

Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Dengan *Edpuzzle* di SMPN 11 Bekasi

(*Developing Interactive Learning Media with Edpuzzle at SMPN 11 Bekasi*)

Avini Nurazhimah Arfa^{1✉}, Titin Supriyatin², Syafa'atun³, M. Ananda Reza Kurniawan⁴

¹Program Studi Teknik Informatika, FTIK, Universitas Indraprasta PGRI

^{2,4}Program Studi Pendidikan Biologi, FMIPA, Universitas Indraprasta PGRI

³Program Studi Teknik Industri, FTIK, Universitas Indraprasta PGRI

Info Artikel

Diterima 28 09 2022

Disetujui 30 11 2022

Diterbitkan 30 12 2022

Kata Kunci:

Media Pembelajaran, Interaktif, Edpuzzle

Keywords:

Learning media, Interactive, Edpuzzle

✉Corresponding

author:
avininurazh@gmail.com

ABSTRAK

Di era yang telah memasuki revolusi industri 4.0 mengharuskan seorang pendidik untuk terus berinovasi didalam proses pembelajaran di kelas. Maka tim pengabdian kepada masyarakat melakukan workshop untuk guru-guru di SMP N 11 bekasi tentang pengembangan media pembelajaran *edpuzzle*. Peserta workshop sebanyak 25 guru yang mengajar berbagai mata pelajaran di SMP N 11 Bekasi. Tujuan pelatihan yaitu untuk membantu guru-guru di SMP N 11 Bekasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran jarak jauh maupun tatap muka. Pelatihan ini dilakukan secara daring melalui media zoom dan diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa di SMPN 11 Bekasi. Setelah pelatihan, mitra sepakat bahwa pelatihan yang dilakukan oleh tim pengabdian kepada masyarakat telah membawa dampak yang positif terhadap guru-guru maupun siswa disekolah tersebut. Berdasarkan angket yang disebar setelah pelatihan, diperoleh data 90,4 % setelah pelatihan para guru di sekolah SMP N 11 Bekasi akan menggunakan media pembelajaran *edpuzzle* sebagai media pembelajaran alternatif. Maka dapat disimpulkan bahwa peserta/mitra pengabdian kepada masyarakat merasa puas dengan kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *edpuzzle*.

ABSTRACT

In the industrial revolution era 4.0, it has obligated educators to be able to put the improvement and innovation through their learning activities. Therefore, the community service team conducts the workshop for teachers of 11 Bekasi Junior High School in order to share knowledge about the development of teaching media, Edpuzzle. The participants are including 25 teachers from different subjects. The aim of the program is to help those teachers to expand media of pedagogy that can be exploited to either remote or offline classes. The program is held online via Zoom videoconferencing and it is expected to aid the students of 11 Bekasi Junior High School to increase their interest to learn. After the training, Mitra is agreed that the program organized by the community service team has brought positive impacts to both teachers and students at that school. Regarding to questionnaire spread after the training, it is proofed that 90,4% of teachers from that school concur to have edpuzzle as their learning aid. Hence, it is concluded that participants and Mitra of the community service are satisfied with this training program in order to help parties related to use Edupuzzle as a learning media.

PENDAHULUAN

Dalam suatu proses belajar mengajar pastinya dibutuhkan media pembelajaran yang tepat guna mendukung proses pembelajaran tersebut. Oleh sebab itu, media pembelajaran memiliki peran yang begitu penting didalam aktifitas proses pembelajaran. Media pembelajaran yang baik akan membuat proses pembelajaran berjalan lebih efektif (Suardika, 2022). Pembelajaran yang unik dapat menarik minat belajar siswa, sehingga seorang pendidik dipaksa agar bisa merancang sebuah metode pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran itu sendiri yang cocok dengan kebutuhan siswa

