

**PELATIHAN PEMANFAATAN EDPUZSEL DALAM PENINGKATAN
TEKHNOPREUNERSHIP PEMBELAJARAN SECARA INTERAKTIF BAGI PESERTA
DIDIK DI SMAN 7 PEKANBARU**

Zamzami¹, Didik Siswanto², Lasri Nijal³

^{1,2,3} Universitas Lancang Kuning, Pekanbaru, Indonesia

[¹](mailto:zamzami@unilak.ac.id), [²](mailto:didik@unilak.ac.id), [³](mailto:lasrinijal@gmail.com)

Abstrak: Platform aplikasi digital untuk pembelajaran sangat banyak dapat kita temukan pada zaman keterbaharuan dan serba canggih pada saat ini, dan yang sangat mempresentasikan pesatnya teknologi digital ini memiliki banyak keuntungan. Para pengguna bisa saling berdiskusi secara langsung layaknya di kelas konvensional. Materi yang disampaikan pendidik dapat diterima para pelajar di mana pun mereka berada. Agar lebih dekat dengan berbagai keunggulannya, berikut ini sejumlah manfaat yang bisa didapatkan dari platform edpuzzel dalam mengikuti perkembangan teknologi banyak masyarakat yang menganggap sistem pembelajaran tatap muka konvensional masih menjadi cara terbaik untuk proses KBM. Namun, edpuzzel dapat memberikan kesan pembelajaran interaktif yang sangat unik dan seru apabila diterapkan di proses pembelajaran oleh pendidik kepada peserta didik. Peserta didik mempunyai tugas penting dalam mengajar. Seorang Peserta didik harus mampu membangun suasana belajar yang baik dan menyenangkan agar materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Sehingga seorang Peserta didik harus bisa berpikir lebih kreatif lagi membangun media-media yang ada sebagai sarana belajar muridnya. Sebuah penelitian menemukan bahwa penyerapan akan lebih bermanfaat jika dilakukan lebih atraktif dan tidak terikat hanya lewat text book. Media-media pembelajaran yang bersifat interaktif saat ini sangat beragam. Salah satunya adalah edpuzzle. EdPuzzle adalah aplikasi belajar yang memiliki fitur-fitur menarik. Edpuzzle adalah sebuah aplikasi yang menyediakan berbagai macam video sebagai media pembelajaran. Video-video yang mengandung materi pembelajaran sendiri diambil dari Vimeo, YouTube, Khan Academy bahkan video yang dibuat oleh Peserta didik itu sendiri. Penggunaan Edpuzzle sendiri sudah banyak diterapkan di sekolah-sekolah saat ini.

Kata Kunci: *Google For Education, SMA, IT, Edpuzzel*

Abstract: *There are many digital application platforms for learning that we can find in the current era of innovation and sophistication, and this very rapid digital technology has many advantages. Users can discuss with each other directly like in a conventional classroom. The material delivered by educators can be accepted by students wherever they are. In order to be closer to its various advantages, here are a number of benefits that can be obtained from the Edpuzzel platform in following technological developments. Many people consider the conventional face-to-face learning system to still be the best way for the process. KBM. However, edpuzzel can give the impression of interactive learning that is very unique and exciting when applied in the learning process by educators to students. Students have an important task in teaching. A student must be able to build a good and enjoyable learning atmosphere so that the material presented can be well received. So that a student must be able to think more creatively in building existing media as a means of learning for his students. A study found that absorption would be more beneficial if it was done more attractively and not tied to textbooks. Currently, interactive learning media are very diverse. One of them is edpuzzle. EdPuzzle is a learning application that has interesting features. Edpuzzle is an application that provides various kinds of videos as learning media. The videos containing the learning material themselves are taken from Vimeo, YouTube, Khan Academy and even videos made by the students themselves. The use of Edpuzzle itself has been widely implemented in schools today.*

Keywords: *Google For Education, SMA, IT, Edpuzzel*

1. Pendahuluan

Sebagai bagian penting yang terlibat dalam budaya dan peradaban, pendidikan di berbagai belahan dunia khususnya di Indonesia mengalami perubahan mendasar di era globalisasi ini. Dengan kata lain, pendidikan di abad ini telah mengalami kemajuan yang begitu pesat. Hal ini ditandai dengan terjadinya ledakan kemajuan sains dan teknologi dalam dunia pendidikan yang diiringi dengan peningkatan harapan hidup dan standar kehidupan bagi sebagian besar umat manusia. Oleh karena itu, tuntutan terhadap kualitas manusia terdidik (unggul) dalam intelektual, kemampuan vokasional, memiliki rasa tanggung jawab kemasyarakatan, kemanusiaan dan kebangsaan juga meningkat sangat signifikan.

