

## PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN APLIKASI EDPUZZLE BAGI GURU SMPN 4 HARAU KABUPATEN LIMA PULUH KOTA

Aditya Rachman<sup>1</sup>, Rifki Oktoviandry<sup>2</sup>, Diantri Seprina Putri<sup>3</sup>, Ayu Gustia Ningsih<sup>4</sup>,  
Ridha Hasnul Ulya<sup>5</sup>, Vivi Indriyani<sup>6</sup>, Hanifah Yulia Sari<sup>7</sup>, Mita Domi Fella Henanggih<sup>8</sup>,  
Novia Juita<sup>9</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7,8,9</sup> Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah, FBS, Universitas Negeri Padang  
e-mail: aditya.rachman@fbs.unp.ac.id

### Abstrak

Kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran interaktif dengan aplikasi Edpuzzle diperlukan untuk meningkatkan keterampilan literasi digital guru SMPN 4 Kecamatan Harau di Kabupaten Lima Puluh Kota. Pelatihan ini dilakukan pada bulan September 2023 di Payakumbuh. Peserta kegiatan ini adalah 12 orang guru di SMPN 4 Arau. Pelatihan ini direncanakan untuk dilaksanakan dalam beberapa tahap, yaitu: pengenalan konsep, pembahasan, dan latihan terstruktur. Hasil kegiatan PKM menunjukkan peningkatan kemampuan literasi digital guru-guru dengan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi Edpuzzle. Adapun peningkatan kapasitas guru SMPN 4 Arau melalui pembelajaran melalui literasi digital berupa multimedia interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi, kreativitas, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Selanjutnya, kegiatan PKM ini menguatkan akan pentingnya keterampilan literasi digital bagi guru dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka di sekolah. Selanjutnya, peserta pelatihan mendapatkan kesempatan untuk bertanya kepada pemateri mengenai materi yang disampaikan. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh peserta menunjukkan bahwa peserta pelatihan antusias dan ingin mempelajari lebih lanjut tentang Edpuzzle. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa kegiatan PKM dapat memberikan manfaat yang lebih besar bagi para guru dan dapat mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.

**Kata Kunci:** Literasi Digital, Edpuzzle, Media Pembelajaran

### Abstract

This study aimed to investigate the effectiveness of a training on interactive video production with Edpuzzle to improve digital literacy skills of SMPN 4 Harau teachers. The training was conducted in September 2023 in Payakumbuh, Indonesia. The participants were 12 teachers from SMPN 4 Harau. The training was divided into three phases: concept introduction, discussion, and structured practice. The results of the study showed that the training was effective in improving the digital literacy skills of the teachers. The teachers were able to produce interactive videos with Edpuzzle that were engaging and informative. The videos were also able to improve the motivation, creativity, and understanding of students. The training also reinforced the importance of digital literacy skills for teachers in implementing the Merdeka Curriculum in schools. The teachers were able to use Edpuzzle to create interactive learning materials that were aligned with the Merdeka Curriculum. The study concluded that the training on interactive video production with Edpuzzle is an effective way to improve digital literacy skills of teachers. The training can be used to help teachers create engaging and informative learning materials that can improve student learning. Therefore, it can be concluded that PKM activities can provide greater benefits for teachers and can support the improvement of learning quality in schools.

**Keywords:** Digital Literacy, Edpuzzle, Interactive Media

### PENDAHULUAN

Literasi digital adalah keterampilan yang dibutuhkan di era digital. Keterampilan ini meliputi kemampuan untuk mencari, mengevaluasi, menggunakan, dan berbagi informasi secara efektif dan etis di era digital (Kurnianingsih, Rosini, & Ismayati, 2017). Literasi digital memiliki arti yang lebih luas daripada sekadar kemampuan menulis dan membaca menggunakan komputer seperti yang dimaksud dalam literasi pada umumnya. Literasi digital mencakup serangkaian keterampilan dasar yang berkaitan dengan penggunaan dan produksi media digital, pengolahan dan pemanfaatan informasi,

partisipasi dalam jejaring sosial untuk berinovasi dan berbagi pengetahuan, dan berbagai keterampilan komputasi profesional (Harjono, 2018).

