

Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Edpuzzle di SMA Negeri 3 Kejuruan Muda

Madhan Anis*¹, Aulia Rahman², Okhaifi Prasetyo³, Imam Hadi Sutrisno⁴, Usman Usman⁵

^{1,2,3,4,5}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Samudra
email: madhan.anis@unsam.ac.id

Abstract

This Community Service (PKM) activity aims to improve teacher competence in designing, developing, and implementing interactive, innovative, and learning media by learning demands. This program must be carried out to overcome the challenges faced by teachers at the school, who often experience obstacles in integrating digital technology into the learning process. The training method includes various stages, from licensing, preparation, and implementation, from June 12-14, 2025, to the monitoring and evaluation stage. In this training, 40 teachers participated in sessions covering the basics of using Edpuzzle features. The evaluation used a pre-test and post-test to assess the increase in participants' understanding. With an increase in knowledge of 32% as measured by the pre-test and post-test results, this training effectively strengthened teachers' skills in digitally creating interactive and engaging learning materials. This training can answer the needs of teachers in integrating digital technology into the daily learning process to improve the quality of teaching. The training results showed increased teachers' technical knowledge and skills and built a positive attitude towards using digital media as an effective and innovative learning tool.

Keywords: teacher competency, instructional media, interactive, edpuzzle

Abstrak

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan media pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran. Program ini penting untuk dilakukan sebagai upaya untuk mengatasi tantangan yang dihadapi oleh para guru di sekolah tersebut, yang sering mengalami hambatan dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran. Metode pelatihan mencakup berbagai tahapan, mulai dari perizinan, persiapan, pelaksanaan yang berlangsung dari 12-14 Juni 2025, hingga tahap monitoring dan evaluasi. Dalam pelatihan ini, sebanyak 40 guru mengikuti sesi-sesi yang meliputi dasar-dasar penggunaan fitur-fitur Edpuzzle. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan pre-test dan post-test untuk menilai peningkatan pemahaman peserta. Dengan peningkatan pemahaman sebesar 32% yang terukur dari hasil pre-test dan post-test, pelatihan ini efektif dalam memperkuat keterampilan guru untuk menciptakan materi pembelajaran yang interaktif dan menarik secara digital. Pelatihan ini mampu menjawab kebutuhan guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran sehari-hari sehingga meningkatkan kualitas pengajaran. Hasil pelatihan tidak hanya menunjukkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan teknis guru, tetapi juga membangun sikap positif terhadap penggunaan media digital sebagai sarana pembelajaran yang efektif dan inovatif.

Kata Kunci: kompetensi guru, media pembelajaran, interaktif, edpuzzle

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, terutama dalam cara guru

merancang, menyampaikan, dan mengevaluasi pembelajaran. Transformasi digital di sektor pendidikan mendorong guru untuk tidak hanya memahami materi ajar, tetapi juga menguasai perangkat teknologi

yang mendukung proses pembelajaran interaktif dan kontekstual [1], [2], [3], [4]. Berbagai platform digital berbasis web seperti Edpuzzle kini banyak digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, fleksibel, dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital native [5], [6], [7], [8], [9]. Sayangnya, pemanfaatan teknologi pembelajaran tersebut belum merata di semua satuan pendidikan, terutama di daerah yang memiliki keterbatasan akses dan pelatihan.

SMA Negeri 3 Kejuruan Muda sebagai salah satu sekolah menengah di wilayah Kabupaten Aceh Tamiang menunjukkan antusiasme dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis digital. Akan tetapi, berdasarkan hasil observasi awal dan komunikasi dengan pihak sekolah, ditemukan bahwa guru-guru di sekolah ini belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran interaktif seperti Edpuzzle. Platform ini sesungguhnya menawarkan potensi besar untuk menciptakan pembelajaran yang kolaboratif, visual, dan berbasis keterlibatan aktif siswa [10], [11], [12], [13]. Oleh hal tersebut, perlu dilakukan pelatihan yang terstruktur agar guru dapat mengoptimalkan penggunaan media digital dalam kegiatan belajar mengajar.

