

PELATIHAN *EDPUZZLE* SEBAGAI *INTERACTIVE TEACHING MEDIA* DI SMART INDONESIA

Destina Kasriyati¹, Yesi Novitasari², Suharni³

¹Universitas Lancang Kuning, Indonesia

² Universitas Lancang Kuning, Indonesia

³ Universitas Lancang Kuning, Indonesia

Jl. Yos Sudarso KM 8, Rumbai, Pekanbaru- Riau

destina@unilak.ac.id

Abstract: *Teachers are still unable to fully control the entire multimedia-based learning process. This is due to the minimum learning management system (LMS) development training followed by teachers in the school. Training organized by policy organizers can often only be followed by one teacher from each school. Taking into account the problems faced by the partners, the community dedication team has provided Edpuzzle training as an interactive learning resource at the partner schools. The event was conducted and attended by seven participants, namely, the teachers of the partner schools. The results of this activity have positive benefits and get a good response from the teachers. In addition to the training results, there was an increase in the participants' knowledge about the Edpuzzle.*

Keywords: *Training, Edpuzzle, Interactive teaching media*

Abstrak: *Guru masih belum mampu mengendalikan seluruh proses pembelajaran berbasis multimedia secara penuh. Hal ini dikarenakan minimnya pelatihan pengembangan learning management system (LMS) yang diikuti oleh guru di sekolah. Pelatihan yang diadakan oleh penyelenggara kebijakan seringkali hanya dapat diikuti oleh satu guru saja dari tiap-tiap sekolah. Mempertimbangkan permasalahan yang dihadapi oleh mitra, maka tim pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah memberikan pelatihan berupa Edpuzzle sebagai Sumber Pembelajaran Interaktif di Sekolah mitra. Kegiatan ini telah dilaksanakan dan dihadiri oleh 7 peserta, yakni Guru-guru sekolah mitra. Hasil dari kegiatan ini memiliki manfaat yang positif dan mendapatkan respon yang baik oleh para guru. Selain itu hasil pelatihan bahwa ada peningkatan pengetahuan peserta tentang Edpuzzle.*

Kata kunci: *Pelatihan, Edpuzzle, Interactive Teaching media*

Pendidikan di era digital dipengaruhi oleh revolusi industri 4.0, yaitu bagaimana pendidikan menggunakan teknologi digital lebih banyak dalam proses pembelajaran. Ini adalah isu yang banyak diperdebatkan, termasuk di Indonesia (Surani, 2019). Sebagai pelaku pendidikan, guru memiliki peranan yang penting dan luar biasa besar di era ini. Guru dituntut mampu mempersiapkan peserta didik sebagai pribadi yang unggul dan berdaya saing tinggi. Hal ini mau tidak mau memaksa para guru untuk bisa menerapkan ilmu dan

mengembangkan kemampuan mereka secara penuh demi menjawab tantangan tersebut. Guru sebagai pribadi yang ditiru dan digugu hendaknya telah pula membekali diri dengan berbagai macam kecapakan dan melek terhadap teknologi demi menunjang tugas mengajarnya.

Pada prinsipnya, guru memiliki tanggung jawab yang besar dalam proses pembelajaran. Dimana guru harus sepenuhnya menyadari bahwa pembelajaran sebaiknya dilaksanakan dengan menggunakan metode yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, kreatif, menantang dan memotivasi peserta didik. Sedangkan seorang guru itu sendiri diharapkan memiliki kecakapan dalam melaksanakan kegiatan atau proses belajar mengajar dengan penguasaan materi pelajaran, ketepatan atau kecakapan pemilihan penggunaan materi mengajar, ketepatan pemilihan metodologi dan media serta sumber belajar hingga menyiapkan alat evaluasi yang efektif.

Selanjutnya efektivitas pembelajaran juga berhubungan dengan kompetensi yang berupa kemampuan menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran penunjang persiapan serta pelaksanaan tugas sebagai guru. Untuk itu, guru yang profesional memerlukan pemahaman yang luas tidak hanya melulu dalam hal kompetensi disiplin ilmu saja, melainkan juga mengenai kecakapan lain yang mendukung profesinya. Dalam hal ini, pemanfaatan dan pengembangan media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri harus bisa dikuasai oleh seorang guru. Media yang menarik dan tepat guna yang berhasil dimanfaatkan dan dikembangkan dalam proses pembelajaran secara tepat guna pastinya akan memiliki dampak positif yang akan sangat berpotensi meningkatkan mutu pendidikan.

