

Pelatihan Penggunaan Edpuzzle dalam Pembelajaran di Kelas

Retno Nengsih¹, Rezkiyana Hikmah², Lin Suciani Astuti³

^{1,2,3}Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Indraprasta PGRI Jakarta

²rezkiyana.hikmah2706@gmail.com

Received: 30 Juli 2022; Revised: 6 Mei 2023; Accepted: 18 Juni 2023

Abstract

The problem found at SMA Pertiwi 1 Padang is the lack of motivation for students to learn in online learning. Learning media that is used repeatedly in every learning so as to foster boredom in online learning. Learning that usually uses PPT and is carried out repeatedly. This has an impact on students who are less motivated in reading the material that has been given. Therefore, learning with varied media needs to be carried out in order to prevent the emergence of boredom and lack of motivation of students in distance learning. Edpuzzle is one of the varied media that teachers can use in presenting material as well as in preparing practice questions or quiz presented in one video. Edpuzzle facilitates teachers with a variety of learning videos that teachers can use without having to prepare learning videos in advance. The teacher can do the exercises or quiz in the form of videos that will be designed in the umpteenth minute of the existing material videos. The teacher can also conduct an assessment at the same time by providing a choice of answer keys from the questions given in the video to be edited. Teachers can increase insights and skills in the use of varied media in learning. Thus, the learning carried out can be more varied, effective, efficient and interesting so that learning objectives can be achieved completely.

Keywords: learning media; Edpuzzle

Abstrak

Persoalan yang ditemukan di SMA Pertiwi 1 Padang adalah kurangnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran daring. Media pembelajaran yang digunakan secara berulang dalam setiap pembelajaran sehingga menumbuhkan rasa bosan dalam belajar daring. Pembelajaran yang biasanya menggunakan PPT dan dilakukan secara berulang. Hal tersebut memberi dampak pada siswa yang kurang termotivasi dalam membaca materi yang telah diberikan. Oleh karena itu, pembelajaran dengan media variatif perlu dilakukan agar dapat mencegah munculnya rasa bosan dan kurangnya motivasi siswa dalam belajar jarak jauh. Edpuzzle merupakan salah satu media variatif yang dapat digunakan guru dalam menyajikan materi sekaligus dalam menyiapkan soal latihan atau kuis yang tersaji dalam satu video. Edpuzzle memfasilitasi guru dengan beragam video pembelajaran yang dapat digunakan guru tanpa harus menyiapkan video pembelajaran terlebih dahulu. Guru dapat melakukan latihan atau kuis dalam bentuk video yang akan didesain dalam menit kesekian dari video materi yang ada. Guru juga dapat melakukan penilaian sekaligus dengan memberikan pilihan kunci jawaban dari soal yang diberikan pada video yang akan diedit tersebut. Guru dapat meningkatkan wawasan dan *skill* dalam penggunaan media variatif dalam pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran yang dilaksanakan dapat lebih variatif, efektif, efisien dan menarik sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan tuntas.

Kata Kunci: media pembelajaran; Edpuzzle

A. PENDAHULUAN

Selama 2 tahun belakangan, pola kerja manusia bergeser drastis yaitu dari bekerja secara offline berubah menjadi bekerja secara online dengan menggunakan teknologi informasi. Perubahan ini terjadi dalam segala hal bidang keilmuan termasuk bidang pendidikan. Dunia pendidikan diharuskan dapat mengikuti perubahan tersebut dengan mampu menggunakan teknologi informasi sehingga dapat menyesuaikan dengan kondisi pandemi. Di Indonesia, kebijakan belajar dari rumah telah dilaksanakan oleh sekitar 28,6 juta siswa dari jenjang SD sampai dengan SMA/SMK di berbagai provinsi (Sirri & Lestari, 2020). Penggunaan teknologi diharapkan dapat mengatasi situasi pandemi agar pembelajaran dapat tetap terlaksana dengan kualitas yang baik dan maksimal.

Pembelajaran yang biasa digunakan oleh para guru dalam pembelajaran jarak jauh banyak mengalami kendala. Kendala utama adalah masih ada guru yang gagap teknologi sehingga guru kesulitan dalam mengadakan pembelajaran dengan menggunakan teknologi. Sekolah mewajibkan guru agar dapat melaksanakan pembelajaran dengan berbagai media pembelajaran di antaranya menggunakan WAG, Zoom, Gmeet, Google Classroom dan lainnya. Guru lebih dominan menyiapkan materi dalam bentuk ppt kemudian membagikannya kepada masing-masing grup kelas pada WAG. Hal yang sama juga untuk pemberian tugas atau latihan.

