

PENDAMPINGAN PEMANFAATAN MEDIA EDPUZZLE INTERAKTIF UNTUK MENGENALKAN SEJARAH NABI MUHAMMAD SAW KEPADA SISWA SD

Ahmad Ulin Niam^{1*}, Supangat², Nor Kholidin³, Imam Rodin⁴, Dwi Putri Winarni⁵

^{1,2,3,4,5}Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Nurul Huda, Indonesia

niam@unuha.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: Kegiatan pengabdian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan rendahnya minat belajar siswa dalam memahami materi sejarah Nabi Muhammad SAW akibat penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional dan minimnya metode interaktif yang melibatkan siswa secara aktif. Tujuan kegiatan ini adalah memberikan pendampingan pemanfaatan media Edpuzzle interaktif agar proses belajar menjadi lebih menarik, partisipatif, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Pengabdian dilaksanakan melalui metode pendampingan langsung kepada mitra, yaitu 20 siswa kelas tinggi pada sekolah dasar. Proses pendampingan meliputi pengenalan fitur Edpuzzle, pembuatan video interaktif, serta penerapan dalam pembelajaran sejarah. Evaluasi dilakukan melalui observasi keterlibatan siswa melalui lembar observasi terstruktur, penilaian respons siswa menggunakan angket skala Likert setelah pembelajaran, dan analisis tingkat pemahaman materi berdasarkan hasil tes formatif. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan antusiasme, partisipasi, serta pemahaman siswa terhadap materi sejarah Nabi Muhammad SAW. Secara kualitatif, 18 dari 20 siswa (88%) tampak aktif bertanya dan menjawab selama pembelajaran, 17 siswa (84%) mampu memahami materi dengan baik, dan rata-rata skor respons siswa mencapai 4,4 dari skala 5, yang menunjukkan kategori sangat positif. Selain itu, siswa mampu mengikuti aktivitas berbasis video interaktif secara mandiri dan lebih fokus selama proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Edpuzzle interaktif; Sejarah; Sekolah Dasar.

Abstract: This community service activity was motivated by the low level of student interest in understanding the material on the history of the Prophet Muhammad SAW due to the use of conventional learning media and the lack of interactive methods that actively involve students. The purpose of this activity was to provide assistance in utilising interactive Edpuzzle media to make the learning process more interesting, participatory, and easier for primary school students to understand. The community service was carried out through direct mentoring of partners, involving 20 upper grade students in primary schools. The mentoring process included an introduction to Edpuzzle features, the creation of interactive videos, and their application in history lessons. Evaluation was carried out through observation of student engagement using a structured observation checklist, assessment of student responses using a Likert-scale questionnaire after the learning activities, and analysis of students' level of material comprehension based on formative test results. The results of the activity showed an increase in students' enthusiasm, participation, and understanding of the material on the history of the Prophet Muhammad SAW. Qualitatively, 18 out of 20 students (88%) were actively involved in asking and answering questions during the learning process, 17 students (84%) demonstrated good understanding of the material, and the average student response score reached 4.4 on a 5-point scale, indicating a very positive category. In addition, students were able to independently follow interactive video-based activities and were more focused during the learning process.

Keywords: Learning Media; Interactive Edpuzzle; History; Elementary School.



Article History:

Received: 20-12-2025
Revised : 09-01-2026
Accepted: 26-01-2026
Online : 01-02-2026



*This is an open access article under the
CC-BY-SA license*

A. LATAR BELAKANG

Permasalahan dalam dunia pendidikan dasar hingga saat ini masih didominasi oleh rendahnya motivasi belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran yang menuntut pemahaman konseptual dan naratif. Motivasi belajar menjadi faktor krusial karena sangat berpengaruh terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta capaian hasil belajar (Febbrilian et al., 2024). Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa sekolah dasar cenderung menurun ketika proses pembelajaran berlangsung secara monoton, minim variasi media, dan kurang melibatkan siswa secara aktif (Widiastari & Puspita, 2024). Kondisi ini menuntut adanya pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif, adaptif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik pada jenjang pendidikan dasar (Ignasia & Haryanto, 2025).