Sebagai pelaku pendidikan, peserta didik memiliki peranan yang penting dan luar biasa besar di era ini. Peserta didik dituntut mampu mempersiapkan peserta didik sebagai pribadi yang unggul dan berdaya saing tinggi. Hal ini mau tidak mau memaksa para peserta didik untuk bisa menerapkan ilmu dan mengembangkan kemampuan mereka secara penuh demi menjawab tantangan tersebut. Peserta didik 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, peserta didik memiliki tanggung jawab yang besar dalam proses pembelajaran. Dimana peserta didik harus sepenuhnya menyadari bahwa pembelajaran sebaiknya dilaksanakan dengan menggunakan metode yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, kreatif, menantang dan memotivasi peserta didik. Sedangkan seorang peserta didik 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 peserta didik. Untuk itu, peserta didik 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 peserta didik. 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. Sebuah penelitian menemukan bahwa penyerapan akan lebih bermanfaat jika dilakukan lebih atraktif dan tidak terikat hanya lewat text book. Media-media pembelajaran yang bersifat interaktif saat ini sangat beragam. Salah satunya adalah edpuzzle. EdPuzzle adalah aplikasi belajar yang memiliki fitur-fitur menarik. Edpuzzle adalah sebuah aplikasi yang menyediakan berbagai macam video sebagai media pembelajaran. Video-video yang mengandung materi pembelajaran sendiri diambil dari vimeo, youtube, khan academy bahkan video yang dibuat oleh peserta didik itu sendiri.

Penggunaan Edpuzzle sendiri sudah banyak diterapkan di sekolah-sekolah saat ini. Dari pengalaman peserta didik-peserta didik yang telah menggunakan platform aplikasi ini mengatakan bahwa suasana belajar menjadi lebih hidup dan metode pembelajaran yang interaktif pun dapat dilaksanakan.

Pemanfaatan aplikasi edpuzzel untuk sekolah MAN 2 Pekanbaru ini nantinya akan dapat menunjang perosen maju nya sekolah tersebut dan dapat bersaing dengan kompotitor yang ada di kota pekanbaru ini, berikut situasi sekolah yang berlokasi di jalan patimura dan bersebelahan dengan jalan diponogoro yang berada di pusat kota pekanbaru.



Gambar 1. Kondisi Kantor dan Lokasi Sekolah Mitra

Alamat lengkap dari tempat pengabdian mitra adalah pengabdian mitra adalah di Jl. Diponegoro No.55, Cinta Raja, Kec. Sail, Kota Pekanbaru, Riau 28131.



Gambar 2. Dokumentasi Surat Persetujuan Mitra

Pemanfaatan Edpuzzel di SMA.N 7 Pekanbaru belum dipahami oleh tenaga pengajar

maupun peserta didik mengakibatkan metode dan media pembelajaran yang tidak variatif. Pandemi turut menambah keharusan dalam pengembangan media pembelajaran sekaligus memotivasi dalam menggunakan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Program Kemitraan Masyarakat memberi solusi untuk pemanfaatan Edpuzzel dalam segi pemahaman dan praktikum google drive, google classroom, google form untuk tenaga pengajar di SMA.N 7 Pekanbaru (.). Google drive Pelatihan yang dilakukan diharapkan dapat diterapkan oleh guru dan siswa dalam tugas pokok serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang efektif.

2. Metode

Berdasarkan penggalan informasi awal terhadap mitra Program Kemitraan Masyarakat, terdapat beberapa tawaran solusi penyelesaian untuk SMA.N 7 Pekanbaru sebagai berikut : Pembentukan atau pembinaan serta sosialisasi kelompok kerja guru, yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan pembelajaran dan mampu menjadi wahana dalam memfasilitasi pengembangan profesionalisme para guru di sekolah mitra. Menambah pengetahuan dan keterampilan para guru dan siswa di sekolah mitra tentang pemanfaatan IPTEKS dalam pembuatan dan pemanfaatan Edpuzzel peningkatan pendidikan di sekolah yang inovatif. Memotivasi para guru untuk senantiasa menggunakan serta mampu membuat secara mandiri dari hasil pelatihan yang sudah di berikan dalam kegiatan pembelajaran yang berkelanjutan dan berkesinambungan.

