

## SOSIALISASI *EDPUZZLE* SEBAGAI SUMBER PEMBELAJARAN INTERAKTIF

**Destina Kasriyati<sup>1</sup>, Refika Andriani<sup>2</sup>, Herdi<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Universitas Lancang Kuning, Indonesia

\* [destina@unilak.ac.id](mailto:destina@unilak.ac.id)


### Abstrak

Sekolah Menengah Atas (SMA) Budhi Luhur Pekanbaru adalah sekolah mitra dari kegiatan pengabdian ini merupakan sekolah setingkat menengah atas yang melakukan menerapkan metode hybrid learning dalam proses pembelajaran. Untuk mendukung proses belajar ini, kepala sekolah menyatakan bahwa integrasi teknologi informasi dan komunikasi atau pemanfaatan media digital dalam aktivitas belajar masih sangat mendominasi. Menurut informasi dari beberapa guru, digitalisasi proses pembelajaran yang mereka terapkan seringkali tidak maksimal akibat kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi tersebut. Hal ini disebabkan oleh kemampuan guru dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi di sekolah mitra saat ini masih dilakukan secara konvensional, guru seringkali berbagi (sharing) ringkasan materi dan tugas di grup media social. Dengan kata lain, guru masih belum mampu mengendalikan seluruh proses pembelajaran berbasis multimedia secara penuh. Menurut pengakuan kepala sekolah, keadaan ini terjadi karena minimnya pelatihan pengembangan learning management system yang diikuti oleh guru di sekolah. Pelatihan yang diadakan oleh penyelenggara kebijakan seringkali hanya dapat diikuti oleh satu guru saja dari tiap-tiap sekolah. Mempertimbangkan permasalahan yang dihadapi oleh mitra, maka tim pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah menawarkan sebuah solusi berupa sosialisasi Sosialisasi Multimedia sebagai Sumber Pembelajaran Interaktif di Sekolah SMA Budi Luhur Pekanbaru. Kegiatan ini telah dilaksanakan secara tatap muka dan dihadiri oleh 9 peserta, yakni Guru-guru SMA Budhi Luhur. Adapun luaran dari kegiatan ini adalah adanya kerja sama, karya ilmiah berupa artikel yang akan diterbitkan pada media massa dan jurnal.

**ata Kunci:** *Edpuzzle, Multimedia, Sumber pembelajaran interaktif*

Artikel disubmit tanggal : 24-01-2023 disetujui tanggal: 20-03-2023, dipublikasikan: 10-04-2023

Corresponden Author: Destina Kasriyati e-mail: [destina@unilak.ac.id](mailto:destina@unilak.ac.id)

DOI: <http://dx.doi.org/10.31851/dedikasi.v6i1> 

### 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, guru

## WAHANA DEDIKASI

memiliki peranan yang penting dan luar biasa besar di era ini. Guru dituntut mampu mempersiapkan peserta didik sebagai pribadi yang unggul dan berdaya saing tinggi. Hal ini mau tidak mau memaksa para guru untuk bisa menerapkan ilmu dan mengembangkan kemampuan mereka secara penuh demi menjawab tantangan tersebut. Guru sebagai pribadi yang ditiru dan digugu hendaknya telah pula membekali diri dengan berbagai macam kecakapan dan melek terhadap teknologi demi menunjang tugas mengajarnya.

Pada prinsipnya, guru memiliki tanggung jawab yang besar dalam proses pembelajaran. Dimana guru harus sepenuhnya menyadari bahwa pembelajaran sebaiknya dilaksanakan dengan menggunakan metode yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, kreatif, menantang dan memotivasi peserta didik. Sedangkan seorang guru 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.

Efektivitas pembelajaran juga berhubungan dengan kompetensi yang berupa kemampuan menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran penunjang persiapan serta pelaksanaan tugas sebagai guru. Untuk itu, guru 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 guru. 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.

