

## Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi *Edpuzzle* Sebagai Media Pembelajaran SMKN 3 Komodo

Ondi Asroni<sup>1</sup>, I Wayan Pio Pratama<sup>2</sup>, I Putu Eka Sudarsana<sup>3</sup>, Kristoforus Toni  
Harjo<sup>4</sup>, Hersanius Kurnia Peong<sup>5</sup>

Politeknik Elbajo Commodus, Labuan Bajo, Indonesia<sup>1,2,3,4,5</sup>

Email: ecanp19@gmail.com<sup>1\*</sup>

(Diajukan: 7 Januari 2024, Direvisi: 2 Februari 2024, Diterima: 7 Februari 2024)

### ABSTRAK

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan metodologi pembelajaran hybrid berbasis teknologi dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pendidikan. Pembelajaran hybrid membutuhkan para pendidik untuk memiliki keterampilan dalam penggunaan teknologi. Inisiatif pemerintah untuk meningkatkan literasi digital siswa menekankan pentingnya pendidikan yang terintegrasi dengan teknologi. Menurut survei yang dilakukan pada tahun 2021 oleh Kominfo dan Katadata, indeks literasi digital Indonesia mencapai 3,407 dari skala 1 hingga 4, menegaskan urgensi untuk memulai program pengabdian masyarakat di sekolah-sekolah, terutama di daerah 3T. SMKN 3 Komodo, yang terletak di Manggarai Barat, NTT, adalah salah satu institusi yang relevan. Wawancara dengan kepala SMKN 3 Komodo menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam proses belajar mengajar belum optimal. Oleh karena itu, program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan memanfaatkan aplikasi *edpuzzle*. Sesi pelatihan intensif dilakukan untuk 49 guru dan 9 tenaga kependidikan, dengan fokus pada penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran. Ini termasuk pelatihan langsung dalam membuat konten pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Edpuzzle*. Hasilnya menunjukkan peningkatan pemahaman guru tentang teknologi pendidikan, menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Terdapat juga peningkatan yang signifikan dalam literasi digital siswa, mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Ini menegaskan pentingnya investasi dalam pengembangan kompetensi guru dan integrasi teknologi. Meskipun demikian, tantangan tetap ada dalam memperluas penggunaan teknologi di berbagai mata pelajaran, melakukan evaluasi terhadap efektivitas teknologi, dan mempromosikan kolaborasi antara lembaga pendidikan dan badan penelitian. Integrasi teknologi dalam pendidikan menghasilkan dampak positif dan membutuhkan fokus berkelanjutan pada pengembangan kompetensi guru, evaluasi teknologi, dan kerjasama antar lembaga untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan teknologi di masa depan.

**Kata kunci:** Teknologi Pembelajaran, Kompetensi Guru, *Edpuzzle*, Integrasi teknologi, Kualitas Pembelajaran

### ABSTRACT

Several studies have shown that the implementation of technology-based hybrid learning methodologies can significantly enhance students' understanding in the educational process. Hybrid learning requires educators to have skills in utilizing technology. Government initiatives to improve students' digital literacy emphasize the importance of education integrated with technology. According to a 2021 survey conducted by Kominfo and Katadata, Indonesia's digital literacy index reached 3.407 on a scale of 1 to 4, underscoring the urgency to initiate community service programs in schools, especially in 3T areas. SMKN 3 Komodo, located in Manggarai Barat, NTT, is one relevant institution. Interviews with the head of SMKN 3 Komodo revealed that the integration of technology into the teaching-learning process is not yet optimal. Therefore, this community service program aims to enhance the quality of education by utilizing the *Edpuzzle* application. Intensive training sessions were conducted for 49 teachers and 9 educational staff, focusing on the use of information technology in learning. This included direct training in creating interactive learning content

