tungkob, 27 Juli 2026
 Kepala Madrasah

Adriaah, S.Ag., MA
 Nip. 19680304 199403 2 004

Lampiran 4 Modul Ajar

MODUL AJAR
FIKIH — IBADAH UMRAH

Model Pembelajaran Discovery Learning — Kelas V

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	Rizky Palhan
Institusi	: MIN 20 Aceh Besar
Jenjang / Kelas	: SD/MI — Kelas V (Fase C)
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (Fikih)
Materi Pokok	: Ibadah Umrah (Tata cara Umrah)
Alokasi Waktu	: 1 x Pertemuan (70 menit) — 2 JP
Model Pembelajaran	: Discovery Learning (6 Fase)
Moda Pembelajaran	: Tatap muka berbantuan platform digital (Edpuzzle)
Jumlah Peserta Didik	: 20 siswa

B. KOMPETENSI INTI

1. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu memahami ketentuan, tata cara, dan hikmah pelaksanaan ibadah umrah sebagai bentuk penghambaan kepada Allah Swt., serta membiasakan sikap sabar, tertib, dan ikhlas dalam beribadah.

2. Kompetensi Awal

Peserta didik telah mengenal rukun Islam dan memiliki pengetahuan dasar tentang ibadah haji sebagai bekal memahami keterkaitannya dengan ibadah umrah.

3. Profil Pelajar Pancasila

- Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia
- Bernalar kritis — melalui kegiatan mengamati, bertanya, dan menganalisis pada tahap Discovery Learning
- Mandiri — dalam mengakses dan menyelesaikan tugas pada platform Edpuzzle
- Gotong royong — melalui diskusi kelompok dalam mengumpulkan dan mengolah informasi

4. Sarana dan Prasarana

- Laptop/komputer dan proyektor (LCD)
- Gambar/video suasana umrah dan gambar Ka'bah/Masjidil Haram
- Jaringan internet dan platform Edpuzzle
- Gawai (HP/laptop) peserta didik untuk mengakses Edpuzzle
- Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
- Lembar soal evaluasi dan lembar refleksi
- Al-Qur'an, buku siswa Fikih Kelas V, dan sumber belajar relevan lainnya

5. Target Peserta Didik

Peserta didik reguler kelas V, tidak ada kesulitan belajar khusus.

6. Metode Pembelajaran

Discovery Learning, dipadukan dengan tanya jawab, diskusi kelompok, dan penugasan berbasis platform digital (Edpuzzle).

C. KOMPONEN INTI

1. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat menjelaskan pengertian ibadah umrah dengan benar.
2. Peserta didik dapat mengidentifikasi rukun, wajib, dan sunah umrah melalui kegiatan pengamatan dan diskusi.
3. Peserta didik dapat mengurutkan tata cara pelaksanaan ibadah umrah secara sistematis.
4. Peserta didik dapat menyimpulkan hikmah pelaksanaan ibadah umrah dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.

2. Pemahaman Bermakna

Ibadah umrah mengajarkan nilai kesabaran, ketaatan, dan keikhlasan dalam beribadah kepada Allah Swt., yang dapat diteladani dalam kehidupan sehari-hari meskipun belum melaksanakan umrah secara langsung.

3. Pertanyaan Pemantik

- Pernahkah kalian melihat orang yang sedang melaksanakan ibadah umrah, baik secara langsung maupun melalui gambar/video?
- Apa yang kalian ketahui tentang kegiatan yang dilakukan saat umrah?
- Mengapa umat Islam yang mampu dianjurkan melaksanakan ibadah umrah?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan pembelajaran disusun mengikuti sintaks Discovery Learning yang terdiri atas enam fase, yaitu Stimulation, Problem Statement, Data Collecting, Data Processing, Verification, dan Generalization, sebagaimana tersaji pada tabel berikut.

No.	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik	Waktu
A. KEGIATAN PENDAHULUAN			
1	Membuka pembelajaran dengan salam, bacaan basmalah, dan doa bersama. Mengecek kehadiran, kerapian, dan kesiapan belajar peserta didik. Menampilkan gambar Ka'bah/Masjidil Haram untuk membangun suasana belajar. Mengajukan pertanyaan apersepsi dan memberikan apresiasi atas pengalaman/pengetahuan awal siswa. Menyampaikan Tujuan Pembelajaran (TP). Menjelaskan alur 6 fase Discovery Learning yang akan dilalui peserta didik.	Menjawab salam, berdoa bersama. Menyiapkan diri mengikuti pembelajaran. Mengamati gambar yang ditampilkan. Menjawab pertanyaan apersepsi guru. Menyimak tujuan dan alur pembelajaran.	10 menit
B. KEGIATAN INTI			
2	Fase 1 – Stimulation (Pemberian Rangsangan): menampilkan gambar/video suasana umrah dan memandu peserta didik mengamatinya.	Mengamati gambar/video suasana umrah dengan saksama.	5 menit