Sejalan dengan hasil kegiatan yang dilakukan oleh Andriani, R., & Kasriyati, D. (2018) bahwa kegiatan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia bagi guru Sekolah Dasar di kecamatan Rumbai, hasilnya adalah peserta mengatakan bahwa program ini sangat berguna dan mampu memotivasi mereka untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam mengembangkan dan menggunakan multimedia sebagai media pembelajaran di kelas. Oleh sebab itu pengusul optimis dapat melakukan kegiatan ini dengan tujuan akan memberikan manfaat sehingga memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan. Kemudian kegiatan ini juga dilakukan oleh Kurniawan, K., Andriani, R., & Kasriyati, D. (2017) dengan tema Pengembangan Media Animasi Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Sekecamatan Rumbai Kota Pekanbaru, dengan hasil bahwa guru-guru sebelumnya tidak memiliki kompeten dalam memanfaatkan teknologi animasi, tetapi setelah diberikan pelatihan para guru termotivasi untuk menerapkan proses pembelajaran dengan media teknologi

## WAHANA DEDIKASI

berupa animasi.

### Permasalahan Mitra

Mitra memiliki potensi yang cukup besar berperan serta dalam menciptakan manusia terdidik yang unggul. Oleh sebab itu, tim pengusul mencoba menggali informasi mengenai kebutuhan pengembangan kompetensi guru yang dapat menunjang tugas mereka dalam menciptakan manusia terdidik yang unggul. Berdasarkan hasil survey awal yang telah dilakukan terhadap sejumlah guru, maka dapat diperoleh informasi bahwa dalam praktik pembelajaran sehari-hari para guru seringkali menemukan kendala-kendala yang menjadi tantangan tersendiri bagi mereka.

Adapun kendala yang ditemui adalah masalah klasik dalam proses

### BAHAN DAN METODE

Berdasarkan penggalian informasi awal terhadap mitra kegiatan pengabdian bagi Masyarakat terdapat beberapa permasalahan prioritas, mitra yang mengalami permasalahan,

No.	Permasalahan Prioritas	Mitra Yang Mengalami	Metode/ Pendekatan Penyelesaian
1.	Kurangnya keterampilan para gurudalam menggunakan media pembelajaran	Guru-guru SMA Budi Luhur	Pelatihan dan Pemanfaatan
2.	Minimnya guru pengetahuan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif	Guru-guru SMA Budi Luhur	Pelatihan dan pendampingan

serta tawaran solusi penyelesaiannya disajikan pada tabel berikut:

Adapun langkah-langkah yang telah dan akan dilakukan dalam kegiatan bagi Masyarakat) ini seperti yang

pendidikan kebanyakan. Yaitu kurang variatifnya metode, strategi, dan media yang dapat digunakan oleh para guru tersebut. Selain itu guru-guru masih kurang pengetahuan tentang pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran online. Keterbatasan kemampuan dalam pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran online yang menarik. Sehingga para guru di sekolah mitra lebih cenderung menerapkan model pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang minim dan tidak memanfaatkan internet dengan baik. Berikut ini gambaran kondisi proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru-guru di sekolah mitra. Pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana dengan memanfaatkan media yang ada di lingkungan sekolah.

tersebut dibawah ini:

a. Penggalian informasi awal melalui komunikasi mengenai kebutuhan mitra terhadap pengembangan kompetensi dan profesionalitas guru yang selanjutnya akan ditindaklanjuti dengan survey

lapangan dan penandatanganan kerjasama kegiatan IbM.

b. Persiapan materi pelatihan berupa sumber internet sebagai media pembelajaran online

