

PEMBELAJARAN MENULIS KARYA ILMIAH BERBANTUAN EDPuzzle BAGI MAHASISWA

Yusep Ahmadi F.¹, Yesi Maylani Kartiwi²

^{1,2} Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Siliwangi, Cimahi, Indonesia
¹yusep-ahmadi-f@ikipsiliwangi.ac.id, ² yesimaylani@ikipsiliwangi.ac.id

Received: December 23, 2025; Accepted: February 3, 2026

Abstract

The purpose of this study was to describe the implementation of learning to write scientific papers assisted by Edpuzzle for students. The method used is descriptive method. The subjects of this study were 2 classes of students of the Indonesian Language and Literature Education Study Program, IKIP Siliwangi, opening 91 students. The data are the results of observations of lecturer and student activities, student response questionnaires and assessments of student scientific articles, as well as the results of interviews with students about the obstacles and difficulties in this learning. The results showed that the implementation of learning to write scientific papers assisted by Edpuzzle went well. This is shown by the results of observations of lecturer activities that were carried out 78.1% and student activities carried out 79.5% and both were categorized as well implemented. The results of the student response questionnaire also showed that 74.5% of students responded positively to this learning and the score was in the good category. Then the results of the assessment of student scientific articles also have a value above the minimum completeness criteria with a score of 75.4. Meanwhile, the obstacles faced were more technical problems such as unstable constraints.

Keywords: Learning to Write, Scientific Work, Edpuzzle

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan implementasi pembelajaran menulis karya ilmiah berbantuan Edpuzzle bagi mahasiswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Subjek penelitian ini adalah 2 kelas mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia IKIP Siliwangi berjumlah 91 mahasiswa. Data berupa hasil observasi aktivitas dosen dan mahasiswa, angket respons mahasiswa serta penilaian terhadap artikel ilmiah mahasiswa, serta hasil wawancara kepada mahasiswa tentang kendala dan kesulitan dalam pembelajaran ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menulis karya ilmiah berbantuan Edpuzzle berjalan dengan baik. Hal itu ditunjukkan oleh hasil observasi aktivitas dosen yang terlaksana 78,1 % dan aktivitas mahasiswa terlaksana 79,5 % dan keduanya masuk kategori terlaksana dengan baik. Hasil angket respons mahasiswa juga menunjukkan 74,5 % mahasiswa merespons positif pembelajaran ini dan skor tersebut masuk kategori baik. Kemudian hasil penilaian terhadap artikel ilmiah mahasiswa juga memiliki nilai di atas kriteria ketuntasan minimum dengan skor 75,4. Sementara itu, kendala yang dihadapi siswa lebih kepada kendala teknis seperti kendala sinyal yang tidak stabil.

Kata Kunci: Pembelajaran Menulis, Karya Ilmiah, Edpuzzle

How to Cite: Ahmadi F. Y. & Kartiwi, Y. M. (2026). Pembelajaran menulis karya ilmiah berbantuan edpuzzle bagi mahasiswa. *Semantik*, 15 (1), 93-108.

PENDAHULUAN

Kemampuan menulis karya ilmiah merupakan salah satu kompetensi inti yang wajib dimiliki oleh mahasiswa di perguruan tinggi. Karya ilmiah seperti laporan penelitian, artikel jurnal, dan makalah tugas akhir mencerminkan proses berpikir kritis, keterampilan akademik, serta

pemahaman mahasiswa terhadap metodologi penelitian. Namun, dalam kenyataannya banyak mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam menulis karya ilmiah secara sistematis dan sesuai dengan kaidah akademik yang berlaku.

Menurut beberapa studi sebelumnya, hambatan mahasiswa dalam menulis karya ilmiah disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain kurangnya pemahaman terhadap struktur penulisan ilmiah, keterbatasan kosakata akademik, kesulitan dalam merumuskan argumen, serta rendahnya keterampilan literasi secara umum. Dalam konteks pembelajaran tradisional, interaksi antara dosen dan mahasiswa sering kali bersifat satu arah, kurang interaktif, dan kurang memberikan umpan balik yang efektif secara real time.

Seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan, pemanfaatan media pembelajaran digital semakin diakui sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu platform digital yang mulai populer dalam pembelajaran berbasis video interaktif adalah Edpuzzle. Edpuzzle memungkinkan pengajar mengubah video pembelajaran menjadi materi interaktif dengan menyisipkan pertanyaan, catatan, kuis, dan penilaian formatif, sehingga mendorong keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses belajar.

Pembelajaran di zaman sekarang tidak hanya dilakukan secara konvensional tatap muka di kelas tanpa media berbasis ICT, namun kini pembelajaran dituntut harus selalu memanfaatkan media berbasis ICT. Apalagi di masa new normal yang belum sepenuhnya masyarakat dunia terbebas dari wabah Covid-19 perlu adanya inovasi dalam pembelajaran untuk menanggulangi masalah tersebut. Pembelajaran berbasis ICT di antaranya pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi Edpuzzle. Melalui media Edpuzzle tersebut pembelajaran dapat dilakukan tidak dengan tatap muka langsung di kelas yang terkadang membosankan, tetapi melalui video interaktif yang menyenangkan. Edpuzzle sebagai sebuah media pembelajaran dapat mewadahi dan menjembatani berbagai materi kuliah dalam pembelajaran di perguruan tinggi, dalam hal ini tentang menulis karya ilmiah.

Saat ini, tenaga pendidik termasuk dosen dituntut untuk menggunakan teknologi yang mutakhir, namun bukan sebatas memberi tugas via media sosial, tetapi perlu adanya sebuah inovasi dalam pembelajaran agar tidak hanya terbatas pembelajaran satu arah, tetapi dua arah sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Achmad, Ganiati, & Kur'aeni, 2021). Pembelajaran dengan berbagai variasi model pembelajaran dan medianya akan membuat pembelajaran menarik dan mudah, baik bagi dosen maupun mahasiswa dalam proses transfer ilmu. Hal ini disebabkan pembelajaran yang dicanangkan saat ini adalah pembelajaran bauran atau campuran yang tentunya menuntut kita sebagai dosen dan mahasiswa untuk cakap dalam memanfaatkan dan mengoperasikan berbagai aplikasi ICT untuk pembelajaran, termasuk pembelajaran menulis karya ilmiah. Pengetahuan dan keterampilan menulis karya ilmiah adalah hal penting yang harus dimiliki setiap mahasiswa, hal itu disebabkan karena mahasiswa memiliki kewajiban akademik, yaitu menulis karya ilmiah berupa artikel ilmiah, proposal penelitian, ataupun laporan hasil penelitian seperti skripsi atau artikel jurnal ilmiah.