*using the Edpuzzle application. The results showed an improvement in teachers' understanding of educational technology, creating a more interactive and engaging learning environment for students. There was also a significant increase in students' digital literacy, encouraging active participation in the learning process. This underscores the importance of investing in teacher competence development and technology integration. However, challenges remain in expanding the use of technology in various subjects, evaluating the effectiveness of technology, and promoting collaboration between educational institutions and research bodies. Technology integration in education has yielded positive impacts and requires sustained focus on teacher competency development, technology evaluation, and inter-institutional collaboration to prepare students to face future technological challenges.*

**Keywords:** *Learning Technology, Teacher Competence, Edpuzzle, Technology Integration, Learning*

## PENDAHULUAN

Masyarakat Era 5.0 membawa perubahan signifikan dalam kehidupan sosial yang berfokus pada manusia dengan menggunakan teknologi sebagai basisnya (Di & Society, 2022). Dalam perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat cepat, pendidikan menjadi unsur kunci dalam persiapan generasi muda menghadapi tantangan disruptif. Fokus pembangunan saat ini bertujuan untuk mempersiapkan mereka dengan pengetahuan dan keterampilan teknologi, kemampuan berpikir kritis dan kreatif, keahlian berkomunikasi, pemahaman modern, serta keterampilan *softskill* untuk menghadapi perubahan yang terjadi dengan sangat cepat. Selain itu, salah satu bentuk implementasi Kurikulum Merdeka adalah pembelajaran diferensiasi. Pembelajaran diferensiasi adalah pembelajaran yang bertujuan memenuhi berbagai kebutuhan siswa melalui pengalaman pembelajaran yang berbeda (Astutik et al., 2023). Oleh karena itu, pengintegrasian aspek-aspek tersebut dalam sistem pendidikan dapat mempersiapkan generasi muda yang siap untuk menghadapi tantangan global yang kompleks. Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan (Agustian & Salsabila, 2021). Dengan demikian, diperlukan sebuah sistem pendidikan yang mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi.

Dalam menyikapi hal tersebut, peningkatan kesiapan peserta didik harus diperhatikan dengan baik oleh para pendidik. Para guru mempunyai peran sentral dalam membentuk proses pembelajaran yang efektif dan relevan bagi para siswa. Guru harus mampu menghadapi tantangan teknologi dalam pendidikan khususnya dalam pemafaatan teknologi dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan (Rauni, 2022). Pendapat lain mengatakan bahwa metode pembelajaran yang inovatif, termasuk penggunaan animasi dan media pembelajaran interaktif lainnya, telah memperkaya pengalaman belajar siswa (Melati et al., 2023). Selain itu, pembelajaran berbasis media juga memberikan nilai tambah pada aspek komunikasi siswa (Bili & Surat, 2022). Dengan demikian, peningkatan

kesiapan peserta didik dalam menghadapi perkembangan teknologi harus menjadi fokus utama para pendidik yang memegang peran sentral dalam membentuk pembelajaran yang efektif dan relevan. Adopsi metode inovatif, termasuk pemanfaatan teknologi, animasi, dan media interaktif, tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga meningkatkan aspek komunikasi dalam proses pendidikan.

Dalam konteks pembelajaran sekarang ini, terdapat berbagai tantangan dalam pelaksanaan pembelajaran pada masa transisi normal baru di lembaga pendidikan masih banyak ditemui. Pada masa darurat di era transisi kenormalan baru, ditemukan beberapa tantangan dalam pembelajaran, seperti media pembelajaran yang belum optimal, akses internet yang terbatas, motivasi belajar yang rendah, dan ketidakteraturan dalam proses pembelajaran (Sarwendah et al., 2023). Selain itu, tantangan lain juga bagi para pendidik yaitu pengelolaan dokumen pembelajaran online dan penyampaian materi dalam bentuk video (Hefniy et al., 2021). Selain itu, dalam membina kemampuan peserta didik, seorang guru seharusnya memiliki kemampuan mengawasi, membina, mengembangkan kompetensi siswa baik secara personal, sosial maupun manajerial masih belum sepenuhnya optimal (Wulandari et al., 2023).