No.	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik	Waktu
3	Fase 1 – Stimulation: mengajukan pertanyaan terbuka dan kritis untuk memancing rasa ingin tahu peserta didik tentang ibadah umrah.	Menyimak dan mulai berpikir kritis, menyampaikan tanggapan atau pertanyaan awal.	5 menit
4	Fase 2 – Problem Statement (Identifikasi Masalah): membagikan link Edpuzzle dan membimbing seluruh peserta didik yang mengalami kesulitan mengakses platform. Membimbing peserta didik merumuskan pertanyaan yang relevan dari hasil pengamatan. Memantau jawaban peserta didik secara aktif melalui dasbor Edpuzzle dan menindaklanjutinya.	Mengakses link Edpuzzle yang dibagikan guru. Merumuskan pertanyaan terkait tata cara dan hikmah ibadah umrah. Mengerjakan pertanyaan pemandu pada Edpuzzle.	10 menit
5	Fase 3 – Data Collecting (Pengumpulan Data): berkeliling secara menyeluruh untuk memastikan setiap peserta didik membuka dan memutar video Edpuzzle. Aktif membimbing dan memotivasi seluruh peserta didik	Menonton video Edpuzzle tentang tata cara ibadah umrah. Mencatat informasi penting (rukun, wajib, dan sunah umrah) pada LKPD.	10 menit

No.	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik	Waktu
	selama proses pengumpulan informasi.		
6	Fase 4 – Data Processing (Pengolahan Data): memfasilitasi diskusi secara efektif dan mengajukan pertanyaan kritis yang mendalami pemahaman peserta didik.	Berdiskusi kelompok/berpasangan mengolah informasi yang telah dikumpulkan pada LKPD.	10 menit
7	Fase 5 – Verification (Pembuktian): menampilkan slide ringkasan dan melakukan verifikasi/konfirmasi jawaban peserta didik secara sistematis. Mengklarifikasi miskonsepsi yang muncul dan memberikan penguatan konsep yang benar.	Mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Membandingkan hasil diskusi dengan slide ringkasan guru.	5 menit
8	Fase 6 – Generalization (Menarik Kesimpulan): membimbing peserta didik menarik kesimpulan komprehensif dari keseluruhan materi. Memberikan apresiasi dan mengaitkan materi dengan nilai spiritual umrah serta relevansinya dalam kehidupan sehari-hari.	Menyimpulkan materi ibadah umrah bersama-sama dengan bimbingan guru.	5 menit

No.	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik	Waktu
C. KEGIATAN PENUTUP			
9	Menyimpulkan materi bersama peserta didik. Melakukan cek pemahaman secara lisan. Memberikan klarifikasi akhir. Melaksanakan evaluasi 10 soal pilihan ganda. Membimbing pengisian lembar refleksi. Menutup pembelajaran dengan bacaan hamdalah dan salam.	Menyampaikan kesimpulan bersama guru. Menjawab pertanyaan cek pemahaman. Mengerjakan soal evaluasi. Mengisi lembar refleksi. Membaca hamdalah dan menjawab salam.	10 menit

F. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

1. Pengayaan

Peserta didik yang telah mencapai ketuntasan diberikan tugas memperluas wawasan, misalnya membuat rangkuman perbedaan ibadah umrah dan haji atau mencari kisah teladan pelaksanaan umrah dari sumber bacaan yang relevan.

2. Remedial

Peserta didik yang belum mencapai ketuntasan diberikan bimbingan ulang secara individual/kelompok kecil terkait rukun dan tata cara umrah, kemudian mengerjakan ulang soal evaluasi yang setara.

G. LAMPIRAN

1. Ringkasan Materi Ajar — Ibadah Umrah

Aspek	Uraian Singkat
Pengertian	Umrah adalah berkunjung ke Baitullah untuk melaksanakan tawaf, sa'i, dan tahalul dengan niat ibadah karena Allah Swt.
Rukun Umrah	Ihram (niat), Tawaf, Sa'i, Tahalul (mencukur/memotong rambut), dan Tertib.
Wajib Umrah	Ihram dari miqat dan menjauhi larangan-larangan ihram.
Sunah Umrah	Mandi sebelum ihram, membaca talbiyah, mencium Hajar Aswad, salat sunah di Multazam/Hijr Ismail.
Hikmah	Meningkatkan keimanan dan ketakwaan, melatih kesabaran, mempererat ukhuwah Islamiah, dan mengenang perjuangan Nabi Ibrahim a.s. beserta keluarganya.

2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

1. Amatilah video yang ditayangkan pada *Platform Edpuzzle* tentang pelaksanaan ibadah umrah.
2. Tuliskan urutan tata cara pelaksanaan ibadah umrah berdasarkan video yang telah kalian amati.
3. Diskusikan bersama kelompok, kemudian identifikasi rukun, wajib, dan sunah umrah.
4. Tuliskan satu hikmah yang dapat kalian ambil dari pelaksanaan ibadah umrah.
5. Presentasikan hasil diskusi kelompok kalian di depan kelas.

3. Referensi Instrumen Terkait

Keterlaksanaan sintaks Discovery Learning pada modul ajar ini dapat diukur menggunakan Instrumen Observasi Aktivitas Guru Model Pembelajaran Discovery Learning (Siklus 1 dan 2) pada mata pelajaran Fikih materi Ibadah Umrah Kelas V.

23 Mei 2026

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran Fikih



(Fatima Dora, S.Pd.I.,)

NIP.1986051552025212013.