Berkaitan dengan hal tersebut, model pembelajaran dan media pembelajaran merupakan hal penting dalam proses pembelajaran. Tanpa model pembelajaran dan media pembelajaran yang efektif, pembelajaran akan mengalami banyak masalah dan hasilnya pun akan tidak sesuai dengan capaian yang ditargetkan. Model pembelajaran dengan memanfaatkan atau berbantuan aplikasi Edpuzzle dalam penelitian ini dikembangkan dalam rangka menanggulangi masalah dan kemudian mempermudah pembelajaran serta meningkatkan

kemampuan mahasiswa dalam menulis karya ilmiah. Edpuzzle merupakan sebuah aplikasi dan media pembelajaran berbasis video interaktif yang dapat digunakan oleh semua pendidik untuk membuat pembelajaran semenarik mungkin, video yang diedit atau dimodifikasi pada Edpuzzle dapat diambil dari video buatan kita sendiri atau bisa juga diambil dari Youtube, Khan Academy dan Crash Course kemudian video dimasukkan ke dalam aplikasi Edpuzzle (Amaliah, 2020). Video yang dimodifikasi dalam Edpuzzle menjadi video interaktif. Kita sebagai guru atau dosen dapat melacak apakah muridnya menonton video yang diberikan (secara penuh atau tidak) dan seberapa paham peserta didik dengan materi yang diberikan, tampak melalui respon yang diberikan mahasiswa. Selain itu, Edpuzzle memungkinkan penggunaannya untuk mengimport video dari Youtube dan menambahkan komponen interaktif, seperti pertanyaan pilihan, pertanyaan tertutup dan pertanyaan terbuka sebagai soal untuk mengecek pemahaman peserta didik (Achmad, Ganiati, & Kur'aeni, 2021).

Penelitian dan pemanfaatan Edpuzzle dalam pembelajaran telah dilakukan oleh beberapa peneliti dan pengkaji terdahulu di antaranya dilakukan oleh Tirtanawati, Purnama, Prastiwi, Ermawati, & Fitrianiingsih (2021) yang berhasil melakukan pengabdian berupa pelatihan terhadap guru Mts Daarut Tauhid, hasilnya para guru terampil memanfaatkan aplikasi Edpuzzle dalam pembelajaran bahasa (Tirtanawati, et. al. 2021). Kemudian, penelitian dilakukan oleh Maudina yang meneliti pengembangan media pembelajaran teks cerita rakyat berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru SMA Pusri Palembang dan peserta didik kelas X IPA 3 berbasis Edpuzzle (Maudina, 2021). Selanjutnya, penelitian yang dilakukan Kurniati dkk. Penelitian tersebut meneliti Aplikasi Edpuzzle yang dimanfaatkan untuk meningkatkan literasi media digital sebagai sarana pendukung pembelajaran jarak jauh. Hal ini dirancang agar suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan hidup, sehingga kemampuan literasi digital siswa akan meningkat seiring dengan pendidikan karakter yang baik (Kurniati, et al. (2021).

Penelusuran tersebut menunjukkan belum ada yang memanfaatkan dan atau mengembangkan model pembelajaran pembelajaran menulis artikel ilmiah bagi mahasiswa berbantuan Edpuzzle. Berangkat dari hal tersebut diharapkan mahasiswa akan tertarik dan mudah dalam memahami berbagai teori-teori menulis karya ilmiah dan kemudian dapat terampil menulis karya ilmiah melalui model pembelajaran berbantuan Edpuzzle. Berangkat dari uraian di atas penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran menulis karya ilmiah berbantuan Edpuzzle bagi mahasiswa. Secara khusus penelitian ini mendeskripsikan proses pembelajaran mulai dari bagaimana aktivitas dosen dan mahasiswa, bagaimana respons mahasiswa terhadap pembelajaran menulis karya ilmiah berbantuan Edpuzzle, serta kesulitan dan kendala apa yang ada dalam pembelajaran tersebut.

Bentuk artikel ilmiah merupakan bagian dari karya tulis ilmiah. Artikel ilmiah dapat berupa artikel jurnal, artikel prosiding maupun artikel ilmiah populer. Artikel ilmiah dapat menjadi sarana penyebaran ilmu pengetahuan terutama karya ilmiah yang dipublikasikan secara luas di media daring seperti pada artikel jurnal yang berbasis OJS daring. Berikut ciri-ciri karya ilmiah termasuk artikel ilmiah menurut Ahmadi (2021). Ciri-ciri yang terkandung dalam teks karya ilmiah adalah sebagai berikut. 1. Logis, yaitu uraian keseluruhan isi harus dapat dipahami akal sehat dan tidak bertentangan dengan prinsip rasionalitas umum. 2. Sistematis, yaitu penyajian atau penyampaian isi uraian harus terusun dengan jelas, teratur atau terstruktur. 3. Objektif, yakni penyampaian tulisannya harus sesuai kenyataan yang ada, bersifat faktual, jangan merekayasa data. 4. Bahasanya baku, maksudnya bahwa karya ilmiah harus ditulis dalam ragam bahasa yang baku atau laras bahasa ilmiah yang pada dasarnya

karya ilmiah harus sedenotatif mungkin penyampaian atau harus seobjektif mungkin karya tulis ilmiah disampaikan. Bahasa dalam karya ilmiah harus senantiasa menghindari kata-kata yang konotatif atau kata-kata multitafsir.

Selain itu, pada tataran gramatika atau tata bahasa tulisan karya ilmiah harus ditulis dengan kalimat dan paragraf yang efektif. Kalimat-kalimat efektif tersebut harus selalu bersandar pada prinsip-prinsip seperti kelogisan, kepaduan, kesatuan, kelengkapan, keparalelan, dan senantiasa menghindari pleonasme. Struktur karya tulis ilmiah berupa artikel jurnal dan makalah penelitian secara umum dapat dibagi menjadi 5 bagian pokok, yaitu: Pendahuluan, Landasan Teori, Metode, Hasil-Pembahasan, dan Simpulan.

