

Penggunaan Platform Digital *Edpuzzle* untuk Memudahkan Guru Sekolah Dasar dalam Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal

Alirmansyah^{*1}, Desi Rosmalinda², Akhmad Faisal Hidayat³, Agung Yusup⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jambi, Indonesia

Email: ¹alirmansyah@unja.ac.id, ²desyros@unja.ac.id, ³akhmadfaisalhidayat@unja.ac.id, ⁴agung.yusup@unja.ac.id

Abstrak

Transformasi digital dalam pendidikan dasar menuntut guru tidak hanya menguasai teknologi, tetapi juga mampu mengintegrasikannya dengan konten pembelajaran yang kontekstual dan bermakna. Namun, pemanfaatan media digital interaktif berbasis kearifan lokal masih terbatas pada praktik pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi pedagogik dan literasi digital guru melalui pemanfaatan platform *Edpuzzle* dalam pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal Jambi di SD Negeri 80/1 Muara Bulian. Penelitian menggunakan pendekatan berbasis siklus yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi dengan melibatkan guru kelas IV dan V sebagai subjek. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan persentase capaian. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan guru dalam menyisipkan soal interaktif dari 60% menjadi 90% serta kemampuan menambahkan audio narasi dari 55% menjadi 85%. Partisipasi aktif siswa juga meningkat dari 65% menjadi 87%. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dan kearifan lokal melalui video interaktif tidak hanya meningkatkan kompetensi digital guru, tetapi juga memperkuat keterlibatan kognitif dan afektif siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, model pelatihan berbasis praktik reflektif yang diterapkan efektif dalam mendukung transformasi pembelajaran digital yang kontekstual di sekolah dasar.

Kata kunci: *Edpuzzle, Kearifan Lokal, Literasi Digital Guru, Partisipasi Siswa, Pembelajaran Interaktif.*

The Use of the Edpuzzle Digital Platform to Facilitate Elementary School Teachers in Developing Local Wisdom-Based Teaching Materials

Abstract

Digital transformation in elementary education requires teachers not only to master technology but also to integrate it with contextual and meaningful instructional content. However, the use of interactive digital media based on local wisdom remains limited in elementary school practices. This study aimed to enhance teachers' pedagogical competence and digital literacy through the use of *Edpuzzle* in developing local wisdom-based instructional materials at SD Negeri 80/1 Muara Bulian. The study employed a cyclical approach consisting of planning, action, observation, and reflection stages involving fourth and fifth grade teachers as participants. Data were collected through observation, interviews, and documentation and analyzed using percentage achievement. The findings revealed an increase in teachers' ability to insert interactive questions from 60% to 90% and to add audio narration from 55% to 85%. Students' active participation also improved from 65% to 87%. These results indicate that integrating technology with local cultural content through interactive video not only strengthens teachers' digital competence but also enhances students' cognitive and affective engagement. Therefore, the reflective practice-based training model implemented in this study is effective in supporting contextual digital learning transformation at the elementary level.

Keywords: *Edpuzzle, Interactive Learning, Local Wisdom, Student Participation, Teacher Digital Literacy.*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada abad ke-21 telah membawa perubahan signifikan dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar (Alptekin & Taneri, 2025). Transformasi ini menuntut guru untuk tidak hanya menguasai materi ajar, tetapi juga mampu mengintegrasikan teknologi secara pedagogis agar pembelajaran menjadi interaktif, kontekstual, dan bermakna (Kakogianni et al., 2025). Media pembelajaran berbasis digital

memungkinkan siswa berpartisipasi aktif melalui visualisasi, audio, dan interaksi langsung sehingga proses belajar tidak lagi bersifat satu arah (Deng et al., 2025). Pada praktiknya masih banyak guru yang menghadapi kesulitan dalam mengembangkan bahan ajar digital yang tidak hanya menarik, tetapi juga relevan dengan konteks sosial dan budaya peserta didik (Jiménez Sierra et al., 2023). Transformasi pembelajaran digital juga mendorong perubahan pendekatan pedagogis menuju model pembelajaran yang lebih fleksibel dan adaptif. Kajian sistematis tentang pembelajaran hibrida pada pendidikan dasar menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital mampu mendorong transformasi pedagogis yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik (Raihan et al., 2025). Selain itu, lingkungan pembelajaran digital yang dirancang secara interaktif juga dapat mendukung perkembangan aspek kognitif dan sosial-emosional siswa melalui aktivitas reflektif dan partisipatif dalam kelas daring (Sulaeman, 2021).