Dua tahun pembelajaran secara daring dilaksanakan oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran yang sama. Rasa jenuh dan bosan tidak terhindarkan bagi para guru dan siswa. Menurut Dwyer (Qadriani et al., 2021), media audio visual yang masuk melalui panca indera mata dan telinga dapat menarik perhatian manusia sebesar 94%. Oleh karena itu, sekolah perlu untuk memfasilitasi para guru dalam menambah variasi dan *skill* dalam mendesain pembelajaran jarak jauh agar hal tersebut dapat dihindarkan. Penggunaan berbagai aplikasi platform yang sudah banyak berkembang dapat menjadi

variasi guru dalam menyajikan pembelajaran yang variatif. Salah satunya adalah Edpuzzle.

Kendala yang dihadapi para guru di SMA Pertiwi 1 Padang adalah siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran jarak jauh. Hal tersebut dikarenakan siswa bosan belajar dengan menggunakan membaca materi yang disajikan dalam bentuk ppt. Siswa mengeluhkan tidak paham materi karena tidak ada penjelasan dari guru. Media yang digunakan selalu berulang sehingga siswa malas untuk membaca materi yang disajikan dalam ppt. Hal tersebut berdampak kepada siswa yang tidak mengerjakan soal latihan atau tugas. Beberapa siswa yang mengerjakan soal latihan atau tugas memperoleh nilai yang tidak tuntas, sehingga guru perlu melakukan pengayaan materi kepada siswa yang memperoleh nilai tidak tuntas tersebut.

Kendala tersebut jika dibiarkan akan berdampak kepada tujuan pembelajaran yang diharapkan tidak dapat dicapai dengan maksimal. Oleh karena itu, guru perlu untuk menambah pengetahuan dan *skill* dalam penggunaan media teknologi yang variatif sehingga pembelajaran di kelas dapat lebih menarik dan variatif. Variasi pembelajaran dapat dilakukan dengan memberikan pelatihan kepada para guru dalam menggunakan berbagai media platform yang membantu guru berkreasi menyajikan materi dan latihan atau tugas seperti penggunaan platform Edpuzzle.

Edpuzzle merupakan media pembelajaran yang memfasilitasi para penggunanya dalam menyiapkan materi sekaligus soal-soal latihan atau kuis dalam satu video. Menurut Amaliah (Amaliah, 2020), "Edpuzzle merupakan sebuah aplikasi dan media pembelajaran berbasis video yang dapat digunakan oleh semua pendidik untuk membuat pelajaran semenarik mungkin, video bisa diambil melalui Youtube, Khan Academy, dan Crash Course kemudian video dimasukkan ke dalam aplikasi Edpuzzle dan pendidik bisa memberikan pertanyaan dan melacak apakah muridnya menonton video yang diberikan dan seberapa paham peserta

didik dengan materi yang diberikan”.

Edpuzzle memfasilitasi penggunaannya beragam video pembelajaran sehingga guru tidak diharuskan memiliki video untuk dapat menggunakannya. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sundi et al., 2020) yang menyatakan bahwa “Edpuzzle memungkinkan penggunaannya untuk mengimpor video dari Youtube dan menambahkan komponen interaktif, seperti pilihan tertutup dan pertanyaan terbuka sebagai soal untuk mengecek pemahaman peserta didik”.

B. PELAKSANAAN DAN METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul "Sosialisasi Penggunaan Edpuzzle dalam Pembelajaran", akan dilakukan dalam kurun waktu enam bulan, yaitu mulai dari bulan Maret sampai Agustus 2022. Kegiatan dilaksanakan secara luring atau tatap muka dengan mendatangi langsung sekolah mitra dengan menerapkan pengenalan media Edpuzzle hingga cara penggunaan Edpuzzle. Edpuzzle dapat digunakan dalam mengedit video penjelasan materi dengan menyelipkan soal-soal latihan atau kuis di sela pemutaran video tersebut, sehingga guru dapat menyajikan materi sekaligus soal dalam satu kali pemutaran video. Pelatihan ini dibimbing langsung oleh tim sebagai narasumber.

