

Penggunaan Video Interaktif *Edpuzzle* dalam Pembelajaran Matematika dan Bahasa pada Era Merdeka Belajar di SMP Al Fusha Kedungwuni

Dewi Mardhiyana¹, Ariesma Setyarum², dan Amalia Fitri¹

¹Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pekalongan, Pekalongan, Indonesia

²Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pekalongan, Pekalongan, Indonesia

*dewimardhiyana139@gmail.com

Abstrak: Salah satu pembelajaran yang inovatif dan kreatif bisa dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, seperti video interaktif. *Edpuzzle* adalah salah satu platform yang bisa membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran melalui video yang bersifat interaktif antara guru dan siswa. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah pemanfaatan video interaktif *edpuzzle* dalam pembelajaran Matematika dan Bahasa sebagai inovasi pembelajaran untuk mengatasi rendahnya minat belajar siswa dan kurangnya literasi teknologi guru. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini dengan memberikan pelatihan dan pendampingan. Kegiatan pengabdian ini diberikan kepada guru SMP Al Fusha Kedungwuni selama bulan Agustus 2021. Kegiatan pengabdian ini dirancang dalam beberapa tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan pelatihan, *follow up* hasil pelatihan, dan evaluasi. Pada perencanaan dilakukan penyusunan bahan sosialisasi, bahan pelatihan, dan soal *pretest*. Pada pelaksanaan pelatihan, kegiatan dimulai dengan pemberian soal *pre-test*, sosialisasi video interaktif *edpuzzle*, pelatihan penyusunan konten video pembelajaran, dan pelatihan pembuatan video interaktif *edpuzzle*. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa sebanyak 67% peserta sudah mengetahui video interaktif dan manfaat video interaktif. Namun, belum ada peserta yang pernah mendengar istilah *edpuzzle*. Oleh karena itu diperlukan pelatihan pembuatan video interaktif *edpuzzle*. Tahap selanjutnya, yaitu *follow up* hasil pelatihan, yang dilakukan dengan pendampingan penyusunan konten video pembelajaran dan pembuatan video pembelajaran serta pengeditan video dengan menggunakan *edpuzzle*. Tahap terakhir, yaitu evaluasi yang dilakukan dengan pemberian *post-test* kepada peserta pelatihan. Hasil *post-test* menunjukkan bahwa 83% peserta mengetahui video interaktif dan manfaat video interaktif. Selain itu, 67% peserta juga bisa menjelaskan tentang *edpuzzle*, serta kegunaan dan fitur-fitur yang ada di dalam *edpuzzle*. Setelah kegiatan ini peserta sudah memiliki kemampuan untuk menyusun video interaktif dengan menggunakan *edpuzzle*.

Kata Kunci: Bahasa; *Edpuzzle*; Matematika; Video Interaktif

Abstract: *One innovative and creative learning can be done using interesting learning media, such as interactive videos. Edpuzzle is a platform that can help teachers carry out learning through interactive videos between teachers and students. This service activity's purpose is to use interactive edpuzzle videos in Mathematics and Language learning as a learning innovation to overcome the low interest in student learning and the lack of teacher technological literacy. The method used in this service is to provide training and mentoring. This service activity was given to teachers of SMP Al Fusha Kedungwuni in August 2021. This service activity was designed in several stages: planning, implementing training, following up on training results, and evaluating. In planning, the preparation of socialization materials, training materials, and pretest questions was carried out. In the implementation of the training, the activities began with giving pretest questions, socialization of interactive edpuzzle videos, training in the preparation of learning video content, and training on making interactive edpuzzle videos. The pretest*

results showed that as many as 67% of the participants already knew about interactive videos and the benefits of interactive videos. However, the participants had yet to hear of the term edpuzzle. Therefore, training in making interactive edpuzzle videos is needed. The next stage is the follow-up of the training results, which is carried out by preparing learning video content, making learning videos, and editing videos using edpuzzles. The last stage, namely the evaluation conducted by giving a post-test to the training participants. The post-test results showed that 83% of the participants knew about interactive videos and the benefits of interactive videos. In addition, 67% of participants were also able to explain the edpuzzle, as well as the uses and features of edpuzzle. After this activity, the participants can already compile interactive videos using edpuzzle.