Literasi digital sangat penting untuk menghadapi tantangan dan peluang di dunia yang semakin terhubung dan kompleks serta meningkatkan pengetahuan, kreativitas, kritisisme, dan kolaborasi. Selain itu, dengan keterampilan tersebut dapat melindungi dari informasi palsu, manipulatif, atau berbahaya yang bertebaran di internet. Dalam mendukung keterampilan literasi digital, Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) telah meluncurkan Program Literasi Digital Nasional pada tahun 2021, dengan target menjangkau 50 juta penduduk Indonesia pada tahun 2024 (Kenedi & Fatmawati, 2021).

Literasi digital diperlukan oleh guru-guru di sekolah untuk meningkatkan keterampilan guru dalam mengajar. Guru yang memiliki kemampuan literasi digital dapat memanfaatkan berbagai sumber daya dan media digital untuk mendesain pembelajaran yang menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa. Dengan kemampuan tersebut, guru tersebut dapat belajar lebih efektif, efisien, mudah, dan menyenangkan karena mereka dapat memanfaatkan berbagai sumber informasi dan media digital yang tersedia (Ulya, 2016; 2017; 2022). Dengan demikian, literasi digital bukan hanya menjadi kebutuhan, tetapi juga menjadi keunggulan bagi guru di era informasi saat ini.

Salah satu aplikasi yang dapat meningkatkan keterampilan guru-guru dalam mengajar adalah dengan pemanfaatan aplikasi Edpuzzle. 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, Ganiati, & Kur'aeni (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, & Ahdiyat, 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. Selain itu, aplikasi ini juga dapat memberikan umpan balik yang cepat dan akurat kepada pendidik dan peserta didik mengenai hasil belajar yang dicapai. 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 (Bili & Surat, 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.

Dari uraian sebelumnya, terlihat 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 Sumatera Barat khususnya di Kabupaten Lima Puluh Kota. 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 meningkatkan Keterampilan Literasi Digital Guru di sekolah-sekolah di Sumatera Barat khususnya di Kabupaten Lima Puluh Kota.

## METODE

Pelatihan ini dilakukan pada bulan September 2023 di Payakumbuh. Peserta kegiatan ini adalah 12 orang guru di SMPN 4 Arau. Pelatihan ini direncanakan untuk dilaksanakan dalam beberapa tahap. Secara garis besar, tahapan tersebut meliputi pengenalan konsep, pembahasan, dan latihan terstruktur. Peserta akan diberikan penjelasan konsep literasi digital dan konsep pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi Edpuzzle. Pengenalan konsep dilakukan melalui ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Kemudian Peserta akan diperagakan contoh video pembelajaran interaktif dengan penggunaan aplikasi Edpuzzle. Peserta diminta untuk mengamati video tersebut dan membuat catatan tentang video tersebut. Setelah itu, Peserta akan diberikan pelatihan singkat tentang pembuatan video pembelajaran interaktif dengan penggunaan aplikasi Edpuzzle. Peserta akan berlatih membuat video pembelajaran interaktif tersebut, sementara pengabdikan akan membantu dan memonitor. Peserta akan diberikan pelatihan singkat tentang pembuatan video pembelajaran interaktif dengan penggunaan aplikasi Edpuzzle. Peserta akan berlatih membuat video pembelajaran interaktif tersebut, sementara pengabdikan akan membantu dan memonitor.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM ini dilaksanakan pada tanggal 26 September 2023. 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.

### 1. Kegiatan Pembukaan

Pembukaan kegiatan PKM dilaksanakan pada tanggal 26 September 2023. kegiatan pembukaan dilakukan tim pengabdikan masyarakat, kepala sekolah dan guru-guru yang terlibat dalam kegiatan pengabdikan kepada masyarakat ini. Hal tersebut dapat dilihat dari dokumentasi di bawah ini.



Gambar 1. Dokumntasi Kegaitan

Kegiatan PKM ini dibuka oleh ketua tim pengabdikan kepada masyarakat dari Departemen Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah. Pada kegiatan pembukaan juga dijelaskan tujuan dari kegiatan yang akan dilakukan yaitu memberikan pelatihan kepada guru-guru untuk meningkatkan kemampuan literasi digital dengan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi edpuzzle. Kemudian sambutan kedua adalah oleh Kepala Sekolah SMPN 4 Kecamatan Harau yang menyampaikan mengenai pentingnya kegiatan pelatihan tersebut bagi guru-guru SMPN 4 Kecamatan Harau.

