

PELATIHAN MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF EDPUZZLE BAGI GURU-GURU SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Novi Hendri Adi^{1*}, Yera Wahda Wahdi², Muhamad Safi'i³, Yunesman⁴

^{1,2,3,4} Universitas Ibnu Sina, Batam, Indonesia

email : (novihendriadi@gmail.com¹)

Abstrak: Kurangnya keterampilan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran dalam kelas merupakan salah satu masalah yang sering ditemui oleh para pendidik di SMP IT Nurul Muhajirin. Pelatihan pembuatan video pembelajaran interaktif dengan aplikasi *Edpuzzle* bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran dan menerapkannya dalam pembelajaran di kelas. Pelaksanaan pengabdian masyarakat dilaksanakan dalam 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, *follow up*, dan evaluasi. Hasil akhir dalam pelaksanaan PKM ini adalah pendidik dapat membuat media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *edpuzzle* dan dapat meningkatkan kompetensi guru dalam mengimplementasikan aplikasi media pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan pada SMP IT Nurul Huhajirin menunjukkan bahwa guru-guru sangat puas dengan kegiatan pelatihan yang dilakukan dengan tingkat capaian responden mencapai 92,28%. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa kegiatan KPM dapat yang dilaksanakan memberikan manfaat yang lebih besar bagi para guru dan dapat mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.

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

Abstract: *Lack of teacher skills in utilizing learning media in the classroom is one of the problems often encountered by educators at SMP IT Nurul Muhajirin. Training on making interactive learning videos with the Edpuzzle application aims to improve teachers' skills in using learning media and applying them in classroom learning. Implementation of community service is carried out in 4 stages, namely planning, implementation, follow up and evaluation. The final result of implementing this PKM is that educators can create interactive learning media using the Edpuzzle application and can increase teacher competence in implementing learning media applications in the classroom. Based on the results of the evaluation carried out at SMP IT Nurul Huhajirin, it shows that the teachers were very satisfied with the training activities carried out with the respondent's achievement level reaching 92.28%. Therefore, it can be concluded that KPM activities that can be implemented provide greater benefits for teachers and can support improving the quality of learning in schools.*

Keywords: *Training, Interactive Learning Media, Edpuzzle*

1. Pendahuluan

Perkembangan Teknologi informasi pada saat ini sudah berkembang pesat dan memberikan pengaruh positif dalam kehidupan manusia dengan meningkatkan kinerja pada aktivitas sehari-hari manusia. Di lain sisi, perkembangan teknologi informasi juga menimbulkan dampak negatif yang tidak dapat dihindari. Salah satu bidang yang tak luput dari pengaruh perkembangan Teknologi Informasi adalah bidang Pendidikan (Adi et al., 2023). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan sangat besar bagi kemajuan dunia pendidikan. Kemajuan teknologi sangat pesat di abad 21 ini telah mengubah berbagai aspek kehidupan terutama pada bidang Pendidikan (Indarta et al., 2022). Seiring dengan perkembangan tersebut metode pembelajaran juga banyak mengalami perkembangan, baik metode pembelajaran secara personal, media pembelajaran ataupun proses pembelajaran. Perubahan ini terjadi dalam segala hal bidang keilmuan termasuk bidang pendidikan.

Dunia pendidikan diharuskan dapat mengikuti perubahan tersebut dengan mampu menggunakan teknologi informasi sehingga dapat menyesuaikan dengan kondisi saat ini. Dunia Pendidikan yang terjadi pada abad ini mengubah cara mengajar guru dan cara belajar siswa, yang awalnya hanya dapat dilakukan secara tatap muka di sekolah, tetapi pada abad ini dapat dilaksanakan secara online. Guru dituntut untuk dapat memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, bukan hanya memberi tugas di *Whatsapp*, *Google Classroom*, atau media pembelajaran lain, tetapi guru juga harus menciptakan sebuah inovasi pembelajaran agar tidak hanya pembelajaran yang berasal dari satu arah sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik (Sugestiana & Soebagyo, 2022).

