

PKM. DI SMP DWIJENDRA BUALU DALAM PENGEMBANGAN EDPUZZLE DALAM MEDIA PEMBELAJARAN DARING

Orsidian Bili^{1*}, I Made Surat²

^{1,2} Pendidikan Matematika, Universitas PGRI Mahadewa Indonesia
JL. Seroja No. 57 Tonja, Denpasar Utara, Denpasar, Bali
Email: orsidian316@gmail.com ; madesurat@gmail.com

ABSTRACT

Covid-19 is a dangerous disease. This disease could easily infect human. Therefore with the existence of Covid-19, the government enforce the regulation called PSBB (large scale of social distancing) to prevent the spread of Covid-19 virus in Indonesia. PSBB forces all outdoor activities to be stopped for a while, one of them is school activity, so children have to study from home via online. The application of online learning gives children a difficulty and bore them during the time of learning. This dedication aimed to effectify the use of Edpuzzle and WhatsApp during the pandemic, and also helped students to increase their motivations, therefore they will understand the subject. With Edpuzzle and WhatsApp, students will get knowledge and fun experience of learning in less than two months. videos on Edpuzzle and WhatsApp group discussion. Study the society to increase knowledge, insight, and motivation of learning during the pandemic.

Keywords: Learn to be brave, Edpuzzle, Motivatio

ABSTRAK

Di era pandemi sekarang ini, pembelajaran dapat dilakukan secara daring/online untuk mencegah penyebaran virus covid-19. Oleh karena itu guru dituntut untuk melakukan sebuah inovasi agar pembelajaran online ini dapat mendukung tercapainya tujuan pendidikan. Salah satu pembelajaran alternative yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan edpuzzle dalam media pembelajaran daring. Pembelajaran daring membuat anak kesulitan dalam memahami pelajaran serta cepat menimbulkan kebosanan pada saat belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengefektifkan penggunaan Edpuzzle selama masa pandemi, dan membantu anak-anak meningkatkan motivasi sehingga anak mampu memahami pelajaran yang ada. Melalui Edpuzzle, anak bisa mendapat ilmu serta pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dalam waktu kurang dari 2 bulan. Kajian ini mampu membantu masyarakat menambah ilmu pengetahuan, wawasan, dan motivasi belajar di masa pandemi.

Kata kunci: Pembelajaran Daring, Edpuzzle, Motivasi

PENDAHULUAN

Covid19 merupakan penyakit yang sangat berbahaya. Penyakit ini dapat dengan mudah tertular pada sesama manusia, oleh karena itu dengan adanya Covid- 19 pemerintah memberikan aturan berupa PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) yang dibuat guna mencegah penyebaran virus covid-19 di Indonesia. PSBB membuat banyak kegiatan yang berada di luar rumah harus dihentikan sementara, termasuk kegiatan perkuliahan dan sekolah, dan kegiatan tersebut dilakukan dari rumah atau bisa disebut Learning From Home.

Dampak dari Covid-19 ini kajian harus melakukan kegiatan pengabdian secara individu di Lerina Hotel Nusadua Bali. Terdapat kurang lebih 21 mahasiswa yang melakukan Kegiatan Kerja Lapangan (KKL). Dampak yang diterima dari pandemi ini adalah Guru siswa atau mahasiswa tidak bisa melakukan proses belajar mengajar secara langsung dikarenakan covid-19.

Selain itu anak-anak tidak bisa pergi ke sekolah tetapi mereka belajar di rumah atau disebut juga School From Home (SFH), selain SFH, Permasalahan yang masih terlihat sampai saat ini adalah sekolah dan tempat les masih belum dibuka sehingga anak-anak masih harus belajar dari rumah, tetapi pada masa pandemi ini banyak anak-anak kecil (usia sd) yang sering bermain bersama di luar rumah dengan alasan bosan. Walaupun sudah diterapkan new normal, orang yang tidak memiliki keperluan dianjurkan untuk tetap di dalam rumah karena covid ini sangat berbahaya apalagi untuk anak kecil alasan mereka main ke luar rumah adalah karena merasa bosan. Tidak hanya itu permasalahan yang ada adalah dikarenakan sekolah melalui daring anak-anak kurang paham dengan materi yang diberikan oleh gurunya sedangkan tidak semua orang tua mampu mengajari anaknya dan anak-anak juga bosan dengan sistem pembelajaran yang dilakukan pada masa pandemi ini, Sehingga kurangnya pengetahuan yang diterima oleh anak-anak. Maka dari itu kajian ini mempunyai solusi dan ingin membuat suatu program bernama. “Pengembangan Edpauzzel Dalam Media Pembelajaran Daring” untuk lebih mudah melakukan proses belajar mengajar, dikarenakan tidak diperbolehkan untuk berkumpul maka kajian menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.