Model Pembelajaran Berbasis ICT dengan Aplikasi Edpuzzle

Model pembelajaran merupakan keseluruhan model atau segala bentuk model yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melakukan proses pembelajaran di kelas (Prastowo, 2015). Model pembelajaran atau dikenal dengan instruksional material merupakan unsur penting yang harus disediakan seorang guru atau dosen dalam melakukan pembelajaran. Sementara itu, model pembelajaran atau materi pembelajaran dapat diuraikan secara garis besar terdiri atas pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang ditentukan (Abidin, 2016).

Peningkatan kualitas model pembelajaran dan media pembelajaran harus selalu diupayakan demi tercapainya tujuan pembelajaran. Secara terperinci, jenis-jenis materi pembelajaran terdiri atas pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan, dan sikap atau nilai (Abidin, 2016). Berkaitan dengan uraian tersebut penelitian ini dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam pembelajaran menulis karya ilmiah. Edpuzzle merupakan sebuah aplikasi media pembelajaran berbasis video yang dapat digunakan oleh semua pendidik untuk membuat pembelajaran menjadi menarik. Edpuzzle memungkinkan pengguna untuk mengimport video dari Youtube dan menambahkan komponen interaktif, seperti pilihan tertutup dan pertanyaan terbuka sebagai soal untuk mengecek pemahaman peserta didik (Achmad, Ganiati, & Kur'aeni, 2021) sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya. Sejalan dengan itu, salah satu saluran yang dapat digunakan untuk mengintegrasikan pendidikan karakter ke dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa Indonesia adalah melalui model pembelajaran (Abidin, Y. (2016). Berdasarkan uraian di atas penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran menulis karya ilmiah berbantuan Edpuzzle bagi mahasiswa. Secara khusus penelitian ini mendeskripsikan proses pembelajaran mulai dari bagaimana aktivitas dosen dan mahasiswa pada saat pembelajaran, bagaimana respons mahasiswa terhadap pembelajaran menulis karya ilmiah berbantuan Edpuzzle, bagaimana hasil menulis karya ilmiah mahasiswa, serta kesulitan dan kendala apa yang ada dalam pembelajaran tersebut. Penelitian ini penting dilakukan dalam rangka memberi alternatif model dan media pembelajaran menulis karya ilmiah yang dilaksanakan secara daring dan berbasis ICT.

METODE

Metode penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif. Dalam penelitian deskriptif ini teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2008). Jenis penelitian ini digunakan sekaitan dengan karakteristiknya bahwa penelitian deskriptif kualitatif berupaya untuk mengeksplorasi dan menarik interpretasi sedalam mungkin dari sebuah peristiwa atau fenomena. Waktu pelaksanaan penelitian mulai

Maret 2022 s.d. April 2022. Melalui metode deskriptif ini akan diperoleh gambaran pelaksanaan pembelajaran menulis karya ilmiah berbantuan media Edpuzzle pada mahasiswa. Subjek penelitian ini adalah 2 kelas mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia IKIP Siliwangi berjumlah 91 orang. Teknik pengambilan data adalah dengan teknik observasi, teknik angket dan penilaian hasil tugas karya ilmiah. Observasi digunakan untuk menggambarkan pelaksanaan pembelajaran menulis karya ilmiah berbantuan aplikasi Edpuzzle. Dalam observasi tersebut digunakan instrumen lembar observasi yang meliputi pengamatan terhadap tahapan-tahapan proses pembelajaran. Dimulai dari pra pembelajaran, kegiatan awal, kegiatan ini, dan kegiatan akhir atau penutup. Observasi ini menggunakan peskoran atau penilaiannya menggunakan skala 4. Katagori: Tidak terlaksana baik = 0-40, Kurang Terlaksana Baik= 41-60, Terlaksana Baik =61-80, Terlaksana Sangat baik= 81-100.

Sementara itu, data angket digunakan untuk mendeskripsikan respons mahasiswa terhadap pelaksanaan pembelajaran menulis karya ilmiah berbantuan Edpuzzle. Untuk menjangkau respons mahasiswa terhadap pembelajaran menulis karya ilmiah ini, peneliti memanfaatkan instrumen google form. Pertanyaan angket respons mahasiswa berjumlah 12 pertanyaan dengan penilaian skala Likert 4 (modifikasi). Katagori 81-100 % adalah sangat setuju, 65-80 adalah setuju, 51-64 adalah kurang setuju, dan skor 50-0 sangat kurang setuju. Selanjutnya hasil penilaian karya ilmiah mahasiswa untuk menggambarkan salah satu ketercapaian hasil belajar digunakan lembar penilaian yang meliputi aspek, struktur karya ilmiah, tanda baca, tata bahasa, dan kesesuaian topik dan isi karya ilmiah. Adapun kendala dan kesulitan mahasiswa diambil dengan teknik wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

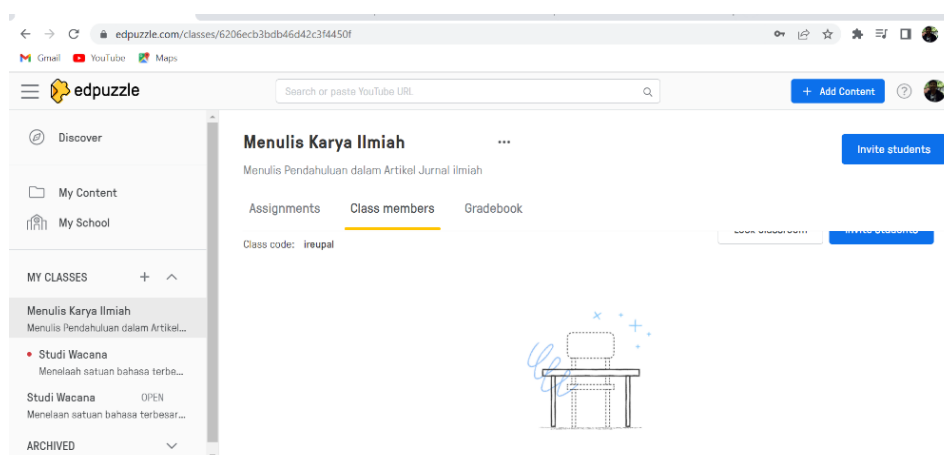
Hasil temuan pada penelitian ini didasarkan pada hasil observasi terhadap proses pembelajaran menulis karya ilmiah berbantuan Edpuzzle. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kemudian dimaknai dan selajutnya dibahas dengan penelitian-penelitian terdahulu yang relevan. Berikut data hasil observasi tersebut.

