

Sosialisasi E-Modul Interaktif pada Guru SD Negeri 20 Lubuklinggau

Dodik Mulyono^{1*}, Leo Charli², Ani Fiani³, Citra Raflesia⁴, Atika Nur Hidayati⁵

STKIP PGRI Lubuklinggau^{*1,2,3,4}, STIT Darul Fattah Bandar Lampung⁵

Email: dodikmulyono99@gmail.com

ABSTRAK

Guru di SD Negeri 20 Lubuklinggau belum pernah mendapatkan sosialisasi tentang *e-module* interaktif. Melalui *e-module* interaktif, peserta didik tidak hanya belajar uraian materi berupa teks dan gambar saja tapi siswa juga difasilitasi berupa video pembelajaran, taihan interkatif dan juga sensasi seperti mereka membaca buku dengan menerapkan konsep *flipbook*. Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk memberikan sosialisasi *emodule* interaktif. Adapun metode yang dilakukan terdiri dari 3 tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Hasil dari kegiatan ini adalah para peserta meningkatnya pengetahuan dan motivasi belajar tentang *emodule* interaktif.

KataKunci : *e-Module, Interaktif, Pembelajaran*

ABSTRACT

Teachers at SD Negeri 20 Lubuklinggau have never received socialization about interactive emodules. Through interactive e-modules, students not only learn material in the form of text and images, but students are also facilitated in the form of learning videos, interactive exercises, and also the sensation of reading a book by applying the flipbook concept. The purpose of this service is to provide interactive e-module socialization. The method used consists of 3 stages, namely the preparation stage, the implementation stage, and the evaluation stage. The result of this activity is the researchers' knowledge and motivation to learn about interactive e-modules.

Keywords: *e-Module, Interactive, Instructional*

PENDAHULUAN

E-modul merupakan kata dasar dari kata edan modul. Pengertian modul menurut Departemant Pendidikan Nasional (2008:23), Modul ialah bahan belajar yang dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum tertentu dan dikemas dalam bentuk satuan pembelajaran terkecil dan memungkinkan dipelajari secara mandiri dalam satuan waktu tertentu. Menurut Hamdani (2011:46) modul adalah alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan meteri pembelajaran, petunjuk kegiatan belajar, latihan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan bahasa yang komunikatif dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan dan dapat digunakan secara mandiri. Interaktif yang dimaksud adalah adanya integrasi berbagai

media (gambar, audio dan video) dalam satu kesatuan.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa pengabdian ini didasarkan pada permasalahan bahwa saat ini pendidikan dihadapkan dengan berbagai macam kemajuan IPTEK yang mempengaruhi perkembangan strategi pengajaran dan pembelajaran. Pesatnya perkembangan IPTEK tersebut belum mampu dioptimalisasikan oleh tenaga pendidik untuk mentransformasi kebudayaan, pengetahuan dan keterampilan pada peserta didik guna mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Sebagai contoh pada umumnya guru belum mampu mengembangkan kompetensi pedagogiknya dalam hal pemanfaatan teknologi sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran sehingga dapat menimbulkan minat dan motivasi belajar bagi peserta didik yang sesuai dengan kebutuhan saat ini yakni dengan menggunakan pendekatan berbasis IT.

Wijayanto (2014:27) Modul elektronik atau *e-modul* merupakan tampilan informasi dalam format buku yang disajikan secara elektronik dengan menggunakan koneksi internet dan dapat dibaca dengan menggunakan komputer atau alat pembaca buku elektronik. Modul elektronik mempunyai karakteristis berupa ukuran *file* yang relative kecil sehingga dapat disimpan dalam *flash disk*, mudah untuk dibawa, bisa digunakan secara *offline*, dapat dipelajari kapan dan dimana saja asalkan ada komputer/laptop. Kemudian adanya *link* yang membantu untuk menelusuri materi secara linier maupun non linier sehingga mengarahkan siswa menuju informasi tertentu. Di dalam modul elektronik juga dilengkapi animasi dan simulasi praktikum serta siswa dapat mengetahui ketuntasan belajar melalui evaluasi mandiri yang interaktif Mulyono (2021:3).

Di dalam modul elektronik juga dilengkapi animasi dan simulasi praktikum serta siswa dapat mengetahui ketuntasan belajar melalui evaluasi mandiri yang interaktif. Karakteristik modul elektronik seperti di atas perlu dimiliki oleh siswa, karena modul elektronik berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain untuk meningkatkan motivasi belajar siswa modul elektronik juga sangat mudah dibawa, modul elektronik hanya disimpan di PC atau laptop dan tidak memerlukan biaya yang sangat mahal.

Adapun kelebihan dan kekurangannya dari e-modul itu sendiri seperti yang dijelaskan oleh Mertasari (2010:56) yaitu: 1) Dibandingkan dengan modul cetak

adalah sifatnya yang interaktif memudahkan dalam navigasi, memungkinkan menampilkan/memuat gambar, audio, video dan animasi serta dilengkapi tes/kuis formatif yang memungkinkan umpan balik otomatis dengan segera. 2) Penggunaan modul web dan pembelajaran bermediaakan menjamin control mahasiswa, fleksibilitas, bebaskonteks dan juga relative bebas konvensisosial. Menurut Depdiknas (2017:22) yaitu : 1) Memerlukan biaya yang cukup besar serta memerlukan waktu yang lama dalam pengadaan atau pengembangan modul itu sendiri, 2) Membutuhkan ketekunan tinggi dari guru sebagai fasilitator untuk terus memantau proses belajar siswa.

METODE

Pengabdian pada Masyarakat dengan judul” Sosialisasi *emodule* interaktif” diselenggarakan dengan menggunakan tahap-tahap pelaksanaan seperti mengadakan kontrak kerjasama dengan SD Negeri 20 Lubuklinggau sebagai mitra, selanjutnya setelah usulan pengabdian ini diterima maka tahap berikutnya dilakukan penyebaran undangan kepada guru-guru di SD Negeri 20 Lubuklinggau yang ada selanjutnya diadakan kegiatan sosialisasi. Adapun sistem penyampaian materi dalam kegiatan sosialisasi ini adalah dengan beberapa tahapan yaitu (1) Tahap Evaluasi Awal, Pada tahap ini akan dilakukan pemberian angket yang mengguna untuk menggali informasi awal berkaitan dengan materi workshop yang akan diberikan, hal ini sebagai pijakan untuk menentukan