Salah satu platform digital yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan bahan ajar interaktif adalah Edpuzzle. Edpuzzle merupakan aplikasi berbasis video yang memungkinkan guru menyisipkan pertanyaan pilihan ganda, pertanyaan terbuka, catatan, maupun narasi suara ke dalam video pembelajaran (Zahara & Yuliati, 2025). Fitur tersebut mendukung pelaksanaan evaluasi formatif secara langsung sekaligus memungkinkan guru memantau tingkat keterlibatan siswa. Secara teoretis, penggunaan video interaktif sejalan dengan pendekatan konstruktivisme yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna (Beege & Ploetzner, 2025). Dengan demikian, Edpuzzle tidak hanya berfungsi sebagai media penyampai materi, tetapi juga sebagai sarana refleksi dan penguatan pemahaman (Yeganeh, 2025).

Di sisi lain, pembelajaran sekolah dasar tidak dapat dilepaskan dari konteks budaya lokal. Kearifan lokal memiliki peran penting dalam membentuk karakter, identitas, dan literasi budaya peserta didik sejak dini (Borazon & Chuang, 2023). Pembelajaran yang terintegrasi dengan budaya setempat terbukti lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan siswa (Niman, 2025). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran juga perlu mempertimbangkan dinamika sosial budaya masyarakat, karena penggunaan teknologi seperti gadget terbukti memengaruhi pola interaksi sosial, cara belajar, serta nilai-nilai budaya pada masyarakat modern (Wijaya et al., 2021). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan di sekolah dasar masih dominan bersumber dari buku teks nasional yang kurang mengakomodasi potensi budaya daerah (Jayanti & Ali Mustofa, 2023). Akibatnya, siswa kurang memperoleh pengalaman belajar yang dekat dengan lingkungan sosial dan sejarahnya sendiri (Al-Natour et al., 2022). Salah satu contoh kearifan lokal yang memiliki potensi untuk diintegrasikan dalam pembelajaran adalah tradisi Pacu Jalur di wilayah Melayu Riau yang mengandung nilai kerja sama, sportivitas, dan kepemimpinan. Nilai-nilai tersebut relevan dengan penguatan karakter dalam Profil Pelajar Pancasila serta dapat dijadikan sumber pembelajaran kontekstual bagi siswa sekolah dasar (Suroyo et al., 2023).

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji efektivitas Edpuzzle dalam pembelajaran. (Setiawati et al., 2025) menemukan bahwa penggunaan Edpuzzle mampu meningkatkan partisipasi siswa melalui video interaktif. (Wati et al., 2024) menunjukkan bahwa Edpuzzle efektif sebagai media evaluasi sekaligus sumber belajar karena fitur soal interaktifnya mendukung asesmen formatif. (Ramasany et al., 2022) membuktikan bahwa penggunaan Edpuzzle dalam pembelajaran sains dapat meningkatkan minat, keterlibatan, dan pencapaian hasil belajar siswa secara signifikan. Selain itu, (Zahara & Yuliati, 2025) mengungkapkan bahwa model multiliterasi berbantuan Edpuzzle efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar.

Keempat penelitian tersebut memiliki kelebihan dalam menunjukkan bahwa Edpuzzle mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran. Namun demikian, fokus penelitian-penelitian tersebut masih dominan pada aspek peningkatan kognitif dan partisipasi siswa semata. Kajian yang secara spesifik menggabungkan pemanfaatan Edpuzzle dengan pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal serta peningkatan kompetensi guru masih relatif terbatas.

