



Workshop Penggunaan Media Pembelajaran Edpuzzle untuk Meningkatkan Kompetensi Guru

Putri Anugrah Cahya Dewi
Universitas Primakara, Indonesia
E-mail: cahya@primakara.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-07-22 Revised: 2024-08-19 Published: 2024-09-02 Keywords: <i>Workshop;</i> <i>Teachers;</i> <i>Edpuzzle;</i> <i>Learning Media.</i>	Improving the quality of education is very dependent on teacher competence in teaching and utilizing learning technology. Edpuzzle, an interactive learning platform, offers an innovative solution in the learning process by allowing teachers to create learning videos accompanied by interactive questions and notes. Apart from that, teachers can also monitor student activities in learning videos. The community service method used is a workshop, which involves a series of activities starting from planning, preparing materials, to implementation. This workshop was attended by teachers at SMAN Bali Mandara and carried out in several sessions which included an introduction to Edpuzzle, demonstrations, practice sessions, discussions and evaluations. The evaluation results show that <i>workshop</i> This succeeded in increasing teachers' understanding and skills in using Edpuzzle as a learning medium. Teachers who took part in the workshop reported increased confidence and ability in creating and implementing interactive learning videos. Follow-up recommendations include organizing further training and providing supporting resources to ensure continued use of Edpuzzle by teachers, and are being implemented <i>workshop</i> other interactive learning media to increase learning innovation.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-07-22 Direvisi: 2024-08-19 Dipublikasi: 2024-09-02 Kata kunci: <i>Workshop;</i> <i>Guru;</i> <i>Edpuzzle;</i> <i>Media Pembelajaran.</i>	Peningkatan kualitas pendidikan sangat bergantung pada kompetensi guru dalam mengajar dan memanfaatkan teknologi pembelajaran. Edpuzzle, sebuah platform pembelajaran interaktif, menawarkan solusi inovatif dalam proses pembelajaran dengan memungkinkan guru untuk membuat video pembelajaran yang disertai pertanyaan dan catatan interaktif. Selain itu, guru juga dapat memantau aktivitas siswa dalam video pembelajaran. Metode pengabdian kepada masyarakat yang digunakan adalah workshop, yang melibatkan serangkaian kegiatan mulai dari perencanaan, penyusunan materi, hingga pelaksanaan. Workshop ini diikuti oleh guru di SMAN Bali Mandara dan dilaksanakan dalam beberapa sesi yang meliputi pengenalan Edpuzzle, demonstrasi, sesi praktik, diskusi, dan evaluasi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa <i>workshop</i> ini berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan Edpuzzle sebagai media pembelajaran. Guru-guru yang mengikuti workshop melaporkan peningkatan kepercayaan diri dan kemampuan dalam membuat serta mengimplementasikan video pembelajaran interaktif. Rekomendasi tindak lanjut meliputi penyelenggaraan pelatihan lanjutan dan penyediaan sumber daya pendukung untuk memastikan keberlanjutan penggunaan Edpuzzle oleh para guru, serta dilakukan <i>workshop</i> media pembelajaran interaktif lainnya untuk meningkatkan inovasi pembelajaran.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan masa depan (Kaida' and Toban, 2023). Kualitas pendidikan sangat bergantung pada kompetensi guru dalam mengajar dan menyampaikan materi pembelajaran. Dalam era digital ini, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi semakin penting untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pengajaran. Pendidikan kini juga mulai bergeser dari pelaksanaan pembelajaran secara *offline* menjadi pembelajaran *online*. Hal ini merupakan

dampak dari masa pandemi yang sudah terlahui. Pembelajaran *online* dirasa memiliki banyak kelebihan seperti fleksibilitas waktu pembelajaran, materi yang dapat diakses secara berulang, dan dapat juga mengembangkan keterampilan digital baik bagi pendidik maupun peserta didik (Farikhin, Hamdani and Soraya, 2022). Selain itu, Generasi Z sebagai generasi pembelajaran kini juga dikenal sebagai generasi internet yang sudah tidak asing terhadap penggunaan teknologi. Pembelajaran yang diperuntukkan bagi Generasi Z juga lebih cocok apabila berbasis teknologi sehingga menyesuaikan dengan

karakteristiknya. Dengan demikian, pendidik diharapkan menyesuaikan kompetensinya dengan era digital dengan mengembangkan kompetensi digital serta meningkatkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran (Sapriyah, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di SMAN Bali Mandara, diperoleh bahwa telah diterapkan inovasi pembelajaran berbasis digital seperti *google classroom*, namun masih diperlukan inovasi lainnya untuk dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran. Para siswa dirasa memerlukan beberapa media pembelajaran digital sehingga tidak merasa bosan. Serta, siswa memerlukan materi yang dapat diakses dimana dan kapan saja. Untuk hal ini, maka penggunaan video pembelajaran dapat menjadi efektif. Dari pemberian video pembelajaran, akan ada penjelasan dari guru yang dapat didengar dan menjadikan siswa lebih paham terhadap materi yang disajikan. Hal yang menjadi kendala dalam hal ini adalah dalam proses monitoring aktivitas yang dilakukan siswa.

