

## PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *EDPUZZLE* BAGI PENDIDIK SE-KABUPATEN MUSI BANYUASIN

Dina Octaria<sup>1</sup>, Destiniar<sup>2</sup>, Misdalina<sup>3</sup>, Asnurul Isroqmi<sup>4</sup>, Allen Marga Retta<sup>5</sup>

Universitas PGRI Palembang<sup>1,2,3,4,5</sup>

Email: [dinaoctaria@gmail.com](mailto:dinaoctaria@gmail.com)<sup>1</sup>, [destiniarpgri@yahoo.co.id](mailto:destiniarpgri@yahoo.co.id)<sup>2</sup>, [misdalina@univpgri-palembang.ac.id](mailto:misdalina@univpgri-palembang.ac.id)<sup>3</sup>,  
[asnurul@gmail.com](mailto:asnurul@gmail.com)<sup>4</sup>, [allenmargaretta1@gmail.com](mailto:allenmargaretta1@gmail.com)<sup>5</sup>

### Abstrak

Kemajuan teknologi informasi di era 4.0 telah memberikan banyak perubahan, khususnya pada bidang pendidikan. Perkembangan teknologi yang sangat pesat ini tentunya tidak akan membuat pendidik merasa kesulitan dalam menyediakan bahan ajar yang menarik. Namun, berdasarkan wawancara yang dilakukan diperoleh informasi bahwa pendidik masih kurang memahami teknologi ataupun aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pendidik dapat membuat pembelajaran interaktif berupa video pembelajaran yang dapat dikontrol penggunaannya oleh pendidik, yaitu dengan menggunakan aplikasi *edpuzzle*. Kegiatan ini bertujuan: (1) untuk mengenalkan *edpuzzle* sebagai media pembelajaran interaktif sekaligus meningkatkan keterampilan pendidik dalam membuat media pembelajaran interaktif, (2) untuk memberikan bimbingan bagi pendidik dalam membuat media pembelajaran interaktif *edpuzzle*. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pelatihan dan praktik, dengan pengumpulan data berupa angket. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa selama proses pelatihan peserta aktif dan antusias, materi yang disampaikan oleh narasumber jelas dan mudah diikuti peserta, dengan persentase sebesar 84%. Pelaksanaan pelatihan secara keseluruhan dinilai sangat baik oleh peserta, ditunjukkan dengan skor sebesar 88%.

**Kata kunci:** Pelatihan, Media Pembelajaran Interaktif, *Edpuzzle*

### TRAINING IN MAKING *EDPUZZLE* INTERACTIVE LEARNING MEDIA FOR EDUCATORS ALL MUSI BANYUASIN DISTRICT

#### Abstract

*Advances in information technology in the 4.0 era have made many changes, especially in the field of education. This very rapid technological development certainly will not make educators feel difficult in providing interesting teaching materials. However, based on interviews conducted, information was obtained that educators still did not understand technology or applications that could be used in learning. To overcome these problems, educators can make interactive learning in the form of learning videos that can be controlled by educators, namely by using the *edpuzzle* application. This activity aims: (1) to introduce *edpuzzle* as an interactive learning media while at the same time increasing the skills of educators in making interactive learning media, (2) to provide guidance for educators in making *edpuzzle* interactive learning media. The method used in this activity is training and practice, with data collection in the form of a questionnaire. The results of the implementation*

*show that during the training process the participants were active and enthusiastic, the material presented by the resource person was clear and easy for the participants to follow, with a percentage of 84%. The training implementation as a whole was considered very good by the participants, indicated by a score of 88%.*

**Keywords:** *training, interactive learning media, edpuzzle*

## **PENDAHUUAN**

Kemajuan teknologi informasi di era 4.0 telah memberikan banyak perubahan, khususnya pada bidang pendidikan. Kemajuan teknologi merupakan sesuatu yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan, karena kemajuan teknologi akan terus berkembang sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Untuk menghadapi kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan pada abad ke-21, UNESCO melalui jurnal “*The International Commission on Education for the Twenty First Century*” merekomendasikan pendidikan yang berkelanjutan (seumur hidup) yang dilaksanakan berdasarkan empat pilar proses pembelajaran, yaitu: *learning to know* (belajar untuk menguasai pengetahuan), *learning to do* (belajar untuk mengetahui keterampilan), *learning to be* (belajar untuk mengembangkan diri), dan *learning to live together* (belajar untuk hidup bermasyarakat) (Jamun, 2018). Untuk dapat mewujudkan empat pilar pendidikan tersebut, pendidik dituntut

untuk menguasai dan mampu menerapkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran.

Pendidik tidak hanya harus mampu dan menguasai teknologi, namun juga dituntut harus lebih kreatif dalam menyiapkan bahan ajar dengan memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran tetap berlangsung secara baik (A, Suwardiyanto, Yuliandoko, & Arief W, 2017). Pendidik yang mengerti penggunaan media pembelajaran dengan media berbasis teknologi informasi akan sangat berguna dalam proses pembelajaran. Karakteristik media yang digunakan akan lebih praktis, efektif, dan efisien serta memungkinkan ketercapaian target dan tujuan pembelajaran (Novitasari, Sari, & Miftah, 2020). Hal ini diperkuat dengan penelitian Eyler dan Giles (Muhson, 2010) yang membuktikan bahwa keefektifan pembelajaran dipengaruhi oleh media yang digunakan pendidik.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini tentunya tidak sulit bagi pendidik dalam menyediakan bahan

ajar yang menarik. Namun, sampai saat ini media pembelajaran interaktif belum berkembang dengan optimal. Berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap pendidik di Kabupaten Musi Banyuasin diketahui bahwa selama masa pandemi sebagian besar pendidik menggunakan aplikasi media sosial seperti *WhatsApp* sebagai media dalam memberikan materi pembelajaran, hal ini dikarenakan pendidik kurang memahami teknologi ataupun aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Namun sebagian ada yang menggunakan *google classroom*. Kendala yang sering dihadapi para pendidik yaitu kurang menguasai teknologi untuk mengembangkan media interaktif (Setiawan & Purnomo, 2016), serta kesulitan dalam menemukan sumber atau media pembelajaran yang tepat dan memiliki keefektifan yang tinggi (Lestari & Wirasty B, 2019).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pendidik dapat membuat pembelajaran interaktif berbasis media pembelajaran audio-visual. Media pembelajaran audio-visual sering disebut juga pembelajaran dengan video. Kelebihan dari pembelajaran menggunakan video yaitu peserta didik memiliki waktu yang lebih fleksibel dalam belajar, video mudah diakses dan dapat diulang-ulang jika ada bagian yang tidak dipahami.

Video Pembelajaran tidak hanya memiliki kelebihan, namun memiliki kekurangan yaitu salah satunya pendidik kesulitan mengontrol apakah video yang dibagikan ke peserta didik ditonton secara utuh atau ada bagian yang dilewati. Jika ada bagian yang dilewati, tentu akan mengurangi keefektifan pembelajaran dengan video. Agar pembelajaran dengan video dapat terkontrol dengan baik oleh pendidik, maka diperlukan suatu platform yang memiliki fitur mencegah video dilewati dan menganalisis bagaimana pembelajaran dengan video yang dilakukan peserta didik. Salah satu platform yang memiliki fitur tersebut adalah *Edpuzzle*.

*Edpuzzle* merupakan platform pembelajaran audio-visual yang memungkinkan pendidik untuk memilih video, mengedit, memotong dan merekam suara serta menambahkan pertanyaan-pertanyaan di dalam video (Qadriani, Hartati, & Dewi, 2021). *Edpuzzle* membuat kegiatan menonton video pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Hasil penelitian Achmad, Ganiati & Kur'aeni (2021) menyatakan bahwa *Edpuzzle* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, maka tim Pengabdian kepada Masyarakat Program Studi Pendidikan Matematika Universitas PGRI Palembang merasa perlu untuk melakukan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *edpuzzle* bagi pendidik se-Kabupaten Musi Banyuasin. Adapun tujuan kegiatan ini adalah : (1) untuk mengenalkan *edpuzzle* sebagai media pembelajaran interaktif sekaligus meningkatkan keterampilan pendidik dalam membuat media pembelajaran interaktif, (2) untuk memberikan bimbingan bagi pendidik dalam membuat media pembelajaran interaktif *edpuzzle*.

#### **METODE KEGIATAN PKM**

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dilaksanakan di SMA Negeri 1 Sekayu Musi Banyuasin dari tanggal 10 Oktober – 10 November 2022 secara luring dan daring, yang diikuti sebanyak 48 pendidik yang berasal dari SMA/MA/SMK se-Kabupaten Musi Banyuasin. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pelatihan dan praktik pembuatan media pembelajaran interaktif yang terdiri dari tiga langkah, yaitu persiapan, pelaksanaan pelatihan (terdiri dari penyajian materi, penugasan praktik, serta refleksi), dan penutupan.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan untuk mengatasi permasalahan kesulitan pendidik dalam membuat media pembelajaran interaktif dengan melalui tiga langkah, yaitu :

##### **1. Persiapan**

Tahap persiapan merupakan tahap awal sebelum pelaksanaan PkM. Dalam tahap ini ada beberapa hal yang dilakukan, yaitu melakukan koordinasi internal dan eksternal oleh Tim dengan Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Sekayu Musi Banyuasin terkait permasalahan yang dihadapi pendidik di Kabupaten Musi Banyuasin, khususnya SMA Negeri 1 Sekayu Musi Banyuasin dan solusi yang ditawarkan. Pada saat koordinasi, dilakukan juga penentuan dan rekrutmen peserta pelatihan. Selanjutnya pada tahap ini dilakukan pembuatan instrumen PkM seperti materi *edpuzzle* sebagai pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi, pembuatan angket, lembar presensi dan *link* pengumpulan tugas pelatihan.

##### **2. Pelaksanaan Pelatihan**

Tahap ini merupakan tahap pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *edpuzzle*. Pelaksanaan pelatihan terdiri dari penyajian materi dan penugasan praktik.

### a. Penyajian Materi

Penyajian materi dilaksanakan secara luring dan daring. Pelaksanaan luring diadakan pada tanggal 10 Oktober 2022 selama 8 JP diikuti oleh 48 orang peserta yang berasal dari 12 sekolah yang ada di Kabupaten Musi Banyuasin, dengan materi yaitu 1) penjelasan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi yang disampaikan oleh ibu Dr. Destiniar, M.Pd, 2) pengenalan dan pembuatan akun *edpuzzle* oleh ibu Dra. Misdalina, M.Pd dan bapak Asnurul Isroqmi, S.T., M.Kom, kemudian dilanjutkan dengan materi *edpuzzle* sebagai media pembelajaran interaktif yang terdiri dari membuat kelas pada *edpuzzle*, memasukkan konten video pada *edpuzzle*, penyematan pertanyaan pada video *edpuzzle*, memberikan tugas kepada peserta didik di *edpuzzle*, peserta didik mengerjakan tugas pada *edpuzzle*, memberikan umpan balik, penilaian, dan pengolahan jawaban peserta didik pada *edpuzzle*, hasil evaluasi pada *gradebook* di *edpuzzle* yang disampaikan oleh Ibu Dina Octaria, S.Si., M.Pd dan Ibu Allen Marga Retta, M.Pd.

Pada tahap ini peserta terlihat antusias mulai dari awal hingga akhir pelaksanaan. Di awal pelaksanaan, masih ada peserta mengalami kesulitan pada saat pembuatan akun *edpuzzle*, hal ini dikarenakan pada saat membuat akun

membutuhkan *email* aktif, sedangkan ada peserta yang lupa dengan *email* aktif dan *password*, karena pada saat membuat *email* meminta bantuan orang lain. Masalah ini dapat diselesaikan dengan mengecek *email* yang ada di hp peserta yang bersangkutan.

Untuk selanjutnya, peserta tidak mengalami kesulitan yang berarti hanya saja membutuhkan waktu untuk menggiring peserta mengikuti materi yang disampaikan. Peserta berdiskusi untuk menentukan materi apa yang akan mereka buat sebagai contoh awal pelatihan.



Gambar 1. Pelaksanaan Pelatihan Secara Luring

### b. Penugasan Praktik

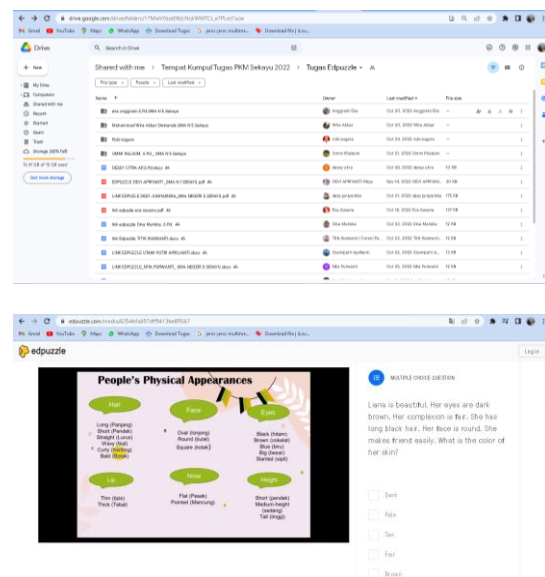
Pelatihan PkM selanjutnya dilaksanakan pada tanggal 17 Oktober 2022 secara daring selama 4 JP berbentuk penugasan praktik, yaitu praktik

pengaplikasian video menggunakan *edpuzzle*. Pada tahap ini peserta bingung harus mengambil materi apa, disisi lain banyak peserta yang belum membuat video pembelajaran sendiri. Hal ini dapat diatasi dengan menggunakan video pembelajaran yang tersedia di *edpuzzle* sendiri maupun video yang tersedia di *youtube*. Peserta mencoba membuat dan mengedit video pembelajaran untuk materi yang akan diajarkan pada mata pelajaran yang diampu masing-masing peserta.

Pada tanggal 28 Oktober 2022 dilaksanakan pelatihan PkM selama 4 JP secara daring berbentuk diskusi tentang pengaplikasian video menggunakan aplikasi *edpuzzle*. Pada tahap ini mulai banyak sekali pertanyaan yang muncul, hal ini dikarenakan pada saat pengaplikasian materi *edpuzzle* secara praktik peserta ada yang terlewat untuk menyimak setiap materi yang disampaikan. Namun, disisi lain pada tahap ini terlihat bahwa peserta tetap semangat dalam mengikuti pelatihan. Masalah ini sebenarnya sudah dapat diatasi dari awal pelatihan, yaitu dengan memberikan modul yang dibuat penerbit, untuk digunakan sebagai panduan, jika peserta kesulitan dalam mengikuti pelatihan.

Pertemuan keempat, dilaksanakan pada tanggal 4 November 2022 secara

daring selama 6 JP berbentuk presentasi hasil karya penggunaan aplikasi *edpuzzle*. Di akhir pertemuan sebelumnya, sudah diinformasikan kepada peserta mengenai *link* pengumpulan hasil karya peserta jika peserta telah menyelesaikan pekerjaannya. Sehingga sudah dapat diketahui siapa saja yang telah mengumpulkan tugas tepat waktu. Salah satu hasil karya peserta dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Hasil Karya Peserta menggunakan aplikasi *Edpuzzle* untuk pembuatan video pembelajaran interaktif. Dari Gambar 2 terlihat peserta sudah dapat membuat video pembelajaran sendiri dan sudah dapat memodifikasi video pembelajaran agar interaktif yaitu dengan menambahkan pertanyaan yang dapat dijawab peserta didik secara langsung, menambahkan efek suara dan memberikan tugas kepada peserta didik di *edpuzzle*. Bagi pendidik, hal ini sangat

penting karena media pembelajaran interaktif berperan dalam meningkatkan profesionalisme pendidik dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan teknologi (Utami, Aji, & Chrisyarani, 2020), serta dengan menggunakan *edpuzzle* pendidik dapat melihat aktifitas peserta didik dalam menonton video pembelajaran yang diberikan, apakah sudah menyelesaikan sampai akhir atau belum (Anwar, 2023).

### 3. Refleksi dan Penutupan

Pertemuan kelima, dilaksanakan pada tanggal 10 November 2022 secara daring selama 2 JP berbentuk refleksi sekaligus mengevaluasi kegiatan pelatihan dengan cara memberikan angket berupa 8 pernyataan yang terkait dengan kegiatan PkM. Hasil angket yang diperoleh dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Kegiatan PkM

No	Pernyataan	Persentase
1	Materi yang disampaikan oleh narasumber jelas dan mudah diikuti	84
2	Materi relevan dengan tujuan pelatihan	87,2
3	Penguasaan materi oleh narasumber	88,8
4	Gaya penyampaian materi oleh narasumber	85,6
5	Kejelasan dalam penyampaian materi oleh narasumber	86,4
6	Kemampuan narasumber menjawab pertanyaan peserta	88,8

pelatihan		
7	Penyajian materi oleh narasumber menarik	85,6
8	Pelaksanaan pelatihan secara keseluruhan	88

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa materi yang disampaikan oleh narasumber jelas dan mudah diikuti peserta, dengan persentase sebesar 84%. Pelaksanaan pelatihan ini secara keseluruhan dinilai sangat baik oleh peserta, ditunjukkan dengan skor sebesar 88%.

Sikap antusias dan ketertarikan peserta dalam mengikuti pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif *edpuzzle* sejalan dengan pelatihan sejenis yang telah dilakukan oleh Kasriyati, Andriani, & Herdi (2023).

Video pembelajaran interaktif yang telah dibuat oleh peserta pada pelatihan ini diharapkan dapat digunakan untuk proses pembelajaran di kelas, sehingga peserta didik senang mengikuti pembelajaran (Sugestiana & Soebagyo, 2022).

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan, diperoleh simpulan sebagai berikut: (1) Kegiatan PkM ini bermanfaat dalam mengenalkan *edpuzzle* sebagai media pembelajaran interaktif bagi pendidik, sekaligus dapat meningkatkan keterampilan pendidik dalam membuat

media pembelajaran interaktif, (2) pendidik membutuhkan waktu dalam merancang pembelajaran sehingga media pembelajaran interaktif yang dibuat tidak hanya sekedar media tetapi juga dapat dijadikan sebagai alat evaluasi pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- A, M. D., Suwardiyanto, D., Yuliandoko, H., & Arief W, V. (2017, Desember). Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Daring (On Line) Bagi Guru dan Siswa di SMK NU Rogojampi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat J-Dinamika*, 2(2), 96-100.
- Achmad, N., Ganiati, M., & Kur'aeni, D. N. (2021, Juli). Implementasi Edpuzzle dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Era New Normal. *Ujmes (Uninus Journal of Mathematics Education and Science)*, 6(2), 46-51.
- Anwar, C. (2023). Merancang Pembelajaran Dengan Model Discovery Learning Perbantuan Edpuzzle Dalam Optimalisasi Berfikir Kritis Siswa SD. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(2), 384-393.
- Jamun, Y. M. (2018, Januari). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 48-52.
- Kasriyati, D., Andriani, R., & Herdi. (2023). Sosialisasi Edpuzzle Sebagai Sumber Pembelajaran Interaktif. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 6(1), 140-148.
- Lestari, N., & Wirasty B, R. (2019, November). Pemanfaatan Multimedia dalam Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 349-353.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), 1-10.
- Novitasari, A. T., Sari, I. P., & Miftah, Z. (2020, Mei). Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pengabdian Untuk Mu NegeRI*, 4(1), 66-73.
- Qadriani, N. L., Hartati, S., & Dewi, A. (2021, Desember). Pemanfaatan Youtube dan Edpuzzle sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 4(1), 1-8.
- Setiawan, B., & Purnomo, E. (2016, Maret). Pelatihan Media Pembelajaran Multimedia Dengan Powerpoint dan Wondershare untuk Pengembangan Soft Skills Siswa Bagi Guru SD & TK. *Warta*, 19(1), 64-73.
- Sugestiana, & Soebagyo, J. (2022). Respon Siswa terhadap Implementasi Media Edpuzzle dalam Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal BASICEDU*, 6(2), 2637-2646.
- Utami, R. S., Aji, S., & Chrisyarani, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Tema 6 Subtema 1 Kelas IV. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 4, pp. 249 - 255. Retrieved from <http://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/article/view/504>