c. Memberikan pengetahuan tentang

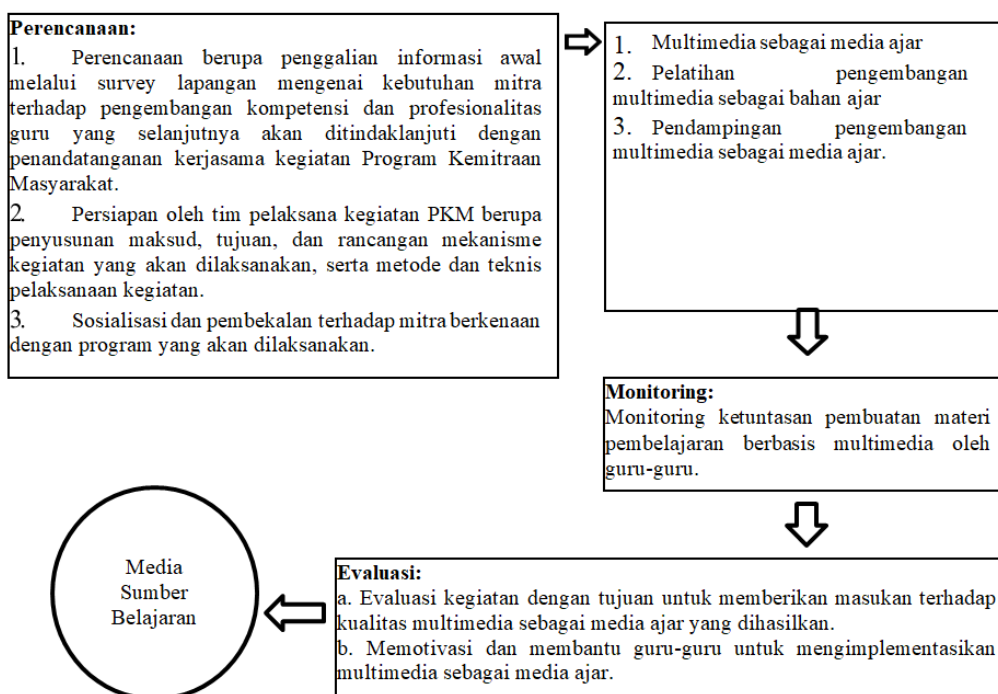
## WAHANA DEDIKASI

pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran online

d. Monitoring ketuntasan pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran online, Berikut ini mekanisme secara jelas dapat digambarkan di bawah ini:

### a. Mekanisme Pelaksanaan Kegiatan

Adapun mekanisme pelaksanaan



Gambar 1. Mekanisme Kegiatan PKM pemanfaatan Internet sebagai sumber media pembelajaran interaktif

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan judul “Sosialisasi Multimedia sebagai Sumber Pembelajaran Interaktif di Sekolah SMA Budi Luhur Pekanbaru” merupakan salah satu rangkaian kegiatan sosialisasi pemanfaatan

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

media digital dalam dunia Pendidikan. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran dalam era teknologi informasi dan komunikasi. Setelah mengikuti kegiatan pengabdian ini, guru diharap menjadi terampil dan

## WAHANA DEDIKASI

kreatif dalam membuat tes online dengan menggunakan *google form* sebagai salah satu system evaluasi dalam pembelajaran hybrid.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah dilaksanakan pada tanggal 2 Juni 2022 di SMA Budhi Luhur dan diikuti oleh sebanyak 8 orang guru aktif sebagai pengajar. Kegiatan ini dibagi dalam 2 sesi. Pada sesi pertama, peserta diberikan wawasan terkait dengan jenis-jenis evaluasi pembelajaran yang dapat diselenggarakan untuk memperoleh informasi terkait dengan perkembangan proses atau hasil belajar siswa salah satunya adalah terkait dengan evaluasi atau beragam tes online yang berkembang di era revolusi industry 4.0 ini. Tahapan selanjutnya, peserta kegiatan secara langsung melakukan simulasi menerapkan *Eduzzle secara online*. Edpuzzle adalah *website* yang dapat membantu guru dalam memilih video, kemudian mengedit, memotong, merekam suara, dan menambahkan pertanyaan.