Pada awal penerapan pembelajaran daring di Indonesia, terdapat banyak sekali kendala yang ditemukan baik oleh pendidik maupun peserta didik di tingkat sekolah dasar, menengah hingga perguruan tinggi. Banyak kebijakan yang telah dilakukan oleh pemerintah untuk mendukung kegiatan pembelajaran di masa pandemi, salah satunya memberikan aturan untuk perkuliahan daring atau pembelajaran bauran (*hybrid learning*) (Kemdikbud, 2022). Para pengajar ditantang untuk dapat mendesain kelas pembelajaran yang dapat dilakukan secara jarak jauh ataupun bauran dengan memanfaatkan teknologi yang ada (Achmad, Ganiati, & Nur Kur, 2021). Keefektifan pembelajaran daring atau bauran masih disangsikan dengan bagaimana memastikan murid benar-benar mampu memahami dan mencapai target pembelajaran, bagaimana pelajar mampu berinteraksi dengan pelajar lainnya dan pengajarnya (Charismiadji, 2020). Sehingga berbagai sosialisasi dan webinar tentang strategi, metode dan media (aplikasi dan website) yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran daring terus diadakan. Sosialisasi dan webinar ini di satu sisi sangat membantu para tenaga pengajar dalam menemukan strategi, metode dan media pembelajaran yang dapat diterapkan pada kelas daring yang mereka ampu. Namun di sisi lain, banyaknya strategi, metode dan media pembelajaran yang diperkenalkan cukup membuat para pengajar kebingungan memilih strategi, metode dan media mana yang paling sesuai digunakan. Hal ini dikarenakan pada kebanyakan webinar hanya menyebutkan strategi, metode atau media apa saja yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran daring, tanpa memaparkan bagaimana penggunaan, kelebihan dan kekurangan serta tingkat keefektifitasannya.

Menurut (Indarti et al., 2021) strategi pembelajaran meliputi kegiatan atau pemakaian teknik yang dilakukan oleh pengajar mulai dari perencanaan, pelaksanaan kegiatan sampai ke tahap evaluasi, serta program tindak lanjut yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu, yaitu pengajaran. Menurut (Septiati, Fuadiah, Yani, & Palembang, 2022), strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaian kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya/kekuatan dalam pembelajaran.

Dalam pembelajaran matematika secara daring, terdapat tiga metode pembelajaran yang dapat diterapkan. Metode pembelajaran tersebut meliputi pembelajaran tatap maya (*sinkronus*), pembelajaran mandiri dan pembelajaran dengan media audio-visual (*asinkronus*). Ketiga metode ini sebaiknya diterapkan secara bergantian karena memiliki keunggulan dan kekurangan masing-masing. Selain itu, penerapan metode yang variatif dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi dan mengurangi kebosanan siswa dalam belajar. Metode pembelajaran tatap maya memungkinkan adanya interaksi langsung antara pendidik dan peserta didik. Guru juga dapat mengontrol kondisi siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Jika ada pertanyaan, siswa dapat bertanya langsung kepada guru.

Metode pembelajaran tatap maya tidak berbeda jauh dengan pembelajaran tatap muka di kelas, hanya saja dalam pembelajaran tatap maya, yang dapat guru dan siswa bertemu di dalam ruang kelas virtual. Kekurangan metode ini adalah diperlukan jaringan internet yang stabil dan kuota yang besar, sehingga pada beberapa peserta didik yang tidak memiliki jaringan internet yang baik seringkali mengalami kendala berupa jaringan terputus atau penggunaan kuota data internet yang boros. Selain itu, kondisi tempat belajar peserta didik yang kurang kondusif sangat memengaruhi konsentrasi mereka saat belajar. Menurut (Hakim, 2020) bahwa media pembelajaran berbasis online beragam pilihannya, dimulai dari yang hanya bisa berkirim pesan sampai media yang dapat menampilkan video conference. Ditambahkan menurut (Susanti & Amelia, 2021) bahwa media pembelajaran online adalah sebagai alat informasi yang dibuat untuk membuat proses belajar menjadi efektif serta efisien. Adapun platform atau media yang biasa digunakan dalam pembelajaran tatap maya adalah Zoom, Ms. Team, Skype, Google Meet dan lain-lain. Pada metode pembelajaran mandiri, peserta didik dituntut untuk mengeksplorasi tema ataupun materi yang diberikan oleh pendidik sesuai dengan tingkat pemahaman dan ketertarikan mereka.