Berikut merupakan penerapan dalam bentuk diagram yang telah diberikan kepada Sekolah Genus yang mana telah dijelaskan bahwa teknologi yang ditawarkan dalam upaya peningkatan dan pemahaman dan teknis penggunaannya. Adapun proses desain/perancangan dapat digambarkan sebagai berikut.

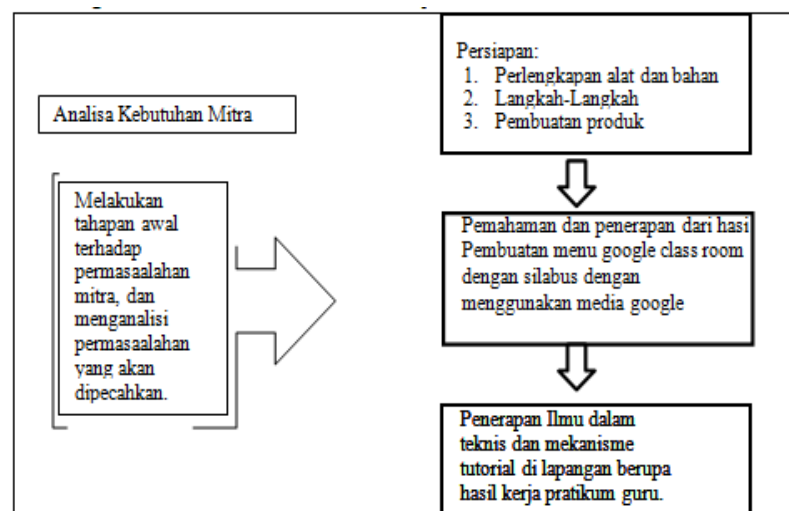


Diagram 1. Proses Pembuatan Modul Ajar Berbasis Multimedia

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

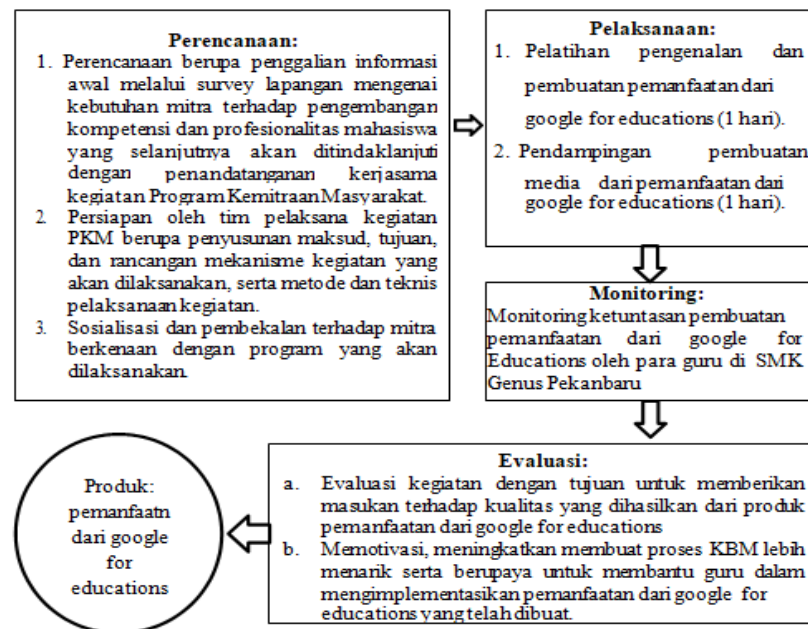


Diagram 2. Mekanisme Kegiatan PKM Pemanfaatan dari Edpuzzle

3. Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pelatihan dilakukan di ruangan laboratorium computer Sekolah Genus pekanbaru riau di lantai 2 yang mana laboratorium ini baru di kembangkan oleh pihak sekolah memang untuk kemajuan IPTEK dan Teknologi untuk pendidik dan peserta didik, dan pihak sekolah juga menyediakan sarana dan prasarana lain demi menunjang kegiatan yang di taja yaitu seperti projecttor, slide dan juga akses jaringan internet yang di punyai dan memiliki sarana penunjang juga sangat memadai dan sangat respresentatif demi lancarnya kegiatan sosialisasi serta pendampingan pelatihan ini, pelaksanaan kegiatan ini dilakukan pada hari Kamis, tgl 25 November 2023 yang berlangsung dari pukul 08.00 sampai pukul 15.00 yang dihadiri oleh 36 orang peserta yang semua nya merupakan murid / Peserta Didik yang mana sebelumnya peneliti sudah melakukan untuk para guru disana di SMA.N 7 Pekanbaru Pekanbaru.