Pada era digital dibutuhkan guru yang memiliki kompetensi inti keilmuan (*core competence*) yang kuat, mempunyai *soft skill*, *critical thinking*, kreatif, komunikatif dan mampu berkolaborasi dengan baik dengan siswa (Mardhiyana et al., 2022). Mereka perlu memanfaatkan teknologi dan media pembelajaran modern untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran, membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik, dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif. Salah satu model pembelajaran adalah pembelajaran *hybrid* berbasis teknologi sebagai pendukung proses pembelajaran yang memberikan pilihan dan pengalaman belajar baru untuk mengakses berbagai sumber belajar (Sarwendah et al., 2023). Namun, dalam praktiknya, tidak semua guru memiliki akses atau pengetahuan yang cukup untuk mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran yang efektif. Terdapat beberapa guru yang masih mempertahankan cara pengajaran yang konvensional dalam penyampaian materi (Rauni, 2022). Hal ini berdampak pada keterlibatan siswa yang kurang dalam proses pembelajaran karena bosan membaca materi yang diajarkan (Nengsih et al., 2023).

Salah satu upaya solutif dalam menjawab tantangan tersebut adalah pelatihan dan pengembangan profesional dalam menggunakan berbagai sumber daya. Keterbatasan akses pada sumber daya menjadi salah satu hambatan dalam efektifitas pembelajaran.

Kemajuan teknologi menjadi salah satu peluang baru dalam model pembelajaran. Oleh karena itu para pendidik harus beradaptasi dengan berbagai perubahan yang terjadi. Guru perlu menyesuaikan beberapa aspek, seperti strategi penyampaian materi, pendekatan dalam memberikan tugas, metode penilaian, menciptakan atmosfer yang efektif dalam kelas virtual, dan cara berkomunikasi serta memberikan konsultasi kepada siswa (Dewi & Putri, 2021). Salah satu media penting dalam pembelajaran adalah *edpuzzle*. *Edpuzzle* merupakan sebuah *platform* pembelajaran daring yang memungkinkan guru untuk membuat video pembelajaran interaktif. Pendapat lain mengatakan bahwa *Edpuzzle* merupakan video interaktif berbasis web sekaligus alat penilaian formatif yang memungkinkan pengguna untuk memotong video online yang sudah ada dan menambahkan konten untuk menargetkan tujuan pembelajaran tertentu (Hartati et al., 2023). Dengan menggunakan *edpuzzle*, guru dapat mengambil video dari berbagai sumber, seperti *YouTube*, *Khan Academy*, *National Geographic*, dan lainnya, lalu menyunting video tersebut dengan menambahkan pertanyaan, komentar suara, atau elemen interaktif lainnya di atas video sehingga melacak apakah muridnya menonton video yang diberikan dan seberapa paham siswa dengan materi yang diberikan (Sundi et al., 2020).

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah SMKN 3 Komodo. Diperoleh informasi terkait masih kurangnya kemampuan penggunaan teknologi guru-guru dalam proses belajar mengajar, hal tersebut berdampak pada kualitas literasi digital siswa SMKN 3 Komodo. Hal tersebut terbukti melalui observasi langsung peneliti, dimana masih banyak guru menggunakan kertas dalam mengumpulkan tugas atau memberikan ujian. Siswa juga menunjukkan kemampuan penggunaan teknologi yang belum maksimal terutama ketika menggunakan perangkat laptop atau komputer. Padahal, beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran *hybrid* berbasis teknologi dalam proses belajar dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Pembelajaran dengan metode *hybrid* mengharuskan para tenaga pendidik untuk melek akan teknologi. Ditambah lagi dengan program pemerintah yang ingin meningkatkan literasi digital siswa melalui pendidikan berbasis teknologi. Menurut data survei tahun 2021 oleh kominfo dan katadata dengan mengacu pada standar UNESCO, diketahui bahwa indeks literasi digital Indonesia ada pada angka 3,407 dari skala 1 sampai 4. Sebagai sekolah yang terletak di daerah 3T tentu permasalahan semacam ini menjadi kompleks tidak saja terkait kualitas internet dan perangkat pembelajaran, namun juga kualitas sumber daya manusia. Beberapa guru di SMKN 3 Komodo menyebutkan keengganan menggunakan teknologi karena keterbatasan pengetahuan, hal tersebut menyebabkan guru tidak percaya diri ketika