Pembelajaran mandiri diterapkan untuk meningkatkan kemandirian belajar peserta didik agar terbiasa untuk berpikir kritis, kreatif dan inovatif. Dalam penerapan metode pembelajaran mandiri, sangat dibutuhkan rasa tanggung jawab yang besar dari peserta didik untuk mengeksplor materi dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan sesuai dengan instruksi pendidik. Jika tidak, maka peserta didik tidak mendapatkan ilmu yang maksimal, sehingga target pembelajaran pun sulit tercapai. Selanjutnya adalah metode pembelajaran berbasis media audio-visual atau disebut juga pembelajaran dengan video. Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat kita manfaatkan dalam membuat media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik (Hapsari & Zulherman, 2021).

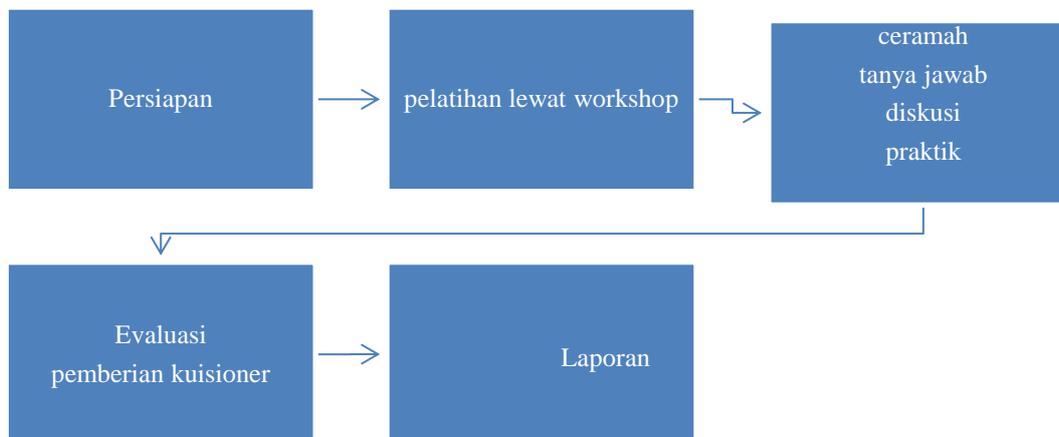
Metode pembelajaran dengan video bukan merupakan metode yang asing dalam dunia pembelajaran. Video pembelajaran yang efektif adalah video yang memuat konten yang berhubungan dengan target pembelajaran, menarik dan berdurasi maksimal 10 menit (Sudiarta & Sadra, 2016). Menurut Dwyer, media audio visual yang masuk melalui panca indera mata dan telinga dapat menarik perhatian manusia sebesar 94%. Manusia umumnya juga dapat mengingat paling tidak 50% dari apa yang dilihat dan didengarnya (Dita & Khairudin, 2022). Pemanfaatan video dalam pembelajaran menjadi semakin populer sejak diterapkannya pembelajaran daring. Platform untuk melihat video seperti Youtube, Youku, iQiyi dan sebagainya menjadi semakin ramai dengan video-video pembelajaran. Pendidik dapat memanfaatkan video-video pembelajaran yang ada di internet, namun bisa juga membuat sendiri video pembelajaran sesuai dengan materi yang akan disampaikan ke peserta didik. Kelebihan dari pembelajaran dengan video adalah peserta didik memiliki waktu yang lebih fleksibel dalam belajar, video mudah diakses dan dapat diulang-ulang jika ada bagian yang tidak dipahami.