Menurut Danim dalam Narsamsu (2017:165) media pembelajaran berbasis teknologi dapat membuat pembelajaran lebih powerfull dimana kontak komunikasi antara individu yang ditunjang oleh teknologi dapat memberi nilai tambah dalam kemampuan komunikasi tertentu. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar yang aktif, efektif dan menyenangkan. Belajar Bersama tidak lagi menggunakan metode ceramah.

Pembelajaran dengan ceramah sering dilakukan guru di sekolah, biasanya pembelajaran ini cenderung kaku, terlalu formal dan menjadikan buku sebagai sumber utama dalam proses belajar mengajar (Suryadi dalam Sobiruddin, 2019 : 9), maka dari itu kajian ini menggunakan media pembelajaran berbasis ICT sebagai solusi untuk program “Pengembangan Edpauzzel Dalam Media Pembelajaran Daring”, media yang dikaji gunakan yaitu Whatsapp dan Edpuzzle. Edpuzzle merupakan sebuah aplikasi dan media pembelajaran berbasis video yang dapat digunakan oleh semua guru untuk membuat pelajaran semenarik mungkin, video bisa diambil melalui Youtube, Khan Academy dan Crash Course kemudian video dimasukan ke dalam aplikasi edpuzzle dan guru bisa memberikan pertanyaan dan melacak apakah muridnya menonton video yang diberikan dan seberapa paham siswa dengan materi yang diberikan. (Amaliah 2020 : 37).

Menurut J.Moeller (2020: 25) Saat membuat video, Anda dapat memastikan siswa tidak melewatkan video, dan menetapkan tanggal jatuh tempo. Para siswa dapat kembali dan menonton video sebanyak yang mereka suka. Selain itu, EdPuzzle memungkinkan pengguna untuk mengimpor video dari YouTube dan menambahkan komponen interaktif, seperti beberapa pilihan dan pertanyaan terbuka. Aplikasi edpuzzle ini sangat variatif karena selain menonton kita juga diberikan soal, jadi tidak hanya menonton kita juga mendapatkan pengetahuan lebih lagi.

Berdasarkan hasil penelitian Silverajah(2018: 4) Studi ini menemukan bahwa kegiatan EdPuzzle Memiliki potensi yang Baik dalam mengembangkan keterampilan belajar mandiri Siswa dan dalam mendukung pembelajaran,Edpuzzle memberikan sumber daya tambahan untuk mempermudah pembelajaran lowachievers agar tidak ditinggalkan secara akademik,yang merupakan praktik biasa Di kelas.

Selain itu,berdasarkan hasil penelitian Sirri (2020:71) ditemukan bahwa siswa senang menggunakan Edpuzzle dalam pembelajaran dan hal yang harus diperhatikan dengan baik sebelum menggunakan media ini terutama dalam pembelajaran daring, meliputi sarana dan prasarana yang mendukung, kesiapan mental siswa dalam menerima pembelajaran dan tentu saja persiapan matang dari pendidik, mulai dari tahap perencanaan, pembuatan video pembelajaran, editing, dan sampai tahap evaluasi. Maka dari itu kajian menggunakan edpuzzle untuk menunjang pembelajaran dimasa pandemi ini kepada masyarakat sekitar. Sedangkan group whatsapp untuk berdiskusi dan setiap kajian membuat video di edpuzzle kajian akan mengirim link ke grup whatsapp.