menggunakan teknologi-teknologi saat ini dalam proses belajar mengajar. Kendati para guru di SMKN 3 Komodo sepakat bahwa teknologi dalam pembelajaran tentu akan memberi dampak yang baik pada siswa dalam menyambut era digitalisasi saat ini. Karena itu penting untuk melaksanakan pelatihan terhadap guru-guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Dengan demikian guru-guru dapat lebih percaya diri dalam mengajar. Oleh karena itu, kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) di SMKN 3 Komodo ini sangat penting dilaksanakan guna memperkuat pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi *edpuzzle* dalam membuat video pembelajaran yang interaktif dengan menambahkan elemen-elemen seperti pertanyaan, komentar, atau pengeditan pada video yang sudah ada dan melacak kemajuan siswa dalam pemahaman materi melalui analisis respons siswa terhadap pertanyaan-pertanyaan yang disisipkan dalam video pembelajaran tersebut. *edpuzzle* merupakan alat yang memudahkan personalisasi pembelajaran online dan memberikan pengalaman belajar yang lebih terarah dan terlibat bagi siswa.

Melalui kegiatan PKM ini diharapkan dapat menciptakan perubahan yang signifikan dalam metode mengajar para pendidik di SMKN 3 Komodo. Dengan peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi pendidikan, diharapkan para guru mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan adaptif bagi siswa. Selain itu, kegiatan ini diharapkan juga membuka pintu bagi inovasi dalam penyampaian materi, memungkinkan pemantauan kemajuan individual siswa, dan pada akhirnya, meningkatkan kualitas keseluruhan dari proses pendidikan.

## **METODE**

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini melibatkan berbagai tahapan yang dirancang untuk memberikan dampak yang signifikan bagi para guru SMKN 3 Komodo. Tim PKM yang terdiri dari lima dosen Program Studi D-III Teknologi Informasi Politeknik eLBajo Commodus terlebih dahulu melakukan observasi awal dan berdiskusi dengan pihak sekolah untuk menentukan kebutuhan dan tema yang relevan. Diskusi wawancara dilakukan dengan menanyakan hal-hal terkait fasilitas yang dimiliki oleh SMKN 3 Komodo, seperti jumlah ruangan kelas, perangkat teknologi, lab komputer, jumlah tendik (guru dan tenaga pengajar), jumlah siswa, dan kualitas pembelajaran secara umum. Selama proses diskusi tim juga menunjukkan terkait beberapa teknologi yang dapat digunakan dalam proses belajar-mengajar, sehingga kepala sekolah memahami maksud dari tujuan pengusulan program Pengabdian Kepada Masyarakat ini.

Setelah diskusi dilakukan, proses berikutnya adalah dengan melakukan observasi langsung ke ruangan kelas dan melihat sejenak terkait bagaimana proses belajar-mengajar terlaksana di SMKN 3 Komodo. Berdasarkan diskusi dan observasi tersebut kemudian dilakukan proses konstruksi berpikir terkait penentuan tema, durasi, lokasi, perangkat, konsumsi, dan biaya yang dibutuhkan dalam proses pelatihan. Penentuan ini dilakukan dengan memperhatikan beberapa aspek seperti ketersediaan perangkat, urgensi, dan jenis aplikasi yang tepat untuk diberikan dalam proses pelatihan. Materi PKM disusun dan disampaikan kepada 49 guru dan sembilan tenaga pendidik di SMKN 3 Komodo. Metode pelaksanaan dilakukan dengan pemberian materi yang terstruktur tentang pengembangan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi (*edpuzzle*) dimulai dari pengenalan *edpuzzle*, manfaat penggunaan, dan praktik langsung pembuatan konten video interaktif pembelajaran menggunakan aplikasi *edpuzzle*. Evaluasi kemajuan pelatihan dilakukan oleh tim PKM untuk memastikan kesesuaian dengan tujuan yang ditetapkan. Kegiatan ini dilaksanakan selama 2 hari dan 1 hari observasi.