### a. Sesi Pertama

Kegiatan sesi pertama diawali dengan memberikan pre-test pada peserta. Pre-test ini bertujuan untuk mengetahui wawasan atau pengetahuan awal peserta terkait dengan salah satu aplikasi yang menyediakan quiz-quiz yang sudah tersedia di system. Kemudian mensosialisasikan penggunaan *edpuzzle* yang ada di *website*. Tidak hanya itu, guru-guru juga diberikan informasi terkait dengan digitalisasi system pembelajaran khususnya fitur-fitur yang ada di dalam *Edpuzzle* yang

dapat dilakukan secara online sehingga dapat menghemat *budget* percetakan soal serta quiz yang diberikan guru tidak menjadi kegiatan yang membosankan ketika mengerjakannya. Selama sesi berlangsung, peserta kegiatan tampak antusias dalam mengikuti kegiatan ini. Peserta kegiatan terlihat beberapa kali melontarkan pertanyaan terkait dengan sosialisasi *Edpuzzle* yang dapat dilakukan oleh para guru.

Pelaksanaan sosialisasi *Edpuzzle* menjadi sebuah pilihan yang cukup menarik bagi pihak sekolah mitra karena guru dengan mudah membuat pertanyaan dan soal. Namun untuk menerapkannya guru-guru di sekolah mitra mengaku butuh proses yang tidak sebentar khususnya dalam hal meningkatkan keterampilan mereka dalam mengelola *platform* dan media-media digital yang dapat mendukung terlaksananya system evaluasi online tersebut.



**Gambar 2.** Tim Pelaksana dan Peserta Kegiatan Pengabdian

### b. Sesi Kedua

Kegiatan pada sesi kedua adalah berupa sosialisasi dengan simulasi langsung tentang penggunaan *Edpuzzle*. Simulasi tentang cara editing, memotong, merekam suara, dan menambahkan pertanyaan di



## WAHANA DEDIKASI

dalam *edpuzzle*. Edpuzzle yang tersedia di website memudahkan guru untuk mengembangkan soal-soal mata pelajaran yang diampu, sehingga mendukung terlaksananya evaluasi pembelajaran tidak lagi mengandalkan kertas dan pena. Berbagai fitur dapat diaktifkan dalam pembuatan soal online dengan menggunakan *Edpuzzle* ini seperti “video”. Berikut ini Langkah-langkah pemanfaatan *Edpuzzle*.

1. Setelah kita masuk ke *edpuzzle.com* kemarin (ditulisan TAG 17) dan sudah login
2. Klik get started
3. Anda pilih I'm a Teacher ( pilihan untuk siswa I'm a Students)
4. Klik Sign with Google atau jika telah memiliki akun bisa langsung klik Sign with *Edpuzzle* Kalau saya lebih suka menggunakan akun gmail yang ada.
5. Jika anda baru menggunakannya maka content anda belum terisi, jika pernah menggunakannya akan ada video yang pernah anda buat sebelumnya.
6. Lihat ke sebelah kanan atas layar komputer anda, ketika kita ingin membuat video klik **Add Content**

7. Anda juga dapat mengklik my class, menambahkan kelas anda atau meletakkan video yang anda buat di google classroom.

Setelah *Edpuzzle* dalam fitur Video selesai dikembangkan, maka link *edpuzzle* bisa

dikirimkan ke mahasiswa untuk mengisi soal-soal yang ada di dalam *Edpuzzle*.



**Gambar 3.** Sosialisasi Peserta Kegiatan Edpuzzle

c. **Evaluasi Kegiatan**

Pemberian lembar pretest dan posttest merupakan bentuk evaluasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan. Teknik evaluasi dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa tes kemampuan konsep. Adapun hasil evaluasi tersebut disajikan dalam table di bawah ini.