Lampiran 5 Instrumen Penelitian

INSTRUMEN OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Model Pembelajaran Discovery Learning

Mata Pelajaran Fikih | Materi: Ibadah Umrah | Kelas V

Nama Guru	:	Rizky Palhan	Hari / Tanggal	:	-
Sekolah	:	MIN 20 Aceh Besar	Nama Observer	:	Fatima Dora.S.Pd.,
Kelas / Semester	:	V / GENAP	Jabatan Observer	:	Guru Mapel Fikih

Petunjuk Pengisian:

1. Berilah skor pada kolom 'Skor Perolehan' sesuai kondisi yang Anda amati secara langsung.
2. Pedoman skor: 1 = Kurang, 2 = Cukup, 3 = Baik (lihat deskriptor pada tiap kolom).
3. Nilai Akhir dihitung dengan rumus: $(\text{Total Skor} / 42) \times 100$.
4. Isi lembar ini secara objektif berdasarkan pengamatan langsung di dalam kelas.

No	Aspek yang Diamati	Skor 1 (Kurang)	Skor 2 (Cukup)	Skor 3 (Baik)	Skor Perolehan
A. KEGIATAN PENDAHULUAN (10 Menit)					
1	Melaksanakan kegiatan pembuka: membuka dengan salam, basmalah, dan doa; mengecek kehadiran, kerapian, dan kesiapan belajar; menampilkan gambar Ka'bah/Masjidil Haram; mengajukan apersepsi dan memberikan apresiasi; menyampaikan Tujuan Pembelajaran; serta menjelaskan alur 6 fase Discovery Learning.	Tidak melaksanakan kegiatan pendahuluan atau hanya sebagian kecil (≤ 2 komponen) yang dilakukan	Melaksanakan sebagian kegiatan pendahuluan (3–5 komponen) namun kurang tertib atau kurang lengkap.	Melaksanakan seluruh kegiatan pendahuluan secara lengkap, tertib, dan kondusif (salam/doa, absensi, media pembuka, apersepsi, apresiasi, TP, dan alur DL)	
B. KEGIATAN INTI (50 Menit)					
2	Fase 1 – Stimulasi: Menampilkan gambar/video suasana umrah	Tidak menampilkan media stimulasi apapun	Menampilkan media namun tidak membimbing peserta didik mengamati	Menampilkan gambar/video umrah dan memandu peserta didik mengamati video	
3	Fase 1 – Stimulasi: Memancing rasa	Tidak mengajukan pertanyaan untuk	Mengajukan pertanyaan namun bersifat tertutup/tidak	Mengajukan pertanyaan terbuka dan kritis yang	

	ingin tahu dengan pertanyaan kritis	memancing rasa ingin tahu	memancing eksplorasi	mendorong peserta didik berpikir dan bertanya-tanya	
No	Aspek yang Diamati	Skor 1 (Kurang)	Skor 2 (Cukup)	Skor 3 (Baik)	Skor Perolehan
4	Fase 2 – Problem Statement: Membagikan link Edpuzzle dan membimbing akses platform	Tidak membagikan link atau tidak membimbing peserta didik mengakses platform	Membagikan link namun hanya membimbing sebagian peserta didik yang kesulitan	Membagikan link Edpuzzle dan aktif membimbing seluruh peserta didik yang kesulitan mengakses	
5	Fase 2 – Problem Statement: Membimbing perumusan pertanyaan dari pengamatan	Tidak membimbing perumusan pertanyaan peserta didik	Membimbing sebagian peserta didik saja dalam merumuskan pertanyaan	Membimbing seluruh peserta didik merumuskan pertanyaan yang relevan dari hasil pengamatan	
6	Fase 2 – Problem Statement: Memantau jawaban peserta didik melalui dasbor Edpuzzle	Tidak memantau jawaban peserta didik di dasbor	Sesekali memantau dasbor namun tidak menindaklanjuti	Aktif memantau jawaban seluruh peserta didik melalui dasbor Edpuzzle dan menindaklanjuti	
7	Fase 3 – Data Collecting: Memastikan peserta didik memutar video Edpuzzle	Tidak memastikan peserta didik membuka video	Berkeliling namun hanya memeriksa sebagian peserta didik	Berkeliling menyeluruh memastikan setiap peserta didik membuka dan memutar video Edpuzzle	

No	Aspek yang Diamati	Skor 1 (Kurang)	Skor 2 (Cukup)	Skor 3 (Baik)	Skor Perolehan
8	Fase 3 – Data Collecting: Membimbing & memotivasi saat pengumpulan informasi	Pasif/diam saat peserta didik mengumpulkan informasi	Membimbing hanya peserta didik yang secara aktif meminta bantuan	Aktif berkeliling, membimbing, dan memotivasi seluruh peserta didik dalam mengumpulkn informasi	
9	Fase 4 – Data Processing: Memfasilitasi diskusi dan mengajukan pertanyaan kritis	Tidak memfasilitasi diskusi atau tidak mengajukan pertanyaan kritis	Memfasilitasi diskusi namun pertanyaan yang diajukan kurang mendalam	Memfasilitasi diskusi secara efektif dan mengajukan pertanyaan kritis yang mendalami pemahaman peserta didik	
10	Fase 5 – Verification: Menampilkan slide ringkasan dan mengkonfirmasi jawaban	Tidak melakukan verifikasi atau konfirmasi jawaban peserta didik	Melakukan konfirmasi namun tidak menggunakan media/slide ringkasan	Menampilkan slide ringkasan dan melakukan verifikasi/konfirmasi jawaban secara sistematis	
11	Fase 5 – Verification: Mengklarifikasi miskonsepsi dan memberikan penguatan konsep	Tidak mengklarifikasi miskonsepsi yang muncul dalam diskusi	Mengklarifikasi sebagian miskonsepsi namun penguatan konsep kurang tepat	Mengklarifikasi seluruh miskonsepsi dengan tepat dan memberikan penguatan konsep yang benar	
12	Fase 6 – Generalization: Membimbing	Menyimpulkan sendiri tanpa	Melibatkan peserta didik namun	Membimbing peserta didik menarik	