Sejalan dengan hasil kegiatan yang dilakukan oleh Andriani, R., & Kasriyati, D. (2018) bahwa kegiatan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia bagi guru Sekolah Dasar di kecamatan Rumbai, hasilnya adalah peserta mengatakan bahwa program ini sangat berguna dan mampu memotivasi mereka untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam mengembangkan dan menggunakan multimedia sebagai media pembelajaran di kelas. Oleh sebab itu pengusul optimis dapat melakukan kegiatan ini dengan tujuan akan memberikan manfaat sehingga memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan. Kemudian kegiatan ini juga dilakukan oleh Kurniawan et al., (2017) dengan tema Pengembangan Media Animasi Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Sekecamatan Rumbai Kota Pekanbaru, dengan hasil bahwa guru-guru sebelumnya tidak memiliki kompeten dalam memanfaatkan teknologi animasi, tetapi setelah diberikan pelatihan para guru termotivasi untuk menerapkan proses pembelajaran dengan media teknologi berupa animasi. Berdasarkan kegiatan yang telah

dilakukan oleh Kasriyati et al., 2023) yaitu sosialisasi edpuzzle sebagai sumber pembelajaran interaktif yang dilakukan di sekolah menengah atas bahwa memiliki hasil yang positif dan respon yang baik dari guru-guru sekolah mitra.

Permasalahan Mitra

Mitra memiliki potensi yang cukup besar berperan serta dalam menciptakan manusia terdidik yang unggul. Oleh sebab itu, tim pengusul mencoba menggali informasi mengenai kebutuhan pengembangan kompetensi guru yang dapat menunjang tugas mereka dalam menciptakan manusia terdidik yang unggul. Berdasarkan hasil survey awal yang telah dilakukan terhadap sejumlah guru, maka dapat diperoleh informasi bahwa dalam praktik pembelajaran sehari-hari para guru seringkali menemukan kendala-kendala yang menjadi tantangan tersendiri bagi mereka.

Adapun kendala yang ditemui adalah masalah klasik dalam proses pendidikan kebanyakan. Yaitu kurang variatifnya metode, strategi, dan media yang dapat digunakan oleh para guru tersebut. Selain itu guru-guru masih kurang pengetahuan tentang pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran online. Keterbatasan kemampuan dalam pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran online yang menarik. Sehingga para guru di sekolah mitra lebih cenderung menerapkan model pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang minim dan tidak memanfaatkan internet dengan baik. Berikut ini gambaran kondisi proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru-guru di sekolah mitra. Pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana dengan memanfaatkan media yang ada di lingkungan sekolah

2. Solusi yang Ditawarkan

Berdasarkan pertimbangan tersebut, tim dosen (pengusul IbM) menawarkan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi oleh para guru –guru SMA Smart Indonesia kecamatan Rumbai kota Pekanbaru melalui kegiatan pelatihan eddpuzzle sebagai *interactive teaching media*.

METODE

Adapun langkah-langkah yang telah dan akan dilakukan dalam kegiatan bagi Masyarakat) ini seperti yang tersebut dibawah ini:

- a. Penggalan informasi awal melalui komunikasi mengenai kebutuhan mitra terhadap pengembangan kompetensi dan profesionalitas guru yang selanjutnya akan ditindaklanjuti

- dengan survey lapangan dan penandatanganan kerjasama kegiatan IbM.
- b. Persiapan materi pelatihan berupa sumber Edpuzzle sebagai media pembelajaran Interactive
 - c. Memberikan pengetahuan tentang pemanfaatan Edpuzzle sebagai media pembelajaran interactive
 - d. Monitoring ketuntasan pemanfaatan Edpuzzle sebagai media pembelajaran Interaktif,
- Berikut ini mekanisme secara jelas dapat digambarkan di bawah ini:

1. Mekanisme Pelaksanaan Kegiatan

Adapun mekanisme pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat ini memiliki beberapa langkah yang terdiri dari 4 tahapan kegiatan; perencanaan, pelaksanaan, monitoring kegiatan, dan evaluasi. Di mana mekanisme kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini akan dijelaskan secara terperinci dalam diagram dibawah ini:

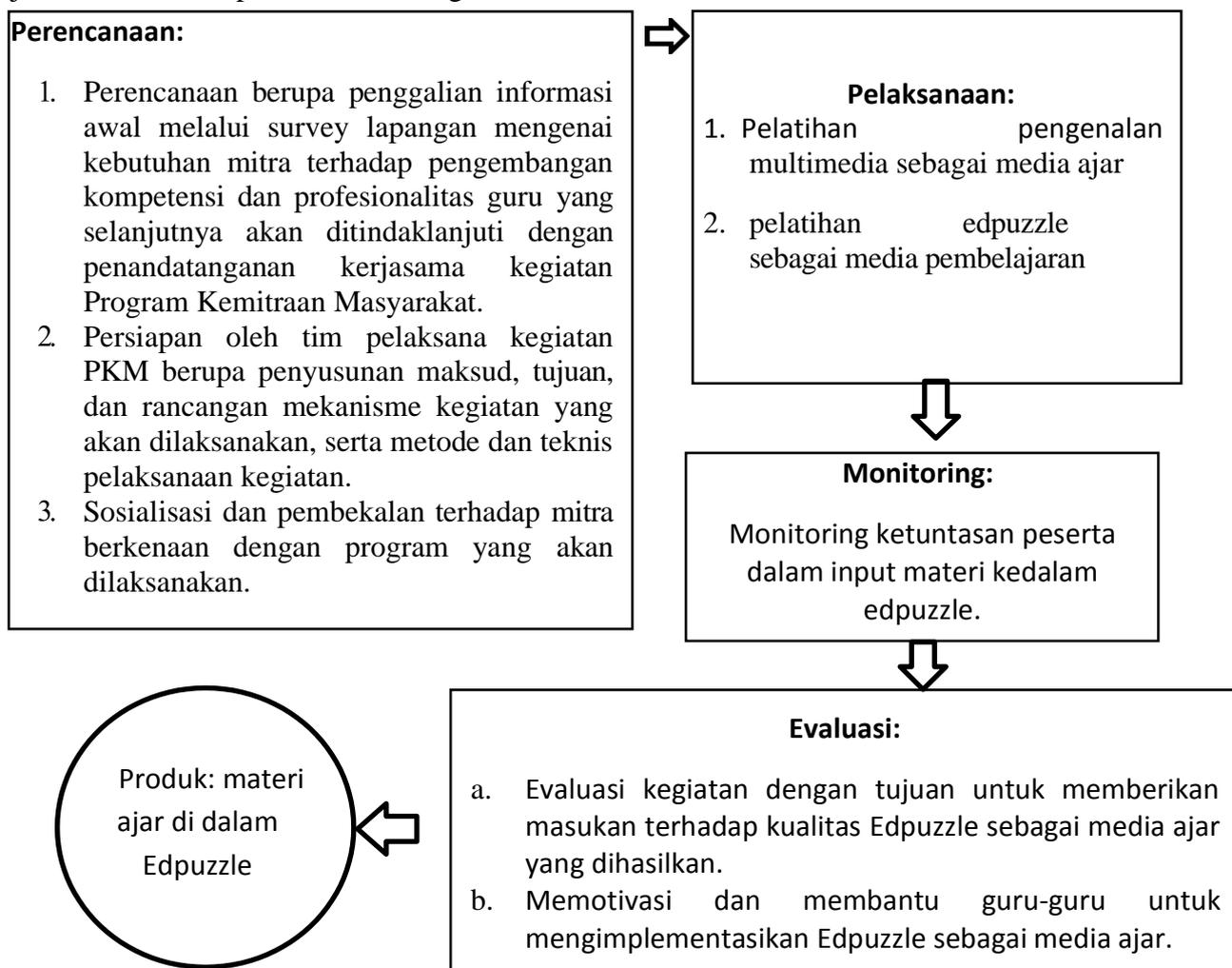


Diagram 1. Mekanisme Kegiatan PKM Sosialisasi *Edpuzzle* sebagai sumber media pembelajaran Interaktif