Menonton video juga tidak memerlukan kuota yang besar seperti pada pembelajaran tatap maya. Youtube sebagai salah satu platform yang menyediakan milyaran video dengan berbagai tema dapat menjadi sumber belajar yang sangat luas bagi peserta didik. Video-video di Youtube sebagian besar bersifat open access, dapat diakses oleh siapapun dan gratis. Oleh karena itu, pendidik dapat dengan leluasa menyeleksi dan memanfaatkan video yang ada di Youtube untuk dijadikan bahan penunjang pembelajaran di kelas. Pendidik juga dapat mengunggah video pembelajaran yang dibuat sendiri untuk dimanfaatkan peserta didiknya maupun orang lain yang memerlukan ilmu tersebut. Namun, pembelajaran dengan video baik yang diunggah di platform Youtube atau aplikasi berbagi data/video lainnya juga memiliki kekurangan, salah satunya adalah

pendidik kesulitan untuk mengontrol apakah video yang dibagikan ke peserta didik ditonton secara utuh ataukah ada bagian yang dilewati (skip). Jika ada bagian yang dilewati, tentunya akan mengurangi keefektifan pembelajaran dengan video karena ada bagian materi yang tidak dipelajari oleh peserta didik. Agar pembelajaran dengan video dapat terkontrol dengan baik oleh pendidik, maka diperlukan suatu platform atau media yang memiliki fitur mencegah video dilewati (*prevent skipping*) dan menganalisis bagaimana pembelajaran dengan video yang dilakukan peserta didik. Salah satu platform yang memiliki fitur tersebut adalah *Edpuzzle*. *Edpuzzle* adalah sebuah platform pembelajaran audio-visual yang memungkinkan pendidik untuk mengedit video, memotong dan merekam suara serta menambahkan pertanyaan-pertanyaan di dalam video (Sundi, Astari, Rosiyanti, & Ramadhani, 2020). *Edpuzzle* membuat kegiatan menonton video pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan (Bili & Surat, 2022). Ditambahkan Menurut (Hidayat et al., 2021) media pembelajaran *edpuzzle* merupakan salah satu pilihan yang dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran jarak jauh karena bersifat interaktif.

METODE

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dengan mitra guru –guru SMP N 11 Bekasi Jalan Pulau Sumatera Raya, Jl. P. Jawa Raya Jl. Aren Jaya No.1, RT.001/RW.002, Aren Jaya, Kec. Bekasi Tim., Kota Bks, Jawa Barat 17111 Kegiatan ini telah dilaksanakan dari bulan April- Agustus 2022. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan secara Daring berdasarkan kesepakatan antara tim abdimas dengan mitra. Tahapan dari pelaksanaan pelatihan diuraikan pada diagram berikut:



Gambar 1. Diagram Implementasi Kegiatan pengabdian Kepada Masyarakat

Pada diagram implementasi diatas dapat diketahui ada beberapa tahapan mulai persiapan , pelaksanaan wokshop (ceramah, tanya jawab, diskusi, praktik) selanjutnya adalah evaluasi dan laporan akhir. Setiap tahapan mempunyai penjabaran proses masing-masing dan ini harus dilakukan sesuai urutan dari diagram implementasi tersebut.

Pada tahapan yang pertama adalah persiapan, persiapan disini meliputi survey mitra dan lokasi serta diskusi terkait hari, tanggal, media yang digunakan ketika pelaksanaan pelatihan. selain itu juga pengurusan surat kesedian mitra pengabdian kepada masyarakat yang telah ditanda tangani di atas materai. Tahapan yang kedua yaitu pelaksanaan pelatihan, pada tahapan ini berupa pembukaan yang disampaikan oleh moderator tim abdimas kami dimana moderator adalah mahasiswa yang terlibat dalam pelaksanaan PKM , selanjutnya penyampaian materi yang diberikan adalah : 1) pengetahuan terkait pembelajran dengan

edpuzzle; (2) aplikasi yang dapat digunakan *edpuzzle*, dan; (3) metode dan langkah-langkah dalam membuat akun *edpuzzle*. Tahapan ini dianggap penting agar mitra mengenal terlebih dahulu mengenai *edpuzzle* sehingga memiliki gambaran keuntungan yang dapat diperoleh bila menerapkannya dalam pembelajaran. Setelah penyampaian materi, tahapan selanjutnya adalah sesi tanya jawab, diskusi. Peserta PKM diberikan kesempatan untuk bertanya terkait pelatihan penggunaan *edpuzzle* dan melakukan diskusi serta praktik secara langsung dalam menggunakan media pembelajaran dengan *edpuzzle*.

