



---

## PELATIHAN PENGGUNAAN TEKNOLOGI EDPUZZLE SEBAGAI LEARNING TOOL DI SMP NEGERI 1 GAMBUT

**Rahmah<sup>1\*</sup>, Herliyani Fariyal Agoes<sup>2</sup>, Nurfitriah<sup>3</sup>, Fitriani Hayati<sup>4</sup>, Rahma Pitria Ningsih<sup>5</sup>, Mitra Yadiannur<sup>6</sup>, Sulaiman<sup>7</sup>**  
<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup>Politeknik Negeri Banjarmasin  
rahmahrumna@poliban.ac.id\*

---

### **Article History:**

Received: 09-08-2023

Revised: 30-08-2023

Accepted: 04-09-2023

**Keywords:** Edpuzzle,  
Learning Tool

**Abstract:** *Kreativitas guru memegang peranan penting dalam pembelajaran tatap muka. Kreatifitas guru dalam menggunakan metode dan media yang bervariasi akan membuat suasana pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan, sehingga diharapkan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan siswa aktif selama pembelajaran. Selain itu, penggunaan media dalam kegiatan mengajar dan belajar bukanlah sekedar kegiatan tambahan, tetapi memiliki fungsi sendiri sebagai alat untuk menciptakan situasi pembelajaran aktif, efektif dan menyenangkan. Seiring perkembangan teknologi, untuk menunjang pembelajaran guru-guru dituntut untuk memanfaatkan teknologi sebagai salah satu media pembelajaran dalam proses belajar mengajar (PBM), hal ini bertujuan untuk meningkatkan mutu PBM. Salah satu pemanfaatan yang dimaksud adalah penggunaan video interaktif sebagai media pembelajaran. Minimnya pemanfaatan teknologi oleh Guru, khususnya penggunaan video interaktif dalam proses pembelajaran menjadi permasalahan dalam kegiatan ini. Solusi atas permasalahan ini adalah Memberikan Pelatihan Penggunaan Teknologi Edpuzzle Sebagai Learning Tool dengan metode ceramah dan tanya jawab. agar guru-guru dapat memaksimalkan pemanfaatan teknologi dalam PBM, sehingga diharapkan juga membawa dampak positif terhadap mutu Pendidikan. Kegiatan ini bermitra dengan SMP 1 Negeri Gambut, bertujuan untuk meningkatkan mutu Kegiatan Belajar mengajar di Sekolah melalui pemanfaatan edpuzzle sebagai salah satu media pembelajaran serta mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar sehingga dapat meningkatkan prestasinya di kelas.*

© 2022 SWARNA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

---

## PENDAHULUAN

Kreativitas guru memegang peranan penting dalam pembelajaran tatap muka. Kreatifitas guru dalam menggunakan metode dan media yang bervariasi akan membuat suasana pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan, sehingga diharapkan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan siswa aktif selama pembelajaran. [1] Senada dengan hal ini, Sundi dkk menyatakan dalam penelitian bahwa penggunaan media dalam kegiatan mengajar dan belajar bukanlah sekedar kegiatan tambahan, tetapi memiliki fungsi sendiri sebagai alat untuk menciptakan situasi pembelajaran aktif, efektif dan menyenangkan. [2]

Seiring perkembangan teknologi, untuk menunjang pembelajaran guru-guru dituntut untuk memanfaatkan teknologi sebagai salah satu media pembelajaran dalam

proses belajar mengajar (PBM), hal ini bertujuan untuk meningkatkan mutu PBM. Salah satu pemanfaatan yang dimaksud adalah penggunaan video interaktif sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 25 Februari 2023 terhadap guru SMP Negeri 1 Gambut, ternyata masih terdapat banyak guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis video interaktif dalam proses belajar mengajar di sekolah tersebut.

