

Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi *EdPuzzle* Sebagai Media Pembelajaran Bagi Peserta Didik

**I Putu Eka Sudarsana¹, Marius Yosef Seran^{2*}, I Wayan Pio Pratama³, Sisilia Fhelly Djun⁴,
Wilhelmus Sabatani Jangku⁵, Kristoforus Toni Harjo⁶, I Made Dwija Oka Negara⁷, Angling G.C.
Widiyanto⁸**

^{1,3,4,5,6,7,8}Teknologi Informasi, Politeknik eLBajo Commodus, Labuan Bajo, Indonesia

^{2*}Ekowisata, Politeknik eLBajo Commodus, Labuan Bajo, Indonesia

Email: ¹ekasudarsana180195@gmail.com, ^{2*}rioseran19@gmail.com, ³piopratama2@gmail.com,
⁴sisiliafhellydjun@gmail.com, ⁵willy.jangku@gmail.com, ⁶tonyhardjo01@gmail.com,
⁷dwija.elbajo@gmail.com, ⁸angling@poltekelbajo.ac.id

Abstract

This community service activity aims to enhance the capacity of students at SMK St. Yosefa, Labuan Bajo, in utilizing the EdPuzzle's application as a technology-based interactive learning medium. This initiative is a follow-up to a previous program, which focused on training teachers and educators. The background of this activity lies in the importance of integrating information technology into the education system, particularly in addressing the challenges of the digital era in East Nusa Tenggara, categorized as one of the 3T (frontier, outermost, and underdeveloped) regions. The implementation method involved several stages, including planning, theoretical training, practical application use, and evaluation using the SWOT approach. The training results showed high enthusiasm among participants and the development of basic skills in operating EdPuzzle. As a follow-up and recommendation, further training and the active involvement of teachers and parents are needed to ensure the sustainable use of the application in the learning process. This activity demonstrates that technology-based training approaches can enhance students' readiness to face digital transformation and enrich teaching methods in vocational high schools.

Keywords: *EdPuzzle, learning management system, visual communication design, vocational school, SMK St. Yosefa.*

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas peserta didik di SMK St. Yosefa, Labuan Bajo, dalam memanfaatkan aplikasi *EdPuzzle* sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Kegiatan ini sendiri merupakan tindak lanjut dari kegiatan PkM sebelumnya dimana pesertanya adalah guru atau tenaga pendidik. Latar belakang kegiatan ini didasari oleh pentingnya pengintegrasian teknologi informasi dalam dunia pendidikan, khususnya untuk menjawab tantangan era digital di wilayah Nusa Tenggara Timur sebagai salah satu wilayah 3T (Terdepan, Terluar, Tertinggal). Metode pelaksanaan dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu perencanaan, pelatihan teori, praktik penggunaan aplikasi, serta evaluasi melalui pendekatan SWOT. Hasil pelatihan menunjukkan antusiasme tinggi dari peserta serta kemampuan dasar dalam mengoperasikan *EdPuzzle*. Sebagai tindak lanjut dan rekomendasi dari kegiatan ini maka dibutuhkan pelatihan lanjutan dan keterlibatan aktif guru dan orangtua untuk memastikan keberlanjutan penggunaan aplikasi dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini membuktikan bahwa pendekatan pelatihan berbasis teknologi dapat meningkatkan kesiapan siswa dalam menghadapi transformasi digital dan memperkaya metode pengajaran di sekolah menengah kejuruan.

Kata Kunci: *EdPuzzle, sistem manajemen pembelajaran, desain komunikasi visual, sekolah vokasi, SMK St. Yosefa.*

A. PENDAHULUAN

Di era perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sekarang ini, pendidikan memegang peranan sentral dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan disrupsi, seperti pengetahuan dan keterampilan teknologi, berpikir

kritis, kreatif dan inovatif, kemampuan berkomunikasi, pemahaman modern, keterampilan softskill, dan kemampuan menghadapi perubahan yang sangat cepat. Oleh karena itu, pengintegrasian aspek-aspek tersebut dalam sistem pendidikan dapat mempersiapkan generasi muda yang siap untuk menghadapi tantangan global yang kompleks.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari termasuk pengaruhnya terhadap dunia Pendidikan (Agustian & Salsabila, 2021). Oleh karena itu, sistem pendidikan yang adaptif terhadap perkembangan teknologi sangat dibutuhkan dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran.

