



PENGEMBANGAN BAHAN AJAR FIKIH

BERBANTU APLIKASI EDPUZZLE

Sebagai Strategi Meningkatkan
Hasil Belajar Siswa



Ashfiyatul Untsa, M.Pd.

UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA
NOMOR 28 TAHUN 2014
TENTANG HAK CIPTA

PASAL 113
KETENTUAN PIDANA
SANKSI PELANGGARAN

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
3. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR
FIKIH BERBANTU APLIKASI
EDPUZZLE

Sebagai Strategi Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Ashfiyatul Untsa, M.Pd.



PENGEMBANGAN BAHAN AJAR FIKIH
BERBANTU APLIKASI *EDPUZZLE*
Sebagai Strategi Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

*Diterbitkan pertama kali dalam bahasa Indonesia
oleh Penerbit Global Aksara Pers*

ISBN: 9786342801734

ix + 72 hal; 14,8 x 21 cm

Cetakan Pertama, September 2026

copyright ©2026 Global Aksara Pers

Penulis : Ashfiyatul Untsa, M.Pd.
Penyunting : Muhammad Basyrul Muvid
Desain Sampul : Arum Nur Laili
Layouter : Heppy Agustina

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini dengan bentuk dan cara apapun tanpa izin tertulis dari penulis dan penerbit.

Diterbitkan oleh:



CV. Global Aksara Pers
Anggota IKAPI, Jawa Timur, 2021,
No. 282/JTI/2021
Jl. Wonocolo Utara V/18 Surabaya
+628977416123/+628573269334
globalaksarapers@gmail.com

Prakata Penulis

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga buku yang berjudul *Pengembangan Bahan Ajar Fikih Berbantu Aplikasi Edpuzzle sebagai Strategi Meningkatkan Hasil Belajar Siswa* dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad Saw., keluarga, sahabat, dan seluruh umatnya yang istiqamah meneladani ajaran beliau hingga akhir zaman.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam dunia pendidikan. Transformasi digital menuntut guru untuk terus berinovasi dalam merancang pembelajaran yang mampu menjawab kebutuhan peserta didik abad ke-21. Pembelajaran tidak lagi berorientasi pada penyampaian materi semata, melainkan harus mampu membangun pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, kreatif, dan bermakna melalui pemanfaatan berbagai media serta teknologi digital.

Dalam konteks pembelajaran Fikih, tantangan yang dihadapi tidak hanya berkaitan dengan penguasaan materi keislaman, tetapi juga bagaimana guru mampu menyajikan materi tersebut secara menarik sehingga mudah dipahami, dipraktikkan, dan diinternalisasi dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui pengembangan bahan ajar berbasis media digital

yang memadukan video interaktif, asesmen formatif, serta aktivitas belajar yang mendorong partisipasi aktif peserta didik. Aplikasi Edpuzzle menjadi salah satu alternatif inovatif karena memungkinkan guru menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif melalui integrasi video, pertanyaan, refleksi, dan evaluasi dalam satu platform.

Buku ini disusun sebagai referensi sekaligus panduan praktis bagi guru, siswa, dan praktisi, orang tua bahkan generasi muda serta semua kalangan dalam mengembangkan bahan ajar Fikih berbasis teknologi. Materi yang disajikan meliputi konsep dasar bahan ajar, teori pembelajaran digital, karakteristik aplikasi Edpuzzle, tahapan pengembangan media, implementasi dalam pembelajaran Fikih, strategi evaluasi hasil belajar, hingga contoh penerapan yang dapat langsung diadaptasi dalam proses pembelajaran di sekolah maupun madrasah.

Penulis berharap buku ini dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya mata pelajaran Fikih. Kehadiran teknologi hendaknya tidak dipandang sebagai pengganti peran guru, melainkan sebagai sarana untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif, efisien, dan menarik.

Besar harapan penulis agar buku ini dapat menjadi salah satu referensi yang bermanfaat dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, sekaligus mendorong lahirnya berbagai inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang relevan dengan perkembangan zaman.



Semoga segala kontribusi tersebut menjadi amal kebajikan yang mendapat balasan terbaik dari Allah Swt. Akhirnya, semoga buku ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, memperkaya khazanah ilmu pengetahuan, serta menjadi inspirasi bagi para pendidik untuk terus berinovasi dalam mengembangkan pembelajaran Fikih yang interaktif, berkualitas, dan berorientasi pada peningkatan hasil belajar siswa.

Surabaya, Agustus 2026

Penulis

Daftar Isi

Prakata Penulis.....	v
Daftar Isi.....	viii
BAB I.....	1
Mengenal Bahan Ajar Berbasis Digital	1
BAB II	12
Kerangka Bahan Ajar dalam Pembelajaran Digital	12
Pengertian Bahan Ajar	12
Fungsi Bahan Ajar	13
Manfaat Bahan Ajar.....	13
Keunggulan Bahan Ajar.....	14
Keterbatasan Bahan Ajar	15
Pengembangan Bahan Ajar Fikih	15
BAB III.....	28
Pembelajaran Digital dengan Edpuzzle.....	28
Pengertian Aplikasi Edpuzzle	28
Manfaat Aplikasi Edpuzzle.....	30
Keunggulan Aplikasi Edpuzzle.....	31
Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi Edpuzzle	32
BAB IV.....	33
Mengenal Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran	33
Pengertian Hasil Belajar.....	33
3 Ranah Dalam Hasil Belajar.....	35
BAB V	37
Bahan Ajar Fikih Berbantu Aplikasi Edpuzzle	37
Bahan Ajar Fikih Berbantu Aplikasi Edpuzzle	37

Desain konsep	40
BAB VI.....	50
Bahan Ajar Berbantu Aplikasi Edpuzzle dalam	
Membantu Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	50
Daftar Pustaka	62
Biografi Penulis.....	70