HASIL PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan judul “Pelatihan *Edpuzzle* sebagai Sumber Pembelajaran Interaktif di Sekolah SMA Smart Indonesia Pekanbaru” merupakan salah satu rangkaian kegiatan lanjutan dalam pemanfaatan media digital berupa *Edpuzzle* dalam dunia Pendidikan. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran dalam era teknologi informasi dan komunikasi. Setelah mengikuti kegiatan pengabdian ini, guru diharapkan menjadi terampil dan kreatif dalam membuat quiz dengan menggunakan *Edpuzzle* sebagai salah satu system penilaian online.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah dilaksanakan pada tanggal 14 Oktober 2023 di SMA Smart Indonesiadan diikuti oleh sebanyak 7 orang guru aktif sebagai pengajar. Kegiatan ini dibagi dalam 2 sesi. Pada sesi pertama, peserta diberikan wawasan terkait dengan jenis-jenis evaluasi pembelajaran yang dapat diselenggarakan untuk memperoleh informasi terkait dengan perkembangan proses atau hasil belajar siswa salah satunya adalah terkait dengan evaluasi atau beragam tes online yang berkembang di era revolusi industry 4.0 ini. Tahapan selanjutnya, peserta kegiatan secara langsung melakukan simulasi *Eduzzle secara online*. *Edpuzzle* adalah *website* yang dapat membantu guru dalam memilih video, kemudian mengedit, memotong, merekam suara, dan menambahkan pertanyaan.

a. Sesi Pertama

Kegiatan sesi pertama diawali dengan memberikan pre-test pada peserta. Pre-test ini bertujuan untuk mengetahui wawasan atau pengetahuan awal peserta terkait dengan salah satu aplikasi yang menyediakan quiz-quiz yang sudah tersedia di system. Kemudian mensosialisasikan penggunaan *Edpuzzle* yang ada di *website*. Tidak hanya itu, guru-guru juga diberikan informasi terkait dengan digitalisasi system pembelajaran khususnya fitur-fitur yang ada di dalam *Edpuzzle* yang dapat dilakukan secara online sehingga dapat menghemat *budget* percetakan soal serta quiz yang diberikan guru tidak menjadi kegiatan yang membosankan ketika mengerjakannya.

Selama sesi berlangsung, peserta kegiatan tampak serius dalam mengikuti kegiatan ini. Peserta kegiatan terlihat beberapa kali melontarkan pertanyaan terkait dengan sosialisasi *Edpuzzle* yang dapat dilakukan oleh para guru.

Pelaksanaan sosialisasi *Edpuzzle* menjadi sebuah pilihan yang cukup menarik bagi pihak sekolah mitra karena guru dengan mudah membuat pertanyaan dan soal. Namun untuk menerapkannya guru-guru di sekolah mitra mengaku butuh proses yang tidak sebentar

khususnya dalam hal meningkatkan keterampilan mereka dalam mengelola *platform* dan media-media digital yang dapat mendukung terlaksananya system evaluasi online tersebut.

b. Sesi Kedua

Kegiatan pada sesi kedua adalah berupa sosialisasi dengan simulasi langsung tentang penggunaan *Edpuzzle*. Simulasi tentang cara editing, memotong, merekam suara, dan menambahkan pertanyaan di dalam *edpuzzle*. *Edpuzzle* yang tersedia di website memudahkan guru untuk mengembangkan soal-soal mata pelajaran yang diampu, sehingga mendukung terlaksananya evaluasi pembelajaran tidak lagi mengandalkan kertas dan pena. Berbagai fitur dapat diaktifkan dalam pembuatan soal online dengan menggunakan *Edpuzzle* ini seperti “video”. Berikut ini Langkah-langkah pemanfaatan *Edpuzzle*.

1. Setelah kita masuk ke *edpuzzle.com* kemarin (ditulisan TAG 19) dan sudah login
2. Klik get started
3. Anda pilih I’m a Teacher (pilihan untuk siswa I’m a Students)
4. Klik Sign with Google atau jika telah memiliki akun bisa langsung klik Sign with *Edpuzzle*
Kalau saya lebih suka menggunakan akun gmail yang ada.
5. Jika anda baru menggunakannya maka content anda belum terisi, jika pernah menggunakannya akan ada video yang pernah anda buat sebelumnya.
6. Lihat ke sebelah kanan atas layar komputer anda, ketika kita ingin membuat video klik **Add Content**
9. Anda juga dapat mengklik my class, menambahkan kelas anda atau meletakkan video yang anda buat di google classroom.

Setelah *Edpuzzle* dalam fitur Video selesai dikembangkan, maka link *edpuzzle* bisa dikirimkan ke mahasiswa untuk mengisi soal-soal yang ada di dalam *Edpuzzle*.

Evaluasi Kegiatan

Pemberian lembar pretest dan posttest merupakan bentuk evaluasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan. Teknik evaluasi dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa tes kemampuan konsep. Adapun hasil evaluasi tersebut disajikan dalam table di bawah ini.

Tabel 1. Rata-rata Pre test pemahaman peserta tentang Edpuzzle

	Indikator	Persentase	
		Iya	Tidak
1	Peserta menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi dalam mengajar	98	2

2	Peserta pernah mendengar website <i>Edpuzzle</i>	34	66
3	Peserta mengetahui kegunaan media pembelajaran <i>Edpuzzle</i>	2	98
4	Peserta memahami aplikasi <i>Edpuzzle</i>	2	98
5	Fitur yang tersedia di <i>Edpuzzle</i> mudah dipahami	2	98
6	Fitur yang tersedia di <i>Edpuzzle</i> menarik	11	89
7	Langkah-langkah mengembangkan Quiz yang ada dalam <i>Edpuzzle</i> mudah dipahami	2	98
	rata-rata	22	78

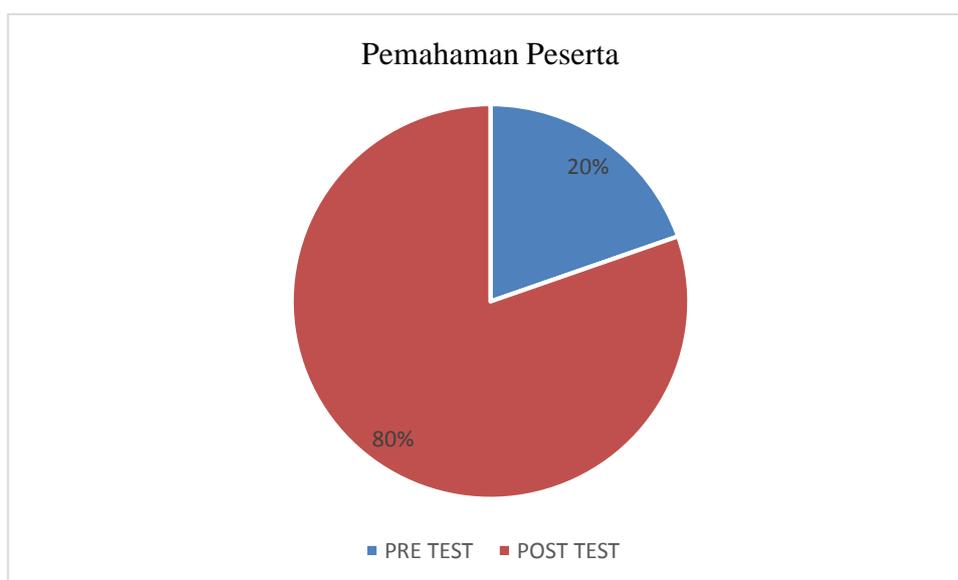
Tabel 2 menerangkan bahwa hampir seluruh peserta menggunakan teknologi dalam mengajar yaitu 98%. Artinya peserta sudah memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Namun sebanyak 98 % peserta belum mengetahui *Edpuzzle* dapat digunakan sebagai media pembelajaran, bahkan ada peserta yang belum pernah mendengar *Edpuzzle* yaitu sebanyak 66% dan hanya 2% yang mengetahui *Edpuzzle* dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Sehingga peserta tidak mengetahui fitur yang tersedia mudah dipahami karena peserta belum pernah menggunakannya. Peserta menggunakan media pembelajaran seperti WhatsApp group, powerpoint, liveworksheet dan Google Classroom. Oleh karena itu peserta belum mengetahui *Edpuzzle* sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat memudahkan guru dalam membuat quiz yaitu dengan rata-rata 78% peserta tidak mengetahui, sementara 22% mengetahui *edpuzzle* tetapi belum menggunakan sebagai alat pembelajaran.

Tabel 2. Rata-rata Post- test pemahaman peserta tentang *Edpuzzle*

	Indikator	Persentase	
		Iya	Tidak
1	Peserta menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dalam mengajar	98	2
2	Peserta pernah mendengar aplikasi <i>Edpuzzle</i>	34	66
3	Peserta mengetahui kegunaan media pembelajaran <i>Edpuzzle</i>	100	0
4	Peserta memahami aplikasi <i>Edpuzzle</i>	100	0
5	Fitur yang tersedia di <i>Edpuzzle</i> mudah dipahami	100	0
6	Fitur yang tersedia di <i>Edpuzzle</i> menarik	100	0

7	Langkah-langkah mengembangkan Quiz yang ada dalam Edpuzzle mudah dipahami	100	0
	rata- rata	90	10

Table 2 menunjukkan bahwa pemahaman dalam menggunakan Edpuzzle meningkat setelah diberi pelatihan oleh Tim pengabdian yaitu sebesar dari 22% ke 90% , sehingga ada peningkatan sebesar 68% sehingga pelatihan ini memiliki manfaat yang positif bagi peserta untuk meningkatkan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi yang saat ini sedang berkembang.



Grafik 1. Peningkatan Pengetahuan Guru dalam Menggunakan Edpuzzle

Diagram 1 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pengetahuan dari nilai 22 % menjadi 89 % . Artinya terdapat peningkatan pemahaman peserta dalam pelatihan edpuzzle yaitu sebesar 67% . Pada akhir kegiatan dilakukan angket respon penilaian terhadap kegiatan yaitu seluruh peserta menilai kegiatan ini sangat bermanfaat untuk mereka dalam meningkatkan kinerja sebagai guru. Kegiatan ini dapat didukung dengan saran dan prasarana yang tersedia di sekolah. Oleh sebab itu mereka berharap kegiatan sejenis ini dapat diberikan kembali kepada peserta agar peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia khususnya guru di SMA Smart Indonesia dapat mereka wujudkan.

SIMPULAN

Dari kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa pelatihan edpuzzle yang melibatkan para guru sangat bermanfaat dan memiliki nilai positif karena terdapat peningkatan pemahaman peserta selama mengikuti pelatihan. Hal ini sesuai dengan

tuntutan zaman dimana, guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengelola fitur platform pembelajaran khususnya dalam pemberian soal dan quiz. Quiz online dapat diselenggarakan untuk mempermudah kinerja guru. Berbagai fitur quiz online dapat diatur sesuai dengan keinginan guru dan tentunya hal ini dapat mempermudah proses pelaksanaan evaluasi atau tes. *Edpuzzle* merupakan salah satu platform pembelajaran yang dapat digunakan secara gratis dan memiliki fitur-fitur yang cukup mumpuni untuk mendukung terselenggaranya proses evaluasi setelah materi pembelajaran selesai.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih, penulis sampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat, Universitas Lancang Kuning yang telah membantu secara finansial dalam pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Andriani, R., & Kasriyati, D. (2018). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Gerlach & Elly. 1980. *Teaching and Media*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Kasriyati, D., Andriani, R., & Herdi, H. (2023). Sosialisasi Edpuzzle Sebagai Sumber Pembelajaran Interaktif. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 6(1), 140–147.
- Kurniawan, K., Andriani, R., & Kasriyati, D. (2017). Pengembangan Media Animasi Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Sekecamatan Rumbai Kota Pekanbaru. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 68–73.
- Kurniawan, K., Andriani, R., & Kasriyati, D. (2019). Pengembangan Media Animasi Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Sekecamatan Rumbai Kota Pekanbaru. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 68-93.
- Multimedia bagi Guru Sekolah Dasar (SD) Kecamatan Rumbai Kota Pekanbaru Provinsi Riau. *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(2), 119-126.
- Natasya, Eka Putri Utami. 2015. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Didapat dari: <http://ekanatasya999.blogspot.co.id/2015/06/media-pembelajaran-berbasis-multimedia-9.html>
- Surani, D. (2019). Studi literatur: Peran teknolog pendidikan dalam pendidikan 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 456–469.
- Soedijarto. 2013. Profesionalisme Guru (Pendidik) Dalam Era Globalisasi, Implikasi, Peluang dan Tantangannya. Sumber: Soedijarto. 2013. *Profesionalisme Guru (Pendidik) Dalam Era Globalisasi, Implikasi, Peluang dan Tantangannya*. Didapat dari: www.ispi.or.id/2013/11/21/profesionalisme-guru-pendidik-dalam-era-globalisasi-implikasi-peluang-dan-tantangannya/