Salah satu penggunaan teknologi tersebut dalam perangkat pembelajaran khususnya media pembelajaran yang dapat digunakan guru sebagai sarana meningkatkan minat siswa dalam memahami materi yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual (Adi et al., 2020). Media audio visual merupakan berbagai macam media yang mengandung suara, dapat didengar, serta terdapat gambar yang dapat dilihat, contohnya antara lain slide suara, rekaman video, film (Adi et al., 2021). Pembelajaran yang biasa digunakan oleh para guru dalam pembelajaran jarak jauh banyak mengalami kendala. Kendala utama adalah masih ada guru yang gagap teknologi sehingga guru kesulitan dalam mengadakan pembelajaran dengan menggunakan teknologi. Sekolah mewajibkan guru agar dapat melaksanakan pembelajaran dengan berbagai media pembelajaran di antaranya menggunakan *WAG*, *Zoom*, *Gmeet*, *Google Classroom* dan lainnya. Guru lebih dominan menyiapkan materi dalam bentuk ppt kemudian membagikannya kepada masing-masing grup kelas pada *WAG*. Hal yang sama juga untuk pemberian tugas atau latihan (Nengsih et al., 2023).

Berdasarkan observasi awal dengan guru mata pelajaran dan peserta didik menjelaskan bahwasanya selama menjalankan proses belajar mengajar pada mata pelajaran mereka terdapat beberapa kendala yaitu kebutuhan perangkat pembelajaran khususnya media pembelajaran yang menggunakan audio visual yang menarik masih kurang dan kebutuhan media pembelajaran masih sangat terbatas, sehingga peserta didik kurang tertarik terhadap pembelajaran dan terkadang siswa lebih cepat paham jika di visualisasikan. Kemudian juga sering merasa siswa bosan belajar dengan menggunakan membaca materi yang disajikan dalam bentuk slide PPT. Siswa mengeluhkan tidak paham materi karena tidak ada penjelasan dari guru. Media yang digunakan selalu berulang sehingga siswa malas untuk membaca materi yang disajikan dalam bentuk slide PPT. Hal tersebut berdampak kepada siswa yang tidak mengerjakan soal latihan atau tugas.

Beberapa siswa yang mengerjakan soal latihan atau tugas memperoleh nilai yang tidak tuntas, sehingga guru perlu melakukan pengayaan materi kepada siswa yang memperoleh nilai tidak tuntas tersebut. Kendala tersebut jika dibiarkan akan berdampak kepada tujuan pembelajaran yang diharapkan tidak dapat dicapai dengan maksimal. Oleh karena itu, guru perlu untuk menambah pengetahuan dan skill dalam penggunaan media teknologi yang variatif sehingga pembelajaran di kelas dapat lebih menarik dan variatif. Variasi pembelajaran dapat dilakukan dengan memberikan pelatihan kepada para guru dalam menggunakan berbagai media platform yang membantu guru berkreasi menyajikan materi dan latihan atau tugas seperti penggunaan *platform Edpuzzle*.

Salah satu aplikasi yang dapat meningkatkan keterampilan guru-guru dalam mengajar adalah dengan pemanfaatan aplikasi *Edpuzzle*. *Edpuzzle* merupakan media pembelajaran yang memfasilitasi para penggunanya dalam menyiapkan materi sekaligus soal-soal latihan atau kuis dalam satu video (Nijal et al., 2023). Menurut Amaliah (Achmad et al., 2021), *Edpuzzle* merupakan sebuah aplikasi dan media pembelajaran berbasis video yang dapat digunakan oleh semua pendidik untuk membuat pelajaran semenarik mungkin, video bisa diambil melalui *Youtube*, *Khan Academy*, dan *Crash Course* kemudian video dimasukkan ke dalam aplikasi *Edpuzzle* dan pendidik bisa memberikan pertanyaan dan melacak apakah muridnya menonton video yang diberikan dan seberapa paham peserta didik dengan materi yang diberikan. *Edpuzzle* memfasilitasi penggunanya beragam video pembelajaran sehingga guru tidak diharuskan memiliki video untuk dapat menggunakannya. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sundi et al., 2021) yang menyatakan bahwa *Edpuzzle* memungkinkan penggunanya untuk mengimpor video dari *Youtube* dan menambahkan komponen interaktif, seperti pilihan tertutup dan pertanyaan terbuka sebagai soal untuk mengecek pemahaman peserta didik.