	peserta didik menarik kesimpulan bersama	melibatkan peserta didik	kesimpulan tidak menyeluruh	kesimpulan komprehensif dari keseluruhan materi	
No	Aspek yang Diamati	Skor 1 (Kurang)	Skor 2 (Cukup)	Skor 3 (Baik)	Skor Perolehan
13	Fase 6– Generalization memberikan apresiasi dan penguatan nilai spiritual umrah	Tidak memberikan apresiasi atau penguatan nilai spiritual	Memberikan apresiasi namun tidak dikaitkan dengan nilai spiritual/kehidupan sehari-hari	Memberikan apresiasi dan mengaitkan materi dengan nilai spiritual umrah serta relevansinya dalam kehidupan sehari-hari	
C. KEGIATAN PENUTUP (10 Menit)					
14	Melaksanakan kegiatan penutup: menyimpulkan materi bersama peserta didik; melakukan cek pemahaman lisan; memberikan klarifikasi akhir; melaksanakan evaluasi 10 soal pilihan ganda; membimbing pengisian lembar	Tidak melaksanakan kegiatan penutup atau hanya 1–2 komponen yang dilakukan	Melaksanakan sebagian kegiatan penutup (3–4 komponen) namun tidak menyeluruh atau kurang tertib	Melaksanakan seluruh kegiatan penutup secara lengkap dan tertib (simpulan, cek pemahaman, klarifikasi, evaluasi, refleksi, hamdalah/salam)	

	refleksi; serta menutup dengan hamdalah dan salam.				
TOTAL SKOR (maks. 42)					
NILAI AKHIR = (Total Skor / 42) × 100					



INSTRUMEN OBSERVASI AKTIVITAS PESERTA DIDIK (KELOMPOK)

Model Pembelajaran Discovery Learning

Mata Pelajaran Fikih | Materi: Ibadah Umrah | Kelas V

Nama Guru	:	Rizky Palhan	Hari / Tanggal	:	-
Sekolah	:	MIN 20 Aceh Besar	Nama Observer	:	Fatima Dora.S.Pd.,
Kelas / Semester	:	V/GENAP	Jabatan Observer	:	Guru Mapel Fikih
Nama Kelompok	:		Jumlah Anggota	:	

Petunjuk Pengisian:

1. Berilah skor pada kolom "Skor Perolehan" sesuai kondisi kelompok yang Anda amati secara langsung.
2. Pedoman skor: 1 = Kurang, 2 = Cukup, 3 = Baik (lihat deskriptor pada tiap kolom).
3. Nilai Akhir dihitung dengan rumus: $(\text{Total Skor} / 45) \times 100$.
4. Observasi dilakukan terhadap satu kelompok; cantumkan nama kelompok dan jumlah anggota pada tabel identitas.

No	Aspek yang Diamati	Skor 1 (Kurang)	Skor 2 (Cukup)	Skor 3 (Baik)	Skor Perolehan
A. KEGIATAN PENDAHULUAN					
A	Kesiapan kelompok mengikuti pembelajaran: merespons salam, basmalah, dan doa bersama; merespons pengecekan kehadiran; menunjukkan kesiapan belajar; memperhatikan media pembuka (gambar Ka'bah/Masjidil Haram); merespons apersepsi; dan memahami alur 6 fase Discovery Learning.	Sebagian besar anggota kelompok (>50%) tidak merespons kegiatan pendahuluan; kelompok pasif dan tidak kondusif	Sebagian anggota kelompok merespons kegiatan pendahuluan namun tidak merata; beberapa anggota masih tidak siap atau kurang antusias	Seluruh atau hampir seluruh anggota kelompok merespons kegiatan pendahuluan dengan aktif, tertib, dan antusias; kelompok terlihat siap dan kondusif	
B. KEGIATAN INTI					
B	Fase 1 – Stimulasi: Kelompok mengamati gambar/video umrah dengan penuh perhatian	Sebagian besar anggota kelompok tidak memperhatikan tayangan; suasana kelompok tidak kondusif	Sebagian anggota kelompok memperhatikan tayangan namun ada yang mudah terganggu atau mengobrol; perhatian kelompok tidak merata	Seluruh anggota kelompok mengamati tayangan dengan penuh perhatian dan konsentrasi hingga selesai; suasana kelompok kondusif	
C	Fase 1 – Stimulasi:	Tidak ada anggota	Hanya sebagian anggota	Seluruh anggota	