Membuat group whatsapp dan edpuzzle yang berisikan video edukasi semenarik mungkin seperti penjelasan covid, cara menerapkan social distancing dan saya juga akan membuat video pembelajaran seperti matematika, tidak hanya menonton video mereka juga akan diberikan pertanyaan-pertanyaan melalui edpuzzle. Tampilan depan edpuzzle Program ini akan dilaksanakan sore hari dengan tujuan agar anak-anak tidak keluar rumah untuk bermain, karena tempat les masih tutup saya akan membuka kelas diskusi melalui group whatsapp untuk mereka, jadi mereka juga bisa menanyakan pelajaran-pelajaran lainnya. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat seberapa efektif whatsapp dan edpuzzle dalam menambah pengetahuan anak dimasa pandemi ini

METODE PELAKSANAAN

Dalam program KKL ini dilaksanakan di Lerina Hotel Nusadua Bali. Dengan peserta yang mengikuti pelatihan terdiri dari 21 mahasiswa. perempuan 19 dan 2 anak laki- laki. Tidak sedikit orang tua yang mengeluh karena sulitnya pembelajaran daring ini, pembelajaran daring pada anak SD ini sangat melibatkan orang tua, di sini orang tua juga dituntut untuk mengerti dan paham pelajaran-pelajaran yang diberikan oleh guru kepada anak mereka, selain sekolah tempat les juga masih belum diizinkan untuk dibuka kembali, sehingga anak-anak juga merasa bosan dengan sistem

pembelajaran yang dilakukan pada saat ini, jadi tidak sedikit anak malah menjadi malas belajar dikarenakan tidak paham dan tidak ada yang mengajari secara langsung mengenai pelajaran tersebut, selain itu tidak sedikit anak-anak yang mengeluh bosan dengan sistem pembelajaran yang diberikan. Kebosanan itu membuat anak-anak akhirnya memutuskan untuk bermain di luar rumah, sedangkan pada saat ini masih diberlakukan PSBB dan untuk orang yang tidak memiliki kepentingan dianjurkan untuk tetap di dalam rumah. Permasalahan ini lah yang sangat terlihat di lingkungan masyarakat. Setelah melakukan analisis maka kajian dapat menyimpulkan bahwa permasalahan yang terlihat adalah kurangnya pemahaman anak mengenai pelajaran-pelajaran yang ada di sekolah, anak mudah bosan dan tidak ada yang dipahami.

Waktu kegiatan dimulai dari tanggal 04 februari 2022 diawali dengan permohonan izin kepada pihak hotel sampai pada tanggal 05 februari 2022. Metode yang digunakan adalah sosialisasi dan pelatihan secara tatap muka. Sosialisasi dilakukan secara langsung, dimulai dari perkenalan diri, memberikan pamflet mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan selama kurang lebih 2 hari sampai memberikan video mengenai cara penggunaan edpuzzle, video ini diberikan dengan tujuan agar masyarakat mengetahui apa itu edpuzzle, bagaimana cara menggunakannya dan apa manfaat dari edpuzzle ini, selain itu video juga menjelaskan bahwa kegiatan ini dilakukan untuk menambah pengetahuan anak di masa pandemi ini interaktif.

Tahap Pelaksanaan.

Pada tahap ini kegiatan pelatihan menggunakan media berbasis ICT, yaitu edpuzzle dan whatsapp. Setelah melakukan analisis sosial, kajian membuat video pembelajaran diaplikasi Edpauzzel yang Video penjelasan materi tentang mata pelajaran matematika dilakukan secara langsung oleh beberapa kaka senior dari STMIK PRIMAKARA,.

Menemukan Konsep Mengenai Aplikasi Online Edpuzzle

Pertama kali menemukan aplikasi edpuzzle ini pada saat mengikuti kegiatan kuliah kerja lapangan (KKL) di Lerina Hotel Bali Nusadua. Dan disitulah awal mula menggunakan edpuzzle, dan pahami apa itu edpuzzle dan bagaimana cara menggunakannya. Fitur ini menjadi salah satu inovasi yang saya manfaatkan untuk pembelajaran jarak jauh. Saya menggunakan fitur sumber belajar dalam bentuk video pembelajaran untuk dijadikan penilaian dalam bentuk kuis berbantuan edpuzzle. Edpuzzle sendiri adalah sebuah website yang dapat membantu memilih video pembelajaran, kemudian mengedit, memotong, merekam suara dan menambahkan pertanyaan. Dengan edpuzzle, kegiatan menonton video pembelajaran bagi siswa lebih interaktif dan melibatkan siswa secara aktif. Inovasi pembelajaran yang dilakukan adalah memanfaatkan fitur sumber belajar untuk kuis menggunakan edpuzzle. Lebih jelasnya mengenai langkah-langkah inovasi pembelajaran yang dapat dilakukan adalah:

1. Masuk ke website Rumah Belajar di belajar.kemdibud.go.id, kemudian setelah laman terbuka dapat memilih fitur utama yaitu sumber belajar.
2. Dalam fitur sumber belajar terdapat konten video dan audio dan konten web, pilih konten video dan silahkan memilih video pembelajaran yang terdapat pada fitur sumber belajar sesuai dengan jenjang, kelas, dan materi yang akan kita sampaikan dalam pembelajaran.
3. Mengunduh video pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran yang akan disampaikan dan menyimpan filenya pada perangkat kita.
4. Masuk ke website edpuzzle.
5. Mendaftarkan akun ke edpuzzle sebagai guru.
6. Mendaftar dengan menggunakan akun google atau membuat akun edpuzzle sendiri.
7. Setelah itu daftarkan nama sekolah pada akun edpuzzle jika belum ada guru di sekolah yang pernah mendaftarkan akun di edpuzzle.
8. Selesai mendaftarkan nama sekolah, maka akun guru di edpuzzle siap digunakan.
9. Selanjutnya, kita memanfaatkan video pembelajaran dari sumber belajar yang telah diunduh untuk kita jadikan konten. Caranya dengan klik my content dan unggah file video pembelajaran yang telah kita unduh sebelumnya dan klik add content.
10. Setelah kita mengupload video-video pembelajaran yang dijadikan konten, maka langkah selanjutnya adalah mengedit konten video kita. Langkahnya adalah dengan mengklik kotak di bagian bawah video pembelajaran yang akan kita edit.
11. Pada bagian ini, ada pilihan untuk memotong video, jika tidak seluruh durasi dalam video kita gunakan untuk pembelajaran siswa. Kemudian tambahkan pertanyaan sebagai kuis. Pertanyaan ini dapat kita munculkan di durasi beberapa pun yang kita inginkan. Bentuk pertanyaan bisa pilihan ganda atau essay.
12. Maka pertanyaan akan muncul di video pembelajaran yang sudah kita jadikan konten.
13. Selanjutnya konten video pembelajaran tersebut dapat kita tugaskan. Guru dapat menggunakan membuat kelas dan mengundang siswa menggunakan link untuk masuk ke kelas edpuzzle.
14. Maka konten edpuzzle siap untuk ditugaskan kepada siswa sesuai dengan kelas yang akan kita berikan materi dan waktu yang ada pada jadwal pembelajaran.
15. Siswa dapat mengerjakan tugas kuis edpuzzle tersebut dengan masuk ke akun edpuzzle sebagai siswa.

Penggunaan edpuzzle untuk menyampaikan video pembelajaran yang kita unduh dari sumber belajar ini memiliki manfaat, antara lain:

1. Guru mengetahui seberapa lama siswa menonton video pembelajaran yang diberikan guru, dan berapa statistik penyelesaiannya menonton video pembelajaran.
2. Guru mengukur daya serap atau pemahaman siswa akan materi yang terdapat dari video pembelajaran yang dijadikan konten edpuzzle.
3. Kegiatan mengukur daya serap ini bisa dilihat dari jawaban siswa pada pertanyaan yang diajukan pada konten video pembelajaran edpuzzle.

Demikianlah salah satu inovasi pembelajaran yang dapat digunakan pada masa pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan fitur Sumber Belajar dan edpuzzle. Semoga bermanfaat bagi seluruh guru dan siswa.

Kelebihan Edpuzzle

Edpuzzle memiliki kelebihan khusus. Yakni dapat membantu pembelajaran melalui video yang bisa disesuaikan dengan kemampuan masing-masing siswa. Berbeda dengan platform lain, dengan Edpuzzle, guru juga dapat memantau keaktifan dan interaksi siswa. Misal berapa kali siswa menonton video, menjawab pertanyaan, juga berapa kali memberi tanggapan. Ada juga fitur yang bisa membuat siswa tidak bisa melakukan *skip* video yang disajikan guru. Sebab yang biasa terjadi di belajar daring itu video pembelajaran banyak di-*skip*