Pemanfaatan aplikasi *Edpuzzle* dalam meningkatkan keterampilan guru dalam mengajar telah dibuktikan dari beberapa penelitian terdahulu. Misalnya penelitian (Jayantika & Andini, 2022) yang melakukan penelitian aplikasi *Edpuzzle* dalam pembelajaran matematika. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle* memberikan manfaat bagi tenaga pendidik dalam kegiatan pembelajaran khususnya matematika melalui video pembelajaran interaktif. Kemudian penelitian (Sugestiana & Soebagyo, 2022) mengenai Implementasi Media *Edpuzzle* dalam Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi Covid 19. Berdasarkan hasil penelitiannya, disimpulkan bahwa siswa senang memanfaatkan aplikasi *Edpuzzle* dalam pembelajaran matematika. Selain itu, penelitian (Achmad et al., 2021) menjelaskan bahwa *Edpuzzle* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Dari beberapa penelitian terdahulu didapatkan gambaran bahwa aplikasi *Edpuzzle* merupakan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan oleh guru-guru untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Penggunaan aplikasi *Edpuzzle* sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran oleh para pendidik selain dari bentuk peningkatan keterampilan literasi digital, juga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik (Ramadhani, Wirapraja, Sulaiman, Safitri, Jamaludin, Gandasari, & Ahdiyati, 2020). Aplikasi *Edpuzzle* merupakan sebuah platform online yang memungkinkan pendidik untuk membuat video pembelajaran yang dilengkapi dengan berbagai fitur interaktif seperti kuis, komentar, dan penilaian. Dengan menggunakan aplikasi ini, pendidik dapat menyesuaikan materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik (Qadriani et al., 2021). Selain itu, aplikasi ini juga dapat memberikan umpan balik yang cepat dan akurat kepada pendidik dan peserta didik mengenai hasil belajar yang dicapai (Zamzami et al., 2024). Hal ini tentu sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi belajar peserta didik. Aplikasi *Edpuzzle* juga dapat mendukung pembelajaran jarak jauh yang saat ini banyak dilakukan di masa pandemi (Arfa et al., 2022). Dengan aplikasi ini, pendidik dapat memberikan materi pembelajaran yang menarik dan variatif kepada peserta didik tanpa terbatas oleh waktu dan tempat.

Peserta didik pun dapat mengakses video pembelajaran kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kemampuan dan kecepatan belajar mereka. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi *Edpuzzle* sebagai media pembelajaran interaktif dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif dan inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital.

Berdasarkan uraian tersebut, guru memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, guru harus mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran audio visual yang memadukan gambar dan suara. Pentingnya penggunaan aplikasi *Edpuzzle* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Akan tetapi, masih banyak guru yang belum memanfaatkan aplikasi *Edpuzzle* dalam kegiatan belajar mengajarnya di Kepulauan Riau khususnya di Kota Batam. Padahal sudah dijelaskan sebelumnya bahwa aplikasi *Edpuzzle* merupakan platform online yang memungkinkan pendidik untuk membuat video pembelajaran yang dilengkapi dengan berbagai fitur interaktif yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajarannya. Oleh karena itu, dibutuhkan langkah konkrit untuk mengakomodasi permasalahan tersebut berupa "Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi *Edpuzzle* untuk bagi Guru-Guru Sekolah Menengah Pertama"

2. Metode

Pelatihan ini dilakukan pada hari Rabu pada tanggal 28 Februari 2024 dan dilanjutkan bimbingan pembuatan media pembelajaran pada hari Sabtu 02 Maret 2024 yang dilaksanakan secara online. Peserta kegiatan ini adalah 17 orang guru di SMP IT Nurul Muhajirin Batam. Pelatihan ini direncanakan untuk dilaksanakan dalam beberapa tahap. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, follow up, dan evaluasi.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Pengabdian

Berikut adalah uraian mengenai masing-masing tahapan.

a. Tahap Perencanaan

Tahap ini, tim pengabdian melakukan pemantapan konsep pelatihan dan pendampingan oleh tim pengabdian, yaitu kegiatan membuat petunjuk kerja (modul) video interaktif *Edpuzzle* sebagai bahan sosialisasi dan pelatihan, termasuk penetapan materi pelatihan.

