

Pemanfaatan *Platform Edpuzzle* dalam Pembelajaran Matematika

Eka Grana Aristyana Dewi^{1*}, A. A. Istri Ita Paramitha², I Gst. Agung Pramesti Dwi Putri³, Farikha Dwi Nur Qossina Januar⁴

^{1*} STMIK Primakara, Denpasar, Indonesia

^{2, 3, 4} STMIK Primakara, Denpasar, Indonesia

*aris@primakara.ac.id

Received 01-06-2022

Revised 11-06-2022

Accepted 12-06-2022

ABSTRAK

Pendidikan saat ini mengalami perubahan dari pembelajaran dalam kelas menjadi pembelajaran daring ataupun bauran yang disebabkan oleh pandemi Covid-19. Ini merupakan tantangan bagi pendidik dan calon pendidik untuk mendesain pembelajaran yang efektif. Salah satu media pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran daring dan bauran adalah video. Namun, penyampaian materi dengan video ini mengalami kendala dalam memonitoring kegiatan siswa dan mengetahui pemahaman siswa. Hal ini yang dialami oleh mahasiswa Program Studi Matematika Universitas PGRI Mahadewa Indonesia saat memberikan video sebagai materi pembelajaran. Untuk membantu mengatasi hal tersebut, maka dilaksanakan pelatihan dalam mendesain pembelajaran menggunakan video yang diintegrasikan dalam *platform Edpuzzle*. Para calon guru ini dilatih menggunakan *Edpuzzle* untuk membuat catatan dan kuis dalam video, memberikan umpan balik dan penilaian, dan memonitoring kegiatan pembelajaran. Dengan pelatihan ini, diharapkan para calon guru dapat mendesain pembelajaran daring ataupun bauran dengan menggunakan video yang interaktif.

Kata kunci: Daring; Edpuzzle; Video; Pembelajaran; Teknologi.

ABSTRACT

Education is currently undergoing a change from classroom learning to online or hybrid learning caused by the Covid-19 pandemic. This is a challenge for educators and prospective educators to design effective learning. One of the learning media that is often used in online and hybrid learning is video. However, the delivery of material with this video experienced problems in monitoring student activities and knowing student understanding. These were experienced by students of the Mathematics Study Program at the PGRI Mahadewa Indonesia University when they gave videos as learning materials. To help overcome this, training was carried out in designing learning using video that was integrated into the Edpuzzle platform. These teacher candidates are trained to use Edpuzzle to take notes and video quizzes, provide feedback and assessments, and monitor learning activities. With this training, it is hoped that prospective teachers can design online or hybrid learning using interactive videos.

Keywords: Online; Edpuzzle; Video; Learning; Technology.

PENDAHULUAN

Saat ini pendidikan sedang ditantang untuk lebih berkembang dengan adanya kemajuan teknologi di abad ke-21. Ditambah lagi dengan adanya pandemik Covid-19 yang telah berlangsung sekitar 2 tahun. Banyak kebijakan yang telah dilakukan oleh pemerintah untuk mendukung kegiatan pembelajaran di masa pandemi, salah satunya memberikan aturan untuk melakukan perkuliahan daring atau pembelajaran bauran (*hybrid learning*) (Kemdikbud, 2022) (Sundi, Astari, Rosiyanti, & Ramadhani, 2020). 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). Begitu pula dengan para pelajar, dipaksa untuk dapat belajar lebih mandiri namun tetap dapat melakukan kolaborasi dengan teman sekelasnya. Tentunya tantangan ini tidak mudah dihadapi oleh para pengajar dan pelajar, bahkan bagi pemegang kebijaksanaan. Keefektifan pembelajaran daring atau bauran masih disangsikan dengan bagaimana memastikan pelajar benar-benar mampu memahami dan mencapai target pembelajaran, bagaimana pelajar mampu berinteraksi dengan pelajar lain dan pengajarnya (Charismiadi, 2020). Beberapa tantangan di atas tidak lepas dari bagaimana cara mendesain kelas pembelajaran daring atau bauran yang efektif.