Implementasi pembelajaran menulis karya ilmiah berbantuan Edpuzzle pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia IKIP Siliwangi ini dilakukan secara daring. Hal itu disebabkan karena wabah Covid-19 belum berakhir. Hal pertama yang dilakukan dalam implementasi pembelajaran ini adalah membuat kelas di Edpuzzle, selain membuat kelas di Edpuzzle kelas yang menjadi subjek penelitian ini pun membuat kelas di aplikasi Google Classroom. Tujuan pembuatan kelas di Google Classroom adalah untuk memudahkan proses komunikasi selama pembelajaran daring ini berlangsung. Hal itu disebabkan karena Edpuzzle sebagai media pembelajaran tidak memiliki fitur komunikasi di luar materi pembelajaran, dalam konteks komunikasi kelas atau yang melibatkan interaksi antarorang banyak. Pada pertemuan pertama dosen memberi materi secara daring melalui Zoom Meet dan Google Classroom. Zoom Meet digunakan untuk interaksi langsung antara dosen dan mahasiswa terkait apa saja materi yang dibahas dan media pembelajaran apa yang akan digunakan untuk menyampaikan materi tersebut selain melalui ceramah di Zoom Meet. Hal itu sejalan dengan yang dikatakan Davey (Sirri & Lestari, 2020) bahwa tujuan dibuatnya Edpuzzle adalah untuk siswa menonton video secara individu dan hal itu mencegah mahasiswa untuk bekerja sama dan berdiskusi selama menonton video.

Pertemuan selanjutnya dosen memperkenalkan Edpuzzle dengan fitur-fitur yang dimilikinya. Penjelasan dilakukan dengan tatap maya di aplikasi Zoom Meet. Hal itu disebabkan karena pembelajaran masih bersifat daring pandemi belum selesai. Setelah itu, dosen memberi materi bab pendahuluan dalam karya ilmiah meliputi beberapa aspek meliputi: pertama uraian tentang latar belakang masalah, uraian tentang gap riset dan *state of the art*, tujuan penelitian dan urgensi penelitian. Latar belakang masalah berkaitan dengan alur logika dan alasan logis tentang sebuah penelitian itu dapat dilakukan dan relevan dilakukan peneliti. Gap riset dan *state of the art* merupakan tinjauan terhadap penelitian terdahulu yang relevan dalam rangka mencari gap atau celah penelitian yang masih mungkin dilakukan peneliti baru untuk kemudian membawa kebaruan dalam penelitiannya. Sementara itu, tujuan penelitian harus diuraikan secara jelas dalam bab pendahuluan agar arah dan fokus penelitian tidak melebar serta kebermanfaatan atau urgensi penelitian pun harus disampaikan dalam bab pendahuluan artikel ilmiah. Materi-materi tersebut disajikan dalam bentuk video yang diunggah pada aplikasi Edpuzzle. a

Dalam video tersebut materi-materi kuliah kemudian diedit sedemikian rupa hingga menjadi materi kuliah yang di dalamnya berisi kombinasi antara video materi yang bersifat teori, tambahan catatan yang bersifat penguatan materi, pertanyaan pilihan dan pertanyaan terbuka untuk menggali sejauh mana pemahaman mahasiswa terhadap materi dan sejauh mana mahasiswa dapat menjelaskan kembali materi-materi yang sudah disampaikan pada video tersebut. Selain itu, dalam video tersebut akan muncul *text box* yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa sebagai subjek untuk bertanya berkaitan dengan materi.

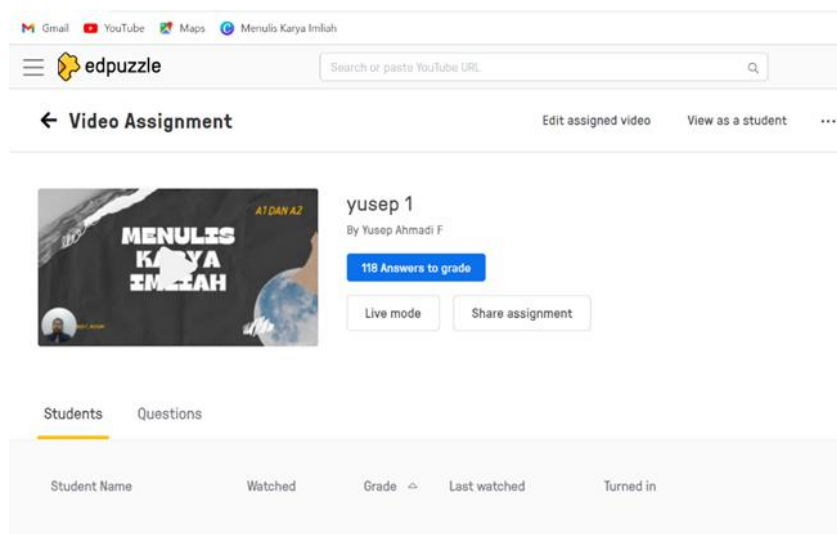
Perlu disampaikan bahwa sebelum penggunaan Aplikasi Edpuzzle ini mahasiswa telah mendapat pengetahuan awal untuk mengoperasikan Edpuzzle mulai dari membuat akun dan *log in* sebagai mahasiswa dalam pembelajaran ini.



Gambar 1. Pembuatan Kelas Menulis Karya Ilmiah pada Edpuzzle

Hal pertama yang dilakukan dosen setelah membuat akun adalah membuat classes atau kelas khusus yang ditujukan untuk materi menulis karya ilmiah. Selanjutnya dosen mengundang para mahasiswa masuk kelas tersebut. Dalam penelitian ini kelas mengimport dari kelas Google Classroom yang sebelumnya digunakan. Selain itu, pengimporan kelas dari Google

Classroom memudahkan dosen untuk melakukan proses pembelajaran. Materi dan kuis kemudian dibuat oleh dosen dalam bagian konten dengan cara mengambil video dari youtube atau drive dosen yang tersedia. Dalam hal ini peneliti telah mendesain sendiri video materi pembelajaran menulis karya ilmiah melalui media Canva yang kemudian diedit kembali agar menarik dan interaktif melalui media Edpuzzle. Dalam hal ini Edpuzzle berfungsi mengedit sekaligus mengembangkan video pembelajaran yang sudah tersedia tersebut dengan beberapa tambahan fitur, mulai dari catatan tambahan materi yang bersifat penguatan dan berbagai tanya baik bersifat pilihan maupun tanya terbuka. Hal itu bertujuan agar video bersifat interaktif tidak seperti video biasanya yang cenderung bersifat satu arah. Dengan pengeditan dan pengembangan video melalui Edpuzzle tersebut mahasiswa dapat memberikan respons terhadap proses belajar dan materi ajar yang berbasis ICT tersebut. Berikut tampilan konten Edpuzzle tentang menulis karya ilmiah bagian materi karya tulis ilmiah.



