

Pemanfaatan Media Edpuzzle Sebagai Sarana Pembuatan Konten Keterampilan

Herlinda¹, Rendi Prasetya², Norma Pravitasari^{3*}, Bahtera Alam Wijaksono⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Teknik Informatika, Universitas Indraprasta PGRI Jakarta

^{1,2,3,4} Jl. Nangka no. 58 C Jagakarsa, Jakarta Selatan

e-mail: herlindasaid72@gmail.com¹, prasetyarendi@gmail.com², vytha.mipa12@gmail.com^{3},
bahtera.alam.w@gmail.com⁴

* Penulis korespondensi

Diajukan: 19 November 2025

Diterima: 28 Desember 2025

Direvisi: 26 Desember 2025

Dipublikasikan: 31 Desember 2025

Abstrak

Saat ini kita berada di masa revolusi industri 5.0, dimana perkembangan teknologi mempermudah aktifitas dalam segala bidang. Memanfaatkan teknologi dapat membantu dan memberikan kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan, baik pada saat manusia bekerja, berkomunikasi, bahkan untuk mengatasi berbagai permasalahan dan persoalan yang ada di masyarakat. Penggunaan teknologi kini menjadi suatu kebutuhan dan akhirnya menjadi gaya hidup (lifestyle) manusia. Pengabdian kepada masyarakat ini merupakan satu cara untuk mengenalkan kepada Mitra, bagaimana pengetahuan teknologi yang lebih kongkrit dan spesifik bisa menjadi solusi bagi permasalahan yang dialaminya. Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memperkenalkan kepada Mitra: aplikasi EdPuzzle yang dapat digunakan dalam membuat, mengedit, menyimpan, dan membagikan konten kegiatan berbasis video (Video Based). Pelatihan menggunakan Metode Pembelajaran Berorientasi kepada Peserta (Student Centered Approach). Terdapat tiga tahapan dalam program pengabdian ini. Tahap pertama, sesi pengenalan terhadap aplikasi. Tahap kedua, sesi pelatihan penggunaan aplikasi EdPuzzle dan pemberian contoh. Tahap akhir, sesi pendampingan peserta mempraktekkan langsung dengan sesi pembuatan media EdPuzzle.

Kata kunci: EdPuzzle, Editing, Video Based, Student Centered Approach

Abstract

We are currently in the era of the Industrial Revolution 5.0, where technological developments are simplifying activities in all fields. Utilizing technology can help and facilitate various aspects of life, including when people work, communicate, and even address various problems and issues in society. The use of technology has become a necessity and ultimately a lifestyle. This community service program is one way to introduce Partners to how more concrete and specific technological knowledge can provide solutions to the problems they experience. This community service program aims to introduce Partners to the EdPuzzle application, which can be used to create, edit, store, and share video-based activity content. Training uses a Student-Centered Approach. This program consists of three stages. The first stage is an introductory session to the application. The second stage is a training session on how to use the EdPuzzle application and provide examples. The final stage is a mentoring session where participants practice directly creating EdPuzzle media.

Keywords: EdPuzzle, Editing, Video Based, Student Centered Approach

1. PENDAHULUAN

Media evaluasi pembelajaran online merupakan sarana atau alat evaluasi yang tepat yang bisa digunakan secara daring. Aplikasi-aplikasi berbasis website menyediakan sarana yang mudah dalam proses evaluasi pembelajaran (Fuady, , M. J. 2017) (Suminten et al., 2022), Salah satu contoh aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan penilaian adalah EdPuzzle. EdPuzzle merupakan sebuah web tool untuk membuat tes interaktif yang digunakan untuk melakukan penilaian formatif (Suyasa, P. W. A., Divayana, D. G. H., Putrama, I. M., & Damayanthi n.d.). Aplikasi EdPuzzle merupakan platform teknologi pembelajaran yang meng-kombinasikan evaluasi.