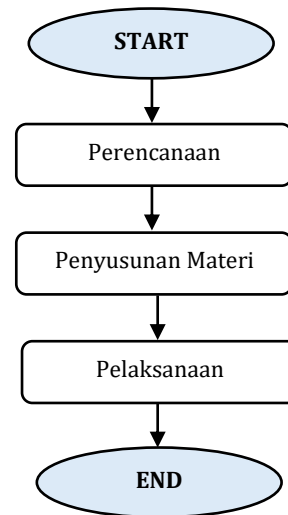
Dari permasalahan tersebut, maka salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat menjadi solusi adalah media pembelajaran Edpuzzle. Edpuzzle merupakan *platform* pembelajaran yang memungkinkan guru untuk membuat video interaktif dengan menambahkan pertanyaan, catatan, dan komentar pada video yang digunakan sebagai materi pembelajaran (Nengsih, Hikmah and Astuti, 2023). Dengan menggunakan Edpuzzle, guru dapat memantau pemahaman siswa secara *real-time* dan memberikan umpan balik yang lebih tepat sasaran (Dewi and Dewi, 2022). Penggunaan media ini tidak hanya membantu dalam menarik minat siswa, tetapi juga memperkaya metode pengajaran yang digunakan oleh guru.

Workshop penggunaan media pembelajaran Edpuzzle menjadi sangat penting untuk meningkatkan kompetensi guru dalam hal inovasi pembelajaran. *Workshop* ini diharapkan dapat membantu guru memahami cara kerja Edpuzzle, cara membuat video interaktif, serta cara memanfaatkan fitur-fitur yang ada untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Dengan demikian, guru akan lebih siap dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital dan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih baik bagi siswa.

II. METODE PENELITIAN

A. Metode Penerapan Kegiatan

Adapun metode penerapan pada kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu metode pelatihan. Alasan menggunakan metode *workshop* agar guru dapat praktek langsung penggunaan Edpuzzle sehingga lebih dapat memahami dan mengeksplorasi fitur-fitur dalam Edpuzzle. Alur pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dapat dilihat pada bagan di bawah ini.



Gambar 1. Alur Pelaksanaan

Berikut penjelasan dari alur pengabdian kepada masyarakat yang diselenggarakan:

1. Perencanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dimulai dengan tahap analisis kebutuhan untuk mengetahui masalah yang sedang dihadapi guru serta harapan guru terkait pembelajaran interaktif. Analisis kebutuhan ini dilaksanakan dengan melakukan wawancara bersama guru di SMAN Bali Mandara. Pada tahap perencanaan ini juga ditentukan waktu dan tempat dilaksanakannya *workshop*. Serta, dilakukan juga koordinasi terkait Persiapan logistik seperti ruangan, komputer atau laptop, akses internet, dan proyektor.

2. Penyusunan Materi

Berikutnya, dilakukan penyusunan materi yang terdiri atas pengenalan media-media pembelajaran yang dapat digunakan, kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran Edpuzzle, pengenalan fitur-fitur serta cara penggunaan media Edpuzzle. Dalam tahap ini juga dilakukan studi literatur untuk memperkaya bahan materi.

3. Pelaksanaan *Workshop*

Pada tahap berikutnya dilaksanakan *workshop* sesuai dengan waktu yang ditetapkan. Tahap pelaksanaan terdiri atas sambutan, penjelasan materi, praktek, diskusi, serta evaluasi.

B. Peserta dan Tempat Kegiatan

Peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah guru-guru SMAN Bali Mandara sejumlah 40 orang di SMAN Bali Mandara.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan secara luring di SMAN Bali Mandara dengan dihadiri 40 orang guru. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi khususnya penggunaan media Edpuzzle. Pada tahap awal, dilakukan tahap perencanaan yang diawali dengan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi masalah, kendala, serta harapan dari para guru dalam pembelajaran. Tahap analisis kebutuhan ini dilaksanakan dengan metode wawancara kepada guru di SMAN Bali Mandara. Dari hasil wawancara, para guru memiliki kendala untuk meningkatkan inovasinya dalam pembelajaran. Guru perlu mengetahui metode pembelajaran lainnya untuk dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran. Guru sebelumnya sudah menerapkan inovasi berbasis teknologi dalam pembelajaran, seperti *google classroom*, namun masih diperlukan inovasi pembelajaran lainnya agar siswa tidak mudah bosan. Harapan guru adalah adanya media pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan dengan fitur-fitur yang beragam. Media pembelajaran yang diharapkan juga merupakan media pembelajaran interaktif yang dapat mendukung pembelajaran *online*. Media pembelajaran interaktif diperlukan agar pembelajaran tidak hanya berlangsung satu arah.