Rina Rahmawati dkk dalam penelitiannya menyatakan bahwa video interaktif yang diterapkan dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. [3] Salah satu video interaktif yang dimaksud adalah *edpuzzle*. *Edpuzzle* merupakan sebuah sarana atau media pembelajaran yang memanfaatkan video sebagai sarana bagi pengajar untuk menyampaikan materi yang sekaligus menyisipkan pengayaan maupun asesmen di dalam proses belajar mengajarnya. Aplikasi ini dapat diunduh dan di *install* oleh siswa di *Smartphone* mereka ataupun dapat diakses secara langsung melalui laman <https://Edpuzzle.com>. Pengajar dapat menyisipkan video dari berbagai sumber video *online* yang populer seperti *youtube*, *khan academy*, *national geographic*, *ted talks*, *veritasium*, *numberphile*, *crash course*, ataupun dapat memasukkan video mengajar pribadi yang dilakukan oleh guru yang bersangkutan. Selain itu, guru dapat menyisipkan berbagai bentuk pengayaan ataupun asesmen pada aplikasi tersebut seperti pilihan ganda, jawaban pendek ataupun esai. Guru juga dapat memvariasikan bentuk pertanyaan ataupun tambahan informasi di dalam video yang sudah di unggah seperti *voice note* maupun catatan.[4]

Menurut Silverajah yang dikutip Sundi dkk menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan *Edpuzzle* berpotensi baik dalam mengembangkan keterampilan belajar mandiri siswa. Selain itu, *Edpuzzle* juga memberikan sumber daya tambahan dalam praktik biasa di sekolah untuk mempermudah pembelajaran *lowachievers* agar tidak ditinggalkan secara akademik.[5]

Berdasarkan paparan di atas, Tim Pengabdian menilai sangat penting untuk memberikan Pelatihan Penggunaan Teknologi *Edpuzzle* Sebagai *Learning Tool* kepada dewan guru di lingkungan tersebut. Sehingga berdampak terhadap peningkatan mutu Pendidikan yang diselenggarakan oleh Sekolah.

Berdasarkan informasi dari hasil wawancara, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Minimnya pemanfaatan teknologi oleh Guru, khususnya penggunaan video interaktif dalam proses pembelajaran.
2. Banyak guru yang belum mengenal *edpuzzle* sebagai salah satu media pembelajaran.

Solusi atas permasalahan ini adalah memberikan Pelatihan Penggunaan Teknologi *Edpuzzle* Sebagai *Learning Tool* agar dewan guru dapat memaksimalkan pemanfaatan teknologi dalam KBM, sehingga diharapkan juga membawa dampak positif terhadap mutu Pendidikan khususnya prestasi siswa di sekolah.

Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk memberikan pelatihan kepada dewan guru SMP Negeri 1 Gambut dalam hal penggunaan teknologi *edpuzzle* sebagai *learning tool* agar lebih kreatif dalam kegiatan belajar mengajar sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari kegiatan ini adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan mutu Kegiatan Belajar mengajar di Sekolah melalui pemanfaatan *edpuzzle* sebagai salah satu media pembelajaran.
2. Meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan meningkatkan prestasinya di kelas.

## METODE PELAKSANAAN

1. Persiapan dan Pembekalan Bagi Dosen Pengabdian
  - a. Mekanisme pelaksanaan kegiatan Pengabdian meliputi tahapan berikut:
    - 1) Pembentukan kelompok dosen pengabdian.
    - 2) Konsultasi dan negoisasi dengan mitra pengabdian.
    - 3) Musyawarah didalam menentukan pola dan program kerja (*aproach*).
    - 4) Penyiapan alat dan bahan untuk kegiatan Pengabdian Masyarakat.
  - b. Materi persiapan dan pembekalan terhadap dosen pengabdian mencakup:
    - 1) Sesi musyawarah /*aproach*
      - a) Fungsi dosen pengabdian dalam pengabdian masyarakat oleh ketua kelompok.
      - b) Panduan dan pelaksanaan program pengabdian masyarakat.
      - c) Kesiediaan mitra dalam sarana dan prasarana kegiatan didalam penerimaan dosen pengabdian masyarakat.
      - d) Peninjauan peserta, lokasi dan program kerja yang dipersiapkan.
    - 2) Sesi persiapan /rencana: persiapan materi kegiatan yang akan dikerjakan serta teknik pelaksanaan dan alokasi waktu, dengan perancangan jadwal kegiatan.
2. Mekanisme pelaksanaan dalam bentuk teknik dan media yang akan digunakan dalam pelatihan

Persiapan dan pembekalan berupa media pendukung pelatihan *edpuzzle* berupa pembelajaran menggunakan Proyektor, Laptop, internet, alat tulis dan alat pendukung lainnya. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan rancangan kegiatan yang diperlihatkan pada Tabel 1 :