Setelah pelaksanaan pelatihan, maka dilakukan evaluasi dengan para mitra yaitu guru-guru di SMP N 11 Bekasi dengan memberikan kuisioner untuk mengetahui ketepatan sasaran pada pelatihan dengan memanfaatkan aplikasi *edpuzzle* dan pelaksanaan pengabdian secara keseluruhan.

Tabel 1. Tingkat Kepuasan Mitra Pelatihan

No.	Presentase	Keterangan
1	80- 100 %	Sangat Puas
2	65- 79%	Puas
3	40- 64%	Tidak Puas
4	25- 39%	Sangat Tidak Puas

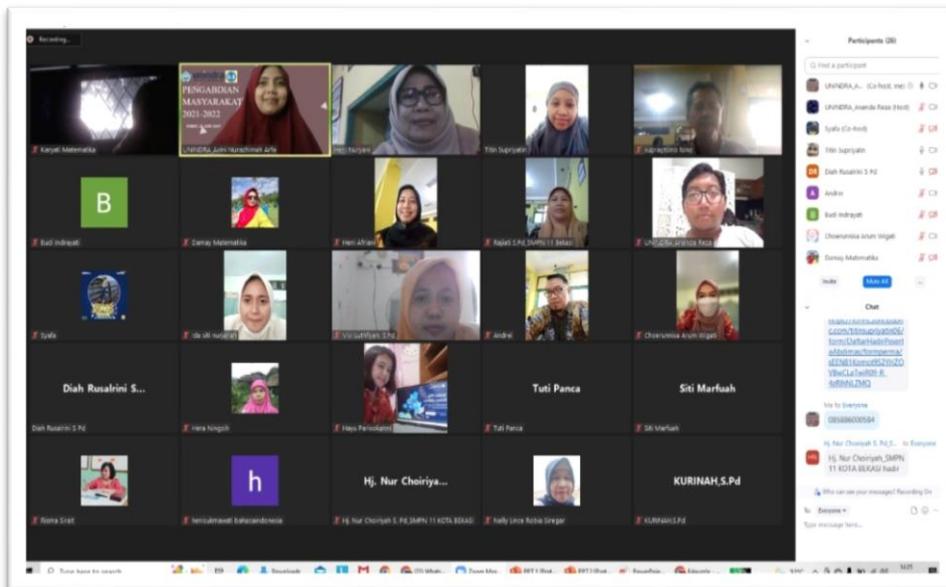
Tahapan akhir dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah pelaporan, yaitu laporan akhir dari penggunaan anggaran, dan pembuatan draft artikel pengabdian yang akan di submit pada jurnal nasional.

HASIL

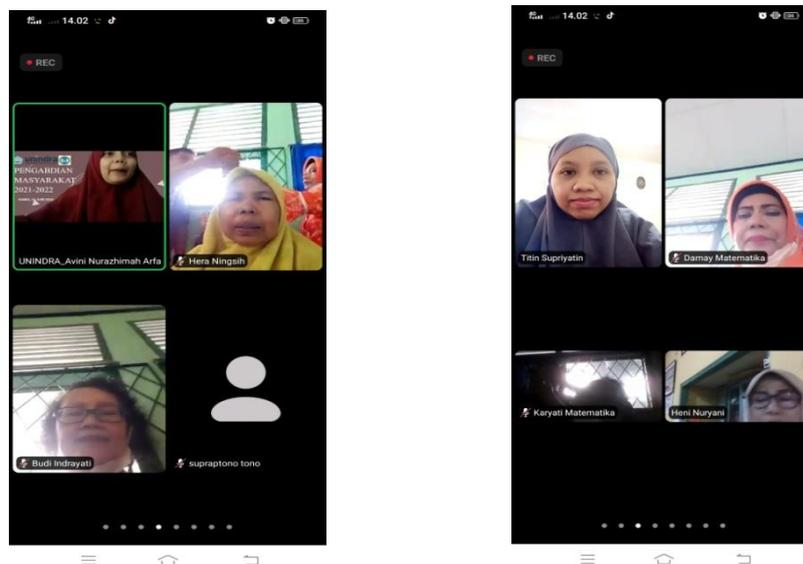
Kegiatan abdimas ini ditujukan untuk guru-guru di SMP N 11 Bekasi yang berjumlah 25 orang. Berdasarkan survey dan temuan dengan mitra terdapat beberapa masalah yang dihadapi mitra di sekolah. Permasalahan yang terjadi pada mitra adalah kebingungan yang dialami para guru yang sudah belajar tatap muka tetapi terbatas, sehingga untuk melakukan pembelajaran luring dan daring agar bisa tetap terpantau itu yang sulit. Sehingga guru harus bisa memadukan pembelajaran *synchronous* (pembelajaran yang berpedoman pada jadwal atau kerangka waktu pelajaran, sehingga murid dapat mengakses materi atau tugas dalam waktu tertentu) dan *asynchronous* (memiliki waktu yang lebih fleksibel) dengan baik. Pembelajaran daring ini sangat memberikan kesempatan yang lebih luas dalam mendeskripsikan materi yang akan diajarkan. Dan guru harus mampu memilih dan membatasi sejauh mana cakupan materi dan aplikasi apa yang cocok bisa digunakan dan mudah di aplikasikan dalam proses pembelajaran saat ini.

Pemanfaatan media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sangat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran agar dapat tercapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, perlu media pembelajaran dimana bukan hanya berisi teks tapi disertai dengan gambar dan visual serta audio yang mendukung. Media pembelajaran dalam bentuk video terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa dimana media pembelajaran tersebut menggunakan Aplikasi *edpuzzle*. Melalui *edpuzzle* diharapkan guru lebih mudah memantau baik langsung maupun tidak langsung saat proses pembelajara sejauh mana siswa tersebut menonton video yang membahas materi tertentu dan bagian video mana yang diulang-

ulang ataupun di skip oleh siswa. Dari pantauan tersebut sebagai seorang pendidik atau seorang guru bisa dapat memperoleh informasi bagian mana materi yang belum dipahami oleh sebagian oleh siswa.



Gambar 1. Tangkapan layar pelatihan pembelajaran dengan menggunakan edpuzzle dengan mitra SMP N 11 Bekasi secara daring menggunakan video konferensi dengan aplikasi Zoom



Gambar 2. Tangkapan layar pelatihan pembelajaran dengan menggunakan edpuzzle dengan mitra SMP N 11 Bekasi secara daring menggunakan video konferensi dengan aplikasi Zoom

Gambar 1 dan 2 memperlihatkan tangkapan layar pelatihan melalui zoom. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat telah berjalan sesuai dengan agenda yang telah disepakati dan berjalan lancar walaupun secara daring. Mitra abdimas sangat antusias mengikuti pelatihan yang diberikan terlihat dari sikap kooperatif dan keingintahuan yang tinggi dari mitra guru-guru SMP N 11 Bekasi. Selain itu juga mitra antusias mempelajari hal-hal baru, mengikuti pelatihan mulai dari awal sampai akhir, serta bersedia untuk mengaplikasikan

hasil pelatihan dalam proses belajar mengajar untuk masing-masing mata pelajaran yang diampunya.

Hasil akhir dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah berupa keberhasilan dan tingkat kepuasan para guru di SMPN 11 Bekasi dalam penggunaan Media pembelajaran dengan *edpuzzle*. Setelah selesai pelaksanaan abdimas, masing-masing peserta diberikan kesempatan untuk mengisi kuesioner yang telah tim abdimas berikan. Berikut rincian pernyataan kuesioner yang disajikan dalam bentuk tabel 1.

Tabel 1. Pernyataan kuesioner

No	Pernyataan	Skor
1	Materi <i>workshop</i> sangat bermanfaat	1-5
2	Materi <i>workshop</i> sangat mudah untuk dipahami serta dapat dimengerti	1-5
3	Selama pelaksanaan <i>workshop</i> tercipta suasana yang menarik dan tidak membosankan	1-5
4	Tim abdimas meluangkan waktu untuk diskusi selama pelaksanaan <i>workshop</i> berlangsung	1-5
5	Media pengembangan <i>edpuzzle</i> akan saya gunakan dalam pembelajaran dikelas	1-5

Kuesioner tersebut dibagikan melalui platform google form yang tim abimas dosen-dosen Universitas Indraprasta PGRI berikan melalui link ketika pelaksanaan abdimas selesai dilakukan. Kuesioner diisi oleh 25 guru –guru di SMPN 11 Bekasi, setelah itu dari hasil kuesioner tersebut akan diperoleh data berdasarkan nilai skor pada tiap-tiap pernyataan yang terdapat pada kuesioner dan akan di dapatkan nilai skor rata-rata. Tabel rincian perolehan skor dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Rincian Skor Penilaian Kuisisioner

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Rata-Rata%
1	Materi <i>workshop</i> sangat bermanfaat				15	10	88
2	Materi <i>workshop</i> sangat mudah untuk dipahami serta dapat dimengerti			5	8	12	85,6
3	Selama pelaksanaan <i>workshop</i> tercipta suasana yang menarik dan tidak membosankan			2	10	13	88,8
4	Tim abdimas meluangkan waktu untuk diskusi selama pelaksanaan <i>workshop</i> berlangsung				9	16	92,8
5	Media pengembangan <i>edpuzzle</i> akan saya gunakan dalam pembelajaran dikelas				12	13	90,4
Rata - Rata							89

Sumber : Penulis

DISKUSI

Target yang ingin dicapai dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah agar guru tetap bisa memantau siswa pada saat belajar daring ataupun luring melalui video pembelajaran, yaitu menggunakan media pembelajaran *edpuzzle*. Berdasarkan hasil dari kuisioner nomor 1 pada tabel 3 yang di isi oleh bapak ibu guru SMPN 11 Bekasi setelah mendapatkan workshop tentang mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan *edpuzzle*, diperoleh data dari 25 orang guru bahwa 10 orang SANGAT PUAS dan 15 orang PUAS dengan rata-rata 88% menyatakan bahwa workshop ini sangat bermanfaat, hal ini menunjukkan bahwa mitra sangat antusias dalam mengikuti workshop ini.

Berdasarkan hasil dari kuisioner nomor 2 pada tabel 3, yang di isi oleh bapak ibu guru SMPN 11 Bekasi setelah mendapatkan workshop tentang mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan *edpuzzle*, diperoleh data dari 25 orang guru bahwa, 12 orang SANGAT PUAS, 8 orang PUAS dan 5 orang CUKUP PUAS dengan rata-rata 85,6% menyatakan materi workshop sangat mudah untuk dipahami serta dapat dimengerti. Hal ini menunjukkan bahwa adanya interaksi antara pemateri dan guru, sehingga guru-guru dengan mudah memahami materi yang disampaikan didalam workshop.

Berdasarkan hasil dari kuisioner nomor 3 pada tabel 3, yang di isi oleh bapak ibu guru SMPN 11 Bekasi setelah mendapatkan workshop tentang mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan *edpuzzle*, diperoleh data dari 25 orang guru bahwa 13 orang SANGAT PUAS, 10 orang PUAS dan 2 orang CUKUP PUAS dengan rata-rata sebesar 88,8% merasakan selama pelaksanaan workshop tercipta suasana yang menarik dan tidak membosankan. Sehingga bisa dilihat bahwa meski dalam kondisi pelaksanaan workshop daring, tidak membuat suasana yang terjadi membosankan.

Berdasarkan hasil dari kuisioner nomor 4 pada tabel 3, yang di isi oleh bapak ibu guru SMPN 11 Bekasi setelah mendapatkan workshop tentang mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan *edpuzzle*, diperoleh data dari 25 orang guru bahwa 16 orang SANGAT PUAS dan 9 orang PUAS dengan rata-rata 92,8% merasakan Tim abdimas meluangkan waktu untuk diskusi selama pelaksanaan *workshop* berlangsung. Sehingga membuat para guru lebih faham tentang fungsi *edpuzzle* dalam pembelajaran disekolah.

Berdasarkan hasil dari kuisioner nomor 5 pada tabel 3, yang di isi oleh bapak ibu guru SMPN 11 Bekasi setelah mendapatkan workshop tentang mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan *edpuzzle*, diperoleh data dari 25 orang guru bahwa 13 orang SANGAT PUAS dan 12 orang PUAS dengan rata-rata 90,4% menyatakan bahwa mereka para guru akan menggunakan media pengembangan *edpuzzle* di dalam pembelajaran di kelas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil perolehan skor rata-rata pada kuesioner, sehingga berdasarkan tabel 1 secara keseluruhan diperoleh skor sebesar 89 %. Dan yang sudah ditampilkan pada bagian metode dapat dikategorikan sangat memuaskan. Dengan demikian, dapat kita simpulkan bahwa kegiatan abdimas yang dilaksanakan tim abdimas dosen-dosen universitas indraprasta PGRI memiliki manfaat yang cukup berarti bagi para guru di SMPN 11 Bekasi.

Kami harapkan untuk kegiatan seperti ini bisa tim abdimas kami berikan kepada guru – guru disekolah lain terkait pengembangan media alternatif sebagai media pembelajaran di kelas.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kegiatan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini bisa berjalan dengan baik atas dukungan dari Universitas Indraprasta PGRI, Ibu Budi sebagai wakil kepala sekolah bagian kurikulum dan para guru di SMP N 11 Bekasi serta tim abdimas yang solid.

DAFTAR REFERENSI

- Achmad, N., Ganiati, M., & Nur Kur, D. (2021). Implementasi Edpuzzle Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Era New Normal. *Umimus Journal Of Mathematics Education And Science*, 6(2), 93-97.
- 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.
- Charismiadji, I. (2020). mengelola Pembelajaran Daring yang Efektif. Retrieved from <https://news.detik.com/kolom/d-4960969/mengelola-pembelajaran-daring-yang-efektif>
- Dita, P., & Khairudin, K. (2022). *PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS PROBLEM SOLVING MELALUI APLIKASI EDPUZZLE PADA MATERI PERBANDINGAN UNTUK SISWA KELAS VII SMP*. Universitas Bung Hatta.
- Hakim, L. (2020). Pemilihan Platform Media Pembelajaran Online Pada Masa New Normal. *Justek : Jurnal Sains Dan Teknologi*, 3(2), 27. <http://doi.org/10.31764/justek.V3i2.3516>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384-2394. <https://doi.org/10/31004/basicedu.V5i4.1237>
- Hidayat, E.S., Basri, M. R. U., Basri, H., & Hermawan, A. H. (2021). Penerapan Platform Google Classroom Dan Edpuzzle Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Hasil belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pada materi Sejarah Islam. *Al-Hasanah : Islamic Religious Education Journal*, 6(2), 254-273. <https://doi.org/10.51729/6245>
- Indarti, M. E., Studi, P., Bahasa, P., Sastra, D., Fakultas, I., & Dan, K. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK TEKS CERITA RAKYAT BERBASIS ED-PUZZLE KELAS X SMA PUSRI PALEMBANG SKRIPSI* oleh.
- Kemdikbud. (2022). Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Semester Genap Tahun Akademik. Retrieved from <http://dikti.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2022/02/Salinan-Panduan-Penyelenggaraan-Pembelajaran-Semester-Genap-tahun-Akademik-20212022.pdf>
- Septiati, E., Fuadiah, N. F., Yani, J. A., & Palembang, P. (2022). *PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF proses pembelajaran yang dilakukan masih proses pembelajaran yang dilakukan masih pembelajaran guru dapat memanfaatkan membantu guru dalam menyampaikan dikembangkan ini menarik dan efisien , tertarik untuk melaku*. 8(1), 51-56.
- Suardika, I. (2022). *Pengembangan Video Pembelajaran Trigonometri Interaktif berbasis Edpuzzle untuk Siswa SMA Kelas X*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sudiarta, I. G. P., & Sadra, I. W. (2016). Pengaruh Model Blended Learning Berbantuan Video Animasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Pemahaman Konsep Siswa. *jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 49(2), 48.
- 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.

Susanti, E.T., & Amelia, M. (2021). Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Matematika Dimasa Pandemi Covid. 19. *Uninus Journal Published*. 06(02). 15-18