Keywords: Language; Edpuzzle; Math; Interactive Video

© 2022 Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat

Received: 8 Agustus 2022 **Accepted:** 27 Desember 2022 **Published:** 30 Desember 2022
DOI : <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i4.6139>

How to cite: 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), 1671-1679.

PENDAHULUAN

Memasuki era digital, pendidikan di Indonesia diarahkan ke program merdeka belajar. Pembentukan kebijakan Merdeka Belajar didasarkan hasil penelitian PISA 2018. Hasil PISA 2018 (OECD, 2019) menunjukkan bahwa siswa Indonesia menduduki posisi keenam dari bawah (posisi ke-74 dari 79 negara) untuk bidang matematika dan literasi. Skor yang diperoleh PISA Indonesia untuk matematika berkisar 379 dan sains di skor 396. Skor ini masih dibawah rerata skor negara-negara OECD untuk matematika dan sains sebesar 489. Sedangkan skor PISA Indonesia untuk kemampuan membaca berada di skor 371 dan rerata kemampuan baca negara-negara OECD berada di angka 487. Fakta ini menunjukkan bahwa kemampuan numerasi dan literasi siswa Indonesia masih di bawah rata-rata.

Kemampuan numerasi bukan hanya sekedar kemampuan menghitung, tetapi kemampuan mengaplikasikan konsep hitungan di dalam suatu konteks. Sedangkan kemampuan literasi bukan hanya sekedar kemampuan membaca

tetapi kemampuan memahami konsep bacaan (Kemendikbud, 2020). Rendahnya kemampuan numerasi dan literasi mengindikasikan bahwa pembelajaran Matematika dan Bahasa di Indonesia selama ini masih terfokus pada kecakapan teknis, seperti proses pembelajaran yang masih berfokus pada satu sumber. Hal ini menjadi salah satu tantangan di era digital.

Padahal di 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 (Harto, 2018). Selain itu, menurut Hayat & Yusuf (2010), pada era digital dibutuhkan seseorang yang memiliki keterampilan menemukan konsep-konsep baru, membuka jaringan, dan memiliki kompetensi untuk memenuhi standar pekerjaan yang paling tinggi (*concept, competence, connection*). Jika pada masa lampau, seorang guru dapat mengatakan bahwa materi yang dipelajari di sekolah akan bermanfaat di kemudian hari, akan tetapi siswa sekarang membutuhkan bukti nyata

bahwa yang mereka pelajari mempunyai penerapan atau pemanfaatan pada kehidupan sekarang dan esok.

Di lain pihak, berdasarkan wawancara dengan guru SMP Al Fusha Kedungwuni, proses pembelajaran Matematika selama pandemi dilakukan dengan WhatsApp, yang dilakukan dengan membagikan materi ajar berupa handbook atau video. Namun video pembelajaran yang diberikan ke siswa tidak selalu dibuat sendiri oleh guru. Masih banyak guru yang memberikan video pembelajaran dari orang lain. Padahal konten materi yang dibuat oleh orang lain belum tentu sesuai dengan kebutuhan siswa di SMP Al Fusha Kedungwuni. Oleh karena itu guru perlu memiliki kemampuan dalam membuat video pembelajaran sendiri agar sesuai dengan kebutuhan siswa. Di lain pihak, video yang diberikan ke siswa tidak selalu ditonton oleh siswa karena terkesan membosankan. Hanya beberapa siswa yang menonton video tetapi guru tidak tahu siapa saja yang sudah menonton video. Untuk mengecek kemampuan siswa, guru sering memberikan tugas kepada siswa. Namun hasil pekerjaan siswa tidak mencerminkan kemampuan siswa yang sebenarnya karena jawaban yang dikumpulkan siswa sama semua. Hal ini mengindikasikan hanya sedikit siswa yang mau mengerjakan tugas, dan siswa lainnya hanya menyalin jawaban temannya. Padahal pemberian tugas tugas merupakan penguatan siswa dalam memahami materi yang diajarkan guru (Asmedy, 2021).

Sedangkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, siswa cenderung bosan. Hal ini disebabkan siswa merasa tidak perlu mempelajari Bahasa Indonesia karena dianggap mudah dan menjenuhkan. Akibatnya pembelajaran Bahasa Indonesia diremehkan. Anggapan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia mudah justru menyebabkan hasil belajar siswa belum maksimal.

Apalagi ketika materi disampaikan dalam bentuk video pembelajaran. Video pembelajaran yang dibuat guru Bahasa Indonesia biasanya berupa gambaran tentang materi pelajaran dengan durasi yang panjang, sehingga banyak siswa yang tidak menonton video tersebut. Di lain pihak, ketika siswa diberikan soal ulangan berupa pilihan ganda, banyak siswa yang asal mengerjakan soal karena malas membaca teks yang terlalu panjang. Padahal membaca merupakan kemampuan paling mendasar sebagai bekal untuk mempelajari sesuatu (Hermawan *et al.*, 2020).

Berdasarkan permasalahan pada mata pelajaran Matematika dan Bahasa Indonesia di SMP Al Fusha Kedungwuni, maka diperlukan inovasi pembelajaran dengan pembuatan video interaktif yang menyenangkan. Video yang interaktif adalah video yang menciptakan hubungan dua arah, yaitu antara siswa dengan guru (Andriani *et al.*, 2019). Hal ini sesuai dengan perkembangan pembelajaran di era digital, yang bisa dilakukan secara tatap muka dan di luar jam sekolah. Artinya, siswa dapat mengakses materi pelajaran dimanapun dan kapanpun.

Salah satu inovasi pembelajaran di era digital adalah penggunaan video interaktif *edpuzzle*. *Edpuzzle* adalah salah satu platform yang bisa membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran melalui video yang bersifat interaktif antara guru dan siswa (Bakla, 2017). Melalui video interaktif *edpuzzle*, guru dapat mengubah video apapun menjadi flip guru sendiri. Guru juga dapat menyematkan pertanyaan di seluruh video. Video akan berhenti secara otomatis dan bergerak maju setelah ada yang merespons. Selain itu, guru dapat memberikan tanggapan umpan balik untuk ditampilkan setelah respon terkirim sehingga pengirim dapat segera mendapatkan umpan balik. Pada respon yang terkirim juga dapat ditambahkan

komentar. Hal ini dapat digunakan untuk mengklarifikasi kesalahpahaman, memberikan tips atau memberikan dorongan ke siswa.

Penggunaan video interaktif *edpuzzle* dirasa lebih mudah karena memiliki beberapa keuntungan, yaitu guru bisa melihat progres persentase penyelesaian, sehingga guru akan tahu siapa saja yang telah tuntas menonton video. *Edpuzzle* juga dapat ditambahkan tanggal tenggat tugas. Selain itu, laporan yang dihasilkan *edpuzzle* menunjukkan tanggal penyelesaian, nilai, dan tanggal penyerahan. Melalui video interaktif *edpuzzle*, guru dapat mengetahui minat belajar siswa serta mengecek pemahaman siswa dalam belajar. Siswa dapat mempelajari materi pembelajaran secara mandiri, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Kegiatan ini dapat meningkatkan pembelajaran interaktif berdasarkan teori konstruktivisme karena membuat guru dan siswa melakukan pembelajaran dengan teknologi (Kotzer & Elran, 2012).

Berdasarkan hasil penelitian Heistyka & Malasari (2022), penerapan video interaktif *edpuzzle* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Selain itu, kemampuan literasi digital dapat meningkat melalui *edpuzzle* (Hayati *et al.*, 2022). Dengan demikian, guru harus bisa menyusun video interaktif *edpuzzle*.

Oleh karena itu, solusi yang ditawarkan adalah (1) Untuk rendahnya minat belajar siswa, solusi yang ditawarkan adalah solusi pendampingan pembuatan video interaktif *edpuzzle* sebagai sarana belajar mandiri, (2) Untuk kurangnya literasi teknologi guru mata pelajaran Matematika dan Bahasa Indonesia, solusi yang ditawarkan adalah sosialisasi dan pelatihan penggunaan video interaktif *edpuzzle* kepada guru.