**Tabel 1.** Rancangan Kegiatan Pengabdian

No.	Uraian	Keterangan
1.	Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penjelasan program pengabdian masyarakat</li> <li>• Penjelasan hal-hal yang dianggap perlu</li> </ul>
2.	Pemaparan materi dan pendampingan pelatihan <i>edpuzzle</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dilaksanakan selama 1x pertemuan tatap muka</li> </ul>
3.	Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemberian Cinder Mata</li> <li>• Penutup</li> </ul>

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat di SMP Negeri 1 Gambut dilaksanakan tanggal 22 Juli 2023 dilaksanakan pada 09.00 - 12.30 WITA. Kegiatan tersebut dirancang untuk memberikan wawasan edukasi khususnya dalam pelatihan penggunaan aplikasi *edpuzzle* sebagai *learning tool* dalam kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini dimulai dengan penyampaian tutorial penggunaan *edpuzzle* bagi guru dan siswa, kemudian dilanjutkan praktek dan Tanya jawab. Tujuan dalam penyampaian materi tersebut adalah :

- a. Memahami fungsi dan fitur *Edpuzzle*: dewan guru diajarkan tentang berbagai fitur yang ditawarkan oleh *Edpuzzle*, seperti bagaimana menyisipkan pertanyaan, komentar, atau suara dalam video, mengatur tugas, dan melacak kemajuan siswa.
- b. Meningkatkan efektivitas pembelajaran: dewan guru memahami cara mengintegrasikan video pembelajaran ke dalam kurikulum dan menyusun konten yang menarik untuk meningkatkan pemahaman siswa.

- c. Meningkatkan partisipasi peserta: Dengan *Edpuzzle*, peserta dapat berinteraksi dengan materi pembelajaran melalui pertanyaan atau tugas yang diberikan di dalam video. Pelatihan ini akan memberikan strategi dan tips untuk meningkatkan partisipasi peserta dalam proses pembelajaran.
- d. Memaksimalkan pemanfaatan waktu pembelajaran: Dengan menggunakan *Edpuzzle*, guru dapat memaksimalkan waktu pembelajaran dengan memanfaatkan video sebagai pengantar atau penjelasan materi. Pelatihan ini akan membantu peserta untuk mengelola dan menyusun video pembelajaran dengan baik.
- e. Memantau kemajuan dan perkembangan siswa: *Edpuzzle* menyediakan data analitik tentang bagaimana siswa menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Pelatihan ini akan mengajarkan cara menggunakan data ini untuk memantau kemajuan siswa dan memberikan bantuan atau dukungan tambahan yang dibutuhkan.
- f. Merangsang kreativitas dalam pembelajaran: Pelatihan ini akan mendorong peserta untuk berpikir kreatif dalam menggunakan teknologi *Edpuzzle*, seperti membuat video pembelajaran yang menarik dan inovatif.
- g. Meningkatkan efisiensi pengajaran: *Edpuzzle* memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik secara langsung dan memberikan bantuan saat siswa mengalami kesulitan. Pelatihan ini akan membantu peserta mengoptimalkan cara mereka memberikan dukungan kepada siswa dalam proses pembelajaran.
- h. Pengembangan profesional guru: Pelatihan ini akan membantu para peserta dalam mengembangkan keterampilan digital mereka sebagai seorang pendidik, sehingga mereka dapat menjadi lebih terampil dan kompeten dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran.

Secara umum, kegiatan pengabdian berjalan dengan baik dan lancar, hal ini dikarenakan antusiasme dewan guru dan support dari Kepala Sekolah SMP 1 Negeri Gambut. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pelatihan penggunaan aplikasi *edpuzzle* sebagai *learning tool* dalam kegiatan belajar mengajar. Sebanyak 30 orang guru yang mengikuti kegiatan ini.



**Gambar 1.** Foto Bersama dengan Dewan Guru SMP 1 Negeri Gambut

## 2. Partisipasi dan Pelibatan Masyarakat

Pada pelaksanaan pengabdian, Kepala Sekolah, dan dewan guru di SMP 1 Negeri Gambut sangat mendukung kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi *edpuzzle* sebagai *learning tool*. Adapun bentuk dukungan adalah sebagai berikut :

- a. Dewan Guru sangat semangat dalam mengikuti kegiatan pelatihan wudhu dibuktikan pada Gambar 2.