Desain pembelajaran merupakan suatu hal yang esensial dalam pelaksanaan suatu pembelajaran (Haudi, Wijoyo, & Indrawan, 2020). Dengan desain pembelajaran yang terencana dan terukur dengan baik, maka tujuan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan efektif. Inilah yang sebenarnya menjadi dasar para pengajar untuk menjawab semua tantangan yang telah disebutkan sebelumnya. Desain pembelajaran daring atau pun bauran tentunya berbeda dengan desain pembelajaran konvensional. Para pengajar dituntut lebih kreatif dan inovatif serta dapat memanfaatkan teknologi dengan baik untuk dapat menghidupkan kelas dan mencapai tujuan pembelajaran (Firmadani, 2020). Banyak *platform* pembelajaran daring atau bauran yang telah tersedia Google Classroom, Microsoft Teams, Moodle, Schoology, dan lain-lain. Seluruh *platform* tersebut sebenarnya telah ada sebelum masa pandemi dan belum banyak yang memanfaatkannya. Namun, dengan adanya pandemi ini, para pengajar dan pelajar dituntut untuk dapat memanfaatkan platform-platform tersebut.

Tentunya *platform-platform* pembelajaran hanya dapat efektif digunakan dengan suatu desain pembelajaran yang tepat. Maka, para pengajar wajib meningkatkan kapasitas diri agar dapat menyuguhkan pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan bermakna (Mantra, Widiastuti, & Pramawati, 2020). Namun, beberapa penelitian menunjukkan pelaksanaan kelas secara daring, terutama selama pandemi Covid-19 belum berjalan efektif (Baety & Munandar, 2021) (Sucipto, 2022). Hal ini menjadi perhatian dan diperlukannya pelatihan untuk mendesain pembelajaran daring atau bauran untuk para pengajar. Peran pengajar dalam menguasai *skills* pembelajaran abad ke-21 sangat perlu diperhatikan dan menjadi tantangan bagi para pengajar dan calon pengajar (Nurjanah, 2019)(Dewi & Putri, 2021). Maka, keterampilan dalam pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran ini menjadi dasar

salah satu kampus pencetak pendidik di Denpasar, yaitu Universitas PGRI Mahadewa Indonesia menyiapkan suatu kegiatan *workshop* untuk para calon pendidik pada Program Studi Pendidikan Matematika sebelum calon guru ini benar-benar terjun langsung ke dalam dunia pendidikan.

Hal-hal yang dihadapi dalam menyiapkan dan melaksanakan pembelajaran selama Praktik Kerja Lapangan (PKL), para calon guru masih terkendala dengan cara memonitoring kegiatan siswa jika diberikan materi berupa video (Qadriani, Hartati, & Dewi, 2021). Selama ini para calon guru memberikan video yang tersedia di Youtube atau membuat video mandiri namun tidak dapat memastikan bahwa para siswa telah menonton dan memahami materi yang disampaikan di dalam video yang diberikan.

Untuk dapat membantu permasalahan para calon guru matematika di Program Studi Pendidikan Matematika Universitas PGRI Mahadewa Indonesia yang telah dipaparkan pada pendahuluan, maka diperlukan suatu *platform* yang dapat membantu para calon guru tersebut untuk dapat melakukan monitoring, memberikan pertanyaan, catatan, mengedit video, dan memberikan tanggapan atas aktivitas yang dilakukan para siswa (Raranta, 2022). Salah satu *platform* yang dapat digunakan adalah Edpuzzle (Sirri & Lestari, 2020). Adapun tujuan dari pelatihan ini adalah membantu para calon guru untuk mendesain kelas pembelajaran daring ataupun bauran dengan menggunakan Edpuzzle yang diintegrasikan dengan LMS yang telah digunakan di sekolah.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan di Meeting Room Hotel Lerina Nusa Dua. Sasaran dalam kegiatan ini mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Universitas PGRI Mahadewa Indonesia yang bertujuan untuk membantu meningkatkan kemampuan calon pendidik dengan pelatihan menggunakan *platform Edpuzzle* dan pendampingan dalam implementasi *platform* di dalam pembelajaran daring ataupun bauran selama tiga bulan setelah pelaksanaan pelatihan.

1. Tahap Persiapan

Dalam tahapan ini dilakukan koordinasi dengan pihak Program Studi Matematika Universitas PGRI Mahadewa untuk memperoleh informasi terkait dengan pelatihan yang dibutuhkan. Kemudian dari informasi yang diperoleh disusun materi pelatihan dan mengatur waktu serta teknis pelatihan dan pendampingan.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada bagian pelatihan, dilakukan pelatihan penggunaan *Edpuzzle* untuk menunjang pembelajaran daring maupun bauran. Pelatihan dimulai dari pengenalan *Edpuzzle*, pembuatan akun guru, memilih atau mengunggah konten video, melakukan *editing (cutting and giving questions)*.

