

Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Aplikasi Edpuzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Pada Mapel Ekonomi, Kelas X, Tahun 2023

Ida Bagus Made Yuda Permana^{a*}

^a Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

Jl. Seroja No.57, Tonja, Kec. Denpasar Utara, Kota Denpasar, Bali 80235

*Pos-el: gus.yuda@gmail.com

Abstrak Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Aplikasi *Edpuzzle* telah menjadi perhatian dalam rangka meningkatkan motivasi siswa pada mata pelajaran Ekonomi di kelas X. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas metode ini dalam meningkatkan motivasi belajar siswa serta dampaknya terhadap hasil pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan melalui pemantauan secara langsung dan wawancara kepada seluruh siswa kelas X. Penilaian dari antusias dan hasil tes kuis online serta hasil wawancara terhadap pengaruh inovasi pembelajaran yang telah di terapkan di dalam kelas. Penerapan dalam menggunakan model dan media belajar ini menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa yang dapat terlihat dari antusias belajar, semangat belajar, dan dapat berfikir kritis dan kreatif. Implikasi dari penelitian ini menggaris bawahi pentingnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Sementara itu, keterbatasan penelitian ini juga diakui untuk memberikan landasan bagi penelitian lanjutan. Hasil dan kesimpulan penelitian ini memberikan pandangan yang jelas mengenai manfaat penerapan PBL berbantuan *edpuzzle* dalam meningkatkan motivasi siswa pada mata pelajaran Ekonomi di kelas X, tahun 2023, serta memberikan arah bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif.

Kata-Kata Kunci : Model *Problem Based Learning*, *Edpuzzle*, Motivasi belajar

Abstract The application of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by the Edpuzzle application has become a concern in order to increase student motivation in Economics subjects in class X. This research aims to explore the effectiveness of this method in increasing student learning motivation and its impact on learning outcomes. The research method used was direct monitoring and interviews with all class The application of using this learning model and media shows an increase in student learning outcomes which can be seen from enthusiasm for learning, enthusiasm for learning, and being able to think critically and creatively. The implications of this research underline the importance of integrating technology in the learning process to enrich students' learning experiences. Meanwhile, the limitations of this research are also acknowledged to provide a basis for further research. The results and conclusions of this research provide a clear view of the benefits of implementing edpuzzle-assisted PBL in increasing student motivation in Economics subjects in class X, in 2023, as well as providing direction for the development of more effective learning strategies.

Key Words: Problem Based Learning Model, Edpuzzle, Learning Motivation

PENDAHULUAN

Di tengah perkembangan teknologi dan dinamika pembelajaran saat ini, penerapan Model Problem Based Learning (PBL) didukung oleh aplikasi edpuzzle menjadi sebuah inovasi yang menarik dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi. Tantangan dalam mempertahankan tingkat motivasi siswa, khususnya di kelas X, menuntut strategi pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga menggugah semangat belajar. Artikel ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan PBL berbantuan edpuzzle sebagai solusi dalam meningkatkan motivasi siswa, serta dampaknya terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Ekonomi di kelas X pada tahun 2023. Melalui tinjauan terhadap metode pembelajaran yang inovatif ini, diharapkan dapat memberikan wawasan yang bermanfaat bagi para pendidik dan pembaca mengenai strategi pembelajaran yang efektif dalam konteks perkembangan pendidikan saat ini.

Model PBL (Problem Based Learning) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pemecahan masalah. Dalam model ini, siswa diberikan sebuah masalah nyata yang memerlukan pemecahan, dan mereka kemudian bekerja secara mandiri atau dalam kelompok untuk menemukan solusi atas masalah tersebut. Pendekatan ini mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran, mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, berpikir kritis, dan berkolaborasi dengan sesama siswa (Isabela 2021). Dalam penerapannya, PBL melibatkan proses pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam menyelesaikan masalah yang diberikan. Siswa akan belajar secara mandiri dan dalam kelompok, sehingga mendorong keterlibatan aktif dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi Pelajaran Djonomiarjo, T. (2020).