Tahapan tahapan yang pemateri sampaikan antara lain yaitu:

1. Melakukan pembekalan pemahaman bagi peserta mengenai bagaimana cara serta Tips and Trik mengkases aplikasi dari google untuk pemanfaatan Edpuzzle yang baik. (Sosialisasi) Mengenalkan apa itu aplikasi dari google untuk pemanfaatan Google For Educations secara lengkap.
2. Melakukan pengregistrasian pada aplikasi mengkases aplikasi dari google untuk pemanfaatan Edpuzzle dan tes pengetahuan dasar dari peserta pelatihan.
2. Pelatihan langsung di PC Labor yang tersedia dan dipandu oleh pemateri secara step by step dan ditampilkan di projector berupa layar TV yang sudah tersedia.
3. Peserta pelatihan di uji dengan membuat hasil yang menarik dengan tema dan konsep yang mereka sukai.
4. Penyebaran kuisioner kepada seluruh peserta pelatihan terhadap apa yang sudah di dapat.

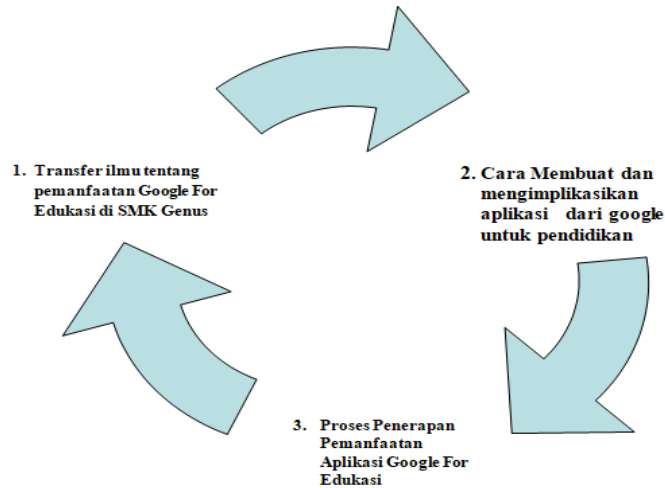
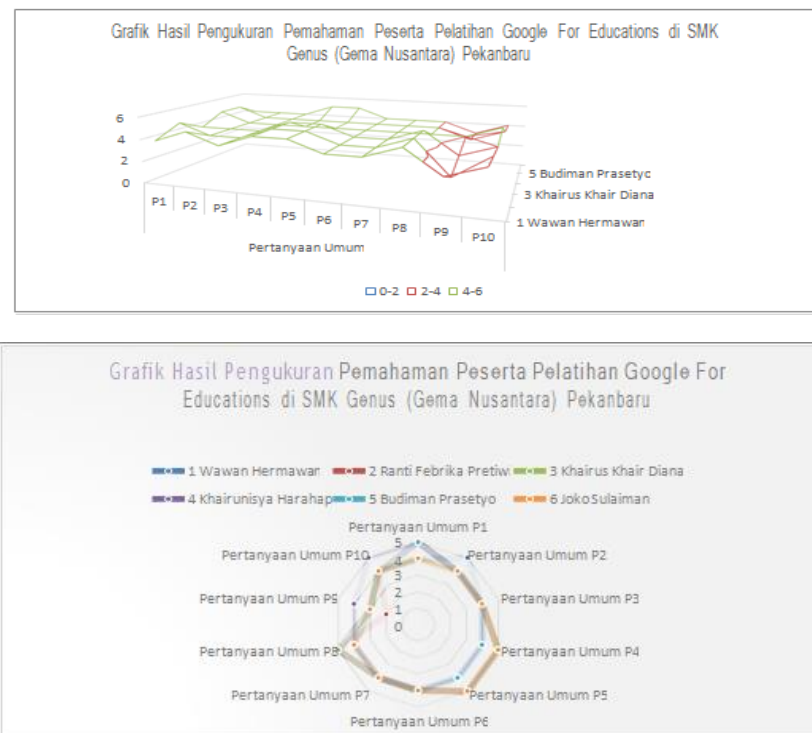