	Kelompok menuliskan hasil pengamatan saat memutar video di Edpuzzle	kelompok yang menuliskan hasil pengamatan	kelompok yang menuliskan hasil pengamatan; catatan tidak lengkap atau kurang relevan	kelompok menuliskan hasil pengamatan secara lengkap dan relevan di buku catatan masing-masing	
No	Aspek yang Diamati	Skor 1 (Kurang)	Skor 2 (Cukup)	Skor 3 (Baik)	Skor Perolehan
D	Fase 2 – Problem Statement: Kelompok mengakses <i>Platform Edpuzzle</i> secara mandiri	Sebagian besar anggota kelompok tidak berusaha mengakses platform atau menolak mencoba	Kelompok berusaha mengakses namun banyak anggota membutuhkan bantuan berulang kali; proses lambat	Seluruh anggota kelompok berhasil mengakses <i>Platform Edpuzzle</i> secara mandiri atau dengan satu kali bimbingan	
E	Fase 2 – Problem Statement: Kelompok merumuskan pertanyaan berdasarkan hasil pengamatan	Kelompok tidak merumuskan pertanyaan apapun dari hasil pengamatan	Kelompok merumuskan pertanyaan namun tidak berkaitan dengan materi atau hasil pengamatan; pertanyaan trivial	Kelompok merumuskan minimal 2 pertanyaan yang relevan, logis, dan menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi umrah	
F	Fase 2 – Problem Statement: Kelompok menjawab pertanyaan yang ditampilkan di setiap jeda video Edpuzzle	Sebagian besar anggota kelompok tidak menjawab pertanyaan di jeda video	Anggota kelompok menjawab pertanyaan namun sebagian besar jawaban tidak tepat; tidak	Anggota kelompok mendiskusikan dan menjawab pertanyaan jeda video dengan sungguh-	

			ada diskusi dalam kelompok	sungguh; sebagian besar jawaban tepat	
No	Aspek yang Diamati	Skor 1 (Kurang)	Skor 2 (Cukup)	Skor 3 (Baik)	Skor Perolehan
G	Fase 3 – Data Collecting: Kelompok menyimak video tata cara umrah di Edpuzzle secara penuh	Sebagian besar anggota kelompok tidak menyimak video atau menutup video sebelum selesai	Kelompok menyimak video namun tidak penuh; beberapa anggota melewati bagian tertentu atau tidak fokus	Seluruh anggota kelompok menyimak video tata cara umrah secara penuh dan seksama dari awal hingga akhir	
H	Fase 3 – Data Collecting: Kelompok mencocokkan dan mendiskusikan informasi dari video dengan pertanyaan yang dirumuskan	Kelompok tidak berdiskusi dan tidak mencocokkan informasi sama sekali	Kelompok mencocokkan informasi namun diskusi tidak merata; hanya 1–2 anggota yang aktif berdiskusi	Seluruh anggota kelompok aktif berdiskusi dan mencocokkan informasi dari video dengan pertanyaan yang telah dirumuskan	
I	Fase 3 – Data Collecting: Kelompok menggunakan Buku Siswa Fikih Kelas V sebagai sumber tambahan	Tidak ada anggota kelompok yang membuka atau menggunakan buku siswa	Sebagian anggota membuka buku siswa namun tidak dimanfaatkan secara aktif sebagai sumber informasi dalam diskusi kelompok	Kelompok aktif menggunakan Buku Siswa Fikih Kelas V sebagai sumber tambahan untuk melengkapi dan memperkuat informasi yang dikumpulkan	

No	Aspek yang Diamati	Skor 1 (Kurang)	Skor 2 (Cukup)	Skor 3 (Baik)	Skor Perolehan
J	Fase 4 – Data Processing: Kelompok mengolah informasi untuk menjawab pertanyaan di Edpuzzle	Kelompok tidak mengolah informasi; tidak ada upaya bersama dalam menjawab pertanyaan Edpuzzle	Kelompok berupaya mengolah informasi namun jawaban sebagian besar tidak tepat atau dikerjakan asal-asalan tanpa diskusi	Kelompok mengolah informasi secara bersama-sama dengan baik; jawaban pertanyaan Edpuzzle tepat, terstruktur, dan mencerminkan hasil diskusi	
K	Fase 5 – Verification: Kelompok mempresentasikan atau menanggapi hasil jawaban di depan kelas	Kelompok tidak bersedia mempresentasikan atau tidak memberikan tanggapan apapun	Kelompok mempresentasikan/menanggapi namun penjelasan tidak jelas, kurang percaya diri, atau hanya diwakili 1 anggota saja	Kelompok mempresentasikan atau menanggapi hasil jawaban dengan jelas, percaya diri, dan komunikatif; lebih dari satu anggota berkontribusi	
L	Fase 5 – Verification: Kelompok memberikan tanggapan/pertanyaan/tambahan saat sesi verifikasi	Kelompok tidak memberikan tanggapan, pertanyaan, maupun tambahan apapun selama sesi verifikasi	Kelompok memberikan tanggapan namun tidak relevan atau hanya mengulang jawaban kelompok lain tanpa analisis	Kelompok memberikan tanggapan, pertanyaan, atau tambahan yang relevan dan berkualitas; mencerminkan pemahaman kolektif yang baik	

M	Fase 6 – Generalization: Kelompok aktif bersama guru menarik kesimpulan materi	Kelompok tidak terlibat dalam penarikan kesimpulan; semua anggota pasif	Kelompok terlibat namun hanya mendengarkan tanpa kontribusi aktif; tidak ada anggota yang menyampaikan pendapat	Kelompok aktif berkontribusi dalam menarik kesimpulan; minimal 1–2 anggota kelompok menyampaikan poin kesimpulan yang tepat	
N	Fase 6 – Generalization: Kelompok mensimulasikan urutan tata cara umrah secara lisan	Kelompok tidak bersedia atau tidak mampu menyebutkan urutan tata cara umrah sama sekali	Kelompok mencoba mensimulasikan namun urutan tidak lengkap, banyak yang salah, atau hanya 1 anggota yang mencoba	Kelompok mensimulasika n urutan tata cara umrah secara lisan dengan benar, lengkap, dan melibatkan lebih dari satu anggota	
No	Aspek yang Diamati	Skor 1 (Kurang)	Skor 2 (Cukup)	Skor 3 (Baik)	Skor Perolehan
C. KEGIATAN PENUTUP					
O	Kelompok berpartisipasi aktif dalam kegiatan penutup: menyimpulkan materi bersama guru; menjawab pertanyaan cek pemahaman;	Kelompok tidak berpartisipasi dalam kegiatan penutup atau hanya melaksanakan 1 komponen; anggota	Kelompok melaksanakan sebagian kegiatan penutup (2–3 komponen) namun tidak konsisten; ada anggota yang	Seluruh anggota kelompok berpartisipasi aktif dalam semua komponen penutup secara tertib dan	