**Gambar 2.** Antusiasme Dewan guru SMP 1 Negeri Gambut dalam mengikuti Pelatihan

- b. Dewan Guru datang dan bersemangat dalam menimba ilmu.  
 c. Keterlibatan kepala sekolah dalam mengikuti kegiatan pelatihan dan tak lupa selalu memberikan motivasi kepada Dewan Guru untuk semangat dalam mengikuti pelatihan. Bahkan kepala sekolah dan dewan guru meminta untuk selalu terus melanjutkan kegiatan pengabdian ini.
3. Pencapaian Masyarakat Mitra

Secara keseluruhan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan berjalan dengan baik dan lancar. Partisipasi, kerjasama dan bantuan dari pihak yang terlibat, baik internal maupun eksternal, dilakukan dengan baik dan kooperatif. Adanya usaha tersebut sangat menunjang untuk meningkatkan pencapaian masyarakat mitra pengabdian ini. Kegiatan ini terbukti dengan semangatnya dewan guru ketika mengikuti kegiatan pelatihan ini.

#### 4. Faktor Pendukung dan Penghambat

Faktor pendukung dalam kegiatan pengabdian ini antara lain:

- a. Motivasi tim pengabdian untuk terus melanjutkan pendampingan dan pelatihan di SMP 1 Negeri Gambut.  
 b. Adanya antusiasme yang tinggi dari kepala sekolah, dan dewan guru untuk banyak belajar membuat tim pengabdian semakin semangat memberikan pelatihan khususnya penggunaan aplikasi *edpuzzle* sebagai *learning tool* dalam hal ini memberikan wawasan ilmu yang dipunya.

Terkait dalam hal penghambat, selama proses pengabdian, kegiatan dilaksanakan dengan baik dan lancar tanpa adanya hambatan, hal ini dibuktikan dengan terlihatnya keseriusan peserta pengabdian dalam mengikuti pelatihan khususnya penggunaan aplikasi *edpuzzle* sebagai *learning tool*.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Secara keseluruhan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan pada tanggal 22 Juli 2023 dilaksanakan pada 09.00 - 12.30 WITA berjalan dengan baik dan lancar. Partisipasi, kerjasama dan bantuan dari pihak yang terlibat, baik internal maupun eksternal, dilakukan dengan baik dan kooperatif. Kegiatan ini bertujuan memberikan pelatihan kepada dewan guru SMP Negeri 1 Gambut dalam hal penggunaan teknologi *edpuzzle* sebagai *learning tool*, agar lebih kreatif dalam kegiatan belajar mengajar sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

## B. Saran

Beberapa hal terkait yang harus diperhatikan dalam kegiatan selanjutnya adalah:

1. Pentingnya menarik perhatian dan motivasi peserta pelatihan dengan menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi dan kelebihan *edpuzzle* sebagai salah satu *learning tool* dalam Kegiatan Belajar Mengajar.
2. Kegiatan yang dilakukan harus memperhatikan latar belakang dari kondisi permasalahan yang dialami oleh Mitra sehingga tujuan dari kegiatan dapat berjalan efektif dan efisien.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada P3M Politeknik Negeri Banjarmasin yang telah memberi dukungan **financial** terhadap pelaksanaan kegiatan ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. L. (Universitas S. Sirri and P. (Universitas S. Lestari, "IMPLEMENTASI EDPUZZLE BERBANTUAN WHATSAPP GROUP SEBAGAI ALTERNATIFPEMBELAJARAN DARING PADA ERA PANDEMI," no. September, pp. 67–72, 2020.
- [2] G. C. Mayang, A. Efendi, N. Pradana, and T. Prakisy, "The Effectiveness of Problem-Based Learning Assisted by Edpuzzle on Students' Critical Thinking Skills," vol. 5, no. 1, 2021.
- [3] LABSCHOOLFIPUMJ, "PEMBELAJARAN TATAP MUKA DI MASA TRANSISI." <https://labschoolfipumj.sch.id/pembelajaran-tatap-muka-di-masatransisi/>.
- [4] R. Rahmawati, Khaeruddin, and A. Amal, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar," JUDIKDAS J. Ilmu Pendidik. Dasar Indonesia., vol. 1, no. 1, pp. 29–38, 2021, doi: 10.51574/judikdas.v1i1.163.
- [5] V. H. Sundi, T. Astari, H. Rosiyanti, and A. Ramadhani, "Efektivitas Penggunaan Edpuzzle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Masa Pandemi Covid-19," Semin. Nas. Pengabd. Masy. LPPM UMJ, pp. 1–10, 2020.