PBL atau Problem Based Learning adalah model pembelajaran yang

memfokuskan pada kegiatan belajar yang berdasarkan pada pemecahan masalah. Model PBL mendorong berkembangnya kemampuan berpikir siswa, karena siswa harus mampu memecahkan permasalahan yang diberikan. PBL juga mampu meningkatkan pemahaman siswa terkait materi ajar, serta mengkondisikan kegiatan pembelajaran dengan menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Model PBL efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir melalui pemecahan masalah yang diberikan dan melatih siswa dalam menerapkan pengetahuan yang dimiliki atau berusaha mendapatkan pemahaman mengenai pengetahuan yang diberikan Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2019).

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku. Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang berikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa. Manfaat dari media pembelajaran, pertama, memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kedua, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajara siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru

dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah Nurrita, T. (2018). Perlu dikemukakan pula bahwa kegiatan pembelajaran adalah suatu proses komunikasi. Dengan kata lain, kegiatan belajar melalui media terjadi bila ada komunikasi antar penerima pesan (P) dengan sumber (S) lewat media (M) tersebut. Namun proses komunikasi itu sendiri baru terjadi setelah ada reaksi balik (feedback). Berdasarkan uraian di atas maka secara singkat dapat dikemukakan bahwa media pembelajaran itu merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar Nurseto, T. (2011).

Pada hakikatnya berbagai batasan yang dikemukakan di atas mengandung pengertian dasar yang sama. Dalam berkomunikasi kita membutuhkan media atau sarana. Secara umum makna media adalah apa saja yang dapat menyalurkan informasi dari sumber Informasi ke penerima informasi. Jadi media pembelajaran merupakan “perangkat lunak” (Software) yang berupa pesan atau informasi pendidikan yang disajikan dengan memakai suatu peralatan bantu (Hardware) agar pesan/informasi tersebut dapat sampai kepada mahasiswa. Di sini jelas bahwa media berbeda dengan peralatan tetapi keduanya merupakan unsur-unsur yang saling terkait satu sama lain dalam usaha menyampaikan pesan/informasi pendidikan kepada mahasiswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa (a) media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, dan (b) bahwa materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar Muhson, A. (2010).

Edpuzzle adalah platform pembelajaran daring yang memungkinkan siswa untuk belajar materi dan mengerjakan kuis di luar pertemuan pembelajaran. Dalam penelitian

yang disebutkan, Edpuzzle digunakan untuk menerapkan model pembelajaran berbasis masalah, yang terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kritis peserta didik yang menggunakan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan Edpuzzle. Selain itu, Edpuzzle memungkinkan penggunaannya untuk mengimport video dari Youtube dan menambahkan komponen interaktif, seperti pilihan tertutup dan pertanyaan terbuka sebagai soal untuk mengecek pemahaman peserta didik Wiadnyana (2022).

Edpuzzle merupakan media interaktif berbasis video yang bisa diambil melalui Youtube maupun video yang telah tersedia di perangkat HP/ Laptop untuk bisa di masukan dalam aplikasi edpuzzle. Video yang telah di pilih oleh guru dapat diedit dengan disisipi pertanyaan pemantik di sela-sela video. Pertanyaan pemantik yang ditampilkan dapat digunakan oleh guru untuk berinteraksi secara aktif dengan peserta didik, dengan menggunakan aplikasi ini guru dapat melihat apakah peserta didik sudah melihat video yang di tayangkan hingga tuntas atau belum (Tirtanawati et al, 2021). Keunggulan edpuzzle adalah peserta didik dapat menonton video tanpa iklan atau gangguan lainnya, serta guru dapat mengatur kelas untuk dengan mudah menyortir quiz dan video serta guru dapat melakukan penilaian (Sirri & Puji, 2020). Edpuzzle memberikan sumber tambahan informasi pada peserta didik untuk mempermudah dalam memahami materi karena media interaktif dan menimbulkan ketertarikan peserta didik (Achmad et al, 2021).