Setelah kegiatan pelatihan dilaksanakan, tim melakukan evaluasi terhadap proses pelaksanaan kegiatan abdimas. Kegiatan Evaluasi dilakukan dengan memberikan angket kepada peserta. Angket berisi tentang proses kegiatan pelatihan Edpuzzle. Angket ini diberikan dalam bentuk *link* Gform.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dibagi menjadi 3 tahapan yaitu tahap awal, tahap inti pelaksanaan pelatihan dan tahap evaluasi kegiatan. Pada tahap awal, tim pengabdian melakukan berkunjung ke SMA Pertiwi 1 untuk melakukan survei bagaimana proses pembelajaran di kelas dan melakukan wawancara dengan pihak kepala

protokol kesehatan. Kegiatan direncanakan akan dilakukan dalam 3 tahap yaitu tahap awal, tahap inti, dan tahap akhir.

Pada tahap awal, tim menganalisis lokasi. Lokasi yang dipilih adalah lokasi yang cukup mudah dijangkau oleh tim. Kemudian, tim melakukan survei lapangan dengan mengunjungi sekolah tersebut dan mengurus perijinan untuk melakukan kegiatan di sana. Tim juga menggali tantangan apa saja yang sedang dihadapi oleh guru SMA Pertiwi 1 Padang. Dari beberapa tantangan yang diceritakan, tim menawarkan beberapa solusi dari permasalahan tersebut dan mendiskusikan bersama guru terkait solusi mana yang akan dipilih dan dilaksanakan.

Setelah perijinan diperoleh dan waktu kegiatan ditetapkan, kegiatan memasuki tahap inti. Pada tahap inti, guru mendapat bimbingan secara intensif. Bimbingan dimulai dengan

sekolah dan wakil kurikulum sekolah. Kegiatan wawancara tersebut berisi kendala media yang digunakan selama pembelajaran daring yang terpaku pada WAG dan Google Classroom. Hal tersebut membuat turunnya minat siswa dalam belajar daring berdasarkan keluhan dari guru. Tim menganalisis bahwa guru perlu untuk diberikan pelatihan terkait penggunaan media variatif yang dapat mencakup materi sekaligus berisi soal latihan atau kuis dalam satu kemasan video pembelajaran. Oleh karena itu, tim menawarkan kegiatan pelatihan penggunaan Edpuzzle sebagai solusi dari hasil analisis persoalan kendala yang dialami oleh guru dalam pembelajaran daring.

Pihak sekolah menerima tawaran tersebut dengan positif. Hal tersebut ditunjukkan dari kesediaan pihak kepala sekolah memberikan izin kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada 25 Mei 2022. Pihak kepala sekolah juga membantu menyiapkan hal terkait pelaksanaan kegiatan seperti sarana dan prasarana.

Pada tahap inti, pelaksanaan pelatihan dilaksanakan pada hari Rabu 25 Mei 2022

secara *hybrid*. Kegiatan dilaksanakan dari jam 14.30-17.00 WIB. Kegiatan ini diikuti oleh guru bidang studi MIPA sebanyak 8 orang dan kepala sekolah sehingga jumlah peserta seluruhnya adalah 9 orang. Pelaksanaan *hybrid* ini dilakukan karena pertimbangan2 orang pemateri sedang menetap di kota Padang dikarenakan pembelajaran di kampus masih dilaksanakan secara daring sehingga memilih mitra sekolah yang berada di tempat pemateri menetap. Kemudian pertimbangan lainnya dikarenakan salah satu dari tim pengabdian kepada masyarakat yang berdomisili di luar kota Padang berhalangan hadir untuk bisa *offline*. Oleh karena itu, kegiatan ini dibagi menjadi dua tahap yaitu tahap pemberian materi secara daring dan tahap pelatihan penggunaan Edpuzzle oleh guru secara *offline*. Pada tahap pemberian materi, Ibu Lin Suciani Astuti menjelaskan tentang apa itu Edpuzzle, ikon-ikon yang dimiliki Edpuzzle, kenapa memilih Edpuzzle dan apa keuntungan menggunakan Edpuzzle serta bagaimana cara membuat akun Edpuzzle.

Selanjutnya tahap pelatihan yang dibimbing oleh Ibu Rezkiyana Hikmah, M.Pd dan Ibu Retno Nengsih, M.Pd. yang berisi tutorial membuat akun Edpuzzle, memilih video pembelajaran, mengedit video dan menyisipkan soal-soal atau catatan atau kesimpulan penting pada materi serta membuat *link* video yang diintegrasikan ke Google Classroom.