### Gambar 1. Bagan Pelaksanaan PKM

## HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

### Hasil

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini mengambil tema pengenalan dan pemanfaatan aplikasi *edpuzzle* sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang diselenggarakan selama 2 hari bertempat di SMKN 3 Komodo, Labuan Bajo. Kegiatan ini diikuti oleh 49 orang Guru dan 9 orang Tenaga Kependidikan SMKN 3 Komodo. Pemateri pelatihan ini adalah 5 orang Dosen Politeknik eLBajo Commodus yaitu Ondi Asroni, I Wayan Pio Pratama, I Putu Eka Sudarsana, Kristoforus Toni Harjo, dan Hersanius Kurnia Peong. Pelatihan dilakukan secara langsung dengan variasi materi dan praktek. Pelatihan dilakukan selama 2 hari yang terdiri dari 1 hari observasi penggunaan media pembelajaran sebelumnya di SMKN 3 Komodo dan 1 hari pemberian materi dan pengenalan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi (*edpuzzle*).

### Gambar 2. Proses pemberian materi pembelajaran

Materi yang diberikan berisi tentang gambaran umum aplikasi *edpuzzle* sebagai media pembelajaran yang efektif dalam model pembelajaran terbaru dengan memanfaatkan teknologi. Materi selanjutnya berisi tentang berbagai manfaat *edpuzzle* dalam pembelajaran yang meliputi:

1. Personalisasi Pembelajaran

Guru dapat menyesuaikan video dengan kebutuhan dan kecepatan belajar masing-masing siswa, memungkinkan pendekatan pembelajaran yang lebih personal.

2. Peningkatan Keterlibatan Siswa

Dengan elemen interaktif, siswa lebih terlibat dalam proses belajar. Ini membantu meningkatkan pemahaman dan retensi materi.

### 3. *Feedback* Instan

Edpuzzle memberikan *feedback* instan kepada siswa tentang jawaban mereka, memungkinkan pembelajaran yang lebih responsif dan adaptif.

### 4. Mudah Mengintegrasikan Penilaian

Guru dapat memasukkan pertanyaan kuis langsung ke dalam video, memudahkan penilaian pemahaman siswa dan pengumpulan data pembelajaran.

### 5. Kemudahan Akses

Siswa dapat mengakses materi pembelajaran dari mana saja dan kapan saja, asalkan mereka memiliki akses internet.

Para guru dalam sesi diskusi ini menunjukkan beragam reaksi terhadap contoh konkret penggunaan aplikasi *edpuzzle*. Beberapa di antara mereka tertarik dengan fitur-fitur interaktif yang disediakan oleh *edpuzzle*, seperti kemampuan untuk menyisipkan pertanyaan, *quiz*, atau komentar pada video pembelajaran yang telah ada. Mereka melihat potensi besar dalam hal ini untuk meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran daring. Namun, ada juga beberapa guru yang masih merasa belum terlalu familiar dengan teknologi tersebut dan mempertanyakan kepraktisan serta kemudahan penggunaannya.

Dalam diskusi tersebut, aspek-aspek penting dibahas, mulai dari kelebihan dan kekurangan penggunaan media pembelajaran konvensional dan digital yang telah mereka gunakan. Guru-guru berbagi pengalaman mereka dalam menggunakan berbagai media pembelajaran, seperti presentasi slide, video, atau bahan cetak, serta kendala-kendala yang mereka temui dalam mengadaptasi teknologi dalam proses pembelajaran. Selain itu, dibahas pula mengenai strategi untuk meningkatkan efektivitas penggunaan *edpuzzle* dalam konteks kelas mereka masing-masing. Beberapa guru menyarankan adanya pelatihan khusus untuk memahami lebih dalam penggunaan platform tersebut, sementara yang lain mencari cara untuk mengintegrasikan *edpuzzle* ke dalam kurikulum yang sudah ada dengan lebih mulus.