	mengerjakan evaluasi 10 soal pilihan ganda secara mandiri dan tertib; mengisi lembar refleksi dengan jujur; serta mengikuti penutupan dengan hamdalah dan salam.	kelompok tidak tertib	tidak serius dalam evaluasi atau refleksi	bermakna; evaluasi dikerjakan mandiri, refleksi diisi sungguh-sungguh	
TOTAL SKOR (maks. 45)					
NILAI AKHIR = (Total Skor / 45) × 100					



POST TEST

Mata Pelajaran Fikih kelas v madrasah ibtidaiyah

SIKLUS 1

Nama Siswa		Kelas	V (Lima) MI
Materi	Tata Cara Umrah	Tanggal	

Petunjuk Pengerjaan:

1. Bacalah setiap soal dengan teliti sebelum menjawab.
2. Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D untuk jawaban yang paling benar.
3. Kerjakan secara mandiri dan jujur.

SOAL PILIHAN GANDA

1. Umrah secara bahasa berarti
 - A. Berkunjung atau berziarah ke tempat yang mulia
 - B. Mengelilingi Ka'bah sebanyak tujuh kali
 - C. Berlari-lari kecil antara bukit Shafa dan Marwah
 - D. Memotong atau mencukur rambut
2. Secara istilah, Umrah adalah
 - A. Perjalanan ke Mekah untuk berdoa di Masjidil Haram
 - B. berkunjung ke baitullah dengan tujuan beribadah kepada Allah
 - C. Ibadah wajib yang dilakukan sekali seumur hidup
 - D. Ibadah yang hanya dilakukan pada bulan Ramadan
3. Perintah melaksanakan ibadah umrah terdapat dalam Al-Qur'an surah
 - A. Al-Baqarah ayat 196
 - B. Ali Imran ayat 97

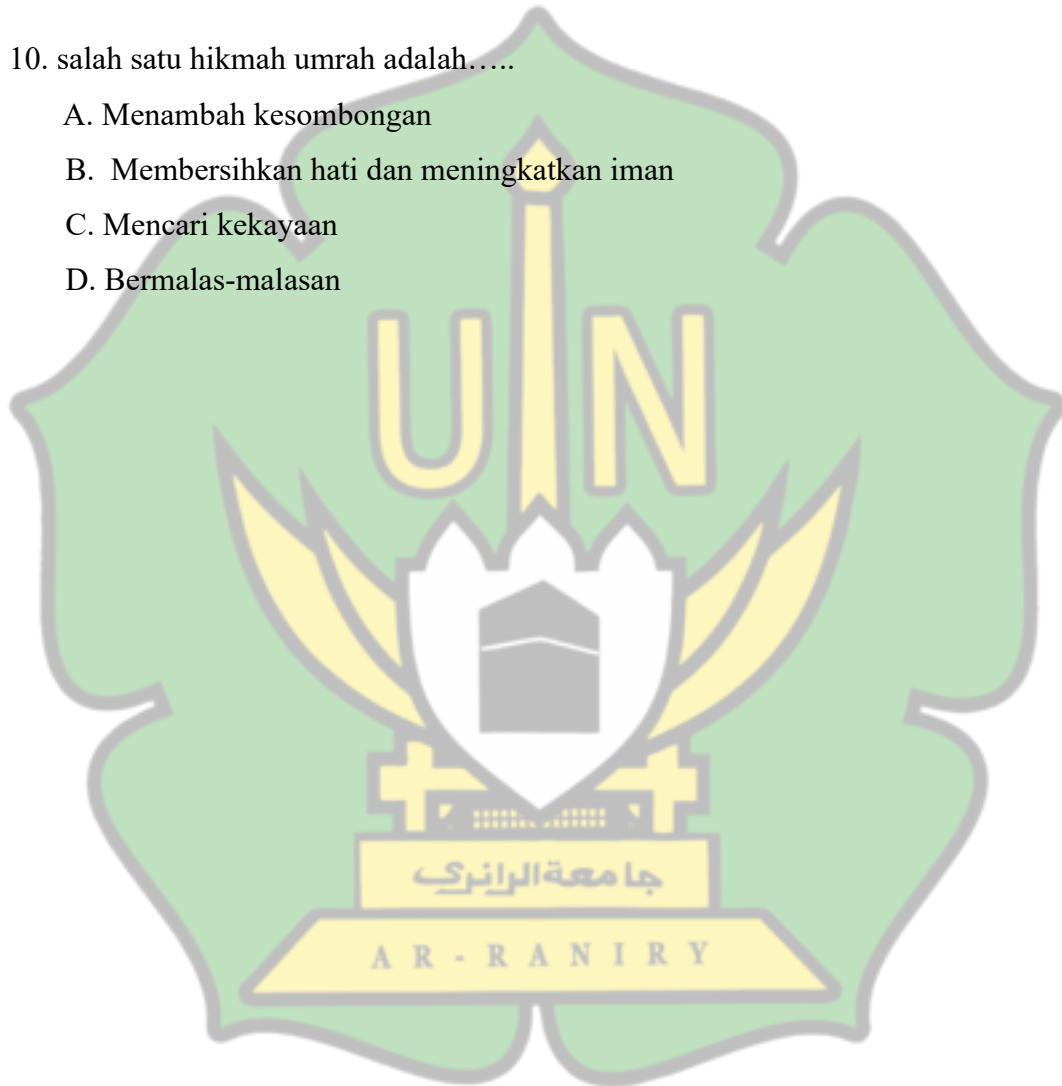
- C. Al-Hajj ayat 27
D. An-Nisa ayat 43
4. Berdasarkan hadits Nabi SAW, keutamaan hadist tersebut adalah?
- A. Mendapat pahala seperti jihad fi sabilillah
B. Dihapuskan dosa-dosa besar yang pernah dilakukan
C. jihad yang tidak ada perang di dalamnya haji dan umrah
D. Langsung masuk surga tanpa hisab
5. Hukum melaksanakan ibadah umrah menurut pendapat yang paling kuat adalah
- A. Sunah
B. Mubah
C. Wajib sekali seumur hidup
D. Fardu kifayah
6. Salah satu keistimewaan umrah dibandingkan ibadah lain dari segi waktu adalah....
- A. Umrah hanya boleh dilakukan pada bulan Ramadhan
B. Umrah dapat dilaksanakan kapan saja sepanjang tahun
C. Umrah hanya dilakukan pada bulan Zulhijjah
D. Umrah dilaksanakan setiap hari Jumat
7. berikut yang termasuk syarat umrah, kecuali....
- A. islam
B. Berakal
C. Baligh
D. Pria
8. Berikut ini yang termasuk syarat wajib umrah adalah
- A. Beragama Islam, baligh, berakal, merdeka, dan mampu
B. Beragama Islam, rajin puasa, shalat, dan bersedekah
C. Baligh, kaya, sehat jasmani, dan memiliki kendaraan
D. Beragama Islam, perempuan, dan sudah menikah

