



Integrasi Edpuzzle dalam Pendidikan Vokasi untuk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Guru TIK melalui Pelatihan Berbasis Pengabdian

Dedy Irfan*)¹, Geovanne Farell¹, Rizkayeni Marta¹

¹Pendidikan Teknik Informatika/ Teknik Elektronika/ Fakultas Teknik/ UNP

*)Corresponding author, ✉ dedy_irf@ft.unp.ac.id

Revisi 29/03/2026;
Diterima 12/04/2026;
Publish 16/04/2026

Kata kunci: Edpuzzle, Media pembelajaran Interaktif, Pendidikan Vokasi, Pelatihan Guru, Literasi Digital

Abstrak

Cendrung rendahnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu kendala dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di pendidikan vokasi. Sebagian besar guru masih menggunakan metode konvensional yang kurang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kompetensi guru TIK melalui integrasi aplikasi Edpuzzle dalam pembuatan video pembelajaran interaktif melalui pelatihan berbasis pengabdian kepada masyarakat. Metode yang digunakan adalah pendekatan pelatihan partisipatif dengan tahapan pretest, penyampaian materi, praktik langsung, penugasan mandiri, serta post-test dan evaluasi persepsi peserta. Subjek kegiatan adalah guru-guru MGMP TIK di Kabupaten Lima Puluh Kota. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis video interaktif. Selain itu, peserta memberikan respon positif terhadap pelatihan yang dilaksanakan, terutama dalam hal kemudahan penggunaan Edpuzzle dan potensinya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, pelatihan berbasis pengabdian ini efektif dalam mendukung transformasi pembelajaran digital di pendidikan vokasi.



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2026 by author (s)

PENDAHULUAN

Analisis Situasi

Perkembangan teknologi digital dalam pendidikan menuntut adanya transformasi pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan berpusat pada siswa, khususnya dalam konteks pendidikan vokasi. Idealnya, guru mampu memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif, kemandirian belajar, serta peningkatan hasil belajar siswa. Salah satu inovasi

yang relevan adalah penggunaan video pembelajaran interaktif berbasis platform digital seperti Edpuzzle, yang memungkinkan integrasi antara materi visual dan evaluasi secara langsung dalam satu media.

Namun, kondisi aktual di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang cukup signifikan antara kondisi ideal dan praktik pembelajaran yang berlangsung. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru-guru MGMP TIK di Kabupaten Lima Puluh Kota, sebagian besar guru masih mengandalkan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah, penggunaan slide PowerPoint, serta media statis berbasis teks dan gambar. Kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran berbasis teknologi masih terbatas, sehingga pembelajaran cenderung kurang interaktif dan kurang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, keterbatasan pelatihan, rendahnya literasi teknologi, serta kurangnya pengalaman dalam mengembangkan media digital menjadi faktor utama yang menghambat inovasi pembelajaran.

Di sisi lain, hasil kuesioner menunjukkan bahwa siswa memiliki tingkat ketertarikan yang tinggi terhadap penggunaan perangkat digital seperti smartphone dan laptop dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan adanya peluang besar untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran secara lebih optimal. Namun, peluang tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal oleh guru karena keterbatasan kompetensi dan akses terhadap pelatihan yang relevan.

Kesenjangan antara kondisi ideal dan realitas tersebut menegaskan pentingnya intervensi melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada peningkatan kompetensi guru. Oleh karena itu, tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan guru TIK dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis video menggunakan aplikasi Edpuzzle melalui pelatihan berbasis pengabdian. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk mendorong transformasi pembelajaran digital yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 di lingkungan pendidikan vokasi.

Solusi dan Target

Kesenjangan antara tuntutan pembelajaran abad ke-21 dengan praktik pembelajaran yang masih konvensional menunjukkan perlunya intervensi yang sistematis dan terarah untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi. Rendahnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif tidak hanya berdampak pada kurang optimalnya proses pembelajaran, tetapi juga berimplikasi pada rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, solusi yang ditawarkan dalam kegiatan ini berfokus pada peningkatan kompetensi digital pedagogik guru melalui pelatihan penggunaan aplikasi Edpuzzle sebagai media pengembangan video pembelajaran interaktif.

Pemilihan Edpuzzle sebagai solusi didasarkan pada kemampuannya dalam mengintegrasikan konten video dengan fitur evaluasi, sehingga memungkinkan guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, terstruktur, dan berorientasi pada keterlibatan siswa. Melalui pelatihan berbasis pengabdian, guru tidak hanya diberikan pemahaman konseptual, tetapi juga pengalaman praktik langsung dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Pendekatan ini diyakini lebih efektif karena memberikan ruang bagi guru untuk belajar secara kontekstual dan aplikatif, sekaligus meningkatkan kepercayaan diri dalam mengimplementasikan teknologi dalam pembelajaran.