Diskusi ini membuka ruang untuk eksplorasi lebih lanjut terkait dengan potensi aplikasi *edpuzzle* dalam meningkatkan pembelajaran siswa. Bagaimanapun, masih ada tantangan terkait dengan adopsi teknologi ini secara menyeluruh di kalangan para guru. Meskipun begitu, kesediaan mereka untuk menggali lebih dalam dan mengeksperimenkan platform baru menunjukkan komitmen untuk terus meningkatkan kualitas pengajaran mereka.

Pada sesi berikutnya, para guru terlibat aktif dalam praktik langsung penggunaan aplikasi *edpuzzle*. Para guru diarahkan untuk mengakses *edpuzzle* dari laptop dan *handphone* mereka.

### Gambar 3. Praktek Penggunaan *edpuzzle*

Dalam kegiatan ini, pemateri memaparkan langkah-langkah konkret penggunaan aplikasi *edpuzzle* seperti yang terlihat pada gambar 2, 3, 4 dan 5.

Gambar 2. Halaman Utama Situs  
*edpuzzle*

Gambar 3. Halaman memilih Sign Up

Gambar 4. Halaman pilih "*I am a Teacher*"  
Gambar 5. Halaman *Sign with Gmail*

Setelah berhasil log in menggunakan akun goole, para guru diarahkan untuk konfirmasi

akun, mengatur profil, dan pengenalan halaman beranda aplikasi *edpuzzle*, dapat dilihat pada gambar 6.

#### Gambar 6. Halaman beranda *edpuzzle*

Setelah itu, para guru mengupload video atau konten interaktif mereka dengan memilih *Add Content* dan memilih video sesuai dengan tema pembelajaran yang diberikan kepada para siswa. Selanjutnya, mereka menambahkan pertanyaan. Dalam membuat pertanyaan tersebut para guru menentukan terlebih dahulu di detik keberapa pertanyaan akan ditambahkan. Selanjutnya pilih menu *assign* dan tentukan ke mata pelajaran apa video tersebut akan dimasukkan.

Pada saat praktik langsung menggunakan aplikasi *edpuzzle*, mereka menunjukkan beragam respons. Sebagian dari mereka merasa antusias dan cepat memahami langkah-langkah yang dipaparkan oleh pemateri. Mereka dengan mudah mengikuti panduan dari *log in* hingga pengaturan profil, serta memahami cara navigasi halaman beranda aplikasi *edpuzzle*. Namun, ada juga sebagian guru yang mengalami sedikit kesulitan teknis, seperti dalam mengunggah video atau konten interaktif. Beberapa dari mereka membutuhkan bantuan lebih lanjut untuk menavigasi antarmuka aplikasi dan menambahkan pertanyaan pada video. Respons ini mencerminkan tingkat kefamiliaran yang berbeda terhadap teknologi di antara para guru.

Pemateri memberikan bimbingan tambahan kepada mereka yang mengalami kendala teknis. Mereka secara bertahap diberi panduan lebih mendalam tentang cara mengunggah konten, menambahkan elemen interaktif, seperti pertanyaan pada titik-titik tertentu dalam video, serta cara mengelola pengaturan tugas untuk mata pelajaran tertentu. Selama sesi praktik ini, para guru juga saling bertukar informasi dan pengalaman. Mereka berdiskusi tentang kemungkinan penerapan *edpuzzle* dalam berbagai konteks

pembelajaran, mulai dari mata pelajaran eksakta hingga humaniora. Beberapa dari mereka mulai melihat potensi besar *edpuzzle* untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan terlibat bagi siswa.

Secara keseluruhan, praktik langsung ini menjadi momentum bagi para guru untuk mulai merasakan penggunaan aplikasi Edpuzzle secara langsung. Meskipun ada tingkat kesulitan teknis yang berbeda, kebanyakan dari mereka menunjukkan antusiasme dalam mengeksplorasi lebih lanjut kemungkinan penggunaan aplikasi ini dalam konteks kelas mereka.