Pembelajaran lewat permainan interaktif yang diperlengkapi sistem pemantauan untuk kegiatan peserta didik. Aplikasi EdPuzzle sanggup membantu guru dalam membuat penilaian pembelajaran menjadi menarik, interaktif, dan bisa disangkutkan aplikasi google classroom maka mempermudah untuk mengawasi hasil belajar peserta didik. Demikian perihalnya dengan pendapat (Purba, L. S. L. 2019) jika EdPuzzle adalah aplikasi berbasis game yang membawa kegiatan di kelas latihan interaktif dan menggembirakan. EdPuzzle saat ini dapat diakses di playstore untuk pemakai android sehingga dalam pemakaiannya lebih praktis.

Team Pengabdian Masyarakat Universitas Indraprasta PGRI mengajukan alternative lain dalam pemberian pembikinan bahan penilaian yang interaktif dengan memakai EdPuzzle, yang mana selain penggunaan yang sederhana dan bisa dikoordinasi baik. Memperjelas jika "Kreativitas ialah kekuatan untuk membuat suatu hal yang baru, ciptaan itu tidak butuh semuanya produk baru mungkin gabungannya, kombinasinya dan unsur-unsurnya telah ada sebelumnya". Sementara menurut (Utami Munandar 2001). Oleh karenanya, tujuan Team Pengabdian Masyarakat mengambil Aplikasi EdPuzzle sebagai topik pelatihan sebagai satu diantara pembuatan bahan evaluasi yang interaktif dan penggunaan basis yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan peserta dalam menyelesaikan masalah.

2. METODE PELAKSANAAN

Pelatihan diberikan pada peserta PKK Rw.05 Pondok Labu cilandak, Jakarta Selatan. Dengan jadwal pelatihan dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 30 Mei 2025. Pada pelatihan ini Tim menggunakan Metode Pembelajaran Berorientasi kepada Peserta (*Student Centered Approach*), dengan melakukan pemberian materi yang berisi teori dan juga praktik langsung, baik soft skill maupun hard skill , sebagai berikut:

- a. Memberikan penjelasan mengenai aplikasi EdPuzzle.
- b. Memberikan contoh editing video menggunakan fitur pada EdPuzzle.
- c. Mendampingi peserta mengedit video, berdiskusi dan tanya jawab.

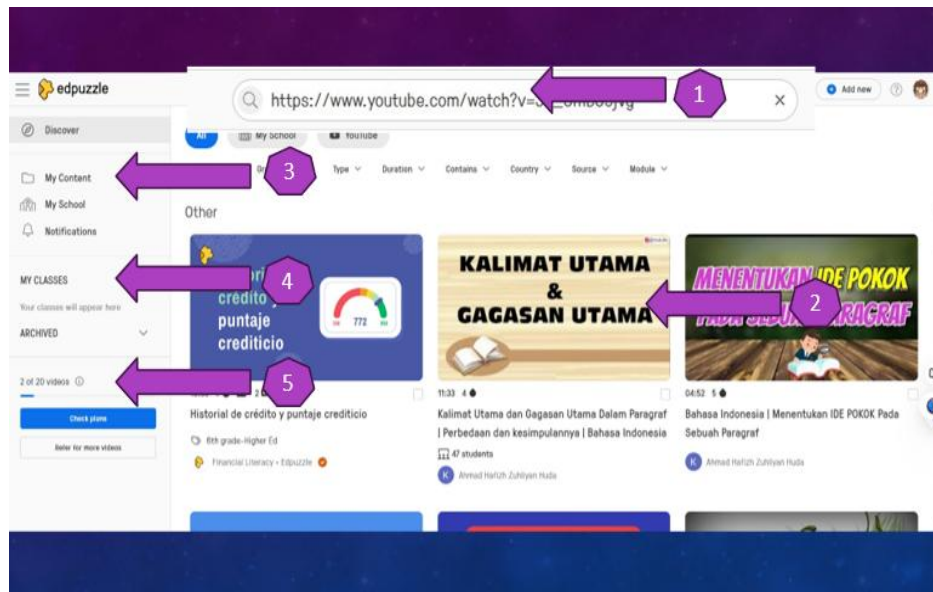
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukann pada hari Jumat 30 Mei 2025, secara tatap muka dengan metode Pembelajaran Berorientasi kepada Peserta (*Student Centered Approach*). Kegiatan dibagi menjadi 3 sesi yaitu, seperti yang terlihat dalam tabel 1.