Permasalahan utama yang menjadi dasar pelaksanaan kegiatan ini adalah rendahnya kompetensi guru di SMA Negeri 3 Kejuruan Muda dalam menggunakan Edpuzzle sebagai media pembelajaran berbasis web. Guru umumnya belum terbiasa menggunakan fitur-fitur interaktif yang ditawarkan oleh kedua platform tersebut, baik dalam merancang materi ajar, menyisipkan evaluasi, maupun dalam membangun pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa [13], [14]. Kondisi ini tentu menjadi hambatan dalam proses transformasi digital di lingkungan sekolah, terutama dalam mewujudkan pembelajaran yang adaptif dan inovatif sebagaimana dicanangkan dalam Kurikulum Merdeka.

Kegiatan pengabdian sebelumnya telah menunjukkan bahwa pelatihan berbasis

teknologi digital memiliki dampak positif dalam meningkatkan kompetensi guru, terutama dalam penggunaan media pembelajaran online [15]. Namun, pelatihan tersebut bersifat umum dan tidak fokus pada penguasaan platform Edpuzzle yang mendukung pembelajaran interaktif. Dari hal tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini hadir untuk menjawab celah tersebut, dengan pendekatan yang lebih kontekstual dan terfokus pada dua platform utama: Edpuzzle. Kebaruan dari kegiatan ini terletak pada integrasi antara pelatihan teknis dan pedagogis, serta penerapan langsung dalam perancangan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan masing-masing guru.

Pelaksanaan kegiatan ini didasarkan pada pentingnya peningkatan literasi digital guru sebagai bagian dari penguatan kompetensi profesional di era digital. Selain itu, kegiatan ini relevan dengan upaya pemerintah dalam mempercepat digitalisasi pendidikan, khususnya di daerah yang memiliki tantangan dalam adopsi teknologi. Dengan meningkatnya kemampuan guru dalam memanfaatkan Edpuzzle, diharapkan tercipta lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dan mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Fokus utama kegiatan PkM ini adalah memberikan pelatihan dan pendampingan teknis kepada para guru di SMA Negeri 3 Kejuruan Muda dalam menggunakan Edpuzzle sebagai media pembelajaran berbasis web. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru dalam merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan media pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Dengan pendekatan ini, kegiatan PkM diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap penguatan kapasitas guru dalam menghadapi tantangan digitalisasi pendidikan.

METODE PENGABDIAN

Metode pelaksanaan kegiatan disusun secara sistematis melalui lima tahapan utama, yaitu perizinan, persiapan, pelaksanaan,

monitoring, dan evaluasi. Tahap perizinan dilakukan dengan menyusun dan mengirim surat permohonan resmi kepada Cabang Dinas Pendidikan Aceh Tamiang dan Kepala Sekolah, dilanjutkan audiensi untuk memperoleh izin dan dukungan pelaksanaan. Selanjutnya, tahap persiapan mencakup pembentukan tim pelaksana, penyusunan materi pelatihan berbasis penggunaan Edpuzzle, serta penyiapan logistik dan penjadwalan pelatihan yang disesuaikan dengan waktu luang guru agar tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar.

Tahap pelaksanaan dilakukan selama tiga hari dan terdiri atas beberapa sesi, termasuk pengenalan fitur utama Edpuzzle, praktik pembuatan media pembelajaran interaktif, serta diskusi terkait penerapannya dalam proses pembelajaran. Selama kegiatan berlangsung, tim pelaksana melakukan monitoring melalui observasi langsung dan dialog dengan peserta guna memastikan kelancaran dan efektivitas pelatihan. Evaluasi dilakukan di akhir kegiatan dengan menggunakan instrumen pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan kompetensi guru, serta angket kepuasan sebagai umpan balik pelaksanaan kegiatan.

Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Edpuzzle bagi Guru SMA Negeri 3 Kejuruan Muda dilaksanakan pada Kamis-sabtu, tanggal 12–14 Juni 2025, pukul 08.00 hingga 16.00 WIB, bertempat di ruang guru SMA Negeri 3 Kejuruan Muda, Kecamatan Kejuruan Muda, Kabupaten Aceh Tamiang. Kegiatan ini terselenggara atas kerja sama antara tim dosen pengabdian dengan pihak sekolah serta dukungan dari Cabang Dinas Pendidikan Kabupaten Aceh Tamiang. Jumlah peserta pelatihan sebanyak 40 orang guru dari berbagai bidang mata pelajaran yang antusias mengikuti seluruh rangkaian kegiatan secara aktif dan penuh partisipasi.

Materi yang dibahas dalam pelatihan ini meliputi pengenalan konsep media pembelajaran digital interaktif, eksplorasi

fitur-fitur utama dalam platform Edpuzzle dalam mengubah video pembelajaran menjadi media interaktif yang dilengkapi dengan soal dan umpan balik otomatis. Selain itu, peserta juga dibekali pemahaman tentang strategi integrasi platform tersebut dalam pembelajaran sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka, teknik perancangan aktivitas pembelajaran yang berbasis teknologi, dan praktik langsung membuat serta menerapkan media pembelajaran berbasis web di kelas. Setiap sub materi dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam menyusun pembelajaran yang inovatif dan partisipatif dengan memanfaatkan teknologi digital yang mudah diakses dan aplikatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan di SMA Negeri 3 Kejuruan Muda menunjukkan pencapaian yang signifikan dalam peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis web menggunakan Edpuzzle. Kegiatan ini diikuti oleh 40 guru dari berbagai mata pelajaran dan dilaksanakan selama 32 jam pelajaran dalam empat hari. Berdasarkan hasil evaluasi melalui pre-test dan post-test, diperoleh peningkatan rata-rata pemahaman sebesar 32%. Data ini mengindikasikan bahwa pelatihan mampu menjawab kebutuhan mendesak guru terhadap penguasaan media digital yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka.

Tabel 1
Hasil pre-test dan post-test

Pemahaman peserta terkait Edpuzzle			
Jumlah Guru	Skor pre-test	Skor post-test	Peningkatan (%)
40	67	89	32

Pada tahap awal pelatihan, hasil pre-test

menunjukkan bahwa sebagian besar peserta belum memiliki pengalaman menggunakan platform Edpuzzle sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Guru cenderung menggunakan metode konvensional dan belum memanfaatkan potensi media digital interaktif. Mereka juga merasa kesulitan dalam mengembangkan materi yang menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa abad ke-21. Minimnya pelatihan sebelumnya dan keterbatasan literasi digital menjadi faktor dominan yang memengaruhi rendahnya kemampuan awal peserta dalam hal ini.

Setelah pelaksanaan pelatihan yang terstruktur, interaktif, dan dilengkapi sesi praktik langsung, terjadi perubahan signifikan. Post-test menunjukkan peningkatan pemahaman, terutama dalam aspek desain media pembelajaran, integrasi video interaktif, serta pengembangan kuis dan simulasi berbasis web. Peserta pelatihan mampu membuat produk pembelajaran digital yang tidak hanya kreatif dan inovatif, tetapi juga sesuai dengan prinsip pembelajaran diferensiasi dan berbasis proyek seperti yang diamanatkan dalam Kurikulum Merdeka.



Gambar 1. Penyampaian materi

Selain penguasaan teknis, pelatihan ini juga berhasil mengubah pola pikir guru terhadap penggunaan teknologi dalam pendidikan. Jika sebelumnya mereka merasa ragu dan tidak percaya diri menggunakan media digital, maka setelah pelatihan, para guru menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengeksplorasi fitur-fitur Edpuzzle. Mereka menyadari bahwa teknologi bukan hanya pelengkap, tetapi merupakan alat strategis untuk meningkatkan partisipasi siswa dan

efektivitas pembelajaran. Hal ini dibuktikan melalui hasil presentasi tugas akhir peserta, di mana mayoritas mampu memadukan konten materi dengan elemen visual dan interaktif secara optimal.