Setelah PkM dilaksanakan, tim PKM melanjutkan dengan melakukan observasi dan pemantauan terhadap penggunaan teknologi di SMKN 3 Komodo. Observasi dan wawancara dilakukan dengan masuk ke dalam kelas-kelas saat guru sedang melaksanakan proses belajar mengajar. Selain itu, juga dilakukan wawancara singkat dengan para siswa terkait pembelajaran yang mereka terima, seperti apakah guru menggunakan Edpuzzle dalam pembelajaran di kelas atau tidak. Hasil tersebut kemudian dikuantifikasi, dan terbukti terjadi peningkatan penggunaan teknologi sebesar 70% setelah pelatihan. Nilai tersebut dihitung dengan cara menganalisis hasil observasi, di mana dari 49 orang tenaga pendidik, ternyata 34 orang mencoba memanfaatkan Edpuzzle dalam pembelajaran.

### **Pembahasan**

Dalam beberapa pendekatan pengabdian, beberapa program sejenis menawarkan pendekatan yang sama dan saling melengkapi dalam hasil pengabdian yaitu efektifitas pembelajaran bagi para siswa. Hasil positif pada hasil belajar siswa ketika para guru menerapkan pendekatan berbasis media (Vivianingsih et al., 2023). Pelaksana pengabdian lain banyak berfokus pada penyediaan kurikulum yang terhubung dengan kebutuhan langsung para guru di lapangan, khususnya terkait penggunaan teknologi terbaru dalam proses pembelajaran. Kurikulum yang dilaksanakan lebih mengakomodasi kebutuhan sehari-hari para guru di kelas. Mereka berfokus pada pengembangan metode pengajaran yang mudah diadopsi dan langsung dapat diterapkan oleh guru. Pengabdian ini juga berorientasi pada penyediaan sumber daya tambahan dan pelatihan yang lebih spesifik. Program ini menitikberatkan pada pelatihan teknologi terkini atau memberikan akses ke sumber daya yang mendukung inovasi dalam pembelajaran.

### **Dampak**

Sebelum program ini dilaksanakan, para guru menghadapi kendala dalam mengakses kurikulum terbaru atau kurangnya sumber daya dan pelatihan. Mereka juga belum terbiasa dengan teknologi terkini atau metode pengajaran yang lebih efektif. Namun, setelah

program pengabdian, terjadi perubahan signifikan. Para guru menjadi lebih terampil dalam mengakses sumber daya baru, menerapkan teknologi dalam pengajaran, dan menggunakan strategi pengajaran yang lebih efektif. Mereka merasa lebih percaya diri dalam mengajar, lebih akrab dengan teknologi pendidikan, dan memiliki akses ke kurikulum yang lebih relevan dan terkini. Berdasarkan statistik hasil dari proses pelatihan Edpuzzle, terlihat adanya peningkatan dalam penggunaan aplikasi ini. Proses pembelajaran yang diterapkan tidak lagi monoton menggunakan media konvensional. Para guru berupaya meningkatkan partisipasi siswa dengan memanfaatkan media teknologi sebagai solusi yang konstruktif bagi pemahaman siswa di SMKN 3 Komodo. Dampak dari program ini adalah menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan inovatif di antara para guru di SMKN 3 Komodo. Mereka menjadi lebih siap menghadapi tantangan pembelajaran dan lebih mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih baik kepada siswa.