Dalam konteks tersebut, peningkatan kesiapan peserta didik harus disikapi dengan baik oleh para pendidik. Para guru mempunyai peran sentral dalam membentuk proses pembelajaran yang efektif dan relevan bagi para siswa. Guru harus mampu menghadapi tantangan teknologi dalam pendidikan khususnya dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan Pendidikan (Rauni, 2022). Dalam konteks pembelajaran sekarang ini, masih ditemui beberapa problematika. Perubahan dinamis dalam kebutuhan dan preferensi belajar siswa serta perkembangan teknologi membuat pendidik dihadapkan pada tantangan baru yang semakin kompleks dan menuntut keterampilan tertentu. Dalam membina kemampuan peserta didik, seorang guru harus memiliki kemampuan mengawasi, membina, dan mengembangkan kompetensi siswa baik secara personal, sosial maupun manajerial. Namun pada kenyataannya, masih terdapat guru yang belum sesuai dengan beberapa hal penting tersebut (Wulandari et al., 2023). Hal ini tentunya memerlukan kajian evaluatif lebih lanjut dari pembangunan sistem pendidikan yang ada.

Dalam menyikapi hal tersebut, para guru di berbagai tingkatan pendidikan saat ini perlu lebih responsif terhadap kebutuhan dan minat siswa yang semakin beragam. Para pendidik juga perlu mengoptimalkan pemanfaatan berbagai jenis media kreatif dalam proses pembelajaran modern untuk meningkatkan kualitas dan daya tangkap siswa yang semakin kompleks. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif tersebut juga dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran, membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik, dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif. Namun, dalam praktiknya, tidak semua guru memiliki akses atau pengetahuan yang cukup untuk mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran yang efektif. Terdapat beberapa guru yang masih mempertahankan cara pengajaran yang konvensional dalam penyampaian materi (Rauni, 2022). Hal ini berpengaruh terhadap kemajuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu upaya solutif dalam menjawab tantangan tersebut adalah pelatihan dan pengembangan profesional dalam menggunakan berbagai sumber daya. Sebab dalam kenyataannya, terdapat keterbatasan akses pada sumber daya menjadi salah satu hambatan dalam efektifitas pembelajaran. Kemajuan teknologi menjadi salah satu peluang

baru dalam model pembelajaran. Oleh karena itu para pendidik harus beradaptasi dengan berbagai perubahan yang terjadi. Salah satu media penting dalam pembelajaran adalah aplikasi *EdPuzzle* (Ware, 2021; Leu-Timmermann, 2023).

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk mencapai beberapa target yang esensial dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di Labuan Bajo, khususnya di tingkat SMA dan SMK. Sasaran kegiatan tidak hanya ditujukan kepada peningkatan pemahaman para guru, tetapi juga peserta didik terkait pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Melalui berbagai pelatihan dan pendekatan interaktif, diharapkan guru dan murid dapat lebih mendalam dalam memahami bagaimana teknologi dapat menjadi alat yang efektif dalam memfasilitasi pembelajaran.

Dengan kegiatan ini diharapkan terjadi integrasi teknologi secara efektif dalam pengajaran mereka. Manfaat lain yang diinginkan adalah pengembangan kecakapan digital pada siswa sebagai hasil dari pembelajaran berbasis teknologi. Dengan demikian, siswa akan memiliki keterampilan yang relevan dengan tuntutan era digital, memberikan kontribusi positif pada pemahaman dan penerapan teknologi di Labuan Bajo.