Adapun target luaran yang akan dicapai berupa (1) Guru dapat mengenal video interaktif *Edpuzzle* untuk pembelajaran Matematika dan Bahasa Indonesia, (2) Guru dapat merancang dan membuat konten pembelajaran berupa video interaktif *Edpuzzle* untuk pembelajaran Matematika dan Bahasa Indonesia, dan (3) Guru dapat membuat video interaktif *Edpuzzle* untuk pembelajaran Matematika dan Bahasa Indonesia.

METODE

Kegiatan pengabdian ini diikuti oleh 6 guru SMP Al Fusha Kedungwuni selama 1 bulan, yaitu bulan Agustus 2021 secara daring (dalam jaringan). Kegiatan ini dilaksanakan oleh tim yang terdiri dari 3 orang, Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, *follow up*, dan evaluasi. Berikut adalah uraian mengenai masing-masing tahapan.

Tahap Perencanaan

Tahap ini, tim pengabdian melakukan pemantapan konsep pelatihan dan pendampingan oleh tim pengabdian, yaitu kegiatan membuat petunjuk kerja (modul) video interaktif *Edpuzzle* sebagai bahan sosialisasi dan pelatihan, termasuk penetapan materi pelatihan. Pemantapan konsep pelatihan di sekolah mitra pengabdian, yaitu kegiatan mengumpulkan data mengenai sumber daya apa saja yang telah tersedia di sekolah mitra yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan, seperti, sejauh mana pengetahuan guru mengenai video interaktif *Edpuzzle*, konten video yang akan dibuat, waktu pelaksanaan pelatihan, dan sebagainya. Pembuatan materi sosialisasi dan pelatihan kegiatan pengabdian, serta penyusunan soal *pretest*.

Tahap Pelaksanaan

Tahap ini, tim pengabdian melakukan sosialisasi video interaktif *Edpuzzle* kepada semua peserta

pelatihan, yaitu sosialisasi mengenai penggunaan *Edpuzzle*, cara membuat akun *Edpuzzle*, cara membuat kelas di *Edpuzzle*, dan cara pengeditan video dengan *Edpuzzle*. Pelatihan penyusunan konten video pembelajaran dengan menggunakan video interaktif *Edpuzzle*. Pelatihan pembuatan video pembelajaran dan pengeditan video dengan menggunakan *Edpuzzle*.

Tahap Follow Up

Tahap ini, tim pengabdian melakukan pendampingan penyusunan konten video pembelajaran yang di dalamnya memuat KI, KD, tujuan, materi pembelajaran, dan latihan soal. Pendampingan pembuatan video pembelajaran dan pengeditan video dengan menggunakan *Edpuzzle*.

Tahap Evaluasi

Tahap ini, kegiatan yang dilakukan berupa evaluasi hasil pelatihan oleh tim pengabdian, berupa pemberian *post-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil dari kegiatan pengabdian ini adalah:

Tahap perencanaan

Pada tahap perencanaan, kegiatan yang dilakukan yaitu membuat bahan sosialisasi dan pelatihan. Untuk bahan sosialisasi terdiri dari definisi video interaktif, definisi *Edpuzzle*, kelebihan video interaktif *Edpuzzle*, fitur-fitur dalam video interaktif *Edpuzzle*, serta manfaat menggunakan video inetraktif *Edpuzzle*. Sedangkan bahan pelatihan terdiri dari praktik langsung dari tim untuk membuat video interatif dan video interaktif *Edpuzzle*. Adapun materi pelatihan untuk mata pelajaran Matematika adalah bilangan bulat, sedangkan materi pelatihan untuk mata pelajaran Bahasa adalah jenis-jenis teks. Tampilan awal materi sosialisasi disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1 Tampilan Awal Materi Sosialisasi

Kegiatan lain pada tahap perencanaan adalah membuat soal *pre-test* untuk peserta. Selain itu juga dilakukan pemantapan konsep pelatihan di sekolah mitra pengabdian, yaitu kegiatan dilaksanakan secara daring.