Diagram 3. Gambaran IPTEK yang ditransfer

Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan mengikutsertakan guru dari sekolah mitra ini anjuran dari kepala sekolah mengenai penerapan protokol kesehatan berdasarkan instruksi dan penerapan peraturan pemerintah daerah dan pusat, bahwasanya di batasi pengumpulan dalam jumlah besar. Dengan istilah PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) dari hal diataslah tim kami melakukan IbM ini dengan adanya batasan peserta dan diharapkan peserta menggunakan masker dalam proses pelatihan di laksanakan. Tahapan dalam mengakses aplikasi dari google untuk pemanfaatan Edpuzzle dilakukan dengan tahapan yang sangat terstruktur dengan langkah-langkah antara lain sebagai tabel dibawah ini.



Gambar 3. Hasil Kuisioner Peserta Pelatihan

Dari diagram diatas didapatkan perhitungan hasil dengan nilai grafik capaian tertinggi yaitu bapak wawan Kurniawan dengan pemahaman meningkat 85% dan pembahasan dari tugas serta pratikum yang beliau kerjakan juga telah sesuai dengan buku pedoman tutorial pratikum yang telah tim berikan dan jelaskan. Dari penjabaran dan pemahaman yang didapat maka guru di SMA.N 7 Pekanbaru dapat menerapkan ilmu pengetahuan dan pengalaman sewaktu pelatihan agar dapat di tularkan ke rekan sejawat dan di implementasikan ke kegiatan KBM di sekolah tersebut kedepannya.

4. Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) pada Pelatihan Pemanfaatan Edpuzzel Untuk Para Murid di SMA.N 7 Pekanbaru (Generasi Nusantara) Pekanbaru diikuti oleh 36 orang peserta yang merupakan tenaga pengajar dan peserta didik di SMA.N 7 Pekanbaru. Hasil dari pelatihan mendapatkan tingkat nilai grafik capaian tertinggi dari Bapak Wawan Kurniawan sebesar 85% akan pemahaman pelatihan.

Daftar Pustaka

- Andriani, R., & Kasriyati. (2018). Pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia bagi siswa sekolah dasar (sd) Kecamatan Rumbai Kota Pekanbaru Provinsi Riau. *J-abdipamas (jurnal pengabdian kepada masyarakat)*, 119-126.
- Kurniawan, k., andriani, r., & kasriyati. (2017). Pengembangan media animasi untuk pembelajaran bahasa inggris sekecamatan rumbai kota pekanbaru. *Dinamisia: jurnal Pengabdian kepada masyarakat*, 68-73.
- Maharani, N., & Kartini, K. (2019). Penggunaan google classroom sebagai pengembangan kelas virtual dalam keterampilan pemecahan masalah topik kinematik pada mahasiswa jurusan sistem komputer. Bali: *STMIK STIKOM INDONESIA*.
- Muslik, A. (2019). Google Classroom Sebagai Alternatif Digitalisasi Pembelajaran Matematika di Era Evolusi Industri 4.0. *Andragogi. Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan*, 251.
- Nirfayanti , N. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom Dalam Pembelajaran Analisis Real Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*.
- Nuridin, S., & Adriantoni. (2016). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Nurkencana, W., & sunartana, P. (2003). *Evaluasi Hasil Belajar*. Usaha Nasional.
- Pohan, A. E. (2020). *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*. CV Sarnu Untung.
- Rozak, A., & Muharom Albantani, A. (2018). Desain perkuliahan bahasa Arab melalui google classroom. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasa Araban*.

Buku:

- Suhada, I., Kurniati, T., Pramadi, A., & Listiawati, M. (2020). *Pembelajaran Daring Berbasis Google Classroom Mahasiswa Pendidikan Biologi Pada Masa Wabah Covid-19*. Bandung: UIN Sunan Gunung Jati Bandung.
- Sudjana, N. (2005). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensido.
- Sidiq, U. d. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. Ponorogo: CV Nata Karya.
- Rusman, D. (2011). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi: mengembangkan profesionalisme siswa*. Jakarta: PT. Rajagrafindo persada.