### 2. Penyampaian Materi Pelatihan

Pelaksanaan pelatihan yang akan dilakukan dibagi menjadi dua tahapan. Tahap pertama adalah tahap pengenalan konsep. Pada tahapan ini terdiri atas dua pemateri. Tahapan ini dapat dilihat dari dokumentasi di bawah ini.



Gamabar 2. Ayu Gustia Ningsih, M.Pd menyampaikan materi pada kegiatan PKM

Pemateri pertama Ayu Gustia Ningsih, M.Pd memaparkan materi tentang Peningkatan Pembelajaran melalui Multimedia. Pemateri pertama memaparkan tentang pentingnya pembelajaran dengan multimedia, baik audio maupun video sangat dibutuhkan guru dalam pembelajaran terhadap siswa di sekolah. Ia menjelaskan bahwa pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi, kreativitas, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Selain itu, pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif juga dapat memberikan variasi dan fleksibilitas dalam penyampaian materi, sehingga siswa bisa lebih aktif dan focus menyimak materi yang disampaikan oleh guru. Kemudian pemateri pertama juga memberikan contoh-contoh aplikasi multimedia yang dapat digunakan oleh guru, seperti PowerPoint, Prezi, Kahoot, YouTube, dan Edpuzzle. Kegiatan selanjutnya, penyampaian materi tentang kebijakan dan implementasi kurikulum Merdeka oleh Dr. Ridha Hasnul Ulya, M.Pd. Kegiatan ini didokumentasikan melalui foto di bawah ini.



Gambar 2. Dr. Ridha Hasnul Ulya, M.Pd. menyampaikan materi pada kegiatan PKM

Pemateri kedua, Dr. Ridha Hasnul Ulya, M. Pd. menjelaskan mengenai literasi digital dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah yang menggunakan Kurikulum Merdeka. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, literasi digital memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran yang berorientasi pada kemandirian, kreativitas, dan inovasi siswa. Dengan literasi digital, siswa dapat mencari dan menemukan informasi yang relevan dan akurat dari berbagai sumber, memahami dan menganalisis informasi secara kritis dan logis, mengekspresikan diri secara kreatif dan inovatif melalui berbagai media, berkolaborasi dengan orang lain dalam menyelesaikan masalah, serta menjaga keamanan dan privasi diri dari ancaman siber. Literasi digital, dengan demikian, dapat membantu siswa untuk mengembangkan kompetensi abad 21 yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan masa depan.

Pemateri juga menekankan pentingnya keterampilan literasi digital bagi guru dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka di sekolah. Keterampilan literasi digital meliputi kemampuan menggunakan perangkat dan aplikasi digital untuk merancang, menyajikan, dan mengevaluasi pembelajaran siswa. Selain itu, keterampilan literasi digital juga mencakup kemampuan mengkritisi informasi digital dan berkolaborasi dengan pihak lain melalui media digital.

Adapun tahap kedua, yaitu praktek pembuatan video pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi edpuzzle dengan pemateri Rifki Oktoviandry, M.Hum dosen Prodi Sastra Inggris UNP. Pemateri ketiga ini memberikan dan mencontohkan bagaimana guru bisa memanfaatkan Edpuzzle dalam Pembelajaran. Dengan Edpuzzle guru memberikan proses pembelajaran lebih interaktif dengan beragam fitur yang ada di dalam edpuzzle tersebut. Selain itu, peserta mendapatkan kesempatan untuk bertanya kepada pemateri mengenai materi yang disampaikan selama kegiatan berlangsung.



Gambar 3. Rifki Oktoviandry, M.Hum menyampaikan materi pada kegiatan PKM

Pada tahap kedua, pemateri Rifki Oktoviandry, M.Hum dosen Prodi Sastra Inggris UNP memberikan pelatihan pembuatan video pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi Edpuzzle. Pemateri menjelaskan tentang fitur-fitur yang tersedia di Edpuzzle, seperti: Pemateri juga memberikan contoh bagaimana guru dapat memanfaatkan Edpuzzle dalam pembelajaran. Misalnya, guru dapat menggunakan Edpuzzle untuk memberikan tugas kepada siswa, memberikan pertanyaan interaktif, atau membuat kuis. Selain itu, guru juga dapat menggunakan Edpuzzle untuk memberikan umpan balik kepada siswa.