Dengan demikian, terdapat kesenjangan penelitian antara kajian efektivitas Edpuzzle sebagai media digital dan kajian integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran sekolah dasar. Penelitian ini hadir untuk menjembatani kedua aspek tersebut dengan menganalisis bagaimana penggunaan platform Edpuzzle dapat mempermudah guru sekolah dasar dalam mengembangkan bahan ajar berbasis kearifan lokal sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan proses penggunaan Edpuzzle dalam pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal oleh guru sekolah dasar; (2) menganalisis peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan fitur Edpuzzle; dan (3) mengkaji peningkatan partisipasi siswa setelah penerapan bahan ajar berbasis video interaktif bermuatan budaya lokal.

Hasil dan pembahasan pada artikel ini akan menguraikan secara sistematis: (1) tahapan perencanaan dan pelaksanaan tindakan penggunaan Edpuzzle dalam dua siklus; (2) peningkatan kemampuan guru dalam menyisipkan soal dan audio pada video interaktif; (3) peningkatan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran; serta (4) implikasi integrasi teknologi digital dan kearifan lokal terhadap penguatan literasi budaya dan kompetensi digital guru sekolah dasar.

2. METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan kerangka Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai model pelatihan dan pendampingan guru. Pemilihan pendekatan ini didasarkan pada tujuan kegiatan yang berorientasi pada peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital secara reflektif dan berkelanjutan. Model tindakan yang digunakan mengacu pada model spiral (Kemmis et al., 2014) yang meliputi tahap perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection). Model ini dipilih karena memberikan alur kerja yang sistematis dalam membantu guru merancang, menerapkan, serta mengevaluasi penggunaan platform Edpuzzle dalam pembelajaran.

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di SD Negeri 80/1 Muara Bulian selama dua bulan. Sasaran kegiatan adalah dua orang guru kelas IV dan V yang mengampu mata pelajaran IPAS, serta 40 siswa yang terlibat dalam implementasi pembelajaran. Pemilihan lokasi dilakukan secara purposive dengan pertimbangan bahwa sekolah telah memiliki fasilitas teknologi dasar, namun pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis video, khususnya Edpuzzle, belum optimal dan belum terintegrasi dengan konten berbasis kearifan lokal.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam bentuk pelatihan dan pendampingan. Tahapan kegiatan meliputi: (1) pemaparan materi mengenai pemanfaatan Edpuzzle dalam penyusunan bahan ajar digital, (2) praktik langsung pembuatan video interaktif dengan menyisipkan soal dan menambahkan audio, (3) implementasi hasil pengembangan dalam pembelajaran melalui dua siklus tindakan, serta (4) refleksi dan evaluasi bersama untuk melihat efektivitas penggunaan media. Melalui tahapan ini, guru memperoleh pengalaman langsung dalam mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran digital secara mandiri.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi terstruktur, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengukur kemampuan guru dalam menyisipkan soal dan menambahkan audio pada platform Edpuzzle, serta untuk mengamati partisipasi aktif siswa selama pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan untuk mengetahui persepsi, kemudahan, dan kendala yang dialami guru selama proses pendampingan. Dokumentasi diperoleh dari produk bahan ajar digital yang dihasilkan serta catatan pelaksanaan kegiatan.

Instrumen observasi disusun oleh tim pengabdian dalam bentuk lembar penilaian dengan skala 1–4, yaitu: 1 (tidak terlaksana), 2 (kurang), 3 (baik), dan 4 (sangat baik). Skala ini digunakan untuk memberikan penilaian yang objektif dan terstandar terhadap keterlaksanaan setiap indikator. Instrumen pertama digunakan untuk mengukur kemampuan guru dalam menyisipkan soal pada platform Edpuzzle. Instrumen ini terdiri atas lima indikator dengan skor maksimal 20 yang mencakup ketepatan jenis soal, kesesuaian materi, integrasi kearifan lokal, serta ketepatan waktu kemunculan soal dalam video pembelajaran.