Pemantapan konsep pelatihan di sekolah SMP IT Nurul Muhajirin Batam mitra pengabdian, yaitu dengan melakukan pre-test untuk kegiatan mengumpulkan data mengenai sumber daya apa saja yang telah tersedia di sekolah mitra yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan, seperti, sejauh mana pengetahuan guru mengenai video interaktif *Edpuzzle*, konten video yang akan dibuat, waktu pelaksanaan pelatihan, dan sebagainya. Pembuatan materi sosialisasi dan pelatihan kegiatan pengabdian.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap ini, tim pengabdian melakukan sosialisasi video interaktif *Edpuzzle* kepada semua peserta pelatihan, yaitu sosialisasi mengenai penggunaan *Edpuzzle*, cara membuat akun *Edpuzzle*, cara membuat kelas di *Edpuzzle*, dan cara pengeditan video dengan *Edpuzzle*. Pelatihan penyusunan konten video pembelajaran dengan menggunakan video interaktif *Edpuzzle*. Pelatihan pembuatan video pembelajaran dan pengeditan video dengan menggunakan *Edpuzzle*.

c. Tahap *Follow Up*

Tahap ini, tim pengabdian melakukan pendampingan penyusunan konten video pembelajaran yang di dalamnya memuat KI, KD, tujuan, materi pembelajaran, dan latihan soal. Pendampingan pembuatan video pembelajaran dan pengeditan video dengan menggunakan *Edpuzzle*.

d. Tahap Evaluasi

Tahap ini, kegiatan yang dilakukan berupa evaluasi hasil pelatihan oleh tim pengabdian, berupa pemberian kusioner dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada peserta pelatihan menggunakan skala likert. setelah itu akan dilakukan analisis tingkat capaian responden terhadap kusioner yang telah di sebar kepada masing-masing peserta. Analisis ini bermaksud untuk menggambarkan karakteristik masing-masing variabel. Dengan cara menyajikan data ke dalam tabel, menghitung nilai rata-rata, skor total, dan tingkat pencapaian responden (TCR) serta menginterpretasikannya. Untuk mencari tingkat pencapaian jawaban responden digunakan rumus berikut:

$$\text{Tingkat Capaian Responden} = \frac{\text{rata-rata skor}}{\text{skala maksimal}} \times 100\% \dots \dots \dots (1)$$

Dimana: TCR = tingkat pcapaian jawaban responden menyatakan bahwa kriteria nilai tingkat capaian responden (TCR) dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 1. Tingkat Capaian Responden

Tingkat Capaian Responden (TCR)	Kriteria
90% - < 100 %	Sangat Baik
80% - < 90 %	Baik
65% - < 80 %	Cukup
55% - < 65 %	Kurang Baik
0% - < 55 %	Tidak Baik

sumber: (Suharsimi & Arikunto., 2013)

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan KPM ini dilaksanakan pada tanggal 28 Februari 2024 dan dilanjutkan bimbingan pembuatan media pembelajaran pada hari sabtu 02 maret 2024 yang dilaksanakan secara online. Kegiatan ini dilakukan di Payakumbuh. Pelaksanaan kegiatan pelatihan dilakukan dalam beberapa tahapan, yaitu: tahapan pembukaan dan penyampaian materi serta praktik membuat *edpuzzle*. Hal tersebut dapat dilihat dari paparan di bawah ini.