9. Sikap yang benar saat ingin melaksanakan umrah adalah

- A. bersyukur
- B. Ikhlas karena Allah Swt.
- C. Mengharap pujian manusia
- D. tawaddu'

10. salah satu hikmah umrah adalah.....

- A. Menambah kesombongan
- B. Membersihkan hati dan meningkatkan iman
- C. Mencari kekayaan
- D. Bermalas-malasan



POST TEST

Mata Pelajaran Fikih kelas v madrasah ibtidaiyah

SIKLUS 2

Nama Siswa		Kelas	V (Lima) MI
Materi		Tanggal	

Petunjuk Pengerjaan:

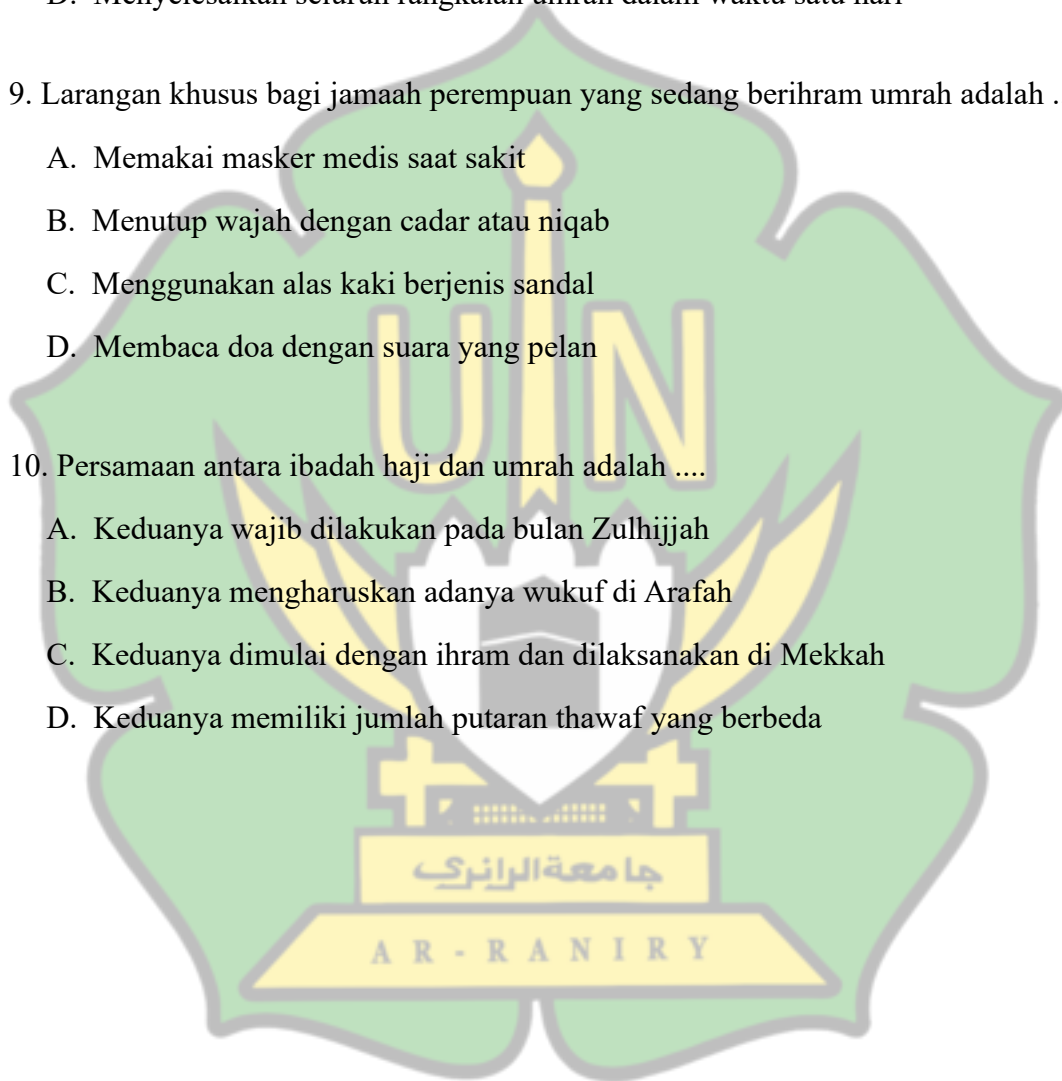
1. Bacalah setiap soal dengan teliti sebelum menjawab.
2. Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D untuk jawaban yang paling benar.
3. Kerjakan secara mandiri dan jujur.