Tahap pelaksanaan

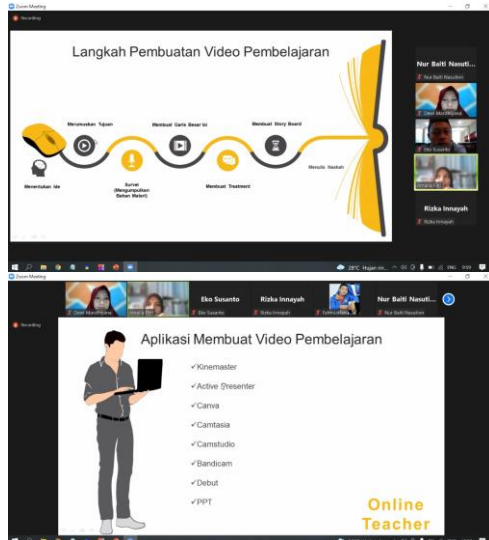
Tahap pelaksanaan, kegiatan yang dilakukan yaitu sosialisasi video interaktif *Edpuzzle* dan pemberian soal *pre-test*, pelatihan penyusunan konten video pembelajaran, dan pelatihan pembuatan video interaktif *Edpuzzle*. Sebelum memberikan sosialisasi ke peserta, tim memberikan soal *pre-test* kepada peserta pelatihan. Soal *pre-test* berisi pertanyaan tentang pengetahuan video interaktif dan *edpuzzle*. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa sebanyak 67% peserta sudah mengetahui video interaktif dan manfaat video interaktif, 83% peserta pernah membuat video pembelajaran. Namun, belum ada peserta yang pernah mendengar istilah *Edpuzzle*, sehingga belum mengetahui kegunaan dan fitur-fitur yang ada di dalam *Edpuzzle*.

Setelah memberikan soal *pre-test*, diadakan kegiatan sosialisasi video interaktif *Edpuzzle* kepada semua peserta pelatihan. Kegiatan yang dilakukan yaitu sosialisasi mengenai penggunaan *Edpuzzle*, cara membuat akun *Edpuzzle*, cara membuat kelas di *Edpuzzle*, dan cara pengeditan video dengan *Edpuzzle*. Tampilan kegiatan sosialisasi dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 Kegiatan Sosialisasi Video Interaktif *Edpuzzle*

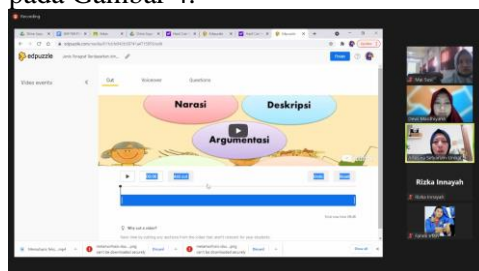
Setelah diadakan kegiatan sosialisasi, selanjutnya dilakukan pelatihan penyusunan konten video pembelajaran. Pada kegiatan ini, peserta pelatihan tertarik dan antusias mengikuti kegiatan karena ada banyak jenis media yang dapat digunakan dalam membuat video pembelajaran. Tampilan kegiatan pelatihan penyusunan konten video pembelajaran dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3 Kegiatan Pelatihan Penyusunan Video Interaktif

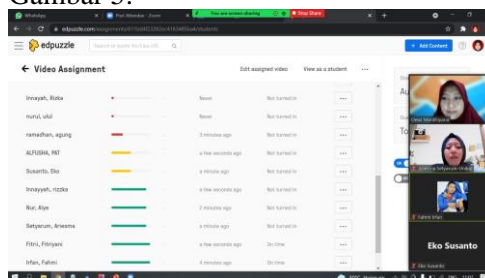
Kegiatan berikutnya yaitu pelatihan pembuatan video pembelajaran dan pengeditan video dengan menggunakan *Edpuzzle*. Pada kegiatan ini terjadi diskusi antara peserta pelatihan dan tim pelatihan, karena *Edpuzzle* dianggap hal baru bagi peserta. Tampilan kegiatan pelatihan pengeditan video dengan

menggunakan *Edpuzzle* dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4 Kegiatan Pelatihan Pengeditan Video dengan *Edpuzzle*