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, kegiatan yang dilakukan yaitu membuat bahan sosialisasi dan pelatihan. Untuk bahan sosialisasi terdiri dari definisi video interaktif, definisi *Edpuzzle*, kelebihan video interaktif *Edpuzzle*, fitur-fitur dalam video interaktif *Edpuzzle*, serta manfaat menggunakan video interaktif *Edpuzzle*. Sedangkan bahan pelatihan terdiri dari praktik langsung dari tim untuk membuat video interaktif dan video interaktif *Edpuzzle*. Tampilan awal materi sosialisasi disajikan pada gambar berikut.



Gambar 2. Aplikasi *Edpuzzle*

Kegiatan lain pada tahap perencanaan adalah membuat modul praktik bagaimana cara membuat akun *edpuzzle* untuk peserta dan Langkah-langkah membuat sebaug media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *edpuzzle*. Selain itu juga dilakukan pre-test pengetahuan terkait dengan media pembelajaran *edpuzzle* dan pementapan konsep pelatihan di SMP IT Nurul Muhajirin Batam, yaitu kegiatan dilaksanakan secara luring dan daring.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan, kegiatan yang dilakukan yaitu sosialisasi video interaktif *Edpuzzle*, pelatihan penyusunan konten video pembelajaran, dan pelatihan pembuatan video interaktif *Edpuzzle*. Sebelum memberikan sosialisasi ke peserta, tim pengabdian memberikan beberapa pertanyaan kepada peserta terkait dengan pengetahuan aplikasi *edpuzzle*. ternyata masih banyak peserta atau guru-guru yang masih belum mengetahui tentang media pembelajaran interaktif *edpuzzle* dan para guru-guru juga belum mengetahui kegunaan dan fitur-fitur yang ada di dalam *Edpuzzle*. Setelah memberikan pertanyaan awal kepada guru-guru, selanjutnya tim melakukan kegiatan sosialisasi video interaktif *Edpuzzle* kepada semua peserta pelatihan. Kegiatan yang dilakukan yaitu sosialisasi mengenai penggunaan *Edpuzzle*, cara membuat akun *Edpuzzle*, cara membuat kelas di *Edpuzzle*, dan cara pengeditan video dengan *Edpuzzle*. Tampilan kegiatan sosialisasi dapat dilihat pada Gambar berikut.



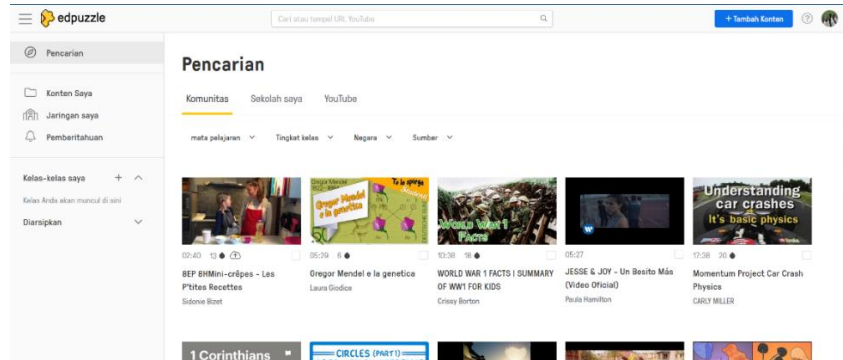
Gambar 3. Sosialisasi Pengenalan Aplikasi *edpuzzle*

Setelah diadakan kegiatan sosialisasi, selanjutnya dilakukan pelatihan penyusunan konten video pembelajaran. Pada kegiatan ini, peserta pelatihan tertarik dan antusias mengikuti kegiatan karena ada banyak jenis media yang dapat digunakan dalam membuat video pembelajaran. Tampilan kegiatan pelatihan penyusunan konten video pembelajaran dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4. Pemaparan Materi

Kegiatan berikutnya yaitu pelatihan pembuatan video pembelajaran dan pengeditan video dengan menggunakan *Edpuzzle*. Pada kegiatan ini terjadi diskusi antara peserta pelatihan dan tim pelatihan, karena *Edpuzzle* dianggap hal baru bagi peserta. Tampilan kegiatan pelatihan pengeditan video dengan menggunakan *Edpuzzle* dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 5. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Edpuzzle

Kegiatan selanjutnya, yaitu peserta pelatihan melakukan simulasi (praktik) menggunakan video interaktif Edpuzzle sebagai siswa. Pada saat melakukan simulasi, peserta sangat antusias untuk mencoba membuka dan mengisi video interaktif.