Pada tahap perencanaan juga dilakukan penentuan waktu dan lokasi dilaksanakannya *workshop* dengan penghubung di SMAN Bali Mandara. Selain itu juga, dilakukan koordinasi untuk persiapan logistik seperti ruangan, komputer atau laptop, akses internet, dan proyektor. Untuk logistik ini disepakati untuk dipersiapkan oleh pihak SMAN Bali Mandara. Selanjutnya, dari hasil analisis kebutuhan, dilakukan studi literatur mengenai media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan sekolah. Dari hasil studi literatur, maka dipilih

media pembelajaran Edpuzzle dimana mencakup kategori interaktif dan sangat cocok digunakan juga pada pembelajaran *online* (Rachman, Oktoviandry and ..., 2023). Pemilihan media pembelajaran ini juga dikoordinasikan dengan pihak sekolah dan pihak sekolah sepakat untuk mempelajari media pembelajaran Edpuzzle. Setelah itu, dilakukan penyusunan materi dan penyusunan *rundown* kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Tahapan berikutnya adalah tahap pelaksanaan *workshop* yang terdiri dari sesi penyampaian materi sekaligus pengenalan fitur-fitur dalam Edpuzzle, praktek penggunaan Edpuzzle, diskusi dan evaluasi. Pada sesi penyampaian materi, narasumber melakukan survey mengenai kendala pembuatan media pembelajaran dan media pembelajaran apa yang pernah digunakan oleh para guru. Survey ini dilakukan menggunakan *platform* mentimeter dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal penggunaan media pembelajaran dari para guru. Berikut hasil survey yang dilaksanakan.

Kendala/Kesulitan dalam Pembuatan Media Pembelajaran yang Kreatif dan Inovatif



Gambar 2. Kendala Pembuatan Media Pembelajaran

Dari Gambar 2, dapat dilihat bahwa yang menjadi kendala utama dalam pembuatan media pembelajaran adalah keterbatasan waktu, bingung dalam memilih media pembelajaran yang tepat, kurangnya akses atau sumber daya, dan kurangnya pelatihan. Berdasarkan hal tersebut, maka *workshop* penggunaan media pembelajaran ini menjadi salah satu solusi yang tepat. Dikarenakan dengan adanya *workshop*, maka para guru akan fasih dalam menggunakan media pembelajaran sehingga tidak akan memakan waktu lama dalam menyiapkan media pembelajaran.

Selanjutnya, berikut hasil survey media pembelajaran yang pernah digunakan.



Gambar 3. Hasil survey media pembelajaran

Dari Gambar 3, diperoleh bahwa para guru sudah mencoba berbagai *platform* media pembelajaran. Namun, masih perlu ditingkatkan inovasi pembelajaran dengan menggunakan *platform* lainnya seperti Edpuzzle.

Setelah mengetahui kendala guru dan media pembelajaran yang pernah digunakan, selanjutnya pelaksana pengabdian mengenalkan Edpuzzle kepada para guru. Dalam tahap ini, dipaparkan mengenai inovasi yang dapat dikembangkan menggunakan Edpuzzle. Berikut inovasi yang dapat dikembangkan: (1) Video pembelajaran, para guru dapat memanfaatkan Edpuzzle untuk membuat dan mengedit video pembelajaran. Tak hanya membuat video pembelajaran, namun juga bisa melakukan *editing* video pembelajaran dari *resources* lainnya seperti youtube. Para guru hanya perlu mengcopy *link* youtube ke dalam Edpuzzle. (2) *Insert* pertanyaan dalam video, para guru dapat menambahkan pertanyaan dalam video. Sehingga, siswa akan bisa melanjutkan menonton video hanya jika pertanyaan tersebut sudah dijawab oleh siswa. Hal ini akan membantu siswa untuk kembali berkonsentrasi di sela-sela menonton video. Pertanyaan yang dapat diselipkanpun beragam baik *multiple choice*, *open ended*, maupun *essay*. Pertanyaan yang disisipkan juga dapat berupa *voice note*. Hal ini menurunkan resiko adanya siswa yang meninggalkan video ketika video tersebut berjalan. (3) Pemantauan, dengan menggunakan Edpuzzle maka guru dapat memantau waktu yang dihabiskan siswa dalam menonton video pembelajaran yang diberikan. Sehingga, guru dapat memastikan bahwa setiap siswa menonton video dari awal hingga selesai. Dan siswa juga tidak bisa mempercepat video. (4) *Connect LMS*, Edpuzzle juga dapat dihubungkan dengan LMS lainnya seperti *Google Classroom* yang sudah digunakan oleh beberapa guru. Sehingga memudahkan dalam melakukan penilaian.