Kegiatan selanjutnya, yaitu peserta pelatihan melakukan simulasi (praktik) menggunakan video interaktif *Edpuzzle* sebagai siswa. Link yang digunakan untuk simulasi yaitu <https://edpuzzle.com/media/611bc97b7f102f4140e66f73>. Pada saat melakukan simulasi, peserta sangat antusias untuk mencoba membuka dan mengisi video interaktif. Tampilan progress video interaktif *Edpuzzle* dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5 Progress Video Interaktif *Edpuzzle*

Tahap *follow up*

Pada tahap *follow up*, dilakukan pendampingan penyusunan konten video pembelajaran dan pembuatan video pembelajaran serta pengeditan video dengan menggunakan *Edpuzzle*. Tahap ini terjadi diskusi antar peserta pelatihan mengenai konten video pembelajaran yang telah dibuat apakah konten video dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri, apakah latihan soal yang dibuat dapat membuat siswa untuk berpikir atau siswa dapat menyelesaikannya hanya dengan asal mengerjakan saja. Kegiatan *follow up* ini dilakukan melalui

WhatsApp Group. Hasil kegiatan ini berupa video interaktif *Edpuzzle* yang dibuat oleh peserta pelatihan.

Tahap evaluasi

Pada tahap evaluasi, kegiatan yang dilakukan berupa pemberian *post-test* kepada peserta pelatihan. Hasil *post-test* menunjukkan bahwa 83% peserta

mengetahui video interaktif dan manfaat video interaktif. Selain itu, 67% peserta juga bisa menjelaskan tentang *Edpuzzle*, kegunaan dan fitur-fitur yang ada di dalam *Edpuzzle*.

Adapun tanggapan peserta terhadap kegiatan ini sangat positif. Penilaian peserta pelatihan terhadap kegiatan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Penilaian Peserta terhadap Kegiatan Pengabdian

No	Pernyataan	Penilaian (%)
1	Materi pelatihan mudah dipelajari	97%
2	Materi pelatihan terorganisasi dengan baik	93%
3	Materi pelatihan sesuai dengan yang saya harapkan	90%
4	Materi pelatihan sudah mencukupi bagi saya untuk membuat video interaktif <i>Edpuzzle</i>	93%
5	Materi pelatihan membuat saya tertarik untuk membuat video interaktif <i>Edpuzzle</i>	87%
6	Materi pelatihan membuat saya yakin dapat membuat video interaktif <i>Edpuzzle</i>	87%
7	Materi pelatihan membuat saya yakin dapat menerapkan video interaktif <i>Edpuzzle</i> dalam pembelajaran	87%
8	Materi pelatihan dapat bermanfaat bagi saya	97%
9	Kualitas materi pelatihan	97%
10	Alokasi waktu materi pelatihan	87%
11	Penguasaan materi oleh narasumber dalam diskusi	90%
12	Kemampuan komunikasi narasumber dalam penyampaian materi	97%
	Rata-rata	92%

Selain hasil penilaian dalam bentuk persentase, penilaian juga ditunjukkan dari pernyataan dari peserta, seperti “Menarik bagus sangat perlu di coba dan di terapkan di sekolah”, “Saya tertarik untuk mengikutinya. Sebelumnya saya belum tahu aplikasi ini. Setelah mengikuti pelatihan sekarang saya tahu”, “Sangat membantu bagi kami para guru dalam menambah ilmu khususnya media pembelajaran yang variatif”.

Hasil tersebut sesuai dengan hasil penelitian Silverajah & Govindaraj (2018) yang menyatakan bahwa video interaktif *Edpuzzle* menjadi sumber daya tambahan untuk mempermudah pembelajaran. Hasil riset lainnya menunjukkan bahwa bahwa penggunaan *edpuzzle* dalam pelajaran matematika disukai siswa karena dapat

menumbuhkan minat dalam pembelajaran matematika (Sirri & Lestari, 2020). Selain itu, hasil riset pada mata pelajaran bahasa menunjukkan bahwa siswa menyukai materi pembelajaran yang diberikan dalam bentuk video *edpuzzle* karena bisa dipelajari dimana saja, memutar ulang video berkali-kali dan bisa memberikan pendapat langsung pada video yang ditonton (Julinar & Yusuf, 2019). Oleh karena itu, penggunaan video interaktif *Edpuzzle* menjadi salah satu inovasi yang dapat dilakukan oleh guru dalam menghadapi era digital.