Penggunaan media yang bervariasi akan menimbulkan semangat siswa dalam belajar. Pembelajaran akan lebih menarik jika media pembelajaran tersebut benar-benar disiapkan untuk memenuhi kebutuhan dan kemampuan siswa sehingga

siswa dapat aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar yang berasal dari dalam diri siswa tersebut. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan bersungguh-sungguh dan bersemangat dalam belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan dan sebaliknya siswa yang memiliki motivasi belajar rendah cenderung malas untuk belajar. Motivasi merupakan dorongan atau penggerak diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan bersungguh-sungguh dan bersemangat dalam belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan dan sebaliknya siswa yang memiliki motivasi belajar rendah cenderung malas untuk belajar. Motivasi intrinsik yang ada pada siswa besar pengaruhnya dalam proses pembelajaran yang akan menentukan seberapa besar tingkat kemampuan siswa yang diukur dengan hasil belajar.

Menurut Sardiman (2016: 85) seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Adanya motivasi belajar pada siswa menjadikan siswa tersebut lebih bersemangat dalam belajar sehingga hasil belajar yang diperoleh dapat optimal. Hasil belajar yang diperoleh siswa tidak hanya dilihat dari aspek kognitif saja namun juga afektif dan juga psikomotorik siswa yang mengalami perubahan.

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pengajaran. Salah satu faktor dari dalam diri yang menentukan berhasil tidaknya dalam proses belajar mengajar adalah motivasi belajar. Dalam kegiatan belajar, motivasi merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri yang menimbulkan kegiatan

belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar. Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual. Seseorang yang mempunyai intelegensi yang cukup tinggi, bisa gagal karena kurang adanya motivasi dalam belajarnya. Motivasi mempunyai peranan penting dalam proses belajar mengajar baik bagi guru maupun siswa. Bagi guru mengetahui motivasi belajar dari siswa sangat diperlukan guna memelihara dan meningkatkan semangat belajar siswa. Bagi siswa motivasi belajar dapat menumbuhkan semangat belajar sehingga siswa terdorong untuk melakukan perbuatan belajar. Siswa melakukan aktivitas belajar dengan senang karena didorong motivasi. Saat ini, banyak siswa yang kurang termotivasi untuk belajar. Hal tersebut dapat dilihat dari sikap siswa yang acuh terhadap proses pembelajaran, tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan materi serta tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Penguatan dan penanaman motivasi belajar berada di tangan para guru. Karena selain siswa, unsur terpenting yang ada dalam kegiatan pembelajaran adalah guru. Guru adalah pendidik yang berperan dalam rekayasa pedagogik. Ia menyusun desain pembelajaran dan dilaksanakan dalam proses belajar mengajar. Guru juga berperan sebagai pendidik yang mengajarkan nilai-nilai, akhlak, moral maupun sosial dan untuk menjalankan peran tersebut seorang guru dituntut untuk memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas yang nantinya akan diajarkan kepada siswa Arianti, A. (2019).

METODE PENELITIAN

Metode observasi ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, lalu berkas yang digabungkan dari data pertama dan kedua. Metode pengumpulan data menggunakan teknik penelitian, tanya jawab, dan dokumentasi. Berkas observasi kemudian dikumpulkan sampai sesi pembelajaran Ekonomi masih berlangsung.

Wawancara dengan pemateri dilaksanakan oleh informan menggunakan teknik sampling, ialah menarik contoh dari populasi peserta didik dari SMAN 1 Sukawati kelas X. Teknik penelitian dilaksanakan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dan hasil penilaian belajar peserta didik dilaksanakan dengan penggunaan kuis dari aplikasi puzzle.