Gambar 1. Meeting Persiapan Pelaksanaan PkM tanggal 7 Juni 2025

Sumber: Dokumentasi penelitian, 2025

B. PELAKSANAAN DAN METODE

Program PKM diagendakan berdurasi 3 bulan dan bekerjasama dengan SMK St. Yosefa selaku mitra Program Studi Teknologi Informasi, Politeknik eLBajo Commodus di Labuan Bajo. Jadwal dan perincian kegiatan dirincikan pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Jadwal dan Kegiatan PkM

No.	Jenis Kegiatan	April-Mei-Juni					
		1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12

1	Perencanaan awal dan pembentukan tim PkM				
2	Pengumpulan Informasi dan Pendataan				
3	Pengadaan Perangkat Teknologi dan Infrastruktur Teknologi Pembelajaran				
4	Pelatihan Peserta Didik				
5	Persiapan Pembelajaran Interaktif Bagi Siswa				
6	Penyusunan Laporan Akhir				

Sumber: Olah data, 2025

Sedangkan, untuk input pelaksanaan PkM terdiri dari 5 komponen, yaitu: Sumber Daya Manusia (Men), Pendanaan (Money), Peralatan dan Bahan (Material), Dukungan Logistik dan Sarana Penggerak (Motor), dan Metode Pelaksanaan (Method) (Mahmud et al., 2021). Penjelasan pada masing-masing komponen terdapat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. 5M Input Pelaksanaan PkM

No	Komponen Pelaksanaan PkM	Unsur	Rincian
1.	SDM	Tim pelaksana	Tim pelaksana terdiri dari 7 dosen dan mahasiswa angkatan 2024 sebagai fasilitator
		Mitra / Sasaran	Mitra sasaran adalah seluruh siswa kelas pada jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV)
		Pendukung lain	Kepala Sekolah, Guru Pendamping dan Orangtua yang memberikan izin
		Tenaga teknis	Tidak ada
2.	Pendanaan	Dana internal P3M	Rp. 500.000.,
		Sponsor dan dukungan lain	Tidak ada
		Kontribusi mitra	Penggunaan fasilitas laboratorium sekolah
3.	Peralatan dan Bahan	Komputer	
		Akses Internet	
		Bahan pelatihan	Materi teori dan pembelajaran dalam bentuk modul dan video
		Dokumentasi	Kamera

4.	Sarana Penggerak dan Dukungan Logistik	Transportasi tim dan peserta	Mobil hiace kampus
		Lokasi pelatihan	SMK St. Yosefa, Labuan Bajo
		Fasilitas penunjang	Air minum, snack, sound system, dan peralatan lain
		Dukungan pihak sekolah	Izin kegiatan dan fasilitas pendukung
5.	Metode	Persiapan	Penyusunan proposal PkM, Koordinasi dengan pihak sekolah, survei lokasi, Penyusunan modul dan briefing tim dan peserta
		Pengenalan Teori	Pembagian modul dan pemutaran video pembelajaran
		Praktik	Praktik pembelajaran
		Evaluasi dan Refleksi	Penilaian dan evaluasi kegiatan
		Dokumentasi dan Pelaporan	Foto, video dan penyusunan laporan akhir

Sumber: Olah data, 2025

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Mitra Sasaran

SMK St. Yosefa terletak di Kota Labuan Bajo, tepatnya di Jl. Frans Sales Lega, No. 15, RT. 005 / RW 002, Kab. Manggarai Barat, Prov. Nusa Tenggara Timur. Sekolah ini merupakan salah satu mitra kegiatan pengabdian dari Program Studi Diploma Tiga Teknologi Informasi Politeknik eLBajo Commodus. SMK St. Yosefa berjarak ± 1,6 km dari Kampus Politeknik eLBajo Commodus dan dapat ditempuh dengan waktu ± 4 menit. Terdapat dua jurusan yang ada pada SMK St. Yosefa yaitu Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) dan Jurusan Desain & Produksi Budaya.

Terdapat sejumlah fasilitas yang dimiliki antara lain: Ruang Kelas, Lab Komputer, Lab DKV, Lab Desain & Produksi Busana, Wifi, dan Asrama Putri. Berdasarkan data Kemdikbud juga diketahui bahwa jumlah siswa berjumlah 72 orang yang terbagi ke dalam 6 rombongan belajar.