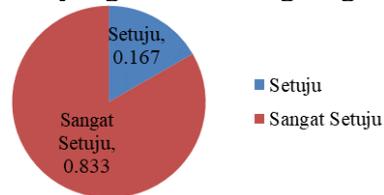
Kegiatan pelatihan ini berlangsung selama 2 jam yaitu dari jam 15.00-17.00 wib. Peserta kegiatan fokus dan bersemangat dengan pengalaman baru dalam membuat video pembelajaran dan soal dengan menggunakan Edpuzzle.

Peserta berkreasi dalam memilih tema materi untuk masing-masing video pembelajaran. Selama proses pelatihan ini, Ibu Rezkiyana dan Ibu Retno secara bergantian dalam memberikan arahan dan membimbing peserta dalam mengikuti tutorial pembuatan video pembelajaran dengan Edpuzzle. Suasana gembira dan tertawa dari

para peserta pun bergantian pada saat video pembelajaran dan soal yang mereka buat telah selesai dan berhasil diintegrasikan dari Edpuzzle ke platform Google Classroom.

Pada tahap evaluasi, tim pengabdian masyarakat di akhir kegiatan memberikan angket terkait pelaksanaan kegiatan Edpuzzle. Angket berisi tentang masukan dan saran dari peserta terkait proses kegiatan Edpuzzle yang telah dilaksanakan.

Angket diisi oleh 12 orang guru, di antaranya adalah 4 guru pengampu mata pelajaran matematika, 4 guru pengampu mata pelajaran kimia, 2 guru pengampu mata pelajaran fisika, 1 guru pengampu mata pelajaran biologi, dan 1 guru pengampu mata pelajaran lainnya. Angket yang digunakan adalah angket pernyataan tertutup dan pertanyaan terbuka dengan jumlah pertanyaan sebanyak 8 buah. Pernyataan tertutup yang terdiri dari 7 buah ini, diajukan untuk mengetahui taraf/tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan peserta terhadap pernyataan yang diberikan. Terdapat empat pilihan taraf persetujuan atau ketidaksetujuan yang diberikan, yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju, dan sangat setuju. Pertanyaan terbuka diajukan untuk mendapatkan jawaban yang mendalam, bermakna, dan penuh pertimbangan dari peserta terkait pendapat ataupun saran mereka terhadap kegiatan pengabdian yang telah berlangsung.



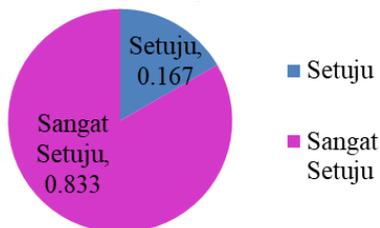
Gambar 1. Respon Peserta Terhadap Pernyataan "Materi yang Disajikan Sesuai dengan Tema Kegiatan"

Pernyataan pertama yang diajukan adalah terkait apakah materi yang disajikan sesuai dengan tema kegiatan. Berdasarkan hasil angket yang ditampilkan dalam Gambar 1, terlihat bahwa materi yang disajikan sudah sesuai dengan tema kegiatan. Dari 12 guru yang mengikuti kegiatan sosialisasi Edpuzzle dalam pembelajaran dan mengisi angket,

Pelatihan Penggunaan Edpuzzle dalam Pembelajaran di Kelas

Retno Nengsih, Rezkiyana Hikmah, Lin Suciani Astuti

16,67% di antaranya menyatakan setuju bahwa materi yang disajikan sudah sesuai dengan tema kegiatan. 16,67 ini berasal dari guru pengampu mata pelajaran yang sama. Sisanya, 83,33% dari 12 guru, menyatakan sangat setuju bahwa materi yang disajikan sudah sesuai dengan tema kegiatan. Kegiatan yang mengusung tema "Sosialisasi Penggunaan Edpuzzle dalam Pembelajaran" ini memang memfokuskan pembahasan seputar penggunaan Edpuzzle dalam pembelajaran. Beberapa hal yang disampaikan di antaranya tentang bagaimana membuat akun Edpuzzle, bagaimana penggunaan Edpuzzle, dengan akun apa saja Edpuzzle dapat dikaitkan, dan apa saja yang dapat disajikan oleh Edpuzzle.