**Tabel 2.** Rata-rata Pre test pemahaman

Indikator		Persentase	
		Iya	Tidak
1	Peserta menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dalam mengajar	78	22
2	Peserta pernah mendengar aplikasi <i>Edpuzzle</i>	33	66

## WAHANA DEDIKASI

3	Peserta mengetahui kegunaan media pembelajaran <i>Edpuzzle</i>	0	100
4	Peserta memahami aplikasi <i>Edpuzzle</i>	0	100
5	Fitur yang tersedia di <i>Edpuzzle</i> mudah dipahami	0	100
6	Fitur yang tersedia di <i>Edpuzzle</i> menarik	11	89
7	Langkah-langkah mengembangkan Quiz yang ada dalam <i>Edpuzzle</i> mudah dipahami	33	66
	rata-rata	18,5	77,5

peserta tentang *Edpuzzle*.  
 Tabel di atas menerangkan bahwa hasil pretest menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik masih rendah dan tidak mengetahui aplikasi

*Edpuzzle*, sebanyak 77,5%.  
 Sedangkan 18,5% kadang-kadang menerapkan media pembelajaran multimedia berbasis interaktif.

**Tabel 2.** Rata-rata Post- test pemahaman peserta tentang *Edpuzzle*

Indikator		Persentase	
		Iya	Tidak
1	Peserta menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dalam mengajar	78	22
2	Peserta pernah mendengar aplikasi <i>Edpuzzle</i>	33	66
3	Peserta mengetahui kegunaan media pembelajaran <i>Edpuzzle</i>	100	0
4	Peserta memahami aplikasi <i>Edpuzzle</i>	100	0
5	Fitur yang tersedia di <i>Edpuzzle</i> mudah dipahami	100	0
6	Fitur yang tersedia di <i>Edpuzzle</i> menarik	100	0
7	Langkah-langkah mengembangkan Quiz yang ada dalam <i>Edpuzzle</i> mudah dipahami	100	0
	rata-rata	87	13

Table di atas menunjukkan bahwa pemahaman dalam menggunakan *Edpuzzle* meningkat setelah diberi sosialisasi oleh Tim penganbodian yaitu

sebesar 87,3% dan beberapa indicator yang tidak ada peningkatan yaitu sebesar 12,5%.

## WAHANA DEDIKASI

Pembahasan berisi ulasan hasil kegiatan pelaksanaan dan dikaitkan dengan kegiatan sejenis yang telah dipublikasikan.

### KESIMPULAN

Dari kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa system evaluasi pembelajaran dapat dilaksanakan dengan berbagai metode. Dalam model pembelajaran hybrid, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengelola fitur platform pembelajaran khususnya dalam pemberian soal dan quiz. Quiz online dapat diselenggarakan untuk mempermudah kinerja guru. Berbagai fitur quiz online dapat diatur sesuai dengan keinginan guru dan tentunya hal ini dapat mempermudah proses pelaksanaan evaluasi atau tes. Edpuzzle merupakan salah satu platform pembelajaran yang dapat digunakan secara Cuma-Cuma dan memiliki fitur-fitur yang cukup mumpuni untuk mendukung terselenggaranya proses evaluasi setelah materi pembelajaran selesai.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Andriani, R., & Kasriyati, D. (2018). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia bagi Guru Sekolah Dasar (SD) Kecamatan Rumbai Kota Pekanbaru Provinsi Riau. *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(2), 119-126.
- Gerlach & Elly. 1980. *Teaching and Media*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall, Inc
- Kurniawan, K., Andriani, R., & Kasriyati, D. (2017). Pengembangan Media Animasi Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Sekecamatan Rumbai Kota Pekanbaru. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 68-73.
- Natasya, Eka Putri Utami. 2015. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Didapat dari: [http://ekاناتasya999.blogspot.co.id/2015/06/media-pembelajaran-berbasis-multimedia\\_7.html](http://ekاناتasya999.blogspot.co.id/2015/06/media-pembelajaran-berbasis-multimedia_7.html)
- Soedijarto. 2013. Profesionalisme Guru (Pendidik) Dalam Era Globalisasi, Implikasi, Peluang dan Tantangannya. Sumber: [www.ispi.or.id/2013/11/21/profesionalisme-guru-pendidik-dalam-era-globalisasi-implikasi-peluang-dan-tantangan](http://www.ispi.or.id/2013/11/21/profesionalisme-guru-pendidik-dalam-era-globalisasi-implikasi-peluang-dan-tantangan)



# WAHANA DEDIKASI