Kegiatan pengabdian masyarakat di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) St. Yosefa, Labuan Bajo, menjadi pilihan yang strategis karena berbagai keunggulan yang dapat meningkatkan dampak positif. Pertama, Labuan Bajo sebagai daerah 3T menghadapi tantangan pendidikan yang khas, seperti keterbatasan infrastruktur dan akses pendidikan. Dengan fokus pada daerah ini, kegiatan pengabdian dapat memberikan solusi yang lebih relevan dan berdampak lebih signifikan dalam mengatasi hambatan-hambatan tersebut.

Selanjutnya, keterlibatan SMK St. Yosefa, Labuan Bajo sebagai mitra pengabdian menjadi keunggulan penting karena sekolah ini memiliki reputasi sebagai salah satu lembaga pendidikan berprestasi tinggi di wilayah tersebut. Keterlibatan sekolah-sekolah unggul ini memastikan bahwa kegiatan pengabdian dapat memberikan manfaat maksimal dan memberdayakan lingkungan pendidikan yang sudah memiliki landasan yang kuat.

Selain itu, kegiatan PkM yang melibatkan SMK sebagai salah satu lembaga pendidikan kejuruan ini membuka peluang untuk merancang solusi dan program yang lebih inklusif. Dengan diversitas siswa dan program kejuruan, kegiatan pengabdian dapat lebih tepat sasaran dalam mengatasi tantangan dan memenuhi kebutuhan pendidikan yang beragam. Ini menciptakan landasan yang kuat untuk peningkatan kualitas pembelajaran dan pemberdayaan guru serta tenaga pendidik di Kota Labuan Bajo. Dengan demikian, pilihan lokasi ini tidak hanya relevan dengan konteks 3T, tetapi juga strategis dalam mencapai dampak positif yang lebih luas dan berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di daerah tersebut.

Hasil

Kegiatan PkM dilaksanakan melalui beberapa tahapan terstruktur mulai dari perencanaan hingga evaluasi. Berikut adalah tahapan rinci pelaksanaannya:

1. Tahap Perencanaan (Pra-Kegiatan), yang terdiri dari identifikasi kebutuhan mitra, koordinasi tim internal, survei lokasi, penyusunan modul pelatihan, serta pengurusan izin dan dokumen administratif. Kebutuhan mitra dilakukan melalui komunikasi awal dengan pihak SMK St.Yosefa Labuan Bajo, untuk mengetahui kebutuhan pelatihan yang relevan. Selanjutnya, tim dosen dan mahasiswa dari Prodi Teknologi Informasi menyusun rencana kerja, menentukan materi, serta menyiapkan alat pelatihan. Tim melakukan survei lokasi pelatihan yaitu di laboratorium komputer. Sedangkan terkait modul pelatihan singkat mencakup beberapa komponen yaitu: pengenalan aplikasi *EdPuzzle* sebagai LMS (Learning Management System) dan penggunaan aplikasi *EdPuzzle* untuk peserta didik.
2. Tahap Pelaksanaan terbagi ke dalam tiga sesi yaitu sesi pemberian materi, sesi praktikum dan diskusi, serta sesi evaluasi. Pada sesi pertama diawali dengan registrasi dan pemberian materi oleh tim pelaksana. Lalu pada sesi kedua, peserta dibagi ke dalam grup-grup kecil sesuai dengan jumlah pendamping dan fasilitator (mahasiswa) untuk memaksimalkan penyerapan materi dan pelaksanaan praktik. Untuk sesi ketiga,

dilakukan proses evaluasi, baik bersama peserta dan guru pendamping.