Tabel 1. Instrumen Observasi Guru Mampu Menyisipkan Soal

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1	Guru menambahkan soal pilihan ganda				
2	Guru menambahkan soal uraian				
3	Soal sesuai dengan materi				
4	Soal memuat konteks kearifan lokal				
5	Soal muncul pada waktu yang tepat dalam video				

Sumber: disusun oleh Peneliti (2025)

Instrumen kedua digunakan untuk mengukur kemampuan guru dalam menambahkan audio pada video pembelajaran. Instrumen ini terdiri atas empat indikator dengan skor maksimal 16. Penilaian difokuskan pada kejelasan audio, relevansi dengan materi, serta kemampuannya memperkuat konten berbasis kearifan lokal.

Tabel 2. Instrument Observasi Guru Mampu Menambahkan Audio

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1	Guru menambahkan audio narasi				
2	Audio terdengar jelas				
3	Audio relevan dengan materi				
4	Audio relevan materi				

Sumber: disusun oleh Peneliti (2025)

Instrumen ketiga digunakan untuk mengukur partisipasi aktif siswa selama pembelajaran berlangsung. Siswa dikategorikan aktif apabila memenuhi minimal tiga dari empat indikator yang telah ditetapkan. Pendekatan ini

digunakan untuk memastikan bahwa partisipasi tidak hanya dilihat dari satu perilaku, tetapi dari keterlibatan secara menyeluruh.

Tabel 3. Instrumen Observasi Partisipasi Aktif Siswa

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1	Menonton video sampai selesai				
2	Menjawab soal interaktif				
3	Fokus selama pembelajaran				
4	Memberikan respons atau pertanyaan				

Sumber: disusun oleh Peneliti (2025)

Data yang diperoleh dari instrumen observasi dianalisis menggunakan teknik persentase deskriptif untuk melihat peningkatan capaian pada setiap siklus. Skor mentah yang diperoleh guru maupun jumlah siswa aktif dikonversikan ke dalam bentuk persentase agar memudahkan interpretasi peningkatan antar siklus. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \tag{1}$$

Keterangan:

P = Persentase Capaian

F = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

Penelitian dinyatakan berhasil apabila setiap indikator mencapai minimal 75%. Penetapan batas keberhasilan ini didasarkan pada standar umum penelitian tindakan kelas yang menyatakan bahwa tindakan dianggap efektif apabila lebih dari tiga perempat indikator tercapai.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SD Negeri 80/1 Muara Bulian dengan melibatkan guru kelas IV dan V sebagai subjek utama. Fokus kegiatan adalah peningkatan kompetensi pedagogik dan literasi digital guru melalui pemanfaatan platform Edpuzzle dalam pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal Jambi. Materi yang dikembangkan dalam video interaktif meliputi Rumah Kajang Lako, Candi Muaro Jambi, Sang Rang Kayo Hitam, serta Seloko Hukum Adat Jambi. Keempat materi tersebut dipilih secara strategis karena memiliki nilai historis, filosofis, dan kultural yang relevan dengan lingkungan sosial peserta didik, sehingga mampu memperkuat pembelajaran kontekstual berbasis identitas lokal.

Secara konseptual, kegiatan ini berangkat dari pemahaman bahwa transformasi digital dalam pendidikan dasar tidak dapat dilepaskan dari dimensi pedagogis dan kultural. Digitalisasi pembelajaran yang bersifat teknosentris berisiko menjadikan teknologi sekadar alat presentasi, bukan instrumen pembentukan makna. Oleh karena itu, penggunaan Edpuzzle dalam kegiatan ini diposisikan sebagai medium pedagogis yang memungkinkan integrasi video, asesmen formatif, serta refleksi nilai budaya dalam satu ekosistem pembelajaran interaktif.

Tahap awal kegiatan diawali dengan observasi dan wawancara kepada kepala sekolah serta guru untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan mitra. Hasil analisis situasi menunjukkan bahwa guru telah terbiasa menggunakan teknologi presentasi seperti PowerPoint dan Canva, namun belum mengoptimalkan platform berbasis video interaktif yang memuat evaluasi otomatis dan umpan balik langsung. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara penggunaan teknologi pada level visualisasi dan pemanfaatannya sebagai perangkat pedagogis yang mendorong keterlibatan kognitif siswa. Berdasarkan temuan tersebut, tim pengabdian merancang pelatihan berbasis praktik langsung yang menekankan kemampuan menyisipkan soal interaktif, menambahkan audio narasi kontekstual, serta mengintegrasikan nilai budaya lokal ke dalam video pembelajaran.

Pelaksanaan siklus I menunjukkan bahwa proses adaptasi terhadap teknologi interaktif membutuhkan waktu dan pendampingan yang sistematis. Kemampuan guru dalam menyisipkan soal baru mencapai 60%, sedangkan kemampuan menambahkan audio narasi berada pada angka 55%. Data ini mengindikasikan bahwa literasi digital guru masih berada pada tahap operasional dan belum sepenuhnya terintegrasi dengan strategi pedagogik dan konten pembelajaran. Dalam perspektif Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK), kondisi ini menunjukkan bahwa dimensi teknologi belum sepenuhnya terhubung secara sinergis dengan pedagogi dan konten.



Gambar 1. Pelatihan Perencanaan dalam Pembuatan Edupuzzle

Partisipasi aktif siswa pada siklus I tercatat sebesar 65%, yang termasuk dalam kategori cukup namun belum memenuhi standar ketuntasan minimal 75% sebagaimana dikemukakan Kunandar (2011). Capaian ini mencerminkan fase transisi dari pola pembelajaran konvensional menuju pembelajaran interaktif berbasis digital. Siswa masih dalam tahap adaptasi terhadap format video yang disertai soal interaktif dan narasi digital.

Refleksi pada akhir siklus I menjadi dasar perbaikan pada siklus II. Pendampingan diperkuat melalui penyediaan template video, simulasi penggunaan, diskusi reflektif, serta pembimbingan teknis yang lebih intensif. Pendekatan *learning by doing* yang diterapkan pada siklus II tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis guru, tetapi juga membangun kepercayaan diri dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi.



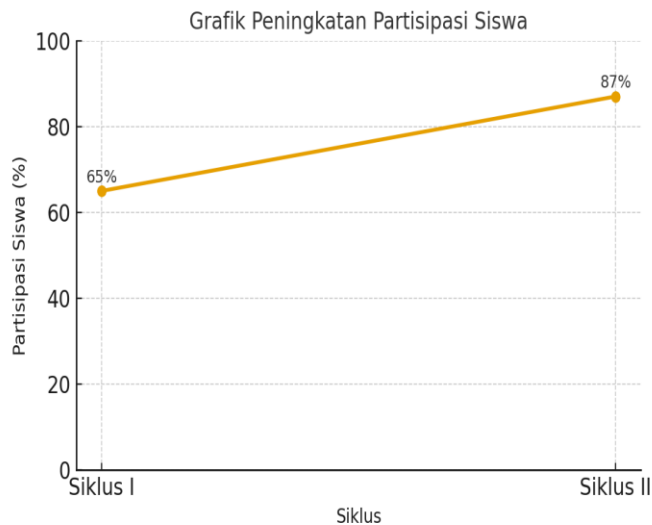
Gambar 2. Penggunaan Edupuzzle Pada Saat Proses Pembelajaran

Pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan pada seluruh aspek yang diamati. Kemampuan guru dalam menyisipkan soal meningkat menjadi 90%, sedangkan kemampuan menambahkan audio narasi mencapai 85%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa guru telah mampu menginternalisasi penggunaan teknologi ke dalam praktik pedagogik secara lebih komprehensif. Video tentang Rumah Kajang Lako dan Candi Muaro Jambi dikembangkan dengan pertanyaan analitis yang mendorong siswa memahami fungsi sosial dan nilai sejarah bangunan tersebut. Materi mengenai Sang Rang Kayo Hitam serta Seloko Hukum Adat Jambi diperkaya dengan pertanyaan reflektif yang mengaitkan nilai kepemimpinan, norma adat, serta karakter dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Partisipasi aktif siswa pada siklus II meningkat menjadi 87%, atau mengalami kenaikan sebesar 22% dari siklus sebelumnya. Peningkatan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dan budaya lokal mampu memperkuat keterlibatan kognitif dan afektif siswa secara simultan (Haerawan et al., 2024). Dalam perspektif konstruktivisme, kondisi ini menunjukkan bahwa siswa membangun pengetahuannya melalui interaksi aktif dengan materi yang kontekstual dan bermakna, bukan sekadar menerima informasi secara pasif (Precellas & Napil, 2024).

Tabel 1. Peningkatan Kemampuan Guru dan Partisipasi Siswa

Aspek	Siklus I	Siklus II
Guru mampu menyisipkan soal	60%	90%
Guru mampu menambahkan audio	55%	85%
Partisipasi aktif siswa	65%	87%



Gambar 3. Peningkatan Partisipasi Siswa

Secara analitis, peningkatan kompetensi guru dari siklus I ke siklus II menegaskan bahwa pelatihan berbasis praktik reflektif lebih efektif dibandingkan pelatihan teoritis yang bersifat satu arah. Temuan ini sejalan dengan (Zahara & Yuliati, 2025) yang menyatakan bahwa penggunaan Edpuzzle dapat meningkatkan kualitas pembelajaran melalui integrasi video dan asesmen formatif. Selain itu, peningkatan partisipasi siswa mendukung temuan (Sungkowo et al., 2024) bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal memperkuat identitas budaya sekaligus meningkatkan motivasi belajar.

Lebih jauh, hasil ini menunjukkan bahwa digitalisasi pembelajaran tidak harus mengikis nilai budaya lokal. Sebaliknya, teknologi dapat menjadi sarana revitalisasi budaya apabila dirancang dengan pendekatan pedagogis yang tepat (Orphanidou et al., 2024). Integrasi Seloko Hukum Adat Jambi dalam video interaktif, misalnya, memungkinkan siswa tidak hanya memahami teks adat secara literal, tetapi juga menginternalisasi nilai moral dan sosial yang terkandung di dalamnya.

Kegiatan ini memperkuat kerangka TPACK dengan menunjukkan bahwa penguatan literasi digital guru harus diiringi integrasi konten dan pedagogi secara simultan (Jiménez Sierra et al., 2023). Secara praktis menurut (Kennedy & Stevenson, 2023), kegiatan ini memberikan model pelatihan berbasis siklus yang dapat direplikasi dalam program pengembangan keprofesian berkelanjutan (PKB) di sekolah dasar. Temuan ini juga memiliki implikasi kebijakan pada tingkat daerah, khususnya dalam mendorong integrasi platform pembelajaran interaktif berbasis budaya lokal sebagai bagian dari penguatan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kontekstual dan berpusat pada peserta didik (Abdalla & Moussa, 2024).

Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya menghasilkan peningkatan kuantitatif pada kemampuan guru dan partisipasi siswa, tetapi juga memberikan kontribusi konseptual terhadap pengembangan model pembelajaran digital berbasis kearifan lokal. Guru tidak lagi diposisikan sebagai pengguna teknologi secara pasif, melainkan sebagai agen transformasi yang mampu merekonstruksi pembelajaran agar lebih kontekstual, reflektif, dan bermakna dalam menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa integrasi platform Edpuzzle dalam pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal efektif meningkatkan kompetensi pedagogik dan literasi digital guru sekolah dasar secara terukur dan reflektif. Peningkatan kemampuan guru dalam menyisipkan soal interaktif dan menambahkan audio narasi tidak hanya mencerminkan penguasaan teknis terhadap teknologi, tetapi juga menunjukkan terjadinya integrasi antara dimensi teknologi, pedagogi, dan konten sebagaimana ditegaskan dalam kerangka TPACK. Dengan demikian, pelatihan berbasis praktik dan refleksi terbukti lebih efektif dalam membangun kompetensi digital guru dibandingkan pendekatan yang bersifat teoritis semata.