Penggunaan Edpuzzle juga tidak menyulitkan guru maupun siswa. Guru dapat mengambil video dari sumber manapun, baik dari *YouTube*, *Khan Academy* bahkan dari video dokumentasi seperti *National Geography* dan lainnya. "Bahkan juga bisa menggunakan video yang kontennya dikreasikan guru itu sendiri. Tidak hanya itu guru, dapat mengedit video dengan berbagai fitur editing yang disediakan. Sehingga guru dapat memilih konten mana saja yang akan disajikan ke siswa." Edpuzzle memberikan pengalaman yang baru kepada siswa,"

Keuntungan lain bagi guru, kata Maman, platform ini juga dapat diberdayakan untuk media pengembangan profesi. Karena Edpuzzle menyediakan fitur pembelajaran *online* berikut sertifikat yang dapat dimanfaatkan oleh para guru.

Kelemahan Edpuzzle

Sedangkan salah satu kekurangannya yaitu mengingat persyaratannya bagi setiap siswa untuk menyiapkan akun, Edpuzzle tampaknya dibangun untuk siswa menonton video secara terpisah. Hal ini mungkin mencegah siswa dari bekerja sama untuk mendapat manfaat dari diskusi kelompok seputar konten video.

Topik Matematika Lebih Cocok Di Jenjang SMP Untuk Aplikasi *Edpuzzle*. Salah satu materi penting dalam pelajaran matematika pada jenjang SMP adalah Teorema Pythagoras. Materi tersebut merupakan salah satu materi pada jenjang SMP khususnya di kelas VIII. Menurut Fitriyana & Sugiman (2014) materi Teorema Pythagoras merupakan materi esensial dalam matematika yang menjadi materi prasyarat mempelajari materi-materi yang berkaitan dengan Geometri dalam kelas VIII dan kelas IX. Menurut Rifai & Erlina (2020), materi Teorema Pythagoras penting untuk dikuasai

karena Teorema Pythagoras merupakan materi prasyarat untuk belajar materi lain, yang diantaranya adalah materi segitiga, garis singgung 2 lingkaran, dan bangun ruang sisi datar. Berdasarkan hasil wawancara terkait materi matematika dengan salah satu guru matematika kelas VIII di SMP Negeri 1 Seririt, diakui pula Teorema Pythagoras menjadi salah satu materi yang dianggap penting, karena Teorema Pythagoras berkaitan dengan materi selanjutnya yaitu materi lingkaran dan bangun ruang sisi datar. Teorema Pythagoras dianggap sangat penting untuk dijelaskan agar siswa memiliki pemahaman yang baik dari awal materi matematika di kelas VIII. Mengingat pentingnya materi Teorema Pythagoras untuk siswa SMP serta perkembangan intelektual yang belum sepenuhnya dapat berpikir secara abstrak, maka masih diperlukan media pendukung pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, media buku serta LKS dikatakan masih kurang efektif dalam membantu siswa memahami materi matematika. Dengan demikian, diperlukan media pembelajaran interaktif untuk menarik minat serta motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika

Pythagoras (569-475 S.M) adalah seorang agamawan dan filsuf di Yunani yang mengembangkan matematika, astronomi dan teori musik. Sebagai ahli matematika, ia mengungkapkan bahwa kuadrat panjang sisi miring suatu **segitiga siku-siku** adalah sama dengan jumlah kuadrat panjang sisi-sisi yang lain

Perangkat Yang Dibutuhkan Guru/Sekolah Pada Pembelajaran Online

Aplikasi belajar jarak jauh adalah produk perangkat lunak yang digunakan guru di kelas digital. Ini termasuk audio, video, atau teks digital. Di masa pandemi seperti sekarang, sebagai praktisi pendidikan guru dituntut untuk menyesuaikan diri dan berinovasi dalam pembelajaran. Guru dituntut untuk mencari jalan alternatif agar tetap terhubung dan menyampaikan materi untuk peserta didik dimanapun mereka berada.