Sejalan dengan solusi yang ditawarkan, target kegiatan ini diarahkan pada pencapaian peningkatan kompetensi guru secara bertahap dan berkelanjutan. Dalam jangka pendek, diharapkan terjadi peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan Edpuzzle serta kemampuan menghasilkan media pembelajaran interaktif. Dalam jangka

menengah, media yang telah dikembangkan dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Sementara itu, dalam jangka panjang, kegiatan ini diharapkan dapat mendorong transformasi pembelajaran di pendidikan vokasi menuju pembelajaran berbasis teknologi yang lebih inovatif dan adaptif.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dirancang menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif yang menekankan pada keterlibatan aktif peserta dalam seluruh tahapan kegiatan. Pendekatan ini dipilih karena dinilai mampu menjembatani kesenjangan antara pemahaman konseptual dan keterampilan praktis guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Kegiatan dilaksanakan di SMP Negeri 1 Kecamatan Harau, Kabupaten Lima Puluh Kota, pada tanggal 22–24 Agustus 2023, dengan melibatkan guru-guru yang tergabung dalam MGMP TIK sebagai khalayak sasaran.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan tahap persiapan yang mencakup identifikasi kebutuhan melalui observasi, wawancara, serta penyusunan instrumen evaluasi berupa pretest, post-test, dan angket. Tahap ini penting untuk memastikan bahwa materi pelatihan yang diberikan relevan dengan kebutuhan peserta serta sesuai dengan permasalahan yang dihadapi di lapangan. Selanjutnya, kegiatan inti berupa pelatihan dilaksanakan secara terstruktur melalui penyampaian materi, demonstrasi penggunaan aplikasi Edpuzzle, serta praktik langsung pembuatan video pembelajaran interaktif. Dalam tahap ini, peserta tidak hanya menerima informasi, tetapi juga didorong untuk mengembangkan produk pembelajaran secara mandiri dengan pendampingan dari tim pelaksana.

Untuk memperkuat hasil pelatihan, peserta diberikan tugas mandiri untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis Edpuzzle sesuai dengan konteks mata pelajaran masing-masing. Pendampingan dilakukan secara intensif guna memastikan bahwa setiap peserta mampu mengimplementasikan pengetahuan yang telah diperoleh ke dalam praktik nyata. Tahap akhir kegiatan adalah evaluasi, yang dilakukan melalui perbandingan hasil pretest dan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman, serta penyebaran angket untuk mengetahui persepsi dan tingkat kepuasan peserta terhadap pelatihan.

Keberhasilan metode pelaksanaan ini diukur melalui peningkatan kompetensi peserta, tingkat partisipasi aktif selama pelatihan, serta kualitas produk media pembelajaran yang dihasilkan. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran mengenai efektivitas pelatihan dalam meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Dengan pendekatan ini, kegiatan pengabdian tidak hanya menghasilkan peningkatan pengetahuan, tetapi juga perubahan praktik pembelajaran yang lebih inovatif dan berkelanjutan.

Indikator keberhasilan dalam kegiatan pengabdian ini dirumuskan sebagai tolok ukur untuk menilai efektivitas pelatihan dalam meningkatkan kompetensi guru TIK dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Penetapan indikator ini tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek keterampilan dan sikap peserta selama dan setelah pelaksanaan kegiatan.

Secara konseptual, keberhasilan kegiatan ditandai oleh adanya peningkatan pemahaman guru terhadap konsep dan pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Edpuzzle. Hal ini diukur melalui perbandingan hasil pretest dan post-test yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam penguasaan materi. Peningkatan ini menjadi indikator awal bahwa pelatihan mampu memberikan dampak positif terhadap aspek pengetahuan peserta.

Selain itu, indikator keberhasilan juga terlihat dari kemampuan guru dalam mengaplikasikan pengetahuan tersebut ke dalam praktik nyata, yaitu melalui pengembangan media pembelajaran

berbasis video interaktif. Produk yang dihasilkan oleh peserta menjadi bukti konkret bahwa pelatihan tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga berhasil meningkatkan keterampilan praktis guru dalam merancang pembelajaran yang inovatif.