Selain itu, integrasi materi budaya lokal seperti Rumah Kajang Lako, Candi Muaro Jambi, Sang Rang Kayo Hitam, dan Seloko Hukum Adat Jambi dalam video interaktif mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa secara signifikan. Temuan ini menegaskan bahwa digitalisasi pembelajaran tidak harus menggeser nilai-nilai budaya lokal, melainkan dapat menjadi sarana revitalisasi budaya dalam ruang kelas modern. Pembelajaran yang

mengintegrasikan teknologi dan kearifan lokal terbukti mampu memperkuat keterlibatan kognitif dan afektif peserta didik sekaligus menumbuhkan kesadaran identitas budaya.

Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan kontribusi praktis berupa model pelatihan literasi digital berbasis siklus reflektif yang dapat direplikasi dalam program pengembangan keprofesian guru, serta kontribusi teoretis berupa penguatan argumentasi bahwa integrasi teknologi dan budaya merupakan strategi pedagogis yang relevan dalam pendidikan dasar abad ke-21. Dengan demikian, guru tidak lagi diposisikan sebagai pengguna teknologi pasif, melainkan sebagai agen transformasi yang mampu merekonstruksi pembelajaran agar lebih kontekstual, interaktif, dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdalla, H., & Moussa, A. (2024). Culturally Responsive Teaching: Navigating Models and Implementing Effective Strategies. *Acta Pedagogica Asiana*, 3(2), 91–100. <https://doi.org/https://doi.org/10.53623/apga.v3i2.432>
- [2] Al-Natour, M., Al-Mashayek, F., & Alkhamra, H. A. (2022). Analyzing Reading Errors among Dyslexic Students According to the Dual-Route Model. *International Journal of Instruction*, 15(3), 137–152. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.1538>
- [3] Alptekin, Z., & Taneri, A. (2025). Technology integration in pedagogical processes: digital competence and teaching practices of primary school teachers in Turkey. *Discover Education*, 4(1), 351. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s44217-025-00646-9>
- [4] Beege, M., & Ploetzner, R. (2025). Learning from interactive video: the influence of self-explanations, navigation, and cognitive load. *Instructional Science*, 53(1), 99–199. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s11251-024-09693-5>
- [5] Borazon, E. Q., & Chuang, H.-H. (2023). Resilience in educational system: A systematic review and directions for future research. *International Journal of Educational Development*, 99, 102761. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2023.102761>
- [6] Deng, R., Yang, Y., & Shen, S. (2025). Impact of question presence and interactivity in instructional videos on student learning. *Education and Information Technologies*, 30(2), 1635–1663. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s10639-024-12862-1>
- [7] Haerawan, H., Cal, W., & Barroso, U. (2024). The Effectiveness of Interactive Videos in Increasing Student Engagement in Online Learning. *Journal of Computer Science Advancements*, 2(5), 244–258. <https://doi.org/https://doi.org/10.70177/jzca.v2i5.1322>
- [8] Jayanti, L. N., & Ali Mustofa. (2023). Cultural Content Evaluation in Indonesian Interactive English Textbook for Merdeka Curriculum. *ELite Journal : International Journal of Education, Language and Literature*, 3(2), 77–87. <https://doi.org/10.26740/elitejournal.v3n2.p77-87>
- [9] Jiménez Sierra, Á. A., Ortega Iglesias, J. M., Cabero-Almenara, J., & Palacios-Rodríguez, A. (2023). Development of the teacher's technological pedagogical content knowledge (TPACK) from the Lesson Study: A systematic review. *Frontiers in Education*, 8(February), 1078913. <https://doi.org/10.3389/educ.2023.1078913>
- [10] Kakogianni, E., Petrou, A., Kasapidis, V., Konstantinidi, N. P., Kostalias, K., & Tarali, M. (2025). Integrating Digital Tools in Education: Enhancing Interactive and Personalized Learning Experiences. *European Journal of Education and Pedagogy*, 6(6), 121–132. <https://doi.org/10.24018/ejedu.2025.6.6.31022>
- [11] Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer Singapore. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2>
- [12] Kennedy, A., & Stevenson, H. (2023). Beyond reproduction: the transformative potential of professional learning. *Professional development in education*, 49(4), 581–585. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/19415257.2023.2226971>
- [13] Niman, E. M. (2025). Embedding local culture in social studies: pathways to strengthen social-emotional learning in primary education. *In Frontiers in Education*, 10(p), 1655528. <https://doi.org/https://doi.org/10.3389/educ.2025.1655528>
- [14] Orphanidou, Y., Efthymiou, L., & Panayiotou, G. (2024). Cultural Heritage for Sustainable Education Amidst Digitalisation. *Sustainability (Switzerland)*, 16(4), 1540. <https://doi.org/10.3390/su16041540>