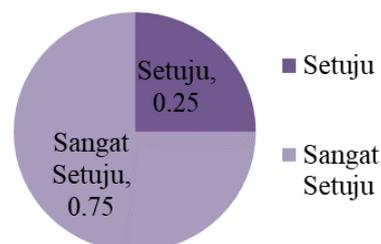


Gambar 2. Pendapat Peserta tentang Keterbaruan Materi Baginya

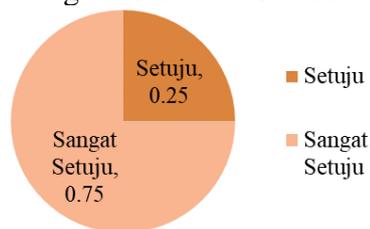
Pernyataan selanjutnya adalah "materi yang disampaikan adalah hal yang baru Anda ketahui". Berdasarkan Gambar 2, dari 12 guru yang mengikuti kegiatan sosialisasi Edpuzzle dalam pembelajaran dan mengisi angket, terlihat 16,67% guru setuju bahwa materi yang disampaikan adalah hal yang baru mereka ketahui. 16,67% guru yang menyatakan setuju ini merupakan guru yang masing-masingnya mempunyai bidang keahlian yang berbeda. Sedangkan 83,33% sisanya mengaku sangat setuju bahwa materi yang disampaikan adalah hal yang baru mereka ketahui. Berdasarkan hasil angket ini, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat kali ini menghadirkan materi yang baru bagi guru MIPA di sekolah tersebut.

Pernyataan selanjutnya adalah "narasumber menyampaikan materi dengan bahasa yang mudah dimengerti". Berdasarkan Gambar 3, dari 12 guru yang mengikuti kegiatan sosialisasi Edpuzzle dalam

pembelajaran dan mengisi angket, terlihat bahwa 75% dari 12 orang guru mengaku sangat setuju bahwa narasumber menyampaikan materi dengan bahasa yang mudah dimengerti dan 25% sisanya mengaku setuju bahwa narasumber menyampaikan materi dengan bahasa yang mudah dimengerti. Artinya, tidak ada yang setuju bahwa narasumber tidak menyampaikan materi dengan bahasa yang mudah dimengerti.



Gambar 3. Pendapat Peserta tentang Penyampaian Materi yang Mudah Dimengerti oleh Narasumber

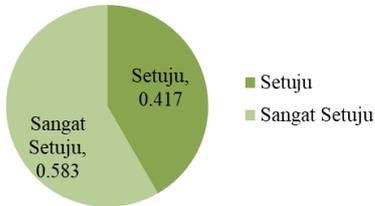


Gambar 4. Pendapat Peserta tentang Penggunaan Edpuzzle sebagai Media Pembelajaran Adalah Efektif

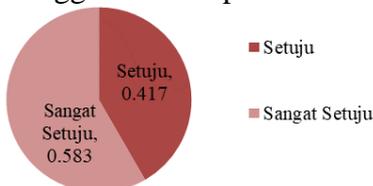
Pernyataan selanjutnya adalah "penggunaan Edpuzzle sebagai media pembelajaran adalah efektif". Berdasarkan hasil angket yang ditampilkan dalam Gambar 4, terlihat bahwa penggunaan Edpuzzle sebagai media pembelajaran adalah efektif. Hal ini terlihat dari 25% jawaban peserta yang menyatakan setuju bahwa penggunaan Edpuzzle sebagai media pembelajaran adalah efektif dan 75% sisanya menyatakan sangat setuju dengan pernyataan yang diberikan. Artinya, tidak ada yang menyatakan tidak setuju dengan penggunaan Edpuzzle sebagai media pembelajaran adalah efektif.

Pernyataan selanjutnya adalah "Saya memahami dan mampu menggunakan Edpuzzle". Berdasarkan Gambar 5, sebanyak 41,7% guru menyatakan setuju bahwa ia

memahami dan mampu menggunakan Edpuzzle dan 58,3% lainnya menyatakan sangat setuju dengan pernyataan tersebut. Artinya, tidak ada guru yang menyatakan tidak setuju bahwa ia memahami dan mampu menggunakan Edpuzzle.

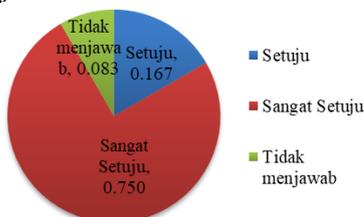


Gambar 5. Pendapat Peserta tentang Pernyataan "Saya memahami dan mampu menggunakan Edpuzzle "



Gambar 6. Pendapat Peserta tentang Pernyataan "Saya tertarik menggunakan Edpuzzle sebagai media pembelajaran di kelas"

Pernyataan selanjutnya adalah "Saya tertarik menggunakan Edpuzzle sebagai media pembelajaran di kelas". Berdasarkan Gambar 6, sebanyak 41,7% dari 12 guru menyatakan setuju bahwa ia tertarik menggunakan Edpuzzle sebagai media pembelajaran di kelas dan 58,3% lainnya menyatakan sangat setuju dengan pernyataan tersebut. Artinya, tidak ada guru yang menyatakan tidak setuju bahwa ia tertarik menggunakan Edpuzzle sebagai media pembelajaran di kelas.