Gambar 2 Tampilan Edpuzzle dalam Pembelajaran Menulis Karya Ilmiah

Materi pembelajaran dengan cara mengedit dan mengembangkan video ini dapat dilakukan dengan tiga jenis, yakni dosen memberi pertanyaan-pertanyaan pilihan atau *multiple choice questions*, *open ended questions*, dan *note*. Catatan atau *note* dalam aplikasi ini bertujuan untuk memberi catatan atau ulasan dari dosen untuk mahasiswa agar apa yang dibaca mendapat pemahaman baru atau mahasiswa juga melalui catatan dosen tersebut dirangsang untuk kembali merekonstruksi berbagai pengetahuannya dan membentuk pengetahuan baru berdasarkan apa yang ada dalam video dan catatan dosen. Mahasiswa didorong untuk berpikir kritis atas masalah yang disajikan dalam video dan catatan.

Penugasan di Edpuzzle ini bersifat individu. Setiap mahasiswa menonton video secara individual dengan tujuan agar dosen dapat benar-benar mendapat gambaran tentang pemahaman mahasiswa terhadap materi. Kelebihan dari penugasan individu adalah mahasiswa dituntut untuk belajar mandiri terutama di masa pandemi yang pembelajarannya bersifat daring. Selain itu, mahasiswa akan lebih bertanggung jawab atas apa yang telah dikerjakannya. Namun perlu diingat pembelajaran secara individu ini pun memiliki kelemahan yakni kemampuan mahasiswa tidak teroptimalkan terutama bagi mahasiswa yang kurang percaya diri dan kurang berminat pada materi yang dibelajarkan.

Setelah mahasiswa menonton dan menanggapi berbagai catatan dan pertanyaan yang ada di video mahasiswa kembali ke ruang kelas virtual untuk berdiskusi secara tatap maya. Diskusi tatap maya ini menggunakan aplikasi Zoom Meet. Hal ini dilakukan untuk mendiskusikan pengalaman yang didapatkan setelah menonton video di Edpuzzle agar lebih interaktif. Setelah melakukan pembelajaran menulis karya ilmiah berbantuan Edpuzzle secara daring didapat data pelaksanaan melalui observasi. Observasi dilakukan terhadap aktivitas dosen dan aktivitas mahasiswa saat perkuliahan. Pelaksanaan observasi ini dilanjutkan dengan bantuan instrumen lembar observasi dosen dan mahasiswa.

Lembar observasi aktivitas dosen meliputi beberapa aspek berikut ini:

1. Pra pembelajaran yang meliputi persiapan dan pemaparan RPS
2. Kegiatan awal meliputi: Dosen mengucapkan salam, mengondisikan kelas, berdoa, mengecek kehadiran mahasiswa, dan apersepsi.
3. Kegiatan inti meliputi:
 - a. Dosen memberikan materi tentang menulis teks karya ilmiah
 - b. Dosen memberikan materi tentang penggunaan Edpuzzle pada materi menulis teks karya ilmiah
 - c. Dosen menjelaskan tentang unsur-unsur teks karya ilmiah melalui Edpuzzle
 - d. Dosen meminta mahasiswa untuk membaca dan menelaah contoh artikel karya ilmiah dari beberapa jurnal
 - e. Dosen meminta mahasiswa untuk menanggapi dan menjawab materi dan pertanyaan yang ada dalam video Edpuzzle
 - f. Dosen meminta mahasiswa untuk berdiskusi secara tatap maya di Zoom Meet berkaitan hasil penelaah mahasiswa terhadap video di Edpuzzle.
4. Kegiatan Akhir
 - a. Dosen membantu mahasiswa menyimpulkan hasil pembelajaran menulis teks karya ilmiah yang disajikan di video berbantuan Edpuzzle
 - b. Dosen memberikan informasi mengenai tindak lanjut pembelajaran pertemuan selanjutnya.
 - c. Menutup perkuliahan dengan salam

16 aktivitas dosen

Nilai: Jumlah skor pemerolehan dibagi jumlah skor maksimum x 100%

Kategori:

Tidak terlaksana baik = 0-40

Kurang Terlaksana Baik= 41-60

Terlaksana Baik =61-80

Terlaksana Sangat baik= 81-100

Hasil = $50 : 64 \times 100\% = 78,1 \%$

Berdasarkan pengolahan hasil observasi didapatkan skor 78,1. Skor tersebut ada pada kategori terlaksana baik. Hal ini dapat dikatakan aktivitas dosen selama pembelajaran menulis karya ilmiah berbantuan Edpuzzle terlaksana baik. Aktivitas dosen ini penting diobservasi dalam rangka memotret dan menilai sejauh mana dosen melaksanakan tugas-tugasnya sesuai dengan rencana dan tujuan pembelajaran menulis teks karya ilmiah berbantuan Edpuzzle tersebut.

Setelah melakukan pengamatan terhadap aktivitas dosen dilakukan juga pengamatan atau observasi terhadap aktivitas mahasiswa, berikut hasil temuannya. Dalam mengobservasi aktivitas mahasiswa digunakan lembar observasi yang memuat aspek-aspek aktivitas sebagai berikut.

1. Aktivitas Pembuka
 - a. Mahasiswa menjawab salam pembuka
 - b. Mahasiswa berdoa
2. Aktivitas inti mahasiswa dalam melaksanakan pembelajaran
 - a. Mahasiswa menyimak pemaparan materi dari dosen tentang materi menulis karya ilmiah.
 - b. Mahasiswa menyimak materi tentang penggunaan Edpuzzle sebagai media pembelajaran menulis teks karya ilmiah.
 - c. Mahasiswa menanggapi atau memberi pandangan terhadap materi karya ilmiah dan Edpuzzle.
 - d. Mahasiswa menonton video di Edpuzzle berkaitan dengan materi karya ilmiah materi artikel jurnal ilmiah.
 - e. Mahasiswa menanggapi catatan dan menjawab pertanyaan dari video Edpuzzle yang telah diberikan dosen.
 - f. Mahasiswa melaksanakan diskusi interaktif tatap muka dengan dosen dan mahasiswa melalui Zoom Meet setelah pemaparan materi dan tugas di Edpuzzle.
 - g. Mahasiswa memberi tanggapan atas pengalaman menonton video yang ada di Edpuzzle
3. Aktivitas penutup
 - a. Mahasiswa memberikan penilaian terhadap materi menulis teks karya ilmiah dari video Edpuzzle.
 - b. Menjawab salam penutup

11 aktivitas mahasiswa

Nilai: $\text{Jumlah skor pemerolehan} \div \text{jumlah skor maksimum} \times 100\%$

Kategori:

Tidak terlaksana baik = 0-40

Kurang Terlaksana Baik= 41-60

Terlaksana Baik =61-80

Terlaksana Sangat baik= 81-100

Hasil = $35 : 44 \times 100\% = 79,5 \%$

Berdasarkan pengolahan hasil observasi aktivitas mahasiswa didapatkan nilai skor 79,5. Skor tersebut ada pada kategori terlaksana baik. Hal ini dapat dikatakan aktivitas mahasiswa selama pembelajaran menulis karya ilmiah berbantuan Edpuzzle terlaksana baik. Aktivitas mahasiswa ini penting diobservasi dalam rangka memotret dan menilai sejauh mana mahasiswa beraktivitas dalam pembelajaran menulis teks karya ilmiah berbantuan Edpuzzle tersebut.

Hal selanjutnya yang diteliti dalam penelitian ini adalah respons mahasiswa terhadap pembelajaran menulis karya ilmiah berbantuan Edpuzzle. Untuk menjaring data respons tersebut digunakan instrumen angket dengan bantuan google form. Google form dibagikan

melalui WhatsApp grup kelas. Mahasiswa yang menjadi responden kelas ini berjumlah 91 mahasiswa yang berasal dari 2 kelas Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Berikut pertanyaan angket dalam menjangkar data respons mahasiswa tersebut.

Tabel 1. Pertanyaan angket respons mahasiswa terhadap pembelajaran menulis karya ilmiah berbantuan Edpuzzle

No.	Pernyataan
1	Pembelajaran menulis teks karya ilmiah berbantuan Edpuzzle adalah hal baru.
2	Pembelajaran menulis teks karya ilmiah berbantuan Edpuzzle menyenangkan.
3	Pembelajaran menulis teks karya ilmiah berbantuan Edpuzzle memudahkan menerima materi menulis karya ilmiah.
4	Aplikasi Edpuzzle mengakomodasi materi menulis karya ilmiah
5	Aplikasi Edpuzzle memberikan pengalaman menarik dalam mempelajari materi karya ilmiah.
6	Pembelajaran menulis teks karya ilmiah berbantuan Edpuzzle efektif
7	Penerapan aplikasi Edpuzzle cocok digunakan dalam pembelajaran menulis karya ilmiah
8	Pembelajaran menulis teks karya ilmiah berbantuan Edpuzzle penting
9	Pembelajaran menulis teks karya ilmiah berbantuan Edpuzzle layak digunakan/dilaksanakan
10	Pembelajaran menulis teks karya ilmiah berbantuan Edpuzzle sulit
11	Pembelajaran menulis teks karya ilmiah berbantuan Edpuzzle menyediakan waktu yang cukup
12	Pembelajaran menulis teks karya ilmiah berbantuan Edpuzzle perlu dilanjutkan

Setiap pertanyaan dinilai dengan skala 4. Skala Likert 4 ini dinilai akan dapat memberi gambaran persepsi respons mahasiswa secara objektif. Menurut Sugiyono (2008), skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian ini nilai 1 untuk sangat tidak setuju, 2 tidak setuju, 3 setuju, 4 sangat setuju. Berdasarkan angket yang disebarkan melalui Google Form kepada mahasiswa sebagai subjek penelitian, hasil data respons mahasiswa didapat sebagai berikut.

Angket yang digunakan dengan skala Likert (modifikasi) untuk mengukur persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran dengan Edpuzzle sebanyak 12 pernyataan dengan pilihan sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Responden penelitian ini mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia IKIP sebanyak 91 mahasiswa. Berikut ini hasil pengolahan datanya :

Tabel 2. Persentase Angket Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran Menulis Karya Ilmiah Berbantuan Edpuzzle

No	Pernyataan	SKOR TOTAL	SMI	Persentase
1	Pembelajaran menulis teks karya ilmiah berbantuan Edpuzzle adalah hal baru.	292	364	80,22%
2	Pembelajaran menulis teks karya ilmiah berbantuan Edpuzzle menyenangkan	276	364	75,82%
3	Pembelajaran menulis teks karya ilmiah berbantuan Edpuzzle memudahkan menerima materi menulis karya ilmiah.	282	364	77,47%
4	Aplikasi Edpuzzle mengakomodasi materi menulis karya ilmiah	276	364	75,82%
5	Aplikasi Edpuzzle memberikan pengalaman menarik dalam mempelajari materi karya ilmiah.	287	364	78,85%
6	Pembelajaran menulis teks karya ilmiah berbantuan Edpuzzle efektif	266	364	73,08%
7	Penerapan aplikasi Edpuzzle cocok digunakan dalam pembelajaran menulis karya ilmiah	270	364	74,18%
8	Pembelajaran menulis teks karya ilmiah berbantuan Edpuzzle penting	261	364	71,70%
9	Pembelajaran menulis teks karya ilmiah berbantuan Edpuzzle layak digunakan/dilaksanakan	278	364	76,37%
10	Pembelajaran menulis teks karya ilmiah berbantuan Edpuzzle sulit	226	364	62,09%
11	Pembelajaran menulis teks karya ilmiah berbantuan Edpuzzle menyediakan waktu yang cukup	268	364	73,63%
12	Pembelajaran menulis teks karya ilmiah berbantuan Edpuzzle perlu dilanjutkan	272	364	74,73%
Rata-rata Persentase				74,50% (Baik)

Berdasarkan Tabel 2, secara umum persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran menulis karya ilmiah berbantuan Edpuzzle berada pada kategori baik, dengan rata-rata persentase sebesar 74,50%. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa memberikan respons positif terhadap penerapan Edpuzzle dalam pembelajaran menulis karya ilmiah. Capaian tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media berbasis video interaktif mampu mendukung proses pembelajaran, baik dari segi pemahaman materi maupun keterlibatan mahasiswa selama kegiatan belajar berlangsung.