Teknik Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif; (1) Wawancara, merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan partisipan penelitian. Wawancara kualitatif bertujuan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang pengalaman, pandangan, dan perspektif individu terkait fenomena yang diteliti. Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur, semi-terstruktur, atau tidak terstruktur, tergantung pada tingkat kerangka yang telah ditentukan sebelumnya (Creswell, 2014). (2) Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan pengamatan langsung terhadap partisipan dan konteks yang terlibat dalam fenomena penelitian. Observasi kualitatif dapat dilakukan dalam situasi nyata atau di lingkungan yang telah dirancang secara khusus untuk penelitian. Observasi memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengamati interaksi sosial, perilaku, dan konteks yang relevan dengan fenomena yang diteliti (Bogdan & Biklen, 2017). (3) dokumentasi melibatkan pengumpulan data dari dokumen, arsip, atau bahan tertulis lainnya yang berkaitan dengan fenomena penelitian. Dokumen yang digunakan dapat berupa catatan, laporan, surat, buku, atau dokumen resmi lainnya. Studi dokumentasi memberikan wawasan tentang konteks historis, kebijakan, peristiwa, dan perkembangan yang relevan dengan fenomena yang diteliti (Creswell, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian dan wawancara dengan siswa SMAN 1 Sukawati kelas X, mereka mengaku bosan karena pembelajaran ekonomi dikelas biasanya hanya menggunakan metode ceramah yang hanya fokus pada satu arah. Metode ceramah hanya membuat siswa fokus pada guru dan jarang sekali diberikan kesempatan untuk diskusi interaktif dua arah antara guru dan siswa, karena biasanya peserta didik hanya menyimak dan memperhatikan pelajaran yang diberikan melalui pendidik. Peneliti memilih media pembelajaran dengan menggunakan media Edpuzzle karena setelah dilihat dari situasi kelas dan siswanya, peneliti merasa media pembelajaran Edpuzzle cocok diterapkan pada siswa dan siswi kelas X SMAN 1 Sukawati karena cenderung asik dan tidak monoton, siswa tidak merasa terbebani ketika sedang mengerjakan soal-soal karena menurut peserta didik kami ketika memikirkan jawabannya peserta didik merasa belajar tidak begitu sulit karena media Edpuzzle memiliki kolaborasi terhadap pengguna yang baru dan penuh dengan hal-hal menarik.

Dalam pelaksanaannya di kelas, peneliti menggunakan media pembelajaran Edpuzzle untuk melakukan evaluasi setelah materi selesai disampaikan oleh guru tentang globalisasi dan perubahan sosial jadwal untuk pelajaran ekonomi di kelas X pada saat itu jam pelajaran tepat pada jam pelajaran pertama di pagi hari, yang dimana semangat para peserta didiknya masih belum fokus pada pelajaran ekonomi dan untuk memecahkan suatu masalah. Sebelum penerapan media Edpuzzle dilakukan, peneliti sudah memberitahu sebelumnya agar peserta didik menyimak video pembelajaran yang sudah disampaikan oleh guru pada pertemuan minggu lalu agar peneliti dapat mengevaluasi peserta didik mana saja yang belum memahami materi yang

terdapat dalam video pembelajaran tersebut saat melakukan pemanfaatan media pembelajaran Edpuzzle. Peneliti meminta peserta didik untuk menyiapkan Handphone dan kuota internetnya masing-masing guna mengakses web Edpuzzle tujuannya agar peserta didik tidak memiliki kendala ketika mengakses jika menggunakan kuota nya masing-masing. Karena pada pola pembelajaran media Edpuzzle ini dibuat dan diberdayakan menggunakan multimedia interaktif karena dapat mudah dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi pembelajaran yang nanti karyanya dapat mengilustrasikan sampai mana penangkapan peserta didik pada pelajaran, yang akan membuat tolak ukur penilaian materi secara kesatuan.

Bisa diketahui bahwa pembelajaran yang monoton dapat membuat pola pikir siswa terhambat ketika menyaring ilmu yang diberikan dari pendidik. Selain itu, media pembelajaran Edpuzzle memberikan daya kritis siswa dalam memilih jawaban yang berada dalam pertengahan video, dan pada tampilan Edpuzzle terdapat hal-hal yang menyenangkan dan tidak terlepas dengan unsur kreativitas, inovasi, petualangan dan kesenangan, sehingga membangkitkan semangat bagi kemauan pembelajaram tiap peserta didik. Siswa yang memiliki tingkat daya kritis yang tinggi dalam memecahkan masalah akan berusaha melakukan yang terbaik dalam setiap kesempatan. Sedangkan siswa yang tidak memiliki daya kritis yang tinggi dalam memecahkan masalah tidak memperlihatkan kesungguhan nya dalam belajar. Upaya pemanfaatan media pembelajaran Edpuzzle, peneliti melihat peserta didik yang awalnya memiliki semangat yang rendah untuk belajar menjadi semangat dalam kegiatan proses pembelajaran berlangsung.