SOAL PILIHAN GANDA

1. Berikut ini yang termasuk sunnah dalam ibadah umrah adalah
 - A. Mandi sebelum ihram, membaca talbiyah, dan mencium Hajar Aswad
 - B. Memakai pakaian berwarna putih dan membawa perbekalan
 - C. Berlari cepat antara bukit Shafa dan Marwah
 - D. Berdiam diri di Masjidil Haram selama tiga hari
2. Salah satu larangan bagi orang yang sedang berihram umrah adalah
 - A. Membaca Al-Qur'an
 - B. Memakai wewangian atau parfum
 - C. Berzikir kepada Allah Swt.
 - D. Melaksanakan shalat di Masjidil Haram

3. Perbedaan utama antara ibadah haji dan umrah adalah
- A. Haji dilakukan hanya di Mekkah, umrah dilakukan di Madinah
 - B. Haji memiliki wukuf di Arafah sedangkan umrah tidak
 - C. Umrah lebih panjang rangkaian kegiatannya daripada haji
 - D. Haji hanya wajib bagi laki-laki, umrah untuk semua
4. Thawaf dalam umrah dilakukan dengan cara
- A. Mengelilingi Ka'bah sebanyak tujuh kali berlawanan arah jarum jam
 - B. Mengelilingi Ka'bah sebanyak tujuh kali searah jarum jam
 - C. Mengelilingi Ka'bah sebanyak lima kali berlawanan arah jarum jam
 - D. Mengelilingi bukit Shafa dan Marwah sebanyak tujuh kali
5. Sa'i dalam umrah dilakukan dengan berjalan antara
- A. Masjidil Haram dan Masjid Nabawi
 - B. Bukit Shafa dan Marwah sebanyak tujuh kali
 - C. Ka'bah dan Maqam Ibrahim sebanyak tujuh kali
 - D. Pintu masuk dan keluar Masjidil Haram
6. Tahalul dalam umrah berarti ...
- A. Membaca doa setelah selesai thawaf
 - B. Mencukur atau memendekkan rambut sebagai tanda selesai umrah
 - C. Melepas pakaian ihram tanpa mencukur rambut
 - D. Berdoa di Multazam setelah sa'i
7. Lafal talbiyah yang dibaca saat ihram umrah dimulai dengan kalimat
- A. Subhanallah wabihamdihi subhanakallahumma
 - B. Labbaikallahumma labbaik
 - C. Allahumma inni as'aluka ridhaka wal jannah
 - D. Bismillahirrahmanirrahim wa billahi tawfiq

8. Yang dimaksud dengan tertib sebagai rukun umrah adalah
- A. Melaksanakan seluruh rukun umrah dengan tenang dan khusyuk
 - B. Melaksanakan rukun umrah secara berurutan sesuai ketentuannya
 - C. Tidak berbicara selama proses ibadah umrah berlangsung
 - D. Menyelesaikan seluruh rangkaian umrah dalam waktu satu hari
9. Larangan khusus bagi jamaah perempuan yang sedang berhram umrah adalah
- A. Memakai masker medis saat sakit
 - B. Menutup wajah dengan cadar atau niqab
 - C. Menggunakan alas kaki berjenis sandal
 - D. Membaca doa dengan suara yang pelan
10. Persamaan antara ibadah haji dan umrah adalah
- A. Keduanya wajib dilakukan pada bulan Zulhijjah
 - B. Keduanya mengharuskan adanya wukuf di Arafah
 - C. Keduanya dimulai dengan ihram dan dilaksanakan di Mekkah
 - D. Keduanya memiliki jumlah putaran thawaf yang berbeda



Lampiran 6 Dokumentasi



Gambar 1. Gerbang MIN 20 Aceh Besar



Gambar 2. Keadaan kelas 5



Gambar 3. Menjelaskan platform edpuzzle



Gambar 4. Membentuk kelompok



Gambar 5. Pengisian hasil observasi dan ttd oleh pengamat