-
- [15] Precellas, L. B. C., & Napil, M. C. (2024). Constructivist Learning Environment, Critical Thinking Motivation, Self-Directed Learning Readiness, a Structural Equation Model on Students' Engagement. *Asian Journal of Advanced Research and Reports*, 18(11), 124–141. <https://doi.org/10.9734/ajarr/2024/v18i11781>
- [16] Raihan, P. D., Mustopa, A. U., Julistiyana, M. U. Y., & Sari, S. (2025). Optimizing Hybrid Learning in Primary Education: A Systematic Review on AI Integration and Pedagogical Transformation in Society 5.0. *Salus Cultura: Jurnal Pembangunan Manusia Dan Kebudayaan*, 5(1), 1–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.55480/saluscultura.v5i1.348>
- [17] Ramasany, V., Md Noor, N., & Mohd Zaid, N. (2022). Effects of Learning Using EDPUZZLE Interactive Video Application on Students' Interest, Engagement and Achievement in Science Subjects. *Innovative Teaching and Learning Journal*, 6(2), 59–72. <https://doi.org/10.11113/itlj.v6.111>
- [18] Setiawati, S., Yuliana, Y. G. S., & Ikhsanudin. (2025). Improving Students' Engagement in Listening Activities through Edpuzzle. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 16(1), 42–53. <https://doi.org/https://doi.org/10.31849/lectura.v16i1.23344>
- [19] Sulaeman, E. (2021). Development and Validation of Emotional Learning in Online Classroom Environment Survey. *Salus Cultura: Jurnal Pembangunan Manusia dan Kebudayaan*, 1(1), 71–79. <https://doi.org/https://doi.org/10.55480/saluscultura.v1i1.13>
- [20] Sungkowo, A., Sidabutar, H., & Kau, M. U. (2024). The Impact Of The Application Of Local Wisdom In Learning Materials On The Motivation Of Students In Elementary Schools. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kearifan Lokal (JIPKL)*, 4(2), 91–104.
- [21] Suroyo, S., Putra, B. M., Ibrahim, B., & Soriente, A. (2023). Philosophy of Pacu Jalur: Sustainable of Character Development in Pacu Jalur Values on the Pancasila Student Profile. *Salus Cultura: Jurnal Pembangunan Manusia Dan Kebudayaan*, 3(1), 37–44. <https://doi.org/https://doi.org/10.55480/saluscultura.v3i1.89>
- [22] Wati, C. A. Y., Jampel, I. N., & Suartama, I. K. (2024). Active and Fun Learning with Edpuzzle Interactive Learning Video in Elementary School. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 7(2), 250–258. <https://doi.org/10.23887/jlls.v7i2.83582>
- [23] Wijaya, M., Hakim, A. R., & Rachmawati, V. K. (2021). Penggunaan Gadget dan Perubahan Sosial Budaya pada Usia Produktif. *Salus Cultura: Jurnal Pembangunan Manusia dan Kebudayaan*, 1(1), 37–39. <https://doi.org/https://doi.org/10.55480/saluscultura.v1i1.6>
- [24] Yeganeh, L. N. (2025). *Integrating Self-Regulated Learning in Flipped Learning to Enhance Argumentative Writing with Digital Tools*. 13(2026), 171–195. <https://doi.org/10.30479/jmrels.2025.21792.2495>
- [25] Zahara, N. E., & Yuliati. (2025). Journal of English Language Teaching Using Edpuzzle interactive video to enhance listening skills. *ELT Forum: Journal of English Language Teaching*, 6(1), 334–344. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/elt.v14iSpecial%20Issue.29160>