Sebelum pandemi, kegiatan belajar mengajar biasa dilakukan secara tatap muka dan banyak berkaitan dengan aktivitas di dalam kelas. Namun ketika pembelajaran bersama peserta didik saat ini hanya dapat dilakukan secara daring, tentu inovasi yang harus dilakukan guru harus lebih kreatif dan lebih luas cakupannya sehingga seluruh proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien, seperti membuat media pembelajaran yang interaktif lewat animasi dan media pembelajaran lainnya. Berikut akan saya bagikan informasi terkait aplikasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru/sekolah

untuk proses pembelajaran secara daring. *Edpuzzle* merupakan sebuah platform yang dapat membantu Bapak/Ibu Guru dalam membantu memilih video pembelajaran, mengedit, memotong, merekam suara serta dapat menambahkan pertanyaan untuk dijadikan penilaian dalam bentuk kuis. Dengan *edpuzzle*, kegiatan pembelajaran dengan menonton video pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk lebih aktif. Dengan penggunaan *edpuzzle* untuk penyampaian materi pembelajaran, guru dapat mengetahui seberapa lama siswa saat menonton video pembelajaran dan statistik penyelesaian menonton video yang diberikan guru.

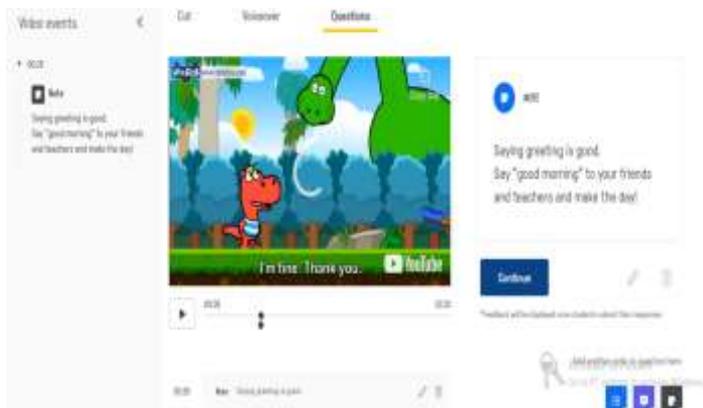
HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini diikuti oleh 21 mahasiswa. Kegiatan ini terdiri dari tiga tahapan yaitu:

1) Tahap Perencanaan.

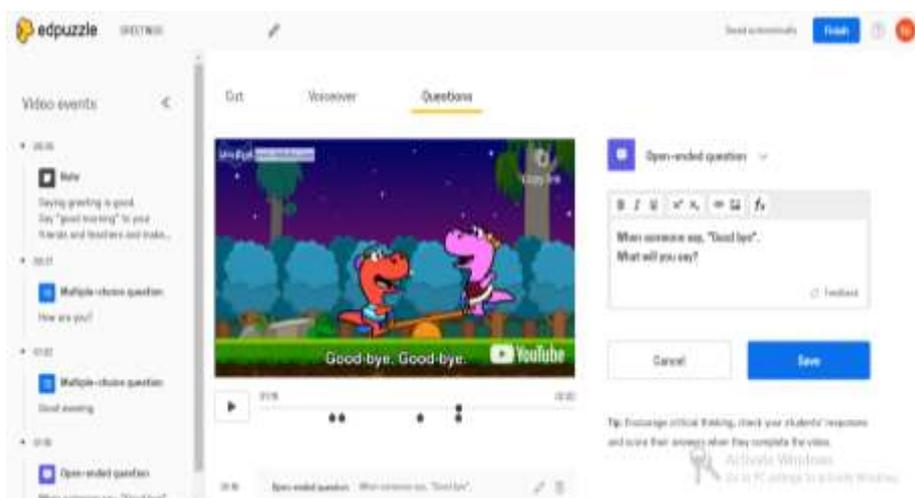
Tahap ini adalah tahap analisis permasalahan-permasalahan yang ada di Lerina Hotel, dimulai dari permohonan izin kepada pihak Hotel untuk melaksanakan kegiatan pengabdian selama kurang dari 2 hari dan menjelaskan apa maksud dan tujuan pengabdian ini, kemudian pihak hotel memberikan izin untuk melaksanakan kajian ini dengan syarat memenuhi protokol kesehatan. Jadi kegiatan ini dilakukan secara langsung. Kemudian setelah melakukan perizinan dilanjutkan dengan melakukan analisis sosial bersama pihak hotel, dengan melihat permasalahan yang ada di lingkungan sekitar selama masa pandemic ini. Terlihat beberapa permasalahan yaitu, menurunnya penghasilan masyarakat. Dari situ lah terbentuk solusi “Pengembangan Edpuzzle Dalam Media Pembelajaran Daring” menggunakan group whatsapp dan Edpuzzle “Pengembangan Edpuzzle Dalam Media Pembelajaran Daring” Tahap pelatihan ini dimulai dari pemberian video pembelajaran mengenai covid-19, video diberikan melalui edpuzzle. Seperti penjelasan di pendahuluan bahwa edpuzzle ini memberikan video dan pertanyaan-pertanyaan jadi tidak hanya menonton mereka juga mengerjakan soal-soal