Adapun dalam hubungannya dengan evaluasi, dilakukan analisis SWOT dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Analisis SWOT Kegiatan PkM

<u>Kekuatan</u>	<u>Peluang</u>
1. Antusiasme tinggi dari peserta didik. 2. Pelatihan dilakukan secara langsung di laboratorium yang sangat menunjang kebutuhan pelatihan. 3. Tim pelaksana terdiri dari dosen dan mahasiswa Prodi Teknologi Informasi yang kompeten dan berpengalaman. 4. Materi pelatihan sesuai kebutuhan dan kondisi lokal. 5. Terdapat dukungan dari pihak sekolah	1. Potensi SMK St. Yosefa, Labuan Bajo sebagai mitra tetap dalam pelatihan terkait teknologi informasi 2. Lokasi yang strategis dekat dengan kawasan wisata Labuan Bajo dimana kebutuhan akan tenaga IT professional sangat dibutuhkan. 3. Pelatihan dapat dikembangkan menjadi program tahunan atau ekstra-kurikuler sekolah. 4. Dapat membuka peluang kerja sama lanjutan dengan mitra
<u>Kelemahan</u>	<u>Tantangan</u>
1. Masih terbatasnya jumlah komputer dan akses internet serta software yang menunjang pelatihan 2. Kegiatan masih bersifat jangka pendek (belum ada tindak lanjut sistematis).	1. Ketergantungan terhadap dukungan eksternal (AI) tanpa penalaran atau logis yang baik 2. Keterbatasan alokasi anggaran jika kegiatan ini ingin dikembangkan secara rutin dan berkelanjutan.

Sumber: Olah data, 2025

Berdasarkan analisis SWOT ini dapat dirumuskan sejumlah strategi yang dapat diimplementasikan yaitu:

1. Perlu pelatihan lanjutan yang mengintegrasikan penggunaan media pembelajaran dengan praktikum desain infografis yang merupakan penciri jurusan.
2. Perlu kerja sama yang kuat dengan para guru atau tutor dan orangtua sehingga aplikasi ini dapat berjalan dengan efektif dan optimal.
3. Monitoring dan evaluasi terkait kepuasan pengguna untuk menentukan efektivitas penggunaan aplikasi ini sebagai media pembelajaran.



Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan PkM di Laboratorium SMK St. Yosefa, Labuan Bajo
Sumber: Dokumentasi penelitian, 2025

Pembahasan

Labuan Bajo, sebagai bagian dari Kabupaten Manggarai Barat, Nusa Tenggara Timur, memiliki latar belakang yang unik. Terkenal sebagai pintu gerbang menuju Taman Nasional Komodo, Labuan Bajo telah menjadi destinasi wisata yang menarik perhatian dunia. Pesona alamnya yang memukau, seperti pantai indah, pulau-pulau cantik, dan keberadaan kadal Komodo, telah menjadikan Labuan Bajo sebagai tujuan utama bagi para wisatawan. Namun, sebagai daerah 3T, Labuan Bajo juga menghadapi tantangan, termasuk dalam aspek akses dan pengembangan pendidikan.

Pendirian beberapa SMA dan SMK di Labuan Bajo menggambarkan perjalanan panjang dalam usaha pemerintah untuk menyediakan akses pendidikan tinggi di wilayah ini. Pada era awal pembentukan, langkah-langkah konkrit diambil untuk membangun fondasi pendidikan yang kokoh. Upaya ini

melibatkan pembangunan fisik, di mana fasilitas pendidikan dibangun dengan penuh dedikasi untuk memastikan ketersediaan ruang kelas, perpustakaan, laboratorium, dan sarana penunjang pendidikan lainnya. Langkah-langkah konkret juga melibatkan merekrut tenaga pendidik yang berkualitas. Proses ini dapat mencakup rekrutmen guru-guru terlatih dan berpengalaman yang tidak hanya memiliki pemahaman mendalam tentang mata pelajaran, tetapi juga mampu beradaptasi dengan konteks lokal Labuan Bajo. Para pendidik ini menjadi tulang punggung dalam membentuk karakter dan kualitas pendidikan di SMA dan SMK Labuan Bajo.