SIMPULAN

Video interaktif *Edpuzzle* memiliki potensi untuk dijadikan media pembelajaran. Hal ini disebabkan karena:

1) dapat membantu pembelajaran melalui video yang disesuaikan dengan kemampuan masing-masing siswa; 2) guru dapat memantau keaktifan dan interaksi siswa, seperti berapa kali menonton video, berapa kali menjawab pertanyaan, dan berapa kali memberi tanggapan; serta 3) ada fitur yang membuat siswa tidak bisa melakukan skip video.

Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa sebanyak 67% peserta sudah mengetahui video interaktif dan manfaat video interaktif. Namun, belum ada peserta yang pernah mendengar istilah *Edpuzzle*. Sedangkan hasil *post-test* menunjukkan bahwa 83% peserta mengetahui video interaktif dan manfaat video interaktif. Selain itu, 67% peserta juga bisa menjelaskan tentang *Edpuzzle*, kegunaan dan fitur-fitur yang ada di dalam *Edpuzzle*. Hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan terjadinya peningkatan pengetahuan yang signifikan dari peserta setelah pelatihan diberikan.

Pelatihan penggunaan video interaktif *Edpuzzle* dapat diberikan kepada semua pendidik karena mudah dipahami. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat dikembangkan untuk sekolah-sekolah yang lain, termasuk jenjang sekolah yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, S., Sunismi, & Fuady, A. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Realistik pada Materi Aritmatika Kelas VII SMP. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, Dan Pembelajaran*, 14(7), 77–83.
- Asmedy. (2021). Pengaruh Metode Pemberian Tugas terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Ainara Journal*, 2(3), 169–174.
- Bakla, A. (2017). Interactive Videos in Foreign Language Instruction: A New Gadget in Your Toolbox. *Mersin University Journal of the Faculty of Education*, 13(1), 124–137.
- Harto, K. (2018). Tantangan Dosen PTKI di Era Industri 4.0. *Jurnal Tatsqif*, 16(1), 1–15.
- Hayat, B., & Yusuf, S. (2010). *Benchmark internasional: Mutu pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hayati, F., Pratiwi, H., & Hanifah. (2022). Literasi Digital pada Praktik Pendidikan Anak Usia Dini: Edpuzzle sebagai Media digital untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital. *Proceedings of The 6th Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*, 4, 219–226.
- Heistyka, R., & Malasari, P. N. (2022). Pembelajaran Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Islam Menggunakan Edpuzzle Berbantuan Google Classroom Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa. *LINEAR: Journal of Mathematics Education*, 3(1), 85–97.
- Hermawan, R., Rumaf, N., & Solehun. (2020). Pengaruh Literasi terhadap Keterampilan Membaca pada Siswa Kelas IV SD Inpres 12 Kabupaten Sorong. *Jurnal Papeda*, 2(1), 56–62.
- Julinar, J., & Yusuf, F. N. (2019). Flipped Learning Model: Satu Cara Alternatif untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 19(3), 366–373.
- Kemendikbud. (2020). *Desain Pengembangan Soal AKM*. Jakarta: Pusat Asesmen dan Pembelajaran.
- Kotzer, S., & Elran, Y. (2012). Learning and teaching with Moodle-based E-learning environments, combining learning skills and content in the fields of Math and Science & Technology. *1st Moodle Research Conference*, 122–131.
- OECD. (2019). *PISA 2018 Results: Combined Executive Summaries Volume I, II & III*.

- Silverajah, V. S. G., & Govindaraj, A. (2018). The use of Edpuzzle to support low-achiever's development of self-regulated learning and their learning of chemistry. *Proceedings of the 10th International Conference on Education Technology and Computers*, 259–263.
- Sirri, E. L., & Lestari, P. (2020). Implementasi Edpuzzle Berbantuan WhatsApp Group sebagai Alternatif Pembelajaran Daring Pada Era Pandemi. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 5(2), 67–72.