Tampilan video edukasi di edpuzzle terdapat penjelasan mengenai materi matematika, bagaimana cara kita menjelaskan materi, dan bagaimana cara memberikan materi dan tugas melalui aplikasi edpuzzle. Di video tersebut juga diberikan 3 pertanyaan mengenai apa itu bilangan bulat dalam pembelajaran matematika yang sesuai dengan video tersebut. Setelah itu diberikan video melalui edpuzzle mengenai cara menghitung bilangan bulat, video dibuat oleh peneliti dan diupload melalui youtube peneliti. Setelah video berhasil diupload ke youtube, video ini baru bisa dimasukkan ke edpuzzle dan terdapat 3 pertanyaan di dalam video tersebut. Video dibuat sejelas mungkin dengan tujuan agar anak dapat mencernanya dengan mudah dan sesingkat mungkin dengan tujuan agar anak tidak bosan menonton video tersebut, karena kebanyakan anak mudah bosan apalagi menonton video pembelajaran, maka selain jelas dan singkat video ini juga dibuat semenarik mungkin. Tampilan video bilangan bulat Di hari-hari berikutnya diberikan lagi video melalui edpuzzle kehidupan sehari-hari.



Gambar 1. Tampilan Edpuzzle Jenis Kegiatan Ekonomi Di Indonesia

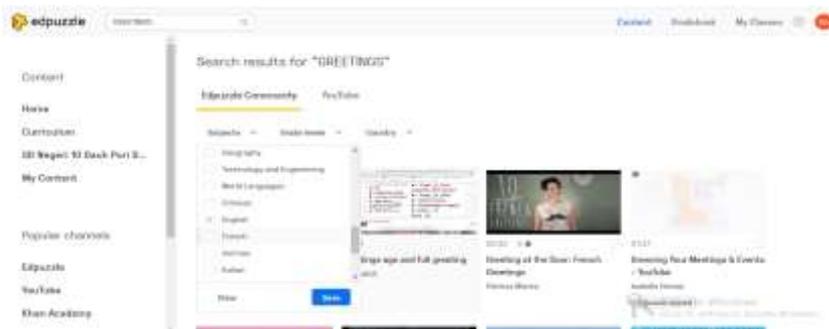
Selain menggunakan edpuzzle, pelatihan juga dilakukan melalui whatsapp, dengan cara diskusi. Diskusi yang dilakukan mengenai pelajaran-pelajaran sekolah yang kurang dimengerti oleh anak dan ditanyakan melalui whatsapp. Pada kasus ini, misalnya seorang anak bernama nizam menanyakan materi tentang pecahan, persen dan desimal. Nizam meminta untuk dibuatkan video mengenai materi tersebut untuk dipelajari, kemudian peneliti membuatkan video tersebut, karena nizam menanyakan melalui chat pribadi, video ini tetap di sebar ke group jadi semua anak bisa ikut belajar juga dari video tersebut. Tidak hanya nizam, anak yang lainnya juga menanyakan beberapa pelajaran yang kurang dimengerti, kemudian kita mendiskusikannya melalui group. Dan ada beberapa anak yang sama seperti Nizam meminta untuk dibuatkan video pembelajaran, karena dirasa lebih mudah memahami pelajaran melalui video, ini adalah salah satu video yang dibuat oleh peneliti dan sudah diberikan kepada anak-anak.



Gambar 2. Contoh Video Diaplikasi Edpuzzel

2) Tahap Evaluasi

Pada tahap ini, kajian melihat hasil akhir apakah anak-anak menggunakan edpuzzle dan menonton video yang disediakan, penggunaan edpuzzle ini dapat menambah pengetahuan anak dan membuatnya tidak bosan dengan pembelajaran yang ada sehingga anak tidak lagi keluar rumah untuk bermain. Berikut adalah foto anak yang sedang menonton video dan mengerjakan soal di edpuzzle.