Terlepas karena terdapat kekurangan yang ada, aplikasi Edpuzzle juga mempunyai keunggulan diantaranya

adalah Edpuzzle dapat memungkinkan guru untuk lebih mudah membentuk pelajaran mereka di sekitar konten video. Kemampuan untuk menarik video dari berbagai sumber, termasuk YouTube, memberi mereka cara untuk menampilkan konten video dalam platform yang terkandung tanpa iklan atau gangguan lainnya. Guru dapat mengatur kelas untuk dengan mudah menyortir video untuk siswa mereka. Karena kuis dapat disematkan dalam video, guru dapat mengikat konten video langsung ke penilaian. Keuntungan lain dari Edpuzzle adalah siswa dapat menonton video di perangkat mereka sendiri.

SIMPULAN DAN SARAN

Dengan adanya pemanfaatan aplikasi ajar edpuzzle dapat disimpulkan bahwa pendekatan ini memberikan dampak positif terhadap partisipasi aktif siswa, peningkatan pemahaman konsep, dan tingkat motivasi belajar mereka. Melibatkan siswa dalam situasi nyata melalui video soal dalam konteks ekonomi memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan memberikan makna praktis bagi siswa. Hal ini membantu siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran, meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, dan membangun koneksi antara teori dengan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari.

Pemilihan variasi konten video soal yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa dapat meningkatkan minat mereka. Guru dapat menggabungkan konten video yang relevan dan mengundang diskusi untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Aktif memantau tingkat partisipasi siswa dalam menjawab soal-soal yang disajikan melalui aplikasi Edpuzzle. Hal ini dapat memberikan gambaran mengenai sejauh mana siswa terlibat

dalam pembelajaran. Sediakan materi tambahan atau referensi yang dapat diakses oleh siswa. Ini dapat membantu siswa yang ingin mendalami materi lebih lanjut dan meningkatkan motivasi belajar secara mandiri.

Meningkatkan Aktivitas, Minat, dan Hasil Belajar Ekonomi Pada Siswa Kelas X. *Sebatik*, 23(2), 489-497.

DAFTAR RUJUKAN

- Arianti, A. (2019). Peranan Guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117-134.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- Djonomiarjo, T. (2020). Pengaruh model problem based learning terhadap hasil belajar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 5(1), 39-46.
- Isabela, I., Surur, M., & Puspitasari, Y. (2021). Penerapan model PBL (problem based learning) untuk meningkatkan kemampuan percaya diri siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 2729-2739.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal pendidikan akuntansi indonesia*, 8(2).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan pendidikan*, 8(1).
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran PBL dalam Meningkatkan Aktivitas, Minat, dan Hasil Belajar Ekonomi Pada Siswa Kelas X. *Sebatik*, 23(2), 489-497.
- Sirri, EL., & Puji, L. (2020). Implementasi Edpuzzle berbantu Whatsapp Group sebagai Alternatif Pembelajaran Daring pada Era Pandemi. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 5(2), 67-72, ISSN: 2477-8443.
- Sardiman A.M. 2016. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Tirtanawati, M., Yuniarta, I., Chyntia Heru, W., Oktha Ika, R., Siti, E., & Ayu, F. (2021). Pelatihan Penggunaan Video Interaktif Pembelajaran Bahasa Dengan Aplikasi Auda. city dan Edpuzzle Bagi Guru MTS. Darut Tauhid Dessa Ngablak Bojonegoro. *Jurnal Padi*, 4(1), 26-33, 2621-3524.
- Wiadnyana, I. G. A. G., Erawati, N. K., Kezia, F., & Apriliani, K. (2022). Pembelajaran Menyenangkan dengan Edpuzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 11(2), 1-7.