Pada bagian pendampingan, dilakukan pendampingan saat para calon guru mengimplementasikan *Edpuzzle* dalam kelas daring maupun bauran yang

diampu. Pendampingan ini dimaksudkan agar para calon guru dapat dengan mudah mendapatkan bantuan saat mengalami kendala pada waktu implementasi *platform* tersebut.

3. Tahap Evaluasi

Tahap ini dilakukan untuk mengevaluasi kegiatan pelatihan dan pendampingan yang dilakukan untuk memastikan seluruh kegiatan sesuai dengan target dari kegiatan pengabdian ini.

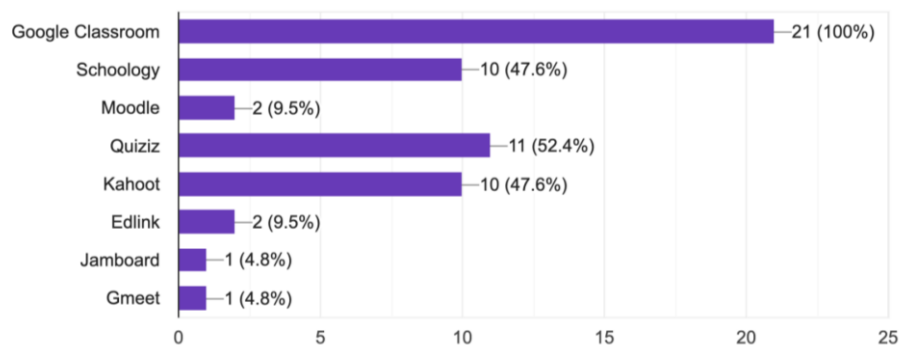
Tabel 1. Jadwal Kegiatan

No.	Kegiatan	Bulan			Pelaksana
		Januari	Februari	Maret	
1	Berkoordinasi ke pihak Universitas Mahadewa Indonesia pada Program Studi Pendidikan Matematika	v			Tim Pengabdi
2	Berkoordinasi dengan Bagian Kerja Sama STMIK Primakara untuk menyiapkan MoU kerja sama antarkampus	v			Ketua Tim Pengabdi
3	Identifikasi kebutuhan	v			Tim Pengabdi
4	Survei penggunaan aplikasi yang sudah pernah digunakan dalam pembelajaran		v		Tim Pengabdi
5	Penyusunan materi pelatihan		v		Tim Pengabdi
6	Pelatihan dan evaluasi		v	v	Tim Pengabdi
7	Pelaporan kegiatan kepada LPPM STMIK Primakara		v	v	Tim Pengabdi

HASIL KEGIATAN

Kegiatan pelatihan ini diawali dengan melakukan survei kepada para calon guru Program Studi Matematika Universitas Mahadewa Indonesia, ditemukan bahwa 90.5% menyatakan menggunakan video untuk pembelajaran. Para calon guru pada program studi ini sudah terbiasa juga menggunakan Google Classroom untuk membuat dan mengatur kelas daring. Berikut data hasil survei yang dilakukan.

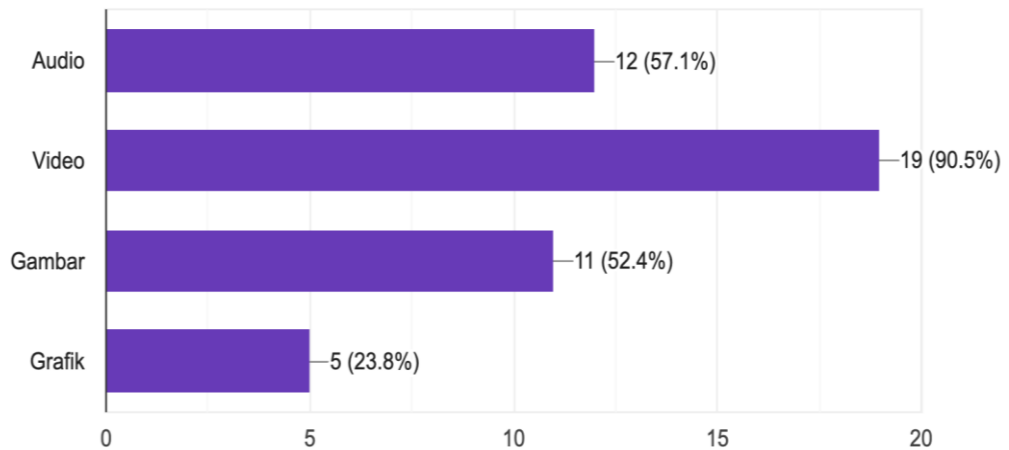
Platform pembelajaran yang pernah digunakan
 21 responses



Gambar 1. Hasil Survei Platform Pembelajaran yang Digunakan

Media pembelajaran yang sering digunakan

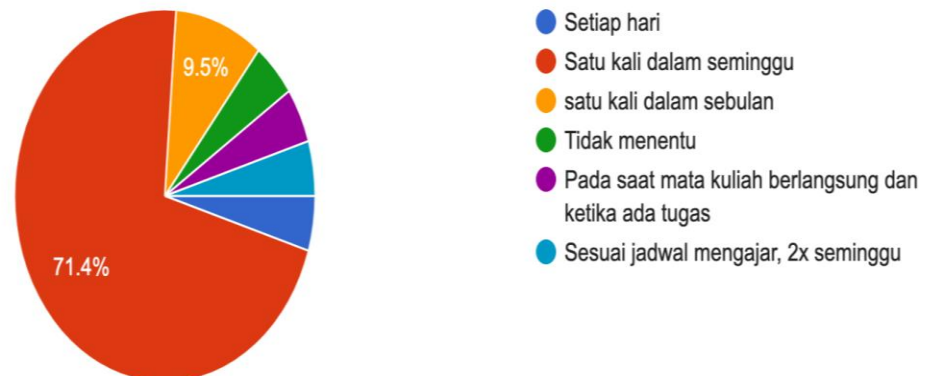
21 responses



Gambar 2. Hasil Survei Media Pembelajaran yang Digunakan

Seberapa sering menggunakan platform dan media pembelajaran yang dipilih

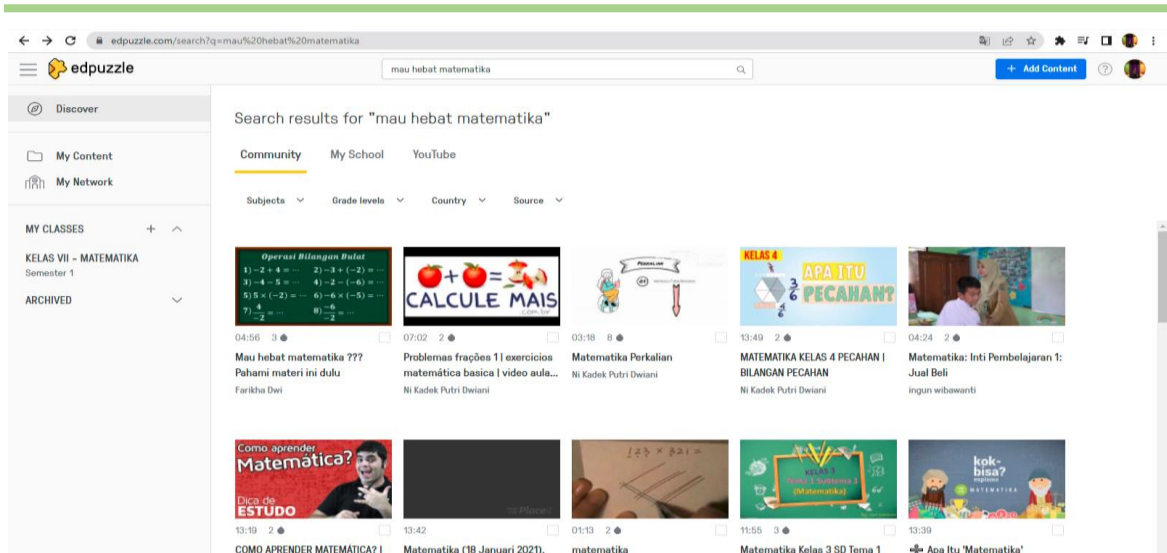
21 responses



Gambar 3. Hasil Survei Frekuensi Penggunaan Platform dan Media Pembelajaran yang Digunakan