Tabel 1. Waktu Pelaksanaan Kegiatan

No	Pertemuan	Acara	Penanggung Jawab
1.	Sesi 1	- Persiapan - Pembukaan Acara	- Herlinda - Ratih Wijayanti
2.	Sesi 2	- Pengenalan Media Kerja pada aplikasi EdPuzzle pada <i>browser</i> laptop dan <i>Smartphone</i> (Android) - Materi 1 : Dasar-dasar pengenalan dalam menggunakan Aplikasi EdPuzzle, pemberian contoh	Bahtera Alam Wijaksono
3	Sesi 3	- Materi 2 : Praktek editing video masing-masing menggunakan EdPuzzle - Materi 3 : Menyimpan hasil edit video - Materi 4 : Membagikan video ke beberapa platform sosial media	- Bahtera Alam - Herlinda - Rendi P - Norma Pravitasari

Pada sesi kedua dijelaskan apa itu EdPuzzle, icon-icon yang dipunyai EdPuzzle, mengapa pilih EdPuzzle dan apa keuntungan memakai EdPuzzle serta bagaimanakah cara membuat akun EdPuzzle. Aktivitas itu bisa kelihatan pada Gambar 2 berikut.



Gambar 1. Presentasi materi EdPuzzle

Para peserta menunjukkan antusiasme tinggi dengan aktif mencatat, berdiskusi, dan mencoba mempraktekkan langsung fitur-fitur EdPuzzle melalui perangkat masing-masing. Situasi tersebut dapat dilihat pada Gambar 2 berikut:



Gambar 2. Presentasi Fitur EdPuzzle oleh Bahtera Alam

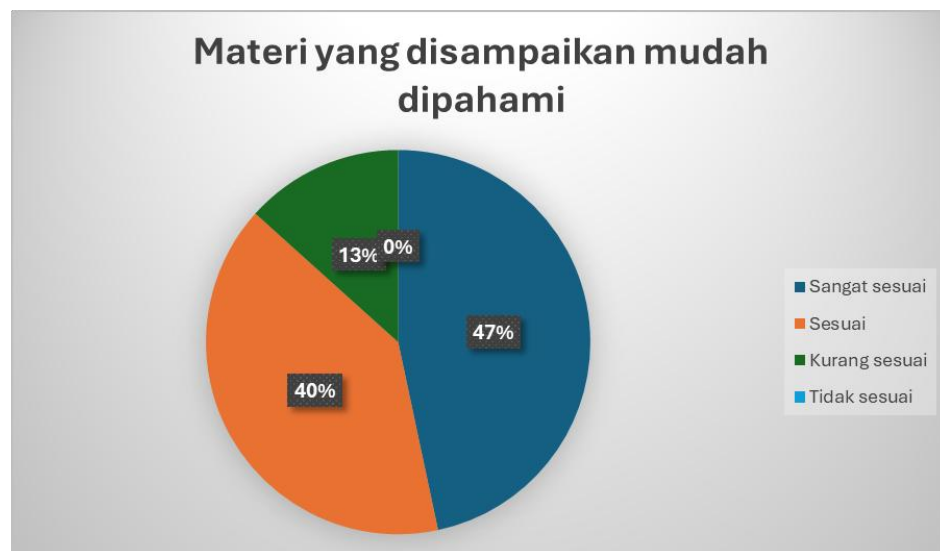
Di depan, tampak Bapak Bahtera Alam berperan sebagai fasilitator, memberikan panduan teknis serta contoh dalam mengoperasikan fitur-fitur EdPuzzle. Suasana pelatihan terlihat kondusif, dengan peserta yang fokus pada perangkat masing-masing, Situasi tersebut dapat dilihat pada gambar 3 berikut:



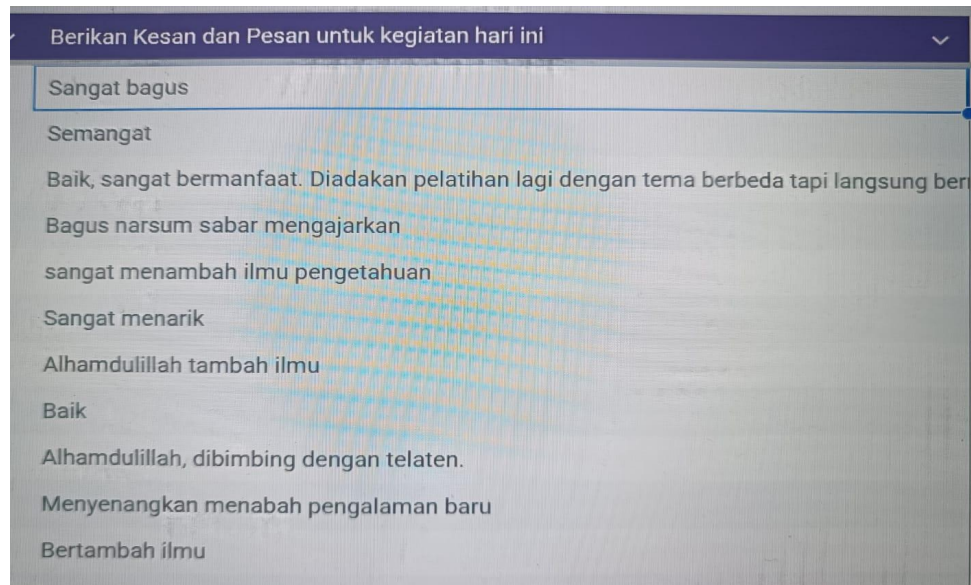
Gambar 3. Pendampingan Peserta

Pelaksanaan pelatihan berhasil dilaksanakan pada hari Jumat 30 Mei 2025 secara offline dari jam 08.00-11.00 wib berjalan dengan lancar dan sesuai perencanaan Tim. Peserta berkreasi dalam memilih video kegiatannya sendiri, sesuai fungsi mereka dalam organisasi PKK. Selama proses pelatihan ini, Tim aktif berinteraksi dengan mereka, memberikan arahan dan membimbing peserta dalam mengikuti tutorial pengeditan video pembelajaran dengan EdPuzzle. Suasana serius namun akrab terbangun, dan semangat bertanya, menunjukkan hasil yang diperoleh. Peserta pun senang saat berhasil mengedit video mereka dan membagikannya ke platform sosial media.

Hasil feedback dari peserta dapat terlihat pada gambar diagram berikut:



Gambar 4. Hasil evaluasi kegiatan



Gambar 5. Kesan dan Pesan Peserta

4. SIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pelatihan penggunaan *EdPuzzle* maka dapat dibuat simpulan bahwa kegiatan pelatihan memberikan pengalaman baru bagi ibu-ibu PKK dalam menggunakan aplikasi *EdPuzzle* sebagai sarana pembuatan video konten kegiatan mereka. Meningkatkan keterampilan ibu-ibu PKK membuat video kegiatan. Menambah semangat peserta dalam menyiapkan laporan kegiatan rutin PKK.

DAFTAR PUSTAKA

- Fuady, M. J. (2016). Pengembangan aplikasi evaluasi pembelajaran online untuk pendidikan jarak jauh. *Jurnal Tekno*, 26(2), 148-54.
- Munandar, U. (2021). Pengembangan kreativitas anak berbakat. PT Rineka Cipta.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29-39.
- Suminten, S., Bisri, B., Taufik, A., & Aris, M. (2022). Sosialisasi dan Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Pengurus TPQ Masjid Jami Darul Hikmah Depok. *Jurnal Pengabdian Kreatif Cemerlang Indonesia*, 1(1), 27-34.
- Suyasa, P. W. A., Divayana, D. G. H., Putrama, I. M., & Damayanthi, L. P. E. (2019). Pelatihan pembuatan tes interaktif dengan aplikasi Quizizz bagi para guru di SMPN 2 Kediri. In *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 4, pp. 24-29).