Dari aspek proses, keberhasilan kegiatan juga ditunjukkan oleh tingginya tingkat partisipasi dan keterlibatan aktif peserta selama pelatihan berlangsung. Antusiasme peserta dalam mengikuti setiap sesi, baik dalam diskusi, praktik, maupun penyelesaian tugas mandiri, mencerminkan relevansi materi pelatihan dengan kebutuhan mereka di lapangan.

Selanjutnya, indikator keberhasilan juga mencakup respon positif peserta terhadap pelaksanaan kegiatan, yang diperoleh melalui hasil angket evaluasi. Persepsi yang baik terhadap kemudahan penggunaan Edpuzzle, manfaat pelatihan, serta potensi penerapannya dalam pembelajaran menjadi indikator bahwa kegiatan ini diterima dengan baik dan memiliki nilai guna yang tinggi.

Dengan demikian, keberhasilan kegiatan pengabdian ini tidak hanya diukur dari peningkatan pengetahuan, tetapi juga dari perubahan keterampilan, sikap, serta kemampuan implementasi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran secara berkelanjutan.

Metode evaluasi dalam kegiatan pengabdian ini dirancang untuk mengukur secara komprehensif efektivitas pelatihan dalam meningkatkan kompetensi guru TIK, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun persepsi peserta. Evaluasi dilakukan dengan pendekatan kombinasi kuantitatif dan deskriptif agar mampu memberikan gambaran yang utuh terhadap capaian kegiatan.

Secara kuantitatif, evaluasi dilakukan melalui pemberian pretest dan post-test kepada peserta. Pretest diberikan sebelum pelatihan untuk mengidentifikasi tingkat pengetahuan awal peserta terkait media pembelajaran interaktif dan penggunaan Edpuzzle, sedangkan post-test diberikan setelah pelatihan untuk mengukur peningkatan pemahaman yang terjadi. Perbandingan hasil kedua tes tersebut digunakan sebagai indikator utama untuk menilai efektivitas pelatihan dalam meningkatkan aspek kognitif peserta.

Selain itu, evaluasi juga dilakukan melalui penyebaran angket atau kuesioner yang bertujuan untuk mengetahui persepsi, tingkat kepuasan, serta pengalaman peserta selama mengikuti pelatihan. Aspek yang diukur meliputi kemudahan penggunaan aplikasi Edpuzzle, relevansi materi pelatihan, kualitas penyampaian materi, serta manfaat pelatihan dalam mendukung proses pembelajaran. Data yang diperoleh dari angket dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan tingkat penerimaan dan respon peserta terhadap kegiatan.

Untuk mengukur aspek keterampilan, evaluasi dilakukan melalui penilaian terhadap produk media pembelajaran yang dihasilkan oleh peserta. Kriteria penilaian meliputi kreativitas, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, integrasi fitur interaktif, serta potensi penggunaan dalam pembelajaran nyata. Penilaian ini bertujuan untuk memastikan bahwa peserta tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu mengimplementasikannya secara aplikatif.

Selain itu, observasi langsung selama kegiatan berlangsung juga digunakan sebagai metode evaluasi untuk melihat tingkat partisipasi, keterlibatan, dan kemampuan peserta dalam mengikuti setiap tahapan pelatihan. Observasi ini memberikan informasi tambahan terkait dinamika pelatihan yang tidak dapat diukur melalui instrumen tertulis.

Dengan demikian, metode evaluasi yang digunakan mampu memberikan penilaian yang menyeluruh terhadap keberhasilan kegiatan, baik dari segi peningkatan pengetahuan, keterampilan, maupun sikap peserta dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan penggunaan Edpuzzle menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan kompetensi guru TIK, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Hasil ini dianalisis berdasarkan capaian terhadap solusi yang ditawarkan dan target yang telah dirumuskan sebelumnya, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap peserta.

1. Peningkatan Pemahaman Guru (Aspek Kognitif)

Hasil evaluasi melalui pretest dan post-test menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta terhadap konsep media pembelajaran interaktif dan penggunaan aplikasi Edpuzzle. Sebelum pelatihan, sebagian besar guru belum familiar dengan pengembangan video interaktif dan pemanfaatan fitur evaluasi berbasis digital. Setelah mengikuti pelatihan, peserta mampu memahami konsep integrasi video dengan aktivitas pembelajaran serta peran teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan efektif dalam meningkatkan literasi digital pedagogik guru, sejalan dengan target jangka pendek yang telah ditetapkan.