Dampak jangka panjang dari kegiatan ini diharapkan tidak hanya memperkuat kapasitas profesional guru, tetapi juga berdampak langsung pada peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Guru kini lebih siap untuk menerapkan pendekatan pembelajaran yang berbasis teknologi dan student-centered. Dengan keterampilan baru yang diperoleh, mereka berpotensi menjadi agen perubahan di sekolah dalam mendorong transformasi digital pembelajaran.

Secara keseluruhan, peningkatan pemahaman sebesar 32% dari pre-test ke post-test merupakan indikator keberhasilan program PKM ini. Pencapaian tersebut menunjukkan bahwa desain pelatihan, materi yang disampaikan, serta strategi pendampingan yang dilakukan telah tepat sasaran dan sesuai dengan kebutuhan peserta. Kegiatan ini tidak hanya menumbuhkan kompetensi, tetapi juga semangat kolaborasi dan inovasi di kalangan guru, yang merupakan fondasi penting dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan di SMA Negeri 3 Kejuruan Muda secara berkelanjutan.

Hasil evaluasi terhadap kegiatan pelatihan menunjukkan bahwa sebagian besar guru peserta masih memiliki keterbatasan pemahaman awal terkait penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran, khususnya dalam pemanfaatan platform Edpuzzle. Hal ini terlihat dari hasil pre-test yang tergolong rendah dan terjadi peningkatan signifikan setelah pelatihan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan efektif dalam menjawab kebutuhan peningkatan kompetensi digital para guru. Namun demikian, hasil evaluasi juga menunjukkan bahwa meskipun pemahaman teknis meningkat, sebagian guru masih membutuhkan pendampingan lanjutan untuk

mengintegrasikan Edpuzzle secara maksimal dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan di SMA Negeri 3 Kejuruan Muda berhasil meningkatkan kompetensi digital guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis web, khususnya platform Edpuzzle. Dengan peningkatan pemahaman sebesar 32% yang terukur dari hasil pre-test dan post-test, pelatihan ini efektif dalam memperkuat keterampilan guru untuk menciptakan materi pembelajaran yang interaktif dan menarik secara digital. Pelatihan yang berlangsung selama 3 hari ini dirancang secara komprehensif, mencakup pengenalan fitur dan fungsi Edpuzzle untuk membuat video pembelajaran yang dapat dipantau secara real-time. Pelatihan ini mampu menjawab kebutuhan guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran sehari-hari sehingga meningkatkan kualitas pengajaran. Hasil pelatihan tidak hanya menunjukkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan teknis guru, tetapi juga membangun sikap positif terhadap penggunaan media digital sebagai sarana pembelajaran yang efektif dan inovatif. Keberhasilan ini menegaskan pentingnya pelatihan berkelanjutan untuk mendukung transformasi digital dalam pendidikan, yang pada akhirnya akan berdampak positif pada pengalaman belajar siswa di SMA Negeri 3 Kejuruan Muda.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kami sampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Samudra atas dukungan penuh dan kerja sama yang sangat berarti dalam pelaksanaan program Pengabdian Kepada Masyarakat ini, sebagaimana tercantum dalam kontrak nomor 207/UN54.6/PM.03.03/2025. Kami juga mengucapkan terima kasih yang tulus kepada Kepala SMA Negeri 3 Kejuruan Muda yang telah memberikan izin dan