Pada sesi berikutnya, dilakukan praktek penggunaan Edpuzzle dengan pendampingan

langsung dari pelaksana pengabdian. Pada praktek ini, para guru diminta untuk melakukan register terlebih dahulu agar memiliki akun. Pada saat register, beberapa guru terkendala terkait dengan notifikasi email yang tak kunjung masuk untuk dapat diverifikasi. Namun, dengan arahan dari pelaksana pengabdian, hal ini dapat diatasi dengan cepat. Kemudian, para guru diarahkan untuk dapat membuat kelas baru dengan tipe *classic*. Dilanjutkan dengan mencoba berbagai fitur Edpuzzle seperti mencari video pada *resources* lain, melakukan *editing* video, membuat video baru, membuat pertanyaan pada video, melakukan *setting* video, cara *assign* video, cara *menshare* tugas video kepada siswa, dan terakhir melakukan *grading* terhadap hasil kerja siswa. Tahap ini berlangsung kurang lebih selama 1,5 jam.



Gambar 4. Pendampingan pelaksanaan praktek

Pada tahap akhir, dilakukan sesi diskusi dan evaluasi menggunakan metode tanya jawab. Pada sesi ini, guru menanyakan mengenai hal teknik yaitu merubah bahasa inggris ke dalam bahasa indonesia. Dan hal tersebut, sudah mampu dijelaskan oleh pelaksana pengabdian. Kemudian, pada evaluasi, para guru juga disimpulkan sudah dapat memahami penggunaan Edpuzzle dalam pembelajaran. Hal ini juga terlihat dari hasil praktek yang telah dilakukan.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat menjadi solusi bagi guru yang membutuhkan inovasi dalam pembelajaran. Inovasi berbasis teknologi sangat dibutuhkan di era sekarang ini, mengingat target pembelajar juga berasal dari generasi milineal atau generasi Z. Melalui *workshop* penggunaan Edpuzzle sebagai media pembelajaran, para

guru dapat menambah kompetensinya dalam penggunaan media pembelajaran digital yang tujuannya juga untuk meningkatkan minat serta motivasi siswa dalam pembelajaran. Dari hasil evaluasi juga diperoleh bahwa para guru sudah memahami penggunaan Edpuzzle dan dirasa siap untuk dapat menerapkannya dalam pembelajaran di kelas.

B. Saran

Dari hasil *workshop* yang telah dilakukan, maka diperlukan dukungan teknologi lebih lanjut untuk dapat mendukung pembelajaran digital serta diperlukan eksplorasi kembali mengenai inovasi pembelajaran digital yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Dan juga dapat dilakukan penelitian mengenai efektivitas penggunaan edpuzzle dalam pembelajaran di kelas.

DAFTAR RUJUKAN

- Dewi, P. A. C. and Dewi, E. G. A. (2022) 'Implementasi Green Math Learning Berbantuan Edpuzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika The Implementation Of Green Math Learning Using Edpuzzle On Math Problem Solving Skills', *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma (JPMS)*, 8(2), pp. 106–114.
- Farikhin, F., Hamdani, A. S. and Soraya, I. (2022) 'Fleksibilitas Asynchronous Learning Berbasis Android sebagai Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama', *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman*, 12(2), pp. 101–112. doi: 10.33367/ji.v12i2.2795.
- Kaida, J. and Toban, E. T. (2023) 'Inovasi Pendidikan Dan Pelatihan Sumber Daya Di Daerah Pesisir', *Riset Sains dan Teknologi Kelautan*, 6(2), pp. 224–228. doi: 10.62012/sensistek.v6i2.31683.
- Nengsih, R., Hikmah, R. and Astuti, L. S. (2023) 'Pelatihan Penggunaan Edpuzzle dalam Pembelajaran di Kelas', *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 14(2), pp. 381–387. doi: 10.26877/e-dimas.v14i2.12528.
- Rachman, A., Oktoviandry, R. and ... (2023) 'Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Edpuzzle Bagi Guru Smpn 4 Harau Kabupaten Lima Puluh ...', *Community ...*, 4(5), pp. 10928–10933. Available at: <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/21854%0Ahttp://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/download/21854/15409>.
- Sapriyah (2019) 'Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar', *Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), pp. 45–56. doi: 10.35446/diklatreview.v3i1.349.