2. Peningkatan Keterampilan (Aspek Psikomotorik)

Selain peningkatan pengetahuan, hasil kegiatan juga menunjukkan adanya peningkatan keterampilan peserta dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis video interaktif menggunakan Edpuzzle. Peserta berhasil menghasilkan produk media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran masing-masing, yang memuat integrasi video, pertanyaan, dan aktivitas evaluasi. Produk yang dihasilkan menunjukkan bahwa peserta tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu mengimplementasikannya secara praktis. Hal ini sejalan dengan solusi yang menekankan pada praktik langsung dan pendampingan intensif selama pelatihan.

3. Peningkatan Partisipasi dan Sikap (Aspek Afektif)

Tingkat partisipasi peserta selama pelatihan tergolong tinggi, yang ditunjukkan melalui keaktifan dalam diskusi, praktik, serta penyelesaian tugas mandiri. Hasil angket juga menunjukkan respon positif terhadap pelatihan, terutama terkait kemudahan penggunaan Edpuzzle dan manfaatnya dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Antusiasme peserta ini mencerminkan bahwa pelatihan yang diberikan relevan dengan kebutuhan guru di lapangan dan mampu meningkatkan motivasi untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran.

4. Ketercapaian Target dan Luaran Kegiatan

Berdasarkan hasil yang diperoleh, target kegiatan dapat dikatakan tercapai dengan baik. Dalam jangka pendek, terjadi peningkatan pemahaman dan keterampilan guru serta dihasilkannya produk media pembelajaran interaktif. Dalam jangka menengah, media yang dikembangkan memiliki potensi untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, luaran kegiatan berupa publikasi ilmiah, dokumentasi kegiatan, serta produk media pembelajaran juga berhasil diwujudkan sebagai bagian dari kontribusi pengabdian kepada masyarakat.

5. Implikasi terhadap Pembelajaran Vokasi

Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa integrasi Edpuzzle dalam pembelajaran memiliki potensi besar dalam mendukung transformasi pembelajaran di pendidikan vokasi. Penggunaan media pembelajaran interaktif tidak hanya meningkatkan kualitas penyampaian materi, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif dan mandiri dalam belajar. Hal ini sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil dan pembahasan menunjukkan bahwa pelatihan berbasis pengabdian ini berhasil menjawab permasalahan yang dihadapi mitra serta memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru dan kualitas pembelajaran.

Berikut beberapa dokumentasi kegiatan pengabdian :



Gambar 1 : Penyerahan sertifikat kegiatan dari Ketua Pengabdian



Gambar 2 : Kegiatan pelatihan



Gambar 4 : Foto bersama tim pengabdian dengan peserta

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan penggunaan aplikasi Edpuzzle berhasil meningkatkan kompetensi guru TIK dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis video. Luaran utama dari kegiatan ini meliputi peningkatan pemahaman dan keterampilan guru yang ditunjukkan melalui hasil pretest dan post-test, serta produk media pembelajaran interaktif yang dihasilkan oleh peserta. Selain itu, kegiatan ini juga menghasilkan luaran tambahan berupa publikasi ilmiah, dokumentasi kegiatan, serta peningkatan motivasi guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan partisipatif yang menggabungkan teori dan praktik efektif dalam mendukung transformasi pembelajaran digital di pendidikan vokasi. Sebagai saran, kegiatan serupa perlu dikembangkan secara berkelanjutan dengan cakupan peserta yang lebih luas serta integrasi dengan platform teknologi lainnya untuk memperkaya inovasi pembelajaran. Selain itu, diperlukan pendampingan lanjutan agar implementasi media pembelajaran interaktif dapat dilakukan secara konsisten di kelas. Penelitian lebih lanjut juga dapat dilakukan untuk mengkaji dampak penggunaan media berbasis Edpuzzle terhadap hasil belajar siswa secara lebih mendalam, sehingga kontribusi terhadap peningkatan kualitas pendidikan vokasi dapat semakin optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip your classroom: Reach every student in every class every day*. International Society for Technology in Education.

Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning (4th ed.)*. Wiley.

Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (4th ed.)*. SAGE Publications.

Hidayat, H., & Andira, A. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3(2), 120–128.

Hung, H. T. (2015). Flipping the classroom for English language learners to foster active learning. *Computer Assisted Language Learning*, 28(1), 81–96.
<https://doi.org/10.1080/09588221.2014.967701>

Koehler, M. J., & Mishra, P. (2009). What is technological pedagogical content knowledge (TPACK)? *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9(1), 60–70.

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.

Rahmi, U., & Syafril, S. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 45–56.

Sams, A., & Bergmann, J. (2013). Flip your students' learning. *Educational Leadership*, 70(6), 16–20.

Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media pembelajaran: Hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV Wacana Prima.