

Efektivitas Penggunaan Edpuzzle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Masa Pandemi Covid-19

Venni Herli Sundi¹, Tiara Astari², Hastri Rosiyanti³, Adila Ramadhani⁴

¹PGSD FIP Universitas Muhammadiyah Jakarta, Ciputat, Tangsel, 15419

²PG-PAUD FIP Universitas Muhammadiyah Jakarta, Ciputat, Tangsel, 15419

^{3,4}Pendidikan Matematika FIP Universitas Muhammadiyah Jakarta, Ciputat, Tangsel, 15419

E-mail : venni.herli@umj.ac.id, tiara.astari@umj.ac.id, hastrirosiyanti@gmail.com, adilarmdni@gmail.com

ABSTRAK

Covid-19 merupakan penyakit yang sangat berbahaya. Penyakit ini dapat dengan mudah tertular pada sesama manusia. Oleh karena itu, dengan adanya Covid-19, pemerintah menegakkan aturan berupa PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) guna mencegah penyebaran virus Covid-19 di Indonesia. PSBB membuat banyak kegiatan yang berada di luar ruangan dihentikan sementara, salah satunya yaitu kegiatan sekolah, sehingga anak-anak belajar di rumah secara daring (dalam jaringan). Pembelajaran daring membuat anak kesulitan dalam memahami pelajaran, serta cepat menimbulkan kebosanan pada saat belajar. Pengabdian ini bertujuan untuk mengefektifkan penggunaan Edpuzzle dan WhatsApp selama masa pandemi, dan membantu anak-anak meningkatkan motivasi sehingga anak mampu memahami pelajaran yang ada. Melalui Edpuzzle dan WhatsApp, anak bisa mendapat ilmu serta pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dalam waktu kurang dari 2 bulan. Terdapat 6 video yang tersedia di Edpuzzle dan diskusi melalui WhatsApp. Pengabdian ini mampu membantu masyarakat menambah ilmu pengetahuan, wawasan, dan motivasi belajar di masa pandemi.

Kata kunci: Covid-19, Edpuzzle, Motivasi

ABSTRACT

Covid-19 is a dangerous disease. This disease could easily infect human. Therefore with the existence of Covid-19, the government enforce the regulation called PSBB (large scale of social distancing) to prevent the spread of Covid-19 virus in Indonesia. PSBB forces all outdoor activities to be stopped for a while, one of them is school activity, so children have to study from home via online. The application of online learning gives children a difficulty and bore them during the time of learning. This dedication aimed to effectify the use of Edpuzzle and WhatsApp during the pandemic, and also helped students to increase their motivations, therefore they will understand the subject. With Edpuzzle and WhatsApp, students will get knowledge and fun experience of learning in less than two months. There are six available videos on Edpuzzle and WhatsApp group discussion. This dedication helped the society to increase knowledge, insight, and motivation of learning during the pandemic.

Keywords: Covid-19, Edpuzzle, Motivation

1. PENDAHULUAN

Covid-19 merupakan penyakit yang sangat berbahaya. Penyakit ini dapat dengan mudah tertular pada sesama manusia, oleh karena itu dengan adanya Covid-19 pemerintah memberikan aturan berupa PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) yang dibuat guna mencegah penyebaran virus covid-19 di Indonesia. PSBB membuat banyak kegiatan yang berada di luar rumah harus dihentikan sementara, termasuk kegiatan perkuliahan dan sekolah, dan kegiatan tersebut dilakukan dari rumah atau bisa disebut Learning From Home. Akibatnya kegiatan-kegiatan perkuliahan

seperti Kuliah Kerja Nyata (KKN) harus dilaksanakan di sekitar lingkungan rumah mahasiswa dan dilaksanakan secara individu.

Dampak dari Covid-19 ini peneliti harus melakukan kegiatan pengabdian secara individu di Jalan Panjang, Kampung Baru RT 07 RW 03. Di lingkungan tempat peneliti tinggal terdapat kurang lebih 150 kepala keluarga dan terdapat anak-anak yang masih duduk di sekolah dasar. Dampak yang diterima dari pandemi ini adalah menurunnya penghasilan beberapa warga walaupun penghasilan menurun mereka masih mendapatkan bantuan sosial berupa sembako dari beberapa lembaga, hal itu sangat

membantu untuk memenuhi kebutuhan hidup. Tetapi karena sekarang sudah diberlakukan new normal maka warga sudah mulai kembali bekerja.

Selain itu anak-anak tidak bisa pergi ke sekolah tetapi mereka belajar di rumah atau disebut juga School From Home (SFH), selain SFH, Permasalahan yang masih terlihat sampai saat ini adalah sekolah dan tempat les masih belum dibuka sehingga anak-anak masih harus belajar dari rumah, tetapi pada masa pandemi ini banyak anak-anak kecil (usia sd) yang sering bermain bersama di luar rumah dengan alasan bosan. Walaupun sudah diterapkan new normal, orang yang tidak memiliki keperluan dianjurkan untuk tetap di dalam rumah karena covid ini sangat berbahaya apalagi untuk anak kecil alasan mereka main ke luar rumah adalah karena merasa bosan.

Tidak hanya itu permasalahan yang ada adalah dikarenakan sekolah melalui daring anak-anak kurang paham dengan materi yang diberikan oleh gurunya sedangkan tidak semua orang tua mampu mengajari anaknya dan anak-anak juga bosan dengan sistem pembelajaran yang dilakukan pada masa pandemi ini, Sehingga kurangnya pengetahuan yang diterima oleh anak-anak.

Maka dari itu peneliti mempunyai solusi dan ingin membuat suatu program bernama “Belajar Bersama” untuk anak-anak di lingkungan tempat peneliti tinggal berupa edukasi, dikarenakan tidak diperbolehkan untuk berkumpul maka peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Menurut Danim dalam Narsamsu (2017:165) media pembelajaran berbasis teknologi dapat membuat pembelajaran lebih powerfull dimana kontak komunikasi antara individu yang ditunjang oleh teknologi dapat memberi nilai tambah dalam kemampuan komunikasi tertentu. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar yang aktif, efektif dan menyenangkan.

Belajar Bersama tidak lagi menggunakan metode ceramah. Pembelajaran dengan ceramah sering dilakukan guru di sekolah, biasanya pembelajaran ini cenderung kaku, terlalu formal dan menjadikan buku sbagai sumber utama dalam proses belajar mengajar (Suryadi dalam Sobiruddin, 2019 : 9), maka dari itu peneliti menggunakan media

pembelajaran berbasis ICT sebagai solusi untuk program “Belajar Bersama”, media yang peneliti gunakan yaitu Whatsapp dan Edpuzzle. Edpuzzle merupakan sebuah aplikasi dan media pembelajaran berbasis video yang dapat digunakan oleh semua guru untuk membuat pelajaran semenarik mungkin, video bisa diambil melalui Youtube, Khan Academy dan Crash Course kemudian video dimasukan ke dalam aplikasi edpuzzle dan guru bisa memberikan pertanyaan dan melacak apakah muridnya menonton video yang diberikan dan seberapa paham siswa dengan materi yang diberikan. (Amaliah 2020 : 37). Menurut J.Moeller dalam Aula (2020: 25) Saat membuat video, Anda dapat memastikan siswa tidak melewatkan video, dan menetapkan tanggal jatuh tempo. Para siswa dapat kembali dan menonton video sebanyak yang mereka suka. Selain itu, EdPuzzle memungkinkan pengguna untuk mengimpor video dari YouTube dan menambahkan komponen interaktif, seperti beberapa pilihan dan pertanyaan terbuka. Aplikasi edpuzzle ini sangat variatif karena selain menonton kita juga diberikan soal, jadi tidak hanya menonton kita juga mendapatkan pengetahuan lebih lagi. Berdasarkan hasil penelitian Silverajah (2018: 4) Studi ini menemukan bahwa kegiatan EdPuzzle memiliki potensi yang baik dalam mengembangkan keterampilan belajar mandiri siswa dan dalam mendukung pembelajaran, Edpuzzle memberikan sumber daya tambahan untuk mempermudah pembelajaran lowachievers agar tidak ditinggalkan secara akademik, yang merupakan praktik biasa di kelas. Selain itu, berdasarkan hasil penelitian Sirri (2020:71) ditemukan bahwa siswa senang menggunakan Edpuzzle dalam pembelajaran dan hal yang harus diperhatikan dengan baik sebelum menggunakan media ini terutama dalam pembelajaran daring, meliputi sarana dan prasarana yang mendukung, kesiapan mental siswa dalam menerima pembelajaran dan tentu saja persiapan matang dari pendidik, mulai dari tahap perencanaan, pembuatan video pembelajaran, editing, dan sampai tahap evaluasi. Maka dari itu peneliti menggunakan edpuzzle untuk menunjang pembelajaran dimasa pandemi ini kepada masyarakat sekitar.

Sedangkan group whatsapp untuk berdiskusi dan setiap peneliti membuat video di edpuzzle peneliti akan mengirim link ke grup whatsapp. Jadi nanti peneliti akan

membuat group whatsapp dan edpuzzle yang berisikan video edukasi semenarik mungkin seperti penjelasan covid, cara menerapkan *social distancing* dan saya juga akan membuat video pembelajaran seperti matematika, tidak hanya menonton video mereka juga akan diberikan pertanyaan-pertanyaan melalui edpuzzle.



Gambar 1. Tampilan depan edpuzzle

Program ini akan dilaksanakan sore hari dengan tujuan agar anak-anak tidak keluar rumah untuk bermain, karena tempat les masih tutup saya akan membuka kelas diskusi melalui group whatsapp untuk mereka, jadi mereka juga bisa menanyakan pelajaran-pelajaran lainnya. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat seberapa efektif whatsapp dan edpuzzle dalam menambah pengetahuan anak dimasa pandemi ini.

2. METODE

Program KKN ini dilaksanakan di lingkungan rumah peneliti di Jalan Panjang, Kampung Baru Rt 07 Rw 03. Dengan peserta yang mengikuti pelatihan melalui daring terdiri dari 23 anak yang masih duduk di bangku Sekolah Dasar (SD) yang terdiri dari 15 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Adapun data dari nama dan jenis kelamin anak yang mengikuti kegiatan pengabdian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Daftar nama peserta pengabdian

Nama	Jenis Kelamin
Ahmad Zayin	Laki-Laki
Dewi Murni	Perempuan
Aya	Perempuan
Wafa Nabilah	Perempuan
Nabila	Perempuan
Siti Jahroh	Perempuan
Keela Amira A.	Perempuan
Wicaksono	Laki-Laki
Muhamad Azam Alfatih	Laki-Laki
Revi Jasmine Anjani	Perempuan
Sarkiah	Perempuan
Amanda Ophelia	Perempuan
Yuli hanty	Perempuan
Syaina fathatun ahmad	Perempuan
Kirana	Perempuan
Nadira Almira	Perempuan
Syifa Dewi	Perempuan
Olivia	Perempuan
Muhammad Nizam Awaludin	Laki-Laki
Daniel	Laki-Laki
Muhammad Thoriq Fathin	Laki-Laki
Fathir Adzky	Laki-Laki
Gilang	Laki-Laki

Waktu kegiatan dimulai dari tanggal 10 Juli 2020 diawali dengan permohonan izin kepada ketua RT sampai pada tanggal 19 Agustus 2020. Metode yang digunakan adalah sosialisasi dan pelatihan secara daring. Sosialisasi hanya dilakukan melalui group whatsapp RT yang sudah ada, dimulai dari perkenalan diri, memberikan pamflet mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan selama kurang lebih 2 bulan sampai memberikan video mengenai cara penggunaan edpuzzle, video ini diberikan dengan tujuan agar masyarakat mengetahui apa itu edpuzzle, bagaimana cara menggunakannya dan apa manfaat dari edpuzzle ini, selain itu video juga menjelaskan bahwa kegiatan ini dilakukan untuk menambah pengetahuan anak di masa pandemi ini.



Gambar 2. Video penjelasan program pengabdian

Pelatihan dilakukan secara online melalui group whatsapp dan edpuzzle, Adapun tahapan pengabdian ini terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

Instumen yang digunakan dalam pengabdian ini berupa google form mengenai manfaat dari penggunaan edpuzzle dan whatsapp dan menggunakan Teknik analisis data secara deskriptif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini diikuti oleh 23 anak yang masih duduk di sekolah dasar. Kegiatan ini terdiri dari tiga tahapan yaitu:

1) Tahap Perencanaan.

Tahap ini adalah tahap analisis permasalahan-permasalahan yang ada di lingkungan sekitar, dimulai dari permintaan izin kepada ketua RT untuk melaksanakan kegiatan pengabdian selama kurang dari 2 bulan dan menjelaskan apa maksud dan tujuan pengabdian ini, kemudian ketua RT memberikan izin untuk melaksanakan pengabdian ini dengan syarat tidak adanya kerumunan atau perkumpulan dengan warga jadi kegiatan ini dilakukan hanya melalui sosial media seperti whatsapp.

Kemudian setelah melakukan perizinan dilanjut dengan melakukan analisis sosial bersama ketua RT, dengan melihat permasalahan yang ada di lingkungan sekitar selama masa pandemic ini. Terlihat beberapa permasalahan yaitu, menurunnya penghasilan masyarakat dikarenakan di lingkungan rumah peneliti rata-rata bekerja sebagai wiraswasta dan untuk masyarakat yang bekerja sebagai karyawan selama 4 bulan pertama mereka

bekerja dari rumah atau WFH. Tetapi selama pandemic ini masyarakat mendapatkan bantuan sosial berupa pangan dan hal ini sedikit membantu meringankan perekonomian masyarakat sekitar, selain itu sekarang sudah diberlakukannya new normal dan masyarakat yang bekerja sudah bisa melakukan pekerjaan seperti biasa dengan tetap melakukan protokol Kesehatan. tetapi untuk anak-anak yang masih sekolah belum diizinkan untuk masuk sekolah kembali, maka anak-anak masih melakukan School From Home.

Setelah dianalisis kembali permasalahan lebih terlihat kepada anak-anak, di lingkungan peneliti tinggal terdapat kurang lebih 20 anak yang masih duduk di sekolah dasar, pada masa pandemic ini sekolah dilakukan hanya dari rumah, semua dilakukan secara daring. Tidak sedikit orang tua yang mengeluh karena sulitnya pembelajaran daring ini, pembelajaran daring pada anak SD ini sangat melibatkan orang tua, di sini orang tua juga dituntut untuk mengerti dan paham pelajaran-pelajaran yang diberikan oleh guru kepada anak mereka, selain sekolah tempat les juga masih belum diizinkan untuk dibuka kembali, sehingga anak-anak juga merasa bosan dengan sistem pembelajaran yang dilakukan pada saat ini, jadi tidak sedikit anak malah menjadi malas belajar dikarenakan tidak paham dan tidak ada yang mengajari secara langsung mengenai pelajaran tersebut, selain itu tidak sedikit anak-anak yang mengeluh bosan dengan sistem pembelajaran yang diberikan. Kebosanan itu membuat anak-anak akhirnya memutuskan untuk bermain di luar rumah, sedangkan pada saat ini masih diberlakukan PSBB dan untuk orang yang tidak memiliki kepentingan dianjurkan untuk tetap di dalam rumah. Permasalahan ini lah yang sangat terlihat di lingkungan tempat peneliti tinggal. Setelah melakukan analisis maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa permasalahan yang terlihat adalah kurangnya pemahaman anak mengenai pelajaran-pelajaran yang ada di sekolah, anak mudah bosan dan tidak adanya interaktif.

2) Tahap Pelaksanaan.

Pada tahap ini kegiatan pelatihan menggunakan media berbasis ICT, yaitu edpuzzle dan whatsapp. Setelah melakukan analisis sosial, peneliti membuat SWOT yang

berisikan kekuatan, kelemahan, peluang, ancaman serta solusi dari keempat poin tersebut. Dari situ lah terbentuk solusi “Belajar Bersama” menggunakan group whatsapp dan edpuzzle, setelah SWOT dibuat dan dikonsultasi kan tahap selanjutnya meminta izin kembali kepada ketua RT pada tanggal 19 Agustus 2020, bahwa kegiatan pelatihan anak akan mulai dilaksanakan.



Gambar 3. Foto bersama ketua RT 07

Setelah mendapatkan izi untuk memulai kegiatan pelatihan, maka selanjutnya peneliti memperkenalkan diri kepada masyarkat serta menjelaskan kepada masyarakat bahwasanya peneliti ingin melakukan kegiatan pengabdian selama kurang lebih 2 bulan sekaligus menjelaskan kegiatan apa yang akan dilaksanakan, menyebarkan pamflet dan memberkan link group whatsapp untuk group “Belajar Bersama” kepada masyarakat semua kegiatan tersebut dilakukan melalui group RT yang sudah ada



Gambar 4. Pamflet belajar Bersama

Setelah perkenalan dan menjelaskan secara singkat kepada masyarakat megenai kegiatan pengembangan ini melalui group RT, selanjutnya pelatihan dilakukan melalui group whatsapp yang telah dibuat oleh peneliti

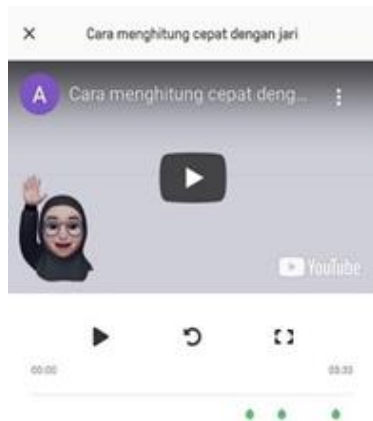
sebanyak 20 orang bergabung, 3 diantaranya menggunakan group bersamaan dengan saudara jadi total anak yang mengikuti pelatihan ada 23 orang, kemudian untuk edpuzzle terdapat 15 orang yang signup, dikarenakan ada beberapa anak yang menggunakan satu akun bersamaan dengan saudaranya.

Tahap pelatihan ini dimulai dari pemberian video pembelajaran mengenai covid-19, video diberikan melalui edpuzzle. Seperti penjelasan di pendahuluan bahwa edpuzzle ini memberikan video dan pertanyaan-pertanyaan jadi tidak hanya menonton mereka juga mengerjakan soal-soal.



Gambar 5. Tampilan video edukasi covid 19 di edpuzzle

Pada video ini, terdapat penjelasan mengenai apa itu covid, bagaimana cara mengurangi penyebaran covid, dan bagaimana cara berlindung dari covid. Di video tersebut juga diberikan 3 pertanyaan mengenai covid-19 yang sesuai dengan video tersebut. Kemudian pada hari berikut diberikan video melalui edpuzzle mengenai cara menghitung perkalian 6 sampai 8 dengan menggunakan jari, video dibuat oleh peneliti dan diupload melalui youtube peneliti. Setelah video berhasil diupload ke youtube, video ini baru bisa dimasukkan ke edpuzzle dan terdapat 3 pertanyaan di dalam video tersebut. Video dibuat se jelas mungkin dengan tujuan agar anak dapat mencernanya dengan mudah dan sesingkat mungkin dengan tujuan agar anak tidak bosan menonton video tersebut, karena kebanyakan anak mudah bosan apalagi menonton video pembelajaran, maka selain jelas dan singkat video ini juga dibuat semenarik mungkin.



Gambar 6. Tampilan video perkalian jari

Di hari-hari berikutnya diberikan lagi video melalui edpuzzle, yaitu video Implementasi Sila Ke 1 Pancasila, video ini diambil dari youtube 159 antidoclub. Dari video ini terdapat dua pertanyaan yaitu bunyi sila pertama Pancasila dan contoh sila pertama dalam kehidupan sehari-hari. Peneliti memilih materi ini karena implementasi Pancasila ini juga sering ditanyakan oleh guru SD, peneliti juga memilih video ini dikarenakan video ini sangat singkat, jelas dan menarik. Video ini memang hanya berdurasi 2:59 menit, tetapi apa yang disampaikan tepat sasaran dan sangat jelas sehingga apa yang disampaikan bisa dimengerti dengan mudah dan animasi yang disajikan sangat menarik sehingga anak senang menontonnya.



Gambar 7. Tampilan video implementasi sila 1, di edpuzzle

Kemudian juga diberikan video mengenai cara menghitung perkalian 11 dengan cepat, video ini dibuat oleh peneliti dengan durasi di youtube 6:45 menit, karena video ini terlalu lama untuk dimasukan ke

edpuzzle maka peneliti memotong video ini menjadi 5:48 menit, tetapi peneliti memberikan video full dari cara menghitung perkalian 11 ini ke group whatsapp agar anak bisa melihat sampai ahir video ini.



Gambar 8. Tampilan video perkalian 11 di edpuzzle

Selanjutnya terdapat video Bahasa Inggris mengenai angka, video ini hanya berdurasi 01:52 menit video ini diambil dari youtube Dave and Ava. Di edpuzzle untuk video ini hanya terdapat 2 pertanyaan yaitu; mengartikan angka ke dalam Bahasa Indonesia.



Gambar 9. Tampilan video *numbers in English* pada edpuzzle

Video terakhir yang disediakan peneliti di edpuzzle adalah video jenis-jenis kegiatan ekonomi di Indonesia. Video yang berdurasi 05:27 menit ini diambil dari youtube Yayan Saputra. Video ini menjelaskan kegiatan

ekonomi masyarakat khususnya masyarakat di Indonesia, video ini merupakan materi IPS kelas 5 SD dan terdapat 3 pertanyaan dari video tersebut.



Gambar 10. Gambar . tampilan edpuzzle jenis kegiatan ekonomi di Indonesia

Selain menggunakan edpuzzle, pelatihan juga dilakukan melalui whatsapp, dengan cara diskusi. Diskusi yang dilakukan mengenai pelajaran-pelajaran sekolah yang kurang dimengerti oleh anak dan ditanyakan melalui whatsapp.

Pada kasus ini, misalnya seorang anak bernama nizam menanyakan materi tentang pecahan, persen dan desimal. Nizam meminta untuk dibuatkan video mengenai materi tersebut untuk dipelajari, kemudian peneliti membuatkan video tersebut, karena nizam menanyakan melalui chat pribadi, video ini tetap di sebar ke group "Belajar Bersama" jadi semua anak bisa ikut belajar juga dari video tersebut.

Tidak hanya nizam, anak yang lainnya juga menanyakan beberapa pelajaran yang kurang dimengerti, kemudian kita mendiskusikannya melalui group. Dan ada beberapa anak yang sama seperti Nizam meminta untuk dibuatkan video pembelajaran, karena dirasa lebih mudah memahami pelajaran melalui video, ini adalah salah satu video yang dibuat oleh peneliti dan sudah diberikan kepada anak-anak.



Gambar 11. Video mengenai bilangan pecahan, persen dan desimal

3) Tahap Evaluasi

Pada tahap ini, peneliti melihat hasil akhir apakah anak-anak menggunakan edpuzzle dan menonton video yang disediakan, penggunaan edpuzzle ini dapat menambah pengetahuan anak dan membuatnya tidak bosan dengan pembelajaran yang ada sehingga anak tidak lagi keluar rumah untuk bermain. Berikut adalah foto anak yang sedang menonton video dan mengerjakan soal di edpuzzle.



Gambar 12. Fathir sedang menonton video perkalian 11

4) Tahap Refleksi

Pada tahap terakhir ini, kegiatan dilakukan dengan peserta berupa pengisian google form mengenai seluruh kegiatan yang telah berlangsung, proses ini juga dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui manfaat apa saja yang didapat oleh peserta selama kegiatan pengabdian ini berlangsung. Berikut adalah hasil angket manfaat dari pelatihan ini :

- a) Penggunaannya yang mudah membuat pengguna mudah mendapatkan informasi yang kami cari

- b) Jadi lebih mengerti sama materi yg dikasih, singkat padat dan jelas
- c) Jadi lebih mengerti pelajaran yang belum paham, apalagi di masa pandemi ini karena kegiatan belajar mengajar di lakukan secara online.
- d) Fitur yang terdapat di edpuzzle sangat membantu dalam menunjang kegiatan belajar online saya selama pandemi ini.
- e) Selain cara penggunaannya yang mudah, fitur-fitur yang ada di edpuzzle juga turut mendukung kenyamanan saat menggunakan aplikasi tersebut.
- f) Selebihnya menjawab mereka senang belajar menggunakan edpuzzle karena mendapatkan ilmu baru yang bermanfaat, dan motivasi belajar.

Hasil dari respon adalah berdasarkan 12 pertanyaan yang peneliti berikan kepada masyarakat. Pertanyaan memuat pendapat yang dirasakan oleh peserta setelah mengikuti pelatihan daring ini. Pernyataan dengan ketentuan mengisi “ya” dan “tidak” sesuai dengan kondisi asli peserta. Skor 2 untuk jawaban “ya” dan skor 1 untuk jawaban “tidak”, berikutan adalah jbaran dari pertanyaan yang diberikan :

- (1) Apakah anda mengetahui covid-19?
- (2) Apakah selama masa pandemi ini anda pernah bermain di luar rumah?
- (3) Apakah sebelumnya anda pernah menggunakan whatsapp?
- (4) Apakah sebelumnya anda pernah menggunakan edpuzzle?
- (5) Apakah anda mengikuti pelatihan menggunakan edpuzzle dan whatsapp secara online?
- (6) Setelah mengikuti pelatihan, apakah informasi yang disampaikan dapat bermanfaat?
- (7) Jika ya, sebutkan manfaat yang anda dapat
- (8) Saya antusias megikuti kegiatan belajar bersama melalui group whatsapp dan edpuzzle
- (9) Saya mendapatkan ilmu baru dari kegiatan ini
- (10) Saya merasa puas dan senang mengikuti kegiatan ini
- (11) Sistematik penyajian materi yang dibawakan baik
- (12) Penyajian materi dalam bentuk video menarik

- (13) Penyajian materi menggunakan bahasa yang baik dan mudah dimengerti

Untuk P7 sudah dijabarkan diatas yaitu manfaat yang diterima masyarakat setelah mengikuti kegiatan ini.

Tabel 2. Hasil perhitungan responden

Butir	Ya	Tidak	Total Jawaban
P1	42	2	44
P2	28	9	37
P3	44	1	45
P4	13	16	29
P5	44	1	45
P6	46	0	46
P8	46	0	46
P9	46	0	46
P10	46	0	46
P11	46	0	46
P12	46	0	46
P13	46	0	46
Total Skor			522
Rata-Rata Total Skor			43,5

Dari perhitungan tabel di atas didapatkan skor akhir 95% , maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini diterima dengan baik oleh masyarakat dan membawa kesan serta pengaruh yang baik bagi masyarakat sekitar.

4. KESIMPULAN

Edpuzzle merupakan salah satu media pembelajaran berbasis ICT yang sudah banyak digunakan oleh guru dan dosen khususnya pada masa pandemi ini, edpuzzle merupakan aplikasi yang sangat mudah diakses, penggunaannya juga cukup mudah sehingga anak bisa dengan mudah belajar menggunakan edpuzzle. Selain edpuzzle, whatsapp juga merupakan salah satu media pendukung dari kegiatan ini. Adapun manfaat yang didapat dari kegiatan pengabdian ini yaitu menambah motivasi belajar anak pada asa pandemi ini, menambah ilmu pengetahuan, dan menambah wawasan kepada masyarakat. Dilihat dari hasil pengisian kuisioner dengan hasil 95% kegiatan ini dapat dinilai efektif untuk menambah pengetahuan masyarakat khususnya pada masa pandemi Covid-19 ini dan membantu masyarakat mengurangi keluar rumah guna mencegah tersebarnya virus Covid-19 ini.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta serta seluruh aspek yang telah membantu kegiatan pengabdian ini, terutama untuk keluarga dan ketua RT 07 dalam membantu pelaksanaan kegiatan ini. Tak lupa peneliti ucapkan terimakasih untuk seluruh warga 07 yang telah mengikuti kegiatan ini sampai selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Nursamsu (2017). Pemanfaatan Media Pembelajaran ICT Sebagai Kegiatan Pembelajaran Siswa di SMP Negeri Aceh Tamiang. *Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA (JIPI)*, 1(2): 165 - 170.
- Dindin Sobiruddin (2019). Pengembangan Media ICT Berbasis Proyektor Interaktif Bagi Guru dan Siswa Raudhathul Athfal (RA). *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4:8-18.
- Amaliah (2020). Implementation Of Edpuzzle To Improve Students' Analytical Thinking Skill In Narrative Text. *Jurnal Ilmu Bahasa Inggris dan Sastra Program Studi Sastra Inggris Universitas Trunajaya*. 14:1
- Silverajah, Giita, S, V. (2018). The Use Edpuzzle to Support Low-Achiever's Development of Self-Regulated Learning and their Learning of Chemistry. *Proceedings of the 10th International Conference on Education Technology and Computers*. 18:4
- Sirri, L, E. & Lestari, P. 2020. Implementasi Edpuzzle Berbantuan Whatsapp Group Sebagai Alternatif Pembelajaran Daring Pada Era Pandemi. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*. 5(20), 67-72.
- Aula, T, M (2020). Improving Students' Listening Skill Using Edpuzzle E-Learning As A Tool. *Skripsi, Teacher Training and Education Faculty, English Education Departement, IAIN Salatiga*.