Gambar 6. Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Edpuzzle

c. Tahap *Follow Up*

Pada tahap *follow up*, dilakukan pendampingan penyusunan konten video pembelajaran dan pembuatan video pembelajaran serta pengeditan video dengan menggunakan Edpuzzle. Tahap ini terjadi diskusi antar peserta pelatihan mengenai konten video pembelajaran yang telah dibuat apakah konten video dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri, apakah latihan soal yang dibuat dapat membuat siswa untuk berpikir atau siswa dapat menyelesaikannya hanya dengan asal mengerjakan saja. Kegiatan follow up ini dilakukan melalui WhatsApp Group. Hasil kegiatan ini berupa video interaktif Edpuzzle yang dibuat oleh peserta pelatihan.

d. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi, kegiatan yang dilakukan berupa pemberian kusioner pertanyaan kepada peserta pelatihan terhadap pemahaman dan peningkatan keterampilan peserta. Hasil kusioner menunjukkan bahwa 90, 28% peserta mengetahui video interaktif dan manfaat video interaktif. Selain itu, peserta juga bisa menjelaskan tentang Edpuzzle, kegunaan dan fitur-fitur yang ada di dalam Edpuzzle.

Adapun tanggapan peserta terhadap kegiatan ini sangat positif. Penilaian peserta pelatihan terhadap kegiatan dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Tanggapan Kusioner Peserta Pelatihan

No	Pernyataan	TCR
1	Materi pelatihan mudah dipelajari	91,76 %
2	Materi pelatihan terorganisasi dengan baik	90,58 %
3	Materi pelatihan sesuai dengan yang saya harapkan	90,58 %
4	Materi pelatihan sudah mencukupi bagi saya untuk membuat video interaktif <i>Edpuzzle</i>	87,05%
5	Materi pelatihan membuat saya tertarik untuk membuat video interaktif <i>Edpuzzle</i>	92,94 %
6	Materi pelatihan membuat saya yakin dapat membuat video interaktif <i>Edpuzzle</i>	89,41 %
7	Materi pelatihan membuat saya yakin dapat menerapkan video interaktif <i>Edpuzzle</i> dalam pembelajaran	91,76%
8	Materi pelatihan dapat bermanfaat bagi saya	92,94 %
9	Kualitas materi pelatihan	90,58 %
10	Alokasi waktu materi pelatihan	83,52 %
11	Penguasaan materi oleh narasumber dalam diskusi	91,76%
12	Kemampuan komunikasi narasumber dalam penyampaian materi	90,58 %

Selain hasil penilaian dalam bentuk persentase, penilaian juga ditunjukkan dari pernyataan dari peserta, seperti "Menarik bagus sangat perlu di coba dan di terapkan di sekolah", "Saya tertarik untuk mengikutinya. Sebelumnya saya belum tahu aplikasi ini. Setelah mengikuti pelatihan sekarang saya tahu", "Sangat membantu bagi kami para guru dalam menambah ilmu khususnya media pembelajaran yang variatif".