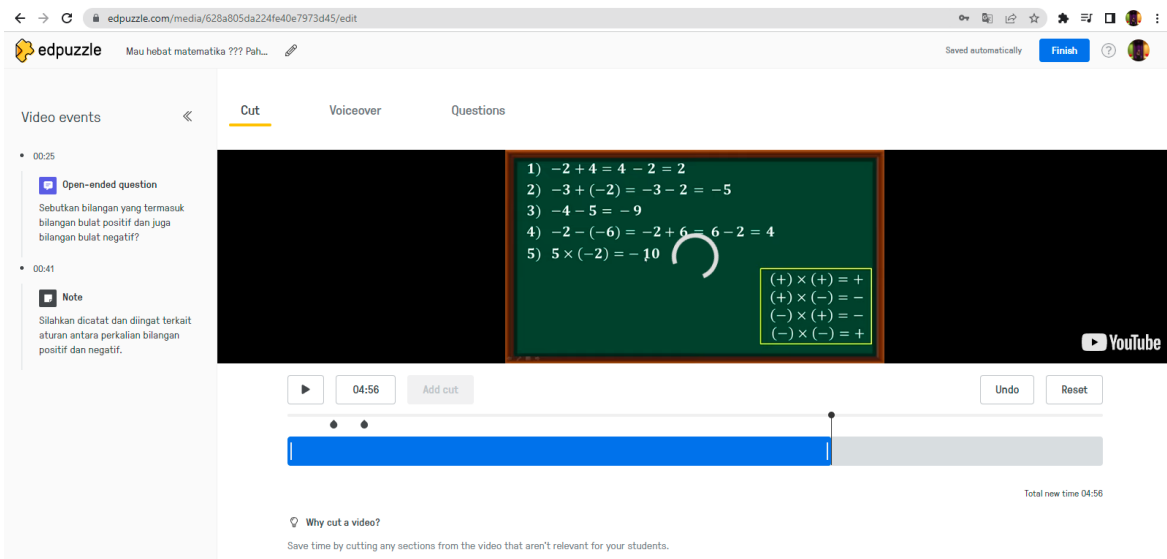
Di dalam pelatihan ini para calon guru berlatih menggunakan *Edpuzzle* pada bagian: 1) Membuat akun; 2) Memilih video; 3) Mengunggah video; 4) Memotong video; 5) Menambahkan catatan berupa ketikan dan suara; 6) Membuat pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda dan pertanyaan terbuka; 7) Memonitoring aktivitas siswa melalui *dashboard* yang tersedia; 8) Memberikan tanggapan dan penilaian dalam pertanyaan terbuka; 9) Mengekport nilai; dan 10) Mengintegrasikan *Edpuzzle* dengan Google Classroom.

Di dalam *platform Edpuzzle*, guru dapat membuat konten video pembelajaran sendiri sesuai dengan target pembelajaran dan mengunggahnya pada *platform* tersebut. Untuk mempersingkat waktu, guru juga dapat mencari video-video yang sesuai di dalam fitur pencarian yang ada pada *platform* tersebut.