kesempatan bagi kami untuk melaksanakan kegiatan pelatihan di sekolah tersebut. Penghargaan dan apresiasi kami tujukan kepada seluruh pihak yang terlibat, baik tim pelaksana, fasilitator, maupun para peserta, atas komitmen dan partisipasi aktif mereka selama kegiatan berlangsung. Keberhasilan program ini tentu tidak lepas dari sinergi dan dukungan semua pihak yang telah berkontribusi secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] G. Satriyono, M. Rukmini, O. W. Prihardini, and M. So, "Pelatihan Digital Marketing Dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa Untuk Berwirausaha Pada Mitra SMK Tunas Bangsa," *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, vol. 8, no. 1, pp. 155–159, 2024.
- [2] C. Chairuddin, S. Asra, A. Rahman, and G. A. Wibowo, "Pelatihan Pengenalan Literasi Digital Bagi Siswa SMP Negeri 7 Langsa," *JILPI: Jurnal Ilmiah Pengabdian dan Inovasi*, vol. 1, no. 2, pp. 197–208, 2022.
- [3] M. Khalil, H. Hasby, and O. Prasetyo, "Smart Teacher di Era Digital: Penguatan Kompetensi TPACK pada Guru JSDI Aceh Timur," *Jurnal Surya Masyarakat*, vol. 7, no. 1, 2024.
- [4] T. H. Nurgiansah, "Workshop Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0," *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, vol. 5, no. 1, pp. 1–4, 2021.
- [5] N. A. Aflahah, M. Al Farhan, H. Nadia, T. Murtiningsih, and M. Safitri, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogi Guru MGMP Bahasa Inggris dan Informatika Tingkat SMA Barito Kuala," *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, vol. 8, no. 2, pp. 274–279, 2024.
- [6] A. A. D. Lehan, T. R. Koroh, N. E. A. Nawa, M. K. Kota, S. Nurhabibah, and

- F. Fembriani, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar," *Pengabdian Masyarakat Ilmu Pendidikan*, vol. 3, no. 1, pp. 21–28, 2023.
- [7] R. Nengsih, R. Hikmah, and L. S. Astuti, "Pelatihan penggunaan edpuzzle dalam pembelajaran di kelas," *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 14, no. 2, pp. 381–387, 2023.
- [8] R. Satini, A. W. Sari, R. Sartika, and R. Yulisna, "Pelatihan Pembelajaran Menulis Poster Berbasis Aplikasi," *Gotong Royong*, vol. 1, no. 2, pp. 62–67, 2024.
- [9] D. Siswanto and L. Nijal, "Pelatihan Pemanfaatan Edpuzzle Dalam Peningkatan Tekhnopreunership Pembelajaran Secara Interaktif Bagi Peserta Didik Di Sman 7 Pekanbaru," *J-COSCIS: Journal of Computer Science Community Service*, vol. 4, no. 1, pp. 72–78, 2024.
- [10] E. Ismanto and K. Anshari, "Pengembangan media pembelajaran e-modul untuk pembelajaran berbasis Project Based Learning (PjBL)," *Jurnal Pengabdian Untuk Mu NegeRI*, vol. 6, no. 2, pp. 17–24, 2022.
- [11] I. Fauzi, D. Ariani, A. Aziz, N. Herawati, and U. Ulfamiyati, "Pelatihan Pembuatan Karikatur 3D Melalui Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) Bagi Guru KB Belia Puraya," *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 4, no. 1, pp. 49–55, 2024.
- [12] D. Octaria, A. Isroqmi, and A. M. Retta, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Edpuzzle Bagi Pendidik Se-Kabupaten Musi Banyuasin," *PKM Linggau: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, vol. 3, no. 1, pp. 7–15, 2023.
- [13] A. Rachman *et al.*, "Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Edpuzzle bagi Guru Smpn 4 Harau Kabupaten Lima Puluh Kota," *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 4, no. 5, pp. 10928–10933, 2023.
- [14] Y. Efendi, U. Rio, R. Muzawi, R. Yanti, and H. Yenni, "Pelatihan Teknologi Mobile Dalam Penerapan Sistem Smart School Pada Smk N 1 Bangko," *Jurnal Pengabdian Untuk Mu NegeRI*, vol. 3, no. 2, 2019.
- [15] Anis Madhan, Rahman Aulia, Setyoko Setyoko, and Prasetyo Okhaifi, "Pelatihan Media Digital Berbasis Online Platform Bagi Guru di SMA Negeri 3 Kejuruan Muda," *JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, vol. 13, no. 2, 2023.