Peserta pelatihan mendapatkan kesempatan untuk bertanya kepada pemateri mengenai materi yang disampaikan. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh peserta menunjukkan bahwa peserta pelatihan antusias dan ingin mempelajari lebih lanjut tentang Edpuzzle. Secara keseluruhan, tahap kedua pelatihan ini berjalan dengan lancar dan bermanfaat bagi para peserta. Peserta pelatihan mendapatkan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk membuat video pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi Edpuzzle. Dengan memanfaatkan Edpuzzle, guru dapat memberikan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna bagi siswa. Edpuzzle menawarkan berbagai fitur yang dapat digunakan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan engaging.

## SIMPULAN

Kegiatan PKM dapat meningkatkan kemampuan literasi digital guru-guru dengan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi Edpuzzle. Adapun peningklatan kapasitas guru SMPN 4 Arau melalui pembelajaran melalui literasi digital berupa multimedia interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi, kreativitas, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Selanjutnya, kegiatan PKM ini menguatkan akan pentingnya keterampilan literasi digital bagi guru dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka di sekolah. Selanjutnya, peserta pelatihan mendapatkan kesempatan untuk bertanya kepada pemateri mengenai materi yang disampaikan. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh peserta menunjukkan bahwa peserta pelatihan antusias dan ingin mempelajari lebih lanjut tentang Edpuzzle.

## SARAN

Berdasarkan hasil kegiatan PKM ini, berikut adalah beberapa saran yang dapat diberikan. Pertama, kegiatan PKM ini sebaiknya dilakukan secara berkelanjutan, sehingga guru-guru dapat terus meningkatkan kemampuan literasi digital dan keterampilan membuat media pembelajaran interaktif dengan aplikasi Edpuzzle. Kedua, kegiatan PKM ini sebaiknya melibatkan lebih banyak guru dari berbagai sekolah, sehingga dapat lebih banyak guru yang mendapatkan manfaat dari kegiatan ini. Ketiga, kegiatan PKM ini sebaiknya dilengkapi dengan materi dan sumber daya pendukung lainnya, sehingga guru-guru dapat lebih mudah mempelajari dan menerapkan materi yang disampaikan dalam kegiatan PKM ini. Dengan mempertimbangkan saran-saran tersebut, diharapkan kegiatan PKM dapat memberikan manfaat yang lebih besar bagi para guru dan dapat mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tim peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghormatan yang tulus kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Padang yang telah memberikan dana untuk kegiatan PKM ini dengan nomor kontrak 1808/UN35.15/PM/2023.

**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.
- Bili, O., & Surat, I. M. (2022). PKM. di SMP Dwijendra Bualu dalam Pengembangan Edpuzzle dalam Media Pembelajaran Daring. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Widya Mahadi*, 2(2), 87-97.
- Harjono, H. S. (2018). Literasi digital: Prospek dan implikasinya dalam pembelajaran bahasa. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 8(1), 1-7.
- 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.
- Kenedi, J., & Fatmawati, F. (2021). Penyuluhan Tentang Tantangan Generasi Milenial Menjadi Pemimpin di Era Digital. *Karya: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 60-65.
- Kurnianingsih, I., Rosini, R., & Ismayati, N. (2017). Upaya peningkatan kemampuan literasi digital bagi tenaga perpustakaan sekolah dan guru di wilayah Jakarta pusat melalui pelatihan literasi informasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 61-76.
- Ramadhani, R., Wirapraja, A., Sulaiman, O. K., Safitri, M., Jamaludin, J., Gandasari, D., ... & Ahdiyati, M. (2020). Platform Asesmen untuk Pembelajaran Daring: Teori & Praktik. *Yayasan Kita Menulis*.
- 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.
- Ulya, R. H. (2022). Social Order Dimension in Superstition Pregnant Woman for Kubuang Tigo Baleh Society. *TELL-US Journal*, 8(1), 38-49.
- Ulya, R. H. (2017). Mustika Adab Masyarakat Kubuang Tigo Baleh dalam Bingkai Superstisi dan Sumbang Duo Baleh. *International Seminar on Education. Language, Literature, and Art (ISELLA) Proceeding, Universitas Islam Riau*, Halaman, 476-490.
- Ulya, R. H. (2016). Aksiologis Sastra dalam Gamitan Nilai Etika pada Superstisi Masyarakat Kubuang Tigo Baleh. In *ASEAN Comparative Education Research Network Conference (ACER-N) Proceeding*, Halaman (pp. 1223-1233).