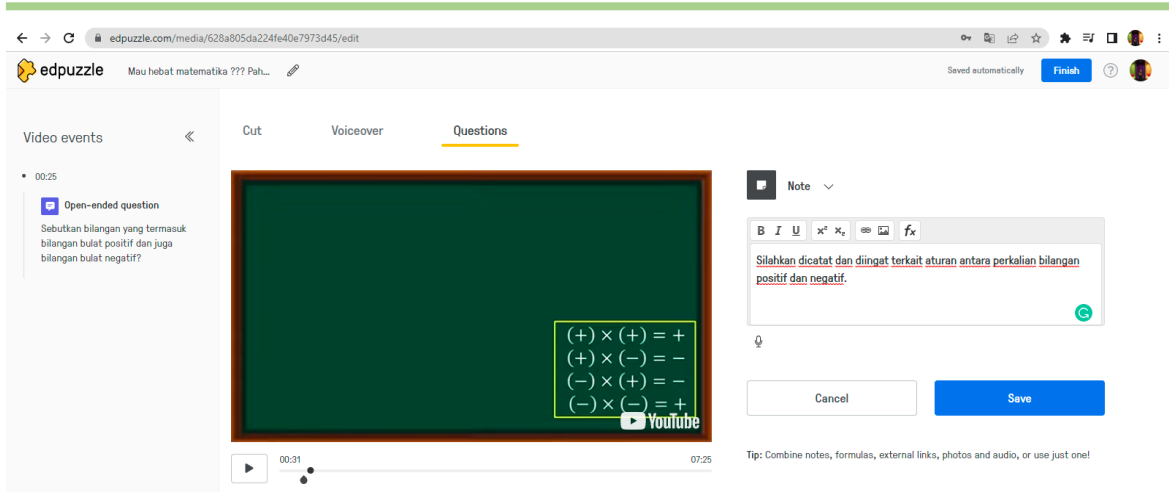
Gambar 4. Memilih Video

Video-video tersebut dapat diedit dengan memotong durasi video atau memotong bagian video yang tidak diperlukan. Video pembelajaran yang efektif adalah video yang memuat konten yang berhubungan dengan target pembelajaran, menarik dan berdurasi maksimal 10 menit (Sudiarta & Sadra, 2016). Hal ini disebabkan oleh kemampuan otak kita menerima informasi dalam bentuk tontonan hanya dapat fokus pada kisaran 10 menit.



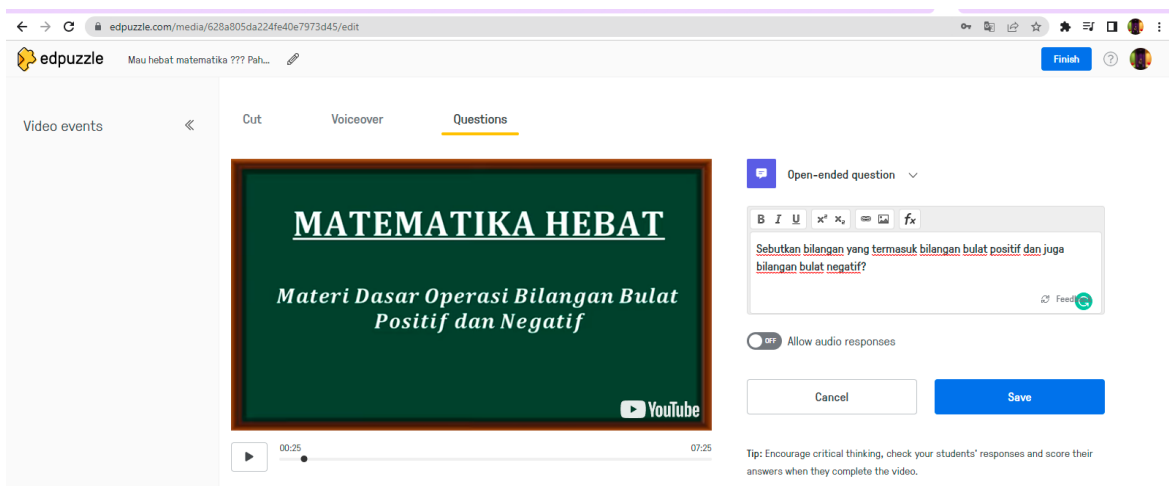
Gambar 5. Memotong Video

Fitur lainnya yang dapat dilakukan adalah memberikan catatan berupa tulisan atau suara yang dapat disisipkan pada video yang telah dipilih. Catatan ini dapat membantu siswa untuk dapat lebih fokus pada video yang ditonton dan memberikan penekanan pada hal-hal yang perlu dicatat, diingat, atau dipahami siswa.



Gambar 6. Memberikan Catatan pada Video

Untuk menambah interaksi antar siswa dengan guru, pada *Edpuzzle* juga tersedia fitur pertanyaan yang dapat digunakan guru untuk memberikan pertanyaan pilihan ganda atau pertanyaan terbuka yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman pada materi yang diberikan.



Gambar 7. Membuat Pertanyaan Pada Video

Untuk memastikan seluruh siswa menonton video yang diberikan, maka tersedia fitur *dashboard* untuk guru dapat melihat rangkuman kegiatan belajar siswa, seperti siswa yang telah menonton dan melakukan aktivitas yang diberikan dalam video dan yang belum.

Seluruh kegiatan yang ada di *Edpuzzle* juga dapat diintegrasikan *Learning Management System* (LMS) pembelajaran daring seperti Google Classroom, Moodle, Schoology, dan Canvas untuk dapat mendukung rencana pembelajaran daring yang telah disusun oleh guru agar kelas daring ataupun bauran menjadi lebih interaktif.

The screenshot shows the Edpuzzle interface for a video assignment. The video title is "Operasi Bilangan Bulat" by Farikha Dwi. The assignment is titled "Mau hebat matematika ??? Pahami materi ini dulu". The interface includes a video player, a "1 Answer to grade" button, and a "Live mode" button. On the right, there are settings for start and due dates, and options for "Prevent Skipping" and "Turn on CCs". Below the video player, there is a table for monitoring student activity.

Student Name	Watched	Grade	Last watched	Turned in
Ni Putu Yowi Lestari	<div style="width: 0%;"></div>	-	Never	Not turned in
Grana, Eka	<div style="width: 0%;"></div>	-	Never	Not turned in
Nurzakiya, 29 Shofiya	<div style="width: 0%;"></div>	-	Never	Not turned in
Mertawan, Geiska Ardynmas	<div style="width: 100%;"></div>	-	2 hours ago	On time

Gambar 8. Memonitoring Aktivitas Siswa

Batas waktu siswa dalam menonton dan melakukan aktivitas di dalam video dapat diatur oleh guru dan nilai yang ada dalam tiap kegiatan dapat diunduh sehingga memudahkan para guru untuk merekap nilai siswa.

The screenshot shows a student's answer submission for a question. The question is "Sebutkan bilangan yang termasuk bilangan bulat positif dan juga bilangan bulat negatif?". The student's answer is "-1, 0, 1". The interface shows a progress bar for the student's answer, with "Right answer" at 25% and "Wrong answer" at 0%. There are also buttons for "Preview video" and "1 comment".

Gambar 9. Pemberian Nilai

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari pelaksanaan pelatihan ini para calon guru diharapkan mampu mendesain pembelajaran daring ataupun bauran dengan memanfaatkan video pembelajaran yang telah tersedia atau video pembelajaran yang dibuat mandiri menggunakan Edpuzzle sehingga untuk ke depannya para calon guru dapat mengeksplorasi lebih banyak lagi *platform-platform* pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam memaksimalkan proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terselenggara atas kerja sama Universitas PGRI Mahadewa Indonesia dengan STMIK Primakara.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, N., Ganiati, M., & Nur Kur, D. (2021). Implementasi Edpuzzle Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Era New Normal. *Uninus Journal Of Mathematics Education And Science*, 6(2), 93–97.
- Baety, D. N., & Munandar, D. R. (2021). Analisis Efektifitas Pembelajaran Daring Dalam Menghadapi Wabah Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 880–989.
- Charismiadi, I. (2020). Mengelola Pembelajaran Daring yang Efektif. Retrieved from <https://news.detik.com/kolom/d-4960969/mengelola-pembelajaran-daring-yang-efektif>
- Dewi, E. G. A., & Putri, I. G. A. P. D. (2021). Pelatihan Pengelolaan Kelas Daring Berbasis Aplikasi Google Classroom dan Edpuzzle di SMP PGRI 5 Denpasar Bali. *Jurnal Hasil Pengabdian & Pemberdayaan Kepada Masyarakat*, 2(2), 203–210.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Haudi, Wijoyo, H., & Indrawan, I. (2020). *Desain Pembelajaran*. Purwokerto: Pena Persada.
- 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>
- Mantra, I. B. N., Widiastuti, I. A. M. S., & Pramawati, A. A. I. Y. (2020). Peningkatan Kompetensi Mengajar Secara Online Bagi Para Guru Selama Pandemi Virus Corona. *Jurnal Abdi Dharma Masyarakat*, 1(1), 12–20.
- Nurjanah, S. A. (2019). Analisis Kompetensi Abad-21 dalam Bidang Komunikasi. *Jurnal Kehumasan*, 2(2), 388–402.
- Qadriani, N. L., Hartati, S., & Dewi, A. (2021). Pemanfaatan Youtube dan Edpuzzle sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.36722/jpm.v4i1.841>
- Raranta, J. E. (2022). Strategi Peningkatan Management Pendidikan Di Masa Pandemi Covid 19 Menggunakan Metode SOLE (Self Organized Learning Environments). *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 1(10), 1429–1438.
- Sirri, E. L., & Lestari, P. (2020). Implementasi Edpuzzle Berbantuan Whatsapp Group

Sebagai Alternatif Pembelajaran Daring Pada Era Pandemi. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 67–72.

Sucipto, T. A. (2022). Efektivitas Penggunaan Teknologi Informasi untuk Pembelajaran Daring di Masa Pandemi. *Jurnal SNATI*, 1(2), 32–39.

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. <https://doi.org/10.23887/jppundiksha.v49i2.9009>

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.