Gambar 3. Anak-Anak Sedang Menonton Video Di Edpuzzle

3) Tahap Refleksi

Pada tahap terakhir ini, kegiatan dilakukan dengan peserta berupa pengisian google form mengenai seluruh kegiatan yang telah berlangsung, proses ini juga dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui manfaat apa saja yang didapat oleh peserta selama kegiatan pengabdian ini berlangsung. Berikut adalah hasil angket manfaat dari pelatihan ini :

- a) Penggunaannya yang mudah membuat pengguna mudah mendapatkan informasi yang kami cari
- b) Jadi lebih mengerti sama materi yg dikasih, singkat padat dan jelas
- c) Jadi lebih mengerti pelajaran yang belum paham, apalagi di masa pandemi ini karena kegiatan belajar mengajar di lakukan secara online.
- d) Fitur yang terdapat di edpuzzle sangat membantu dalam menunjang kegiatan belajar online saya selama pandemi ini.
- e) Selain cara penggunaannya yang mudah, fitur-fitur yang ada di edpuzzle juga turut mendukung kenyamanan saat menggunakan aplikasi tersebut.
- f) Selebihnya menjawab mereka senang belajar menggunakan edpuzzle karena mendapatkan ilmu baru yang bermanfaat, dan motivasi belajar.

KESIMPULAN

Edpuzzle merupakan salah satu media pembelajaran berbasis ICT yang sudah banyak digunakan oleh guru dan dosen khususnya pada masa pandemi ini, edpuzzle merupakan aplikasi yang sangat mudah diakses, penggunaannya juga cukup mudah sehingga anak bisa dengan mudah belajar menggunakan edpuzzle. Selain edpuzzle, whatsapp juga merupakan salah satu media pendukung dari kegiatan ini. Adapun manfaat yang didapat dari kegiatan penelitian ini yaitu menambah motivasi belajar anak pada masa pandemi ini, menambah ilmu pengetahuan, dan menambah wawasan kepada masyarakat. Jadi Guru matematika di SMP Dwijendra Buali sudah paham menggunakan aplikasi Edpuzzle berbasis ITC

SARAN

Dalam pelatihan menggunakan aplikasi Edpauzzel ini dapat membantu siswa atau pengguna untuk mempermudah pembelajaran yang berbasis teknologi. Tidak hanya itu, siswa atau pengguna dapat mengedit video dengan berbagai fitur editing yang disediakan sehingga dapat memilih konten mana saja yang akan disajikan kepada siapa saja. Edpauzzel dapat memberikan pengalaman baru kepada siswa atau pengguna, dan juga dapat diberdayakan untuk media pengembangan profesi. Karena Edpauzzel menyediakan fitur pembelajaran online. Diharapkan Guru matematika di SMP Dwijendra menggunakan aplikasi ini dalam pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliah* (2020). Implementation Of Edpuzzle To Improve Students' Analytical Thinking Skill In Narrative Text. *Jurnal Ilmu Bahasa Inggris dan Sastra Program Studi Sastra Inggris Universitas Trunajaya*.14:1
- Aula, T, M* (2020). Improving Students' Listening Skill Using Edpuzzle E-Learning As A Tool. *Skripsi, Teacher Training and Education Faculty, English Education Departement, IAIN Salatiga*
- Dindin Sobiruddin* (2019). Pengembangan Media ICT Berbasis Proyektor Interaktif Bagi Guru dan Siswa Raudhathul Athfal (RA). *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4:8-18
- Nursamsu* (2017). Pengembangan Edpauzzel Dalam Media Pembelajaran Daring. *Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA (JIPI)*,1(2): 165-170
- Silverajah, Giita, S, V.* (2018). The Use 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*. 18:4
- Sirri, L, E. & Lestari, P.* 2020. Implementasi Edpuzzle Berbantuan Whatsapp Group Sebagai Alternatif Pembelajaran Daring Pada Era Pandemi. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*. 5(20),67-72.
- Sukendra I Komang, dkk. 2018. PKM SMA Negeri 7 Denpasar. Provinsi Bali.