Selain itu, dalam perjalanan sejarahnya, terjadi pembentukan kurikulum yang berfokus pada kebutuhan dan potensi lokal. Penyelarasan kurikulum dengan karakteristik alam dan budaya setempat dapat menjadi langkah strategis dalam memberikan pendidikan yang relevan dan memotivasi siswa untuk menggali potensi mereka dalam konteks lokal tersebut. Perkembangan ini mungkin juga didorong oleh partisipasi aktif masyarakat Labuan Bajo. Dukungan dari masyarakat setempat, melalui komite sekolah atau organisasi pendidikan lokal, dapat memberikan dorongan tambahan untuk pengembangan SMA dan SMK.

Terlibatnya masyarakat dalam pembangunan pendidikan dapat menciptakan sinergi positif antara lembaga pendidikan, pemerintah daerah, dan masyarakat, memperkuat fondasi pendidikan di Labuan Bajo. Dengan demikian, sejarah pembentukan SMA dan SMK di Labuan Bajo mencerminkan komitmen pemerintah dan masyarakat untuk memberikan akses pendidikan tinggi yang berkualitas, menjadikan lembaga-lembaga ini sebagai wahana untuk mengembangkan potensi generasi muda dan mendukung pembangunan manusia di daerah tersebut.

Dalam beberapa tahun belakangan, beberapa Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di Kota Labuan Bajo menghadapi berbagai realitas yang kompleks, terutama dalam konteks tantangan Teknologi Informasi. Infrastruktur pendidikan dapat menjadi titik fokus awal analisis. Berdasarkan observasi, ditemukan bahwa hampir sebagian besar lembaga pendidikan, termasuk SMK St. Yosefa Labuan Bajo sudah memiliki fasilitas bangunan yang baik dan sesuai dengan standar. Akan tetapi kelengkapan fasilitas tersebut perlu diimbangi dengan pemanfaatannya. Salah satu aspek penting yang perlu mendapatkan perhatian adalah aspek implementasi Teknologi informasi yang sangat penting dimiliki oleh lembaga pendidikan, baik dalam aspek operasional maupun aspek pembelajaran di kelas kepada para siswa.



Gambar 3. Foto Bersama Fasilitator dan Peserta PkM

Sumber: Dokumentasi penelitian, 2025

Dalam menghadapi era digital, kendala teknologi menjadi aspek krusial yang perlu ditangani. Belum maksimalnya penggunaan perangkat teknologi seperti komputer dan laptop di sekolah-sekolah ini serta ketersediaan perangkat dan jaringan internet yang handal, menjadi hal yang penting dan perlu ditingkatkan. Kesulitan dalam akses internet dapat menjadi hambatan serius dalam menerapkan program pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi. Ketidaksetaraan akses dan pemanfaatan TI di setiap sekolah menciptakan ketidakmerataan dalam pengalaman belajar siswa.

Profil siswa dan guru di masing-masing sekolah juga menjadi poin penting yang perlu diperhatikan. Jumlah siswa dan tingkat pendidikan guru yang beragam menunjukkan kebutuhan untuk merancang kegiatan PKM yang inklusif, serta mempertimbangkan keahlian dan kemampuan TI guru untuk mendukung pembelajaran interaktif. Secara spesifik, dalam kondisi sosial dan ekonomi siswa, serta partisipasi orang tua dan masyarakat, dapat menjadi penentu penting. Adanya ketidaksetaraan dalam akses TI mungkin mencerminkan ketidaksetaraan ekonomi dan sosial di antara siswa. Dalam menghadapi tantangan TI yang semakin kompleks, perlu adanya pemahaman mendalam terhadap potret sosial dan ekonomi siswa serta dukungan yang dapat diberikan oleh orang tua dan masyarakat. Tantangan TI yang semakin kompleks ini memerlukan pendekatan holistik.

Sehubungan dengan ini, maka penerapan teknologi dalam pendidikan, khususnya melalui platform seperti *EdPuzzle*, menjadi semakin vital dalam mengatasi kompleksitas tantangan Teknologi Informasi (TI) terkhusus di SMK St. Yosefa Labuan Bajo. Perbaikan infrastruktur dan peningkatan akses, sebagaimana dijelaskan sebelumnya, menjadi landasan untuk menerapkan solusi berbasis TI yang lebih konkret. *EdPuzzle*, sebagai contoh, adalah platform yang memungkinkan guru untuk menciptakan pengalaman pembelajaran interaktif

dengan menggabungkan video pembelajaran dengan elemen-elemen kuis dan diskusi.

EdPuzzle adalah sebuah platform digital berbasis web dan mobile yang memungkinkan guru dan siswa berinteraksi secara interaktif melalui video pembelajaran. Platform ini termasuk dalam kategori *Learning Management System* (LMS), yaitu sistem manajemen pembelajaran digital yang digunakan untuk menyampaikan dan mengelola materi ajar secara daring (Wulandari et al., 2023). Melalui *EdPuzzle*, guru dapat mengunggah atau menggunakan video pembelajaran yang disisipkan pertanyaan (kuis) pada titik-titik tertentu. Video ini kemudian diberikan kepada siswa untuk ditonton, dijawab, dan dinilai langsung oleh sistem.

Dalam konteks *EdPuzzle*, guru berperan sebagai pengampu mata Pelajaran, yang memiliki otoritas membuat kelas, mengunggah materi, menugaskan video, dan memantau kemajuan siswa. Sedangkan siswa berperan sebagai peserta kelas yang dapat mengakses materi dan mengerjakan tugas secara online. *EdPuzzle* mendukung pembelajaran yang fleksibel, penyampaian materi yang interaktif, dan pengalaman belajar yang bervariasi.

Untuk proses pendaftaran akun dan proses akses sangat mudah. Guru dan siswa tinggal mengakses website *EdPuzzle*, yaitu <https://EdPuzzle.com> dan memilih opsi, baik sebagai guru atau siswa. Siswa dapat mendaftar menggunakan email atau klik tombol “Bergabung dengan *EdPuzzle*”. Setelah login, siswa diminta memasukkan kode kelas yang telah diberikan oleh guru. Siswa juga dapat melanjutkan proses pengisian biodata diri.

EdPuzzle juga memiliki fitur yang interaktif yang terdiri dari tugas (assignment) dan evaluasi. Siswa akan melihat daftar tugas (assignments) yang sudah diberikan oleh guru, lengkap dengan batas waktu (duedate) masing-masing. Setelah menjawab kuis, siswa akan langsung melihat hasil evaluasi atau skor dari setiap tugas.

EdPuzzle memiliki manfaat dalam pembelajaran, sebagaimana juga ditemukan dalam sejumlah penelitian (Mischel, 2019; Jayantika & Andini, 2022; Cesare et al., 2021; Achmad et al., 2021; Qadriani et al., 2021). Bagi guru, aplikasi ini dapat membantu mengontrol dan memonitor proses belajar siswa, memberikan umpan balik langsung atas pemahaman siswa, dan menyisipkan unsur interaktif dalam pembelajaran daring. Sedangkan, bagi siswa, *EdPuzzle* dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan tidak monoton, meningkatkan pemahaman konsep melalui media visual yang dipadukan dengan latihan langsung, dan memungkinkan belajar secara mandiri sesuai kecepatan masing-masing.

Penggunaan *EdPuzzle* dapat meningkatkan kapasitas digital siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Penggunaan ini tentu tergantung juga pada penguasaan dasar platform, pembuatan akun, akses kelas, pengerjaan tugas, dan interpretasi hasil evaluasi. Dengan dilakukannya kegiatan pelatihan ini, diharapkan siswa dapat lebih siap dalam menghadapi pembelajaran berbasis teknologi dan mendukung transformasi digital di sektor pendidikan, khususnya di daerah 3T seperti Labuan Bajo.

Penerapan *EdPuzzle* dapat memberikan solusi langsung terhadap kendala-kendala kompleks dalam pemanfaatan TI. Guru dapat mengoptimalkan penggunaan video pembelajaran, mempersonalisasi materi, dan memberikan umpan balik langsung melalui fitur-fitur interaktif yang disediakan oleh *EdPuzzle*. Dengan memanfaatkan teknologi seperti *EdPuzzle*, pendekatan holistik, inklusif, merata, dan responsif terhadap kebutuhan beragam siswa dapat diimplementasikan. Pentingnya melibatkan guru dalam memahami dan mendukung penerapan teknologi ini menjadikan pembelajaran lebih terintegrasi, menciptakan basis pendidikan yang inklusif, dan memberikan kesempatan merata bagi siswa-siswi di SMK St. Yosefa Labuan Bajo untuk mengembangkan potensi mereka dalam era digital ini.

D. PENUTUP

Kegiatan pelatihan pemanfaatan *EdPuzzle* sebagai media pembelajaran bagi peserta didik telah selesai dilaksanakan. Peserta didik berasal dari Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) dan Jurusan Desain Tata Busana (DTB) yang ada di SMK St. Yosefa dengan jumlah 58 peserta. Seluruh peserta menunjukkan antusiasme tinggi karena kegiatan ini berhubungan juga jurusan dan pembelajaran yang didapatkan di bangku sekolah. Sebagian besar peserta mampu memahami dan mempraktekan keterampilan dasar yang diajarkan, meskipun masih memerlukan pembiasaan dan latihan lanjutan untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan dalam menggunakan aplikasi tersebut. Selain itu diperlukan kerjasama dengan guru sebagai tenaga pendidik sehingga aplikasi tersebut dapat digunakan secara optimal.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Kepala Sekolah, seluruh staf pengajar dan peserta didik di SMK St. Yosefa, Labuan Bajo yang bersedia menjadi mitra pelaksanaan kegiatan ini.

E. DAFTAR PUSTAKA

Achmad, N., Ganiati, M., & Nur Kur, D. (2021). Implementasi Edpuzzle Dalam Meningkatkan

Minat Belajar Peserta Didik Pada Era New Normal. *Ujmes*, 06(02), 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.30999/ujmes.v6i2.1283>

Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133.

Cesare, D. M. Di, Kaczorowski, T., & Hashey, A. (2021). A Piece of the (Ed) Puzzle: Using the Edpuzzle interactive video platform to facilitate explicit instruction. *Journal of Special Education Technology*, 36(2), 77–83. <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/016264342199426>

Jayantika, I. G. A. N. T., & Andini, N. M. P. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Edpuzzle Pada Pembelajaran Matematika. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 11(2), 85–96. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.7367399>

Leu-Timmermann, B. (2023). Edpuzzle. *Die Unterrichtspraxis*, 56(1), 95–97.

Mahmud, H., Hilal, M. I., & Khusna, A. (2021). *Manajemen (Management Fundamentals)*. Penerbit Aksara Timur.

Mischel, L. J. (2019). Watch and learn? Using Edpuzzle to enhance the use of online videos. *Management Teaching Review*, 4(3), 283–289. <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/2379298118773418>

Qadriani, N. L., Hartati, S., Dewi, A., & Selatan, J. (2021). Pemanfaatan Youtube dan Edpuzzle sebagai media pembelajaran daring berbasis video interaktif. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia P-ISSN*, 2655, 6227. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36722/jpm.v4i1.841>

Rauni. (2022). *PERAN GURU DALAM PERKEMBANGAN TEKNOLOGI TERHADAP INOVASI PENDIDIKAN DI ERA DI GITAL*. Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.

Ware, E. (2021). Edpuzzle Resource Review. *Journal of the Medical Library Association*, 102 (2)(April), 349–350. <https://doi.org/10.5195/jmla.2021.1202>

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam

I Putu Eka Sudarsana¹, Marius Yosef Seran^{2*}, I Wayan Pio Pratama³, Sisilia Fhelly Djun⁴, Wilhelmus Sabatani Djangku⁵, Kristoforus Toni Harjo⁶, I Made Dwija Oka Negara⁷, Angling G.C. Widiyanto⁸
JPN (Jurnal Pengabdian Negeri) Vol.01 No.01

Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.