Selain rendahnya motivasi belajar, keterbatasan media pembelajaran yang menarik serta dominasi metode pengajaran satu arah masih menjadi tantangan serius di sekolah dasar (Hani et al. 2024; Kamila et al. 2024). Praktik pembelajaran yang berpusat pada guru, seperti ceramah dan penggunaan buku teks semata, berpotensi menghambat partisipasi aktif siswa dan mengurangi efektivitas pembelajaran (Susanti et al., 2024). Media pembelajaran yang kurang variatif menyebabkan siswa kesulitan mengaitkan materi dengan pengalaman konkret mereka. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian informasi, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

Permasalahan tersebut semakin kompleks ketika terjadi pada mata pelajaran humaniora, khususnya sejarah, baik sejarah umum maupun Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Materi sejarah bersifat naratif, kronologis, dan abstrak, sehingga sering dianggap sulit dipahami oleh siswa sekolah dasar (Vebrianto & Anwar, 2025). Penyampaian materi sejarah yang hanya mengandalkan teks dan ceramah menyebabkan siswa kesulitan memvisualisasikan peristiwa, memahami alur waktu, serta menangkap makna kontekstual dari peristiwa sejarah tersebut (Istiqlomah et al., 2023). Akibatnya, pembelajaran sejarah cenderung dipersepsi sebagai pelajaran hafalan yang membosankan dan kurang relevan dengan kehidupan siswa (Maylanda et al., 2025).

Permasalahan mitra dalam kegiatan pengabdian ini berkaitan dengan belum optimalnya pemanfaatan teknologi pembelajaran dalam proses pembelajaran sejarah Islam di sekolah dasar. Keterbatasan kompetensi guru dalam menggunakan media digital, serta minimnya pemanfaatan platform pembelajaran interaktif, menyebabkan proses belajar masih berlangsung secara konvensional (Aminullah et al., 2025). Padahal, integrasi teknologi dalam pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Zulfikhar et al., 2024), dan mengurangi kesenjangan mutu pendidikan (Hafidh & Lena, 2023). Oleh karena itu, solusi yang ditawarkan

dalam kegiatan ini adalah pendampingan pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif yang mudah diakses, relevan secara pedagogis, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman konseptual siswa. Media digital yang mengintegrasikan unsur visual, audio, dan interaktivitas terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran bermakna, khususnya pada siswa dengan gaya belajar visual dan kinestetik (Hamdani et al., 2025). Selain itu, pembelajaran berbasis teknologi juga memungkinkan penyajian materi secara lebih kontekstual dan adaptif terhadap kebutuhan siswa abad ke-21 (Kharismawati et al., 2025). Kondisi tersebut semakin mempertegas perlunya inovasi media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman konseptual siswa (Dewi & Muhibbin, 2024).

Salah satu media pembelajaran digital interaktif yang mendapat perhatian dalam penelitian pendidikan adalah Edpuzzle. Edpuzzle memungkinkan guru menyajikan video pembelajaran yang diperkaya dengan kuis, pertanyaan reflektif, dan umpan balik langsung, sehingga siswa tidak hanya menjadi penonton pasif, tetapi terlibat aktif dalam proses belajar (Djoko & Abbas, 2023). Penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan Edpuzzle dapat membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak, meningkatkan fokus belajar, serta memperkuat pemahaman kronologis dalam pembelajaran sejarah (Sutimin et al., 2025). Pembelajaran yang memanfaatkan teknologi juga terbukti mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa, terutama pada materi yang selama ini dianggap abstrak atau sulit (Niam & Lestari, 2025). Dengan demikian, Edpuzzle memiliki landasan empiris yang kuat sebagai media pembelajaran interaktif yang relevan untuk pembelajaran sejarah Islam di sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan dan kajian penelitian terdahulu tersebut, Sebagai bentuk solusi kegiatan pengabdian ini mengusung judul “Pendampingan Pemanfaatan Media Edpuzzle Interaktif untuk Mengenalkan Sejarah Nabi Muhammad SAW kepada Siswa SD”, yang bertujuan untuk mendampingi siswa sekolah dasar dalam memanfaatkan media Edpuzzle interaktif secara lebih menarik dan bermakna. Integrasi media digital memungkinkan penyajian materi dalam bentuk visual, audio, dan simulasi yang mendorong keterlibatan aktif siswa (Hanifah et al., 2025).

Tim pengabdian melaksanakan pendampingan langsung kepada siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran *Edpuzzle Interaktif*. Pendampingan dilakukan melalui tahapan sosialisasi penggunaan media, praktik pembelajaran interaktif berbasis Edpuzzle, serta evaluasi pemahaman siswa. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan kualitas pembelajaran sejarah Islam di sekolah dasar serta menjadi model praktik baik dalam pemanfaatan media digital interaktif.

B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui pendampingan dan praktik langsung dengan menggunakan metode *Participatory Action Research* (PAR), yaitu sebuah pendekatan yang menempatkan masyarakat bukan hanya sebagai objek penerima manfaat, melainkan sebagai subjek sekaligus mitra peneliti dalam melakukan perubahan sosial (Kindon et al. 2007; Affandi, 2022).

Seluruh tahapan pengabdian ini dijalankan dengan mengedepankan prinsip kesetaraan, di mana tim akademisi bertindak sebagai fasilitator dan masyarakat mitra sebagai ahli atas konteks lokal mereka sendiri. Hal ini memastikan bahwa adopsi teknologi Edpuzzle bukan merupakan paksaan instruksional, melainkan kebutuhan yang lahir dari kesadaran kolektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan oleh tim Dosen PGMI Universitas Nurul Huda dalam bentuk pendampingan kepada siswa sekolah tingkat dasar SD/MI bekerjasama dengan pihak sekolah dan pemerintah desa. Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan ini berjumlah 20 siswa/i dari berbagai sekolah tingkat dasar yang tinggal di desa Sriwangi Ulu.

Metode pelaksanaan kegiatan pendampingan ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang bersifat partisipatif dan berorientasi pada peningkatan kemampuan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran digital, khususnya *Edpuzzle*. Pendampingan dilaksanakan dengan tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini dilakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan jadwal kegiatan, menyiapkan perangkat pembelajaran (laptop, proyektor, dan akun Edpuzzle). Tahap persiapan ini juga mencakup proses penyeleksian materi pelajaran yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan siswa, kemudian mengemasnya dalam bentuk video interaktif melalui Edpuzzle agar pembelajaran menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Dengan persiapan yang matang ini, kegiatan dapat berjalan lancar dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

2. Tahap Sosialisasi dan Pengenalan Media

Tim pendamping memperkenalkan konsep *blended learning* dan manfaat penggunaan *Edpuzzle* dalam pembelajaran. Siswa diberi pemahaman dasar mengenai cara mengakses, menonton, dan menjawab kuis interaktif yang terdapat dalam video Edpuzzle. Selain itu, siswa juga dilatih untuk menjawab kuis interaktif yang terintegrasi dalam video, sehingga mereka tidak hanya menjadi penonton pasif tetapi juga terlibat aktif dalam setiap bagian materi. Penjelasan tambahan diberikan mengenai pentingnya keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan, karena fitur ini membantu guru maupun pendamping menilai tingkat pemahaman mereka. Melalui

latihan singkat dan pendampingan langsung, siswa mulai terbiasa dengan antarmuka Edpuzzle dan memahami bagaimana platform ini akan digunakan dalam sesi pembelajaran.

3. Tahap Pelatihan dan Pendampingan Langsung

Siswa dibimbing secara langsung dalam penggunaan Edpuzzle melalui tahapan pembuatan akun menggunakan kode kelas, pengenalan fitur utama, serta akses video pembelajaran yang telah disesuaikan dengan kurikulum. Selanjutnya, siswa mengerjakan tugas interaktif yang terintegrasi dalam video. Proses pembelajaran dilengkapi dengan diskusi terbimbing untuk mengulas isi video, mengklarifikasi pemahaman, serta menanamkan nilai keteladanan Nabi Muhammad SAW.

4. Tahap Evaluasi dan Refleksi

Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas penggunaan Edpuzzle terhadap motivasi dan pemahaman belajar siswa melalui beberapa instrumen. Motivasi belajar diukur menggunakan angket skala Likert yang mencakup indikator ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran. Pemahaman materi dinilai melalui tes formatif berbentuk pilihan ganda dan isian singkat yang mengacu pada indikator pencapaian kompetensi. Selain itu keterlibatan siswa diamati menggunakan lembar observasi terstruktur. Kegiatan evaluasi dilengkapi dengan sesi refleksi bersama siswa untuk mengidentifikasi kendala, tingkat kemudahan penggunaan media, serta peluang pengembangan media pembelajaran digital di masa mendatang.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Persiapan

Berdasarkan hasil observasi awal dan koordinasi dengan pihak sekolah, diperoleh informasi bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan pemanfaatan media digital yang terbatas. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat belajar dan keterlibatan aktif siswa, khususnya pada materi sejarah yang bersifat naratif. Sebagai tindak lanjut, tim pengabdian menyusun perangkat pembelajaran berbasis video interaktif menggunakan platform Edpuzzle, dan disesuaikan dengan karakteristik siswa. Selain itu, dilakukan penyusunan panduan penggunaan Edpuzzle bagi guru, serta perancangan instrumen evaluasi untuk mengukur keterlibatan dan pemahaman siswa. Hasil lain dari tahap persiapan adalah terlaksananya sosialisasi dan diskusi awal dengan guru mitra. Guru menunjukkan respons positif terhadap penggunaan Edpuzzle sebagai media pembelajaran interaktif, serta menyatakan kesiapan untuk berkolaborasi dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian.

2. Pengenalan Media Edpuzzle

Kegiatan pengabdian ini dilangsungkan sebanyak tiga kali pertemuan pada bulan Oktober 2025, sasarnya adalah siswa kelas IV-V, dimana setiap pertemuan berlangsung selama 90 menit. Pelaksanaan pengabdian diawali dengan memperkenalkan konsep pembelajaran berbasis video interaktif kepada siswa. Para Siswa diperlihatkan bagaimana video dapat disisipi pertanyaan dan umpan balik langsung. Tahap pengenalan media Edpuzzle dilakukan melalui strategi demonstrasi partisipatif, di mana tim pengabdi tidak hanya memaparkan konsep pembelajaran berbasis video interaktif, tetapi juga memfasilitasi siswa untuk mengeksplorasi ekosistem digital tersebut. Langkah ini bertujuan untuk mengubah paradigma siswa dari sekadar konsumen konten pasif menjadi pembelajar aktif yang mampu berinteraksi dengan materi, sekaligus memicu diskusi kritis mengenai efektivitas video interaktif dalam meningkatkan pemahaman mereka.

3. Implementasi Edpuzzle pada Materi Sejarah Nabi Muhammad SAW

Tim pengabdian menggunakan video pembelajaran berjudul "*Peristiwa Isra' dan Mi'raj Nabi Muhammad SAW*". Video ini tidak disajikan dalam bentuk media visual statis, melainkan telah direkonstruksi menjadi instrumen pembelajaran analitis dengan menyisipkan pertanyaan uraian singkat pada titik-titik kronologis yang krusial. Melalui fitur *stopping point* pada Edpuzzle, siswa diarahkan untuk melakukan jeda reflektif guna menjawab pertanyaan yang memicu daya nalar kritis mereka terhadap nilai-nilai spiritual dan historis dari peristiwa tersebut. Setiap siswa diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan pada sesi *stopping point*, siswa diminta maju kedepan dan mengingat alur peristiwa, nama, dan tempat kejadian yang telah disajikan di video. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa pemahaman siswa tidak hanya berhenti pada level hafalan peristiwa, tetapi juga mampu mengartikulasikan makna sosiologis dan teologis dari perjalanan Nabi secara komprehensif dan mandiri, seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Implementasi Edpuzzle

4. Evaluasi dan Refleksi Pembelajaran

Setelah sesi pembelajaran, dilakukan refleksi bersama siswa untuk mengumpulkan data evaluasi lapangan terkait respons terhadap penggunaan media Edpuzzle. Refleksi ini dilaksanakan secara terstruktur melalui panduan pertanyaan terbuka dan tertutup guna memperoleh gambaran komprehensif mengenai efektivitas media dalam mentransformasi suasana kelas, meningkatkan keterlibatan belajar, serta memperkuat daya serap kognitif siswa terhadap materi Sejarah Nabi. Pelaksanaan kegiatan ini menunjukkan hasil positif, baik dari sisi keterlibatan siswa maupun efektivitas pembelajaran. Hasil observasi dan wawancara, seperti terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Observasi dan Wawancara

Aspek yang Diamati	Sebelum Kegiatan	Sesudah Kegiatan
Partisipasi siswa selama pembelajaran	48% Aktif	88% Aktif
Pemahaman terhadap materi Sejarah	52% Memahami Dengan Baik	84% Memahami Dengan Baik
Antusiasme terhadap media pembelajaran	Rendah	Sangat Tinggi
Kemampuan menjawab soal berbasis video	Rendah	Meningkat Signifikan

Tabel tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang jelas pada proses pembelajaran sebelum dan sesudah kegiatan pengabdian. Partisipasi siswa selama pembelajaran mengalami kenaikan dari 10 siswa atau 48% siswa aktif sebelum kegiatan menjadi 18 atau 88% siswa aktif setelah kegiatan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media video interaktif mampu membuat siswa lebih terlibat dalam pembelajaran. Pemahaman siswa terhadap materi sejarah juga meningkat. Sebelum kegiatan, hanya 52% atau 11 siswa yang memahami materi dengan baik, sedangkan setelah kegiatan jumlah tersebut meningkat menjadi 17 atau 84% siswa memahami materi dengan baik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penyajian materi melalui Edpuzzle membantu siswa memahami isi pelajaran dengan lebih mudah.

Dari sisi antusiasme terhadap media pembelajaran, kondisi awal siswa tergolong rendah. Setelah penggunaan Edpuzzle, antusiasme siswa menjadi sangat tinggi, yang terlihat dari perhatian dan respons siswa selama pembelajaran berlangsung. Pemanfaatan Edpuzzle terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh yang menyatakan bahwa video interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan retensi belajar peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang multisensoris dan mandiri (Purnomo et al., 2025).

Dalam konteks pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), media Edpuzzle menghadirkan kisah Nabi Muhammad SAW secara visual dan menarik, sehingga siswa dapat memahami nilai-nilai keteladanan

Rasulullah dengan cara yang lebih kontekstual. Pertanyaan-pertanyaan reflektif di dalam video juga mendorong siswa berpikir kritis dan tidak sekadar menghafal peristiwa sejarah. Dari sisi pedagogis, pendekatan ini mendukung model pembelajaran aktif (*active learning*) karena siswa terlibat langsung dalam proses eksplorasi materi (Depita, 2024). Guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa menemukan makna dari tayangan video, bukan hanya menyampaikan informasi. Dengan demikian, Edpuzzle dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik generasi digital-native di sekolah dasar.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian pemanfaatan media Edpuzzle interaktif menunjukkan ketercapaian tujuan program sebagaimana tercermin dalam hasil observasi keterlibatan siswa, respons angket, dan capaian tes formatif. Data evaluasi lapangan mengindikasikan adanya peningkatan minat belajar, partisipasi aktif, serta pemahaman siswa terhadap materi Sejarah Nabi Muhammad SAW melalui pemanfaatan video interaktif yang terstruktur. Siswa mampu mengikuti alur pembelajaran, menjawab pertanyaan secara mandiri, dan mempertahankan fokus belajar selama kegiatan berlangsung. Keberhasilan pelaksanaan kegiatan ini juga didukung oleh kolaborasi yang baik antara tim pengabdian, pemangku kepentingan, dan pendidik. Dengan demikian, Edpuzzle terbukti efektif sebagai media pembelajaran kreatif dan kontekstual bagi siswa sekolah dasar.

Untuk keberlanjutan program, disarankan agar sekolah terus memanfaatkan dan mengembangkan penggunaan media digital interaktif seperti Edpuzzle ini dalam pembelajaran sebagai bentuk replikasi program pengabdian. Guru dapat diberikan pelatihan lanjutan sebagai penguatan kompetensi agar lebih mahir membuat konten video interaktif yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Semoga kegiatan ini menjadi inspirasi untuk pengabdian serupa pada bidang dan materi lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada LPPM Universitas Nurul Huda yang telah memberikan dukungan, arahan, serta fasilitas sehingga kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik. Terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Desa Sriwangi Ulu atas sambutan yang hangat, kemudahan akses, serta dukungan penuh terhadap pelaksanaan kegiatan didesa. Penghargaan yang tulus diberikan kepada segenap dewan guru yang telah berpartisipasi aktif, memberikan waktu, serta bekerjasama dalam proses pendampingan pemanfaatan Edpuzzle interaktif untuk mengenalkan sejarah Nabi Muhammad SAW kepada siswa. Seluruh dukungan dan kontribusi yang diberikan menjadi bagian penting dalam keberhasilan kegiatan pengabdian ini. Semoga kerja sama yang baik

ini terus berlanjut dan memberikan manfaat yang lebih luas bagi pengembangan pendidikan di masa mendatang.

DAFTAR RUJUKAN

- Affandi, A. et.al. (2022). *Metodologi Pengabdian Masyarakat*. Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam.
- Depita, T. (2024). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Aktif (Active Learning) Untuk Meningkatkan Interaksi dan Keterlibatan Siswa. *Tarqiyatuna: Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 55–64. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v3i1.516>
- Dewi, I. K., & Muhibbin, A. (2024). Implementasi Desain Pembelajaran Ips Yang Inovatif Melalui Aplikasi Digital Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09 (04), 566-580. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.20248>
- Dimas Purnomo, Muhammad Afif Marta, & Gusmaneli Gusmaneli. (2025). Pemanfaatan Media Interaktif dalam Strategi Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 3(2), 414–427. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v3i2.3237>
- Djoko Sutrisno, & Abbas, A. (2023). Fostering Critical Thinking through Integrating Edpuzzle in Blended Learning. *Global Synthesis in Education Journal*, 1(1). <https://doi.org/10.61667/9drysn02>
- Hafidh, M., & Lena, M. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 112. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v8i2.10553>
- Hamdani, A. R., Dahlan, T., Harmaen, D., Annisa, A. N., & Rafiqi, R. (2025). PKM Pendampingan Guru Dalam Pemanfaatan Ai Dan Multimedia Interaktif Berbasis H5p Edpuzzle Dengan Pendekatan Deep Learning di Kota Bandung. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 212–221.
- Hanifah, S., Soraya, I., & Kurjum, M. (2025). Optimalisasi Media Video Animasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1600–1608. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3356>
- Ignasia, F., & Haryanto, H. (2025). Pengaruh Pembelajaran Adaptif Berbasis Game dengan Personalisasi terhadap Hasil Belajar Peserta Didik dalam Konteks Keragaman Karakteristik. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 13(Special_issue), 273–282. https://doi.org/10.21831/jpms.v13iSpecial_issue.89758
- Istiqomah, N., Lisdawati, L., & Adiyono, A. (2023). Reinterpretasi Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam: Optimalisasi Implementasi dalam Kurikulum 2013 di Madrasah Aliyah. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 6(1), 85–106. <https://doi.org/10.24256/iqro.v6i1.4084>
- Kamila, N., Annas, F., & Oktavia, S. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Journal of Educational Management and Strategy*, 03(01) 43-49.. <https://doi.org/10.57255/jemast.v3i01.586>
- Kharismawati, I., Mukhlishin, H., Pratama, P., Priyadi, H. G., Larekeng, S. H., Wahyu, I., Wayahdi, M. R., Mayangsari, T., Lering, S. T., & Melyati, D. (2025). *Teknologi Pendidikan Teori dan Implementasi*. PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Kindon, S., Pain, R., & Kesby, M. (2007). *Participatory Action Research Approaches and Methods*. Routledge.

- Ma'iswati Hani, Karlimah, & Ika Fitri Apriani. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran pada Materi Pecahan Senilai di Kelas IV Sekolah Dasar. *Syntax Idea*, 6(3), 1355–1372. <https://doi.org/10.46799/syntax-idea.v6i3.3109>
- Muhammad Aminullah, Heri Susanto, Dewicca Fatma Nadilla, & Fitri Mardiani. (2025). Challenges and Strategies of History Teachers in Utilizing Digital Learning Media: A Case Study at SMKN 1 Banjarmasin. *JURNAL PENDIDIKAN IPS*, 15(3), 751–758. <https://doi.org/10.37630/jpi.v15i3.3257>
- Niam, A. U., & Lestari, P. (2025). Edpuzzle: Transformasi Pembelajaran SKI Berbasis Video di Madrasah Ibtidaiyah Kabupaten OKU Timur. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 7(1), 10–14. <https://doi.org/10.30599/mem4xg88>
- Refina Maylanda, Adrias Adrias, & Salmaini Safitri Syam. (2025). Optimalisasi Pembelajaran Sejarah di Sekolah Dasar Melalui Metode Interaktif dan Kreatif: Tinjauan Pustaka. *Katalis Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika*, 2(2), 32–40. <https://doi.org/10.62383/katalis.v2i2.1437>
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). *Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. Pedagogik: Jurnal Pendidikan dan Riset*, 2(2), 86-93.
- Sutimin, L. A., Susanto, H., Maulana, W. I., & Wijayanti, F. (2025). Pembelajaran Sejarah Lokal Berbasis Pendekatan Edutainment. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 4(3) 359-370. <https://doi.org/10.18860/dsjpips.v4i3.17807>
- Vebrianto, R., & Anwar, A. (2025). Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII MTsN 1 Bengkalis: Analisis Kesulitan Siswa dalam Memahami Materi dan Solusinya. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 8(2) 937-951. <https://doi.org/10.30605/jsgp.8.2.2025.6319>
- Vivia Febbrilian Agrifina & Vinka Vrisilia, et al. (2024). Tinjauan Pustaka: Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 12(2) 261-270. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol12issue2year2024>
- Widiastari, N. G. A. P., & Puspita, R. D. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Inpres 2 Nambaru. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(4), 215–222. <https://doi.org/10.51878/elementary.v4i4.3519>
- Zulfikhar, R., Mustofa, M., Hamidah, E., Sapulete, H., Wilson Sitopu, J., & Nurmalia Sari, M. (2024). Dampak Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Terhadap Prestasi Akademis Mahasiswa Perguruan Tinggi. *Journal on Education*, 6(4), 18381–18390. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.5787>