Hasil tersebut sesuai dengan hasil penelitian (Silverajah & Govindaraj, 2018) yang menyatakan bahwa video interaktif *Edpuzzle* menjadi sumber daya tambahan untuk mempermudah pembelajaran. Hasil riset lainnya menunjukkan bahwa bahwa penggunaan *edpuzzle* dalam pelajaran matematika disukai siswa karena dapat menumbuhkan minat dalam pembelajaran matematika (Silverajah & Govindaraj, 2018). Selain itu, hasil riset pada mata pelajaran bahasa menunjukkan bahwa siswa menyukai materi pembelajaran yang diberikan dalam bentuk video *edpuzzle* karena bisa dipelajari dimana saja, memutar ulang video berkali-kali dan bisa memberikan pendapat langsung pada video yang ditonton. Oleh karena itu, penggunaan video interaktif *Edpuzzle* menjadi salah satu inovasi yang dapat dilakukan oleh guru dalam menghadapi era digital.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan pelatihan dapat disimpulkan bahwa kegiatan Video interaktif *Edpuzzle* memiliki potensi untuk dijadikan media pembelajaran. Hal ini disebabkan karena dapat membantu pembelajaran melalui video yang disesuaikan dengan kemampuan masing-masing siswa, kemudian juga guru dapat memantau keaktifan dan interaksi siswa, seperti berapa kali menonton video, berapa kali menjawab pertanyaan, dan berapa kali memberi tanggapan; serta ada fitur yang membuat siswa tidak bisa melakukan skip video. Pelatihan penggunaan video interaktif *Edpuzzle* dapat diberikan kepada semua pendidik karena mudah dipahami. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat dikembangkan untuk sekolah-sekolah yang lain, termasuk jenjang sekolah yang berbeda.

Daftar Pustaka

- Achmad, N., Ganiati, M., & Kur'aeni, D. N. (2021). Implementasi Edpuzzle Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Era New Normal. *UJMES (Uninus Journal of Mathematics Education and Science)*, 6(2), 46–51.
- Adi, N. H., Fernandes, A. L., & Hermansyah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Kuliah Fisika Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 103–114. <https://doi.org/https://doi.org/10.37329/cetta.v3i1.414>
- Adi, N. H., Riyanda, A. R., Nadia, H., Maulana, F., Ambiyar, A., Verawardina, U., & Lapis, R. (2023). *Model Pembelajaran Kejuruan*. CV Widina Media Utama.
- Adi, N. H., Veza, O., Simatupang, W., Irfan, D., Muskhir, M., Riyanda, A. R., & Daphiza, D. (2021). Development of Android-Based Interactive Learning Media on Listening, Imitating, and Reciting Materials for PAUD Students. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 22(1), 279–291.
- Arfa, A. N., Supriyatin, T., & Kurniawan, M. A. R. (2022). Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Edpuzzle di SMPN 11 Bekasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Biologi Dan Sains*, 1(2), 15–24.
- Indarta, Y., Jalinus, N., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5 . 0. 4(2), 3011–3024.
- Jayantika, I. G. A. N. T., & Andini, N. M. P. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Edpuzzle Pada Pembelajaran Matematika. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 11(2), 85–96.
- Nengsih, R., Hikmah, R., & Astuti, L. S. (2023). Pelatihan Penggunaan Edpuzzle dalam Pembelajaran di Kelas. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 14(2), 381–387.
- Nijal, L., Zamzami, & Siswanto, D. (2023). PELATIHAN PEMANFAATAN EDPUZZEL DALAM PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAGI GURU MAN.2 MODEL PEKANBARU. *Journal of Computer Science Community Service*, 3(2), 111–119.
- Qadriani, N. L., Hartati, S., & Dewi, A. (2021). Pemanfaatan Youtube dan Edpuzzle sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia P-ISSN*, 2655, 6227.
- Silverajah, V. S. G., & Govindaraj, A. (2018). The use of Edpuzzle to support low-achiever's development of self-regulated learning and their learning of chemistry. *ACM International Conference Proceeding Series*, 259–263. <https://doi.org/10.1145/3290511.3290582>
- Sugestiana, S., & Soebagyo, J. (2022). Respon Siswa Terhadap Implementasi Media Edpuzzle dalam Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2637–2646. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2439>

- Suharsimi, & Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Rineka Cipta. In *Jurnal Ilmiah Farmasi Farmasyifa* (Vol. 53, Issue 9). PT. Rineka Cipta.
- Sundi, V. H., Astari, T., Rosiyanti, H., & Ramadhani, A. (2021). Efektivitas Penggunaan Edpuzzle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1(1).
- Zamzami, Siswanto, D., & Nijal, L. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Edpuzzle Dalam Peningkatan Tekhnopreunership Pembelajaran Secara Interaktif Bagi Peserta. *Journal of Computer Science Community Service*, 4(1), 72–78.