Ditinjau dari aspek kebaruan dan daya tarik, pernyataan bahwa pembelajaran menulis karya ilmiah berbantuan Edpuzzle merupakan hal baru memperoleh persentase tertinggi, yaitu 80,22%. Selain itu, aspek kesenangan dan pengalaman belajar yang menarik juga mendapatkan respons positif dengan persentase masing-masing 75,82% dan 78,85%. Temuan ini menunjukkan bahwa Edpuzzle mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih variatif dan tidak monoton, sehingga meningkatkan minat dan motivasi mahasiswa dalam mempelajari keterampilan menulis karya ilmiah.

Selanjutnya, dari segi efektivitas dan kemudahan pembelajaran, sebagian besar mahasiswa menilai bahwa Edpuzzle membantu mereka dalam memahami materi menulis karya ilmiah (77,47%) serta dianggap efektif (73,08%) dan layak digunakan (76,37%). Namun demikian, terdapat satu aspek yang memperoleh persentase relatif rendah, yaitu pernyataan bahwa pembelajaran menulis karya ilmiah berbantuan Edpuzzle sulit, dengan persentase 62,09%. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian mahasiswa masih mengalami kendala, tingkat kesulitan tersebut tidak dominan dan tidak mengurangi persepsi positif secara keseluruhan.

Pada aspek keberlanjutan dan kecukupan waktu, mahasiswa menilai bahwa penggunaan Edpuzzle menyediakan waktu belajar yang cukup (73,63%) dan perlu untuk dilanjutkan (74,73%). Selain itu, Edpuzzle juga dinilai penting (71,70%) dan cukup cocok diterapkan dalam pembelajaran menulis karya ilmiah (74,18%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Edpuzzle tidak hanya diterima dengan baik oleh mahasiswa, tetapi juga dipandang relevan dan berpotensi untuk digunakan secara berkelanjutan sebagai media pendukung pembelajaran menulis karya ilmiah di perguruan tinggi.

Berdasarkan hasil pengolahan data diperoleh rata-rata persentase sebesar 74,5%, nilai ini masuk dalam kriteria “Baik” artinya mahasiswa merespon positif pembelajaran menulis karya ilmiah dengan Edpuzzle karena pembelajaran dengan Edpuzzle dianggap menyenangkan, efektif serta memudahkan dalam memahami materi karya tulis ilmiah, sebanyak 74,73% responden mengharapkan pembelajaran menulis teks karya ilmiah perlu dilanjutkan. Ini berarti mahasiswa memerlukan pembelajaran yang interaktif seperti Edpuzzle agar pembelajaran tidak membosankan sehingga dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar mahasiswa. Hal ini sejalan dengan penelitian (Achmad et al., 2021; Qadriani et al., 2021; Sundi et al., 2020) yang menemukan bahwa pembelajaran dengan Edpuzzle dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan meningkatnya motivasi belajar siswa maka hasil belajar siswa dapat meningkat (Jannah et al., 2021; Palittin et al., 2019; Waritsman, 2019). Pembelajaran menulis karya ilmiah merupakan mata kuliah yang diperlukan sebagai bekal siswa untuk membuat berbagai karya ilmiah yang diperlukan baik sebelum maupun setelah menyelesaikan studi. Oleh karena itu, mata kuliah ini penting untuk dikuasai siswa sehingga dalam pembelajarannya diperlukan sebuah inovasi agar tidak membosankan namun tetap dapat dipahami oleh siswa, pembelajaran dengan Edpuzzle dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran karya tulis ilmiah.

Selanjutnya, untuk memperoleh gambaran tentang hasil belajar pada perkuliahan menulis karya ilmiah berbantuan Edpuzzle dilakukan penilaian terhadap hasil tulisan artikel ilmiah mahasiswa. Berdasarkan hasil penilaian terhadap artikel ilmiah mahasiswa yang dikerjakan setelah pembelajaran menulis karya ilmiah berbantuan Edpuzzle mahasiswa mendapat nilai rata-rata di atas kriteria ketuntasan minimum yakni nilai 75,4 sedangkan nilai ketuntasan minimum adalah 70,1. Dapat dinyatakan bahwa perkuliahan menulis karya ilmiah berjalan baik sesuai rencana pembelajaran karena dosen dan mahasiswa melakukan aktivitas dengan baik, respons mahasiswa baik dan nilai mahasiswa memenuhi nilai kriteria ketuntasan

minimum. Walaupun demikian terdapat beberapa kendala atau kesulitan yang terjadi pada pembelajaran tersebut. Berdasarkan hasil wawancara terbatas kepada beberapa mahasiswa masih merasa baru dan kaku untuk menggunakan aplikasi Edpuzzle. Bahkan beberapa di antaranya menyatakan bahwa Edpuzzle ini adalah sesuatu yang baru yang mereka gunakan sebagai media pembelajaran terutama berkaitan dengan materi karya tulis ilmiah. Selain itu, kendala teknis seperti sinyal yang kurang bagus juga menjadi kendala dalam pembelajaran ini.

Pembahasan

Penelitian ini hasilnya berjalan baik berdasarkan hasil observasi aktivitas dosen dan mahasiswa. Selain itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Edpuzzle dapat meningkatkan motivasi mahasiswa dalam belajar menulis karya ilmiah hal ini ditunjukkan dari hasil angket respons mahasiswa. Hasil positif dari penggunaan Edpuzzle dalam penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian-penelitian dan pengabdian terdahulu di antaranya adalah dari Qadriani, Hartati & Dewi (2021) tentang pemanfaatan youtube dan Edpuzzle sebagai media pembelajaran daring berbasis video interaktif. Hasil dari kegiatan abdimas tersebut adalah guru-guru dapat membuat video pembelajaran Edpuzzle, mereka merasa pelatihan ini sangat bermanfaat dan akan menerapkannya dalam pembelajaran mata pelajaran yang mereka ampu. Selanjutnya, Sundi (2021) yang meneliti efektivitas penggunaan edpuzzle dalam meningkatkan motivasi belajar pada masa pandemi covid-19. Hal yang dilakukan Sundi (2021) ini berupa pengabdian terhadap guru dan siswa, hasilnya menunjukkan 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.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan beberapa hasil pengabdian dan penelitian dari Maudina, Nurhayati, & Supriyadi (2021) dan Venkataramana, M., & Nannapaneni, S. K. (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbantuan Edppzle dapat mengakomodasi pembelajaran daring saat pandemi dan membangkitkan minat belajar saat daring. Kemudian penelitian dari Kurniati et al. (2021) mengkaji pengayaan literasi digital di MI Jam'iyatul Khair menggunakan media Edpuzzle. Hasil pengayaan tersebut berhasil meningkatkan literasi digital guru dan siswa dalam pembelajaran yang bersifat daring. Selain itu, pembelajaran *flipped classroom* berbantuan Edpuzzle dalam pembelajaran bahasa juga dinilai efektif atau berhasil. Hal itu sebagaimana penelitian Tabassum, (2020); Hidayat & Praseno (2021) yang hasilnya menunjukkan bahwa kinerja siswa meningkat pasca tes, dan mereka menunjukkan sikap positif terhadap pembelajaran bahasa berbantuan Edpuzzle tersebut. Berdasarkan uraian tersebut media Edpuzzle merupakan media pembelajaran yang baik dan efektif untuk mengakomodasi pembelajaran daring saat pandemi dan meningkatkan minat belajar murid dalam pembelajaran daring.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menulis karya ilmiah berbantuan Edpuzzle pada mahasiswa IKIP Siliwangi berjalan dengan baik. Hal itu ditunjukkan dari hasil observasi aktivitas dosen dan mahasiswa, hasil data angket dan penilaian terhadap hasil menulis karya ilmiah mahasiswa. Hasil observasi aktivitas dosen yang terlaksana 78,1 % dan aktivitas mahasiswa terlaksana 79,5 % dan keduanya masuk katagori terlaksana dengan baik. Hasil angket respons mahasiswa juga menunjukkan 74,5 %

mahasiswa merespons positif pembelajaran ini dan skor tersebut masuk katagori baik. Kemudian hasil penilaian terhadap artikel ilmiah mahasiswa juga memiliki nilai di atas kriteria ketuntasan minimum dengan skor 75,4. Sementara itu, kendala atau kesulitan dalam pembelajaran ini lebih kepada kendala teknis seperti sinyal yang tidak stabil serta beberapa mahasiswa merasa bahwa Edpuzzle ini adalah sesuatu yang baru yang mereka gunakan sebagai media pembelajaran terutama berkaitan dengan materi karya tulis ilmiah sehingga beberapa dari mereka masih kaku menggunakan Edpuzzle. Akan tetapi, secara umum mahasiswa dapat mengikuti pembelajaran ini dengan baik.

REFERENSI

- Achmad, N., Ganiati, M., & Kur'aeni, D. N. (2021). Implementasi edpuzzle dalam meningkatkan minat pembelajaran peserta didik pada era new normal. *Ujmes (Uninus Journal of Mathematics Education and Science)*, 6(2), 46-51.
- Ahmadi, F., Y. (2020). *Studi Wacana: Teori dan Penerapannya*. Bandung Barat: Nawa Utama.
- Abidin, Y. (2016). *Desain sistem pembelajaran dalam konteks kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Amaliah. (2020). Implimentation of Edpuzzle to Improve Students' analytical Thingking Skill In Narrative Text. *Prosidi:Jurnal Ilmu Bahasa dan Sastra Program Studi Bahasa Inggris Universitas Trunojaya*, 14(1), 35-44
- Depdiknas .(2006). *Pedoman Memilih dan Menyusun Model Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Hidayat, L. E., & Praseno, M. D. (2021). Improving Students' Writing Participation and Achievement in an Edpuzzle-Assisted Flipped Classroom. *EDUCAFL: Journal of Education of English as Foreign Language*, 4(1), 1-8.
- Jannah, D. M., Hidayat, M. T., Ibrahim, M., & Kasiyun, S. (2021). Pengaruh Kebiasaan Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3378–3384.
- Kurniati, G., Egilistiani, R., Wahyuni, Y., & Tisnawijaya, C. (2021). Pengayaan Literasi Digital di MI Jam'iyatul Khair: Edpuzzle sebagai Media Alternatif dalam Pembelajaran Daring. *Acitya Bhakti*, 1(2), 116-124.
- Maudina, E. I., (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak Teks Cerita Rakyat Berbasis Edpuzzle Kelas X Sma Pusri Palembang (Doctoral dissertation, Sriwijaya University).
- Palittin, I. D., Wolo, W., & Purwanty, R. (2019). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Fisika. *MAGISTRA: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 101–109. <https://doi.org/10.35724/magistra.v6i2.1801>.
- Prastowo, A (2015). *Panduan Kreatif Membuat Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sirri, E. L., & Lestari, P. (2020). Implementasi edpuzzle berbantuan whatsapp group sebagai alternatif pembelajaran daring pada era pandemi. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 5(2), 67-72.
- Sundi, V. H., Astari, T., Rosiyanti, H., & Ramadhani, A. (2021, February). Efektivitas Penggunaan Edpuzzle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Masa Pandemi Covid-19. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ* (Vol. 1, No. 1).

- Tabassum, A. (2020). Experimental Research on Using Flipped Classroom Approach in Writing Classroom Using Edpuzzle. *IJELLS*, 2(9).
- Tirtanawati, M. R., Purnama, Y. I., Prastiwi, C. H. W., Ermawati, S., & Fitriarningsih, A. (2021). Pelatihan penggunaan video interaktif pembelajaran bahasa dengan aplikasi audacity dan edpuzzle bagi guru mts. Darut tauhid, desa ngablak, bojonegoro. *Jurnal Padi (Pengabdian Masyarakat Dosen Indonesia)*, 4(1), 26-33.
- 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>
- Waritsman, A. (2019). Hubungan motivasi belajar dengan prestasi belajar matematika siswa. *Tolis Ilmiah; Jurnal Penelitian*, 1(2), 124–129.
- Venkataramana, M., & Nannapaneni, S. K. (2021). The role of Ed puzzle in online English language teaching and learning-a revolution through gamification during COVID-19 pandemic. *International Journal of Aquatic Science*, 1221-1226.