## **SIMPULAN**

Program Pengabdian Kepada Masyarakat di SMKN 3 Komodo memberikan wawasan dan pelatihan yang mendalam kepada para guru dalam memahami dan menerapkan teknologi pendidikan, khususnya melalui aplikasi Edpuzzle. Dalam program ini, para guru terlibat dalam berbagai kegiatan, mulai dari diskusi hingga praktik langsung, yang menghasilkan peningkatan pemahaman tentang manfaat Edpuzzle dalam personalisasi pembelajaran, peningkatan keterlibatan siswa, dan penerapan evaluasi yang lebih responsif. Meskipun beberapa guru mengalami hambatan teknis, bimbingan dan diskusi mendalam membantu memperkuat keterampilan mereka dalam mengadopsi teknologi ini. Dengan demikian, program ini berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan inovatif bagi para guru, meningkatkan kualitas pengajaran mereka, dan mempersiapkan mereka untuk tantangan pembelajaran yang lebih baik bagi siswa di era modern.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terima kasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang terlibat dalam kesuksesan program Pengabdian Kepada Masyarakat di SMKN 3 Komodo. Kepada tim PKM dari Politeknik eLBajo Commodus, para dosen yang telah memberikan pemahaman dan bimbingan yang berharga, serta kepada para guru dan tenaga pendidik yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini, terima kasih atas dedikasi dan antusiasmenya dalam

mengadopsi teknologi pendidikan. Semoga hasil dari program ini memberikan manfaat yang besar bagi kemajuan pendidikan dan pengajaran di sekolah ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Astutik, Y., Agustina, S., Megawati, F., & Anggraini, R. (2023). Increasing English teachers' innovation through training on teaching modules development with digital technology integration. *Journal of Community Service and Empowerment*, 4(3), 459–466. <https://doi.org/10.22219/jcse.v4i3.27579>
- 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. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6606029>
- Dewi, E. G. A., & Putri, I. G. A. P. D. (2021). Pelatihan Pengelolaan Kelas Daring Berbasis Aplikasi Google Classroom dan Edpuzzle di SMP PGRI 5 Denpasar Bali. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 2(2), 203. <https://doi.org/10.33394/jpu.v2i2.4244>
- Di, D., & Society, E. R. A. (2022). *PELATIHAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN*. 2(Juni), 121–128. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6606104>
- Hartati, F. D., Islami, N., & Rahmad, M. (2023). Needs Analysis of Learning Video Development Using Edpuzzle Based Problem Based Learning to Improve Critical Thinking Skills of High School Students. *Journal of Educational Sciences*, 7(1), 27. <https://doi.org/10.31258/jes.7.1.p.27-34>
- Hefniy, H., Al Farisi, Y., Qusairi, A., Amiruddin, M., Al Mahdi, A., Fajry, M. W., Reshufle, A. H., Nuvi, A., Amar, M. F., Al Zaman, M. N., Hidayatullah, M., Masruroh, S., Billah, A. M., Maulana, H. A., Sodikin, S., & Hasyim, M. (2021). PKM Online Classroom Management Training Based on Google Classroom and Edpuzzle Applications at SMP Negeri 1 Probolinggo. *GUYUB: Journal of Community Engagement*, 2(3), 981–988. <https://doi.org/10.33650/guyub.v2i3.3090>
- Mardhiyana, D., Setyarum, A., & Fitri, A. (2022). Penggunaan Video Interaktif Edpuzzle dalam Pembelajaran Matematika dan Bahasa pada Era Merdeka Belajar di SMP Al Fusha Kedungwuni. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1671. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i4.6139>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- 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. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v14i2.12528>
- Rauni. (2022). *Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Terhadap Inovasi Pendidikan Di Era Digital*. 32–37. <http://dx.doi.org/10.31219/osf.io/ck7pr>

- Sarwendah, A. P., Azizah, N., & Mumpuniarti, M. (2023). The use of technology in hybrid learning for student with special needs. *Journal of Education and Learning*, 17(2), 317–325. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v17i2.20810>
- Sundi, V. H., Astari, T., Rosiyanti, H., & Ramadhani, A. (2020). Efektivitas Penggunaan Edpuzzle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Masa Pandemi Covid-19. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1–10.
- Vivianingsih, V., Suhliyat, N., Mahmudah, M., & Al Ayubi, S. (2023). The effect of interactive learning video media aided by Edpuzzle toward student learning. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 10(1), 24. <https://doi.org/10.17977/um031v10i12023p024>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>