Gambar 7. Pendapat Peserta tentang "Kegiatan ini bermanfaat bagi saya"

Pernyataan selanjutnya adalah "Kegiatan ini bermanfaat bagi saya". Seperti yang terlihat di Gambar 7, sebanyak 8,3% guru tidak menjawab pertanyaan ini, 16,7%

dari 12 guru menyatakan setuju bahwa kegiatan ini bermanfaat baginya dan 75% lainnya menyatakan sangat setuju dengan pernyataan tersebut.

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa dari 12 guru, tidak ada guru yang tidak setuju dengan pernyataan materi yang disajikan sudah sesuai dengan tema kegiatan, materi yang disampaikan adalah hal yang baru mereka ketahui, narasumber menyampaikan materi dengan bahasa yang mudah dimengerti, penggunaan Edpuzzle sebagai media pembelajaran adalah efektif, mereka memahami dan mampu menggunakan Edpuzzle, mereka tertarik menggunakan Edpuzzle sebagai media pembelajaran di kelas, dan kegiatan ini bermanfaat bagi mereka. Namun, pada pernyataan terakhir ini, ada 8,3% guru yang memilih untuk tidak menjawab pernyataan tersebut.

Selanjutnya, dari kritik dan saran yang diminta, 8,3% guru meminta waktu latihan yang cukup. Sementara itu, 30% guru berpendapat bahwa kegiatan bermanfaat dan sudah dilaksanakan dengan baik dan 8,3% guru berpendapat bahwa kegiatan ini luar biasa. Terakhir 25% guru berharap kegiatan seperti ini dapat diadakan kembali.

D. PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan kegiatan pelatihan penggunaan Microsoft Excel maka dapat dibuat simpulan sebagai berikut.

1. Kegiatan pelatihan memberikan pengalaman baru bagi guru dalam menggunakan Edpuzzle sebagai media pembelajaran,
2. Kegiatan pelatihan memberikan dampak positif terhadap *skill* dan potensi guru dalam menggunakan IT untuk membuat video pembelajaran.
3. Kegiatan pelatihan memberikan semangat kepada guru dan peluang bagi guru dalam menyiapkan media pembelajaran yang variatif kepada siswa sebagai salah satu usaha dalam mencapai tujuan

pembelajaran yang menyenangkan.

4. Kegiatan pelatihan memberikan ruang bagi guru untuk berkreaitivitas dalam menyajikan soal latihan, tugas, kuis dan ulangan harian dalam bentuk video interaktif.
5. Dari 12 guru, tidak ada guru yang tidak setuju dengan pernyataan materi yang disajikan sudah sesuai dengan tema kegiatan, materi yang disampaikan adalah hal yang baru mereka ketahui, narasumber menyampaikan materi dengan bahasa yang mudah dimengerti, penggunaan Edpuzzle sebagai media pembelajaran adalah efektif, mereka memahami dan mampu menggunakan Edpuzzle, mereka tertarik menggunakan Edpuzzle sebagai media pembelajaran di kelas, dan kegiatan ini bermanfaat bagi mereka. Namun, pada pernyataan terakhir ini, ada 8,3% guru yang memilih untuk tidak menjawab pernyataan tersebut

Saran

Berdasarkan kegiatan pelatihan penggunaan Microsoft Excel, maka adapun saran untuk kegiatan ke depannya adalah:

1. Peserta kegiatan telah menyiapkan media terkait pelatihan penggunaan Edpuzzle, seperti laptop dan bahan materi yang akan digunakan.
2. Guru diharapkan dapat merealisasikan penggunaan Edpuzzle dalam pembelajaran di kelas serta merumuskannya sebagai media pembelajaran di dalam RPP, silabus

dan program tahunan.

3. Kegiatan ini diharapkan dapat dilakukan secara berkelanjutan dan dikembangkan dengan kegiatan pelatihan media pembelajaran IT lainnya.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Amaliah. (2020). Implementation of Edpuzzle to Improve Students' Analytical Thinking Skill in Narrative Text. *Prosodi*, 14(1), 35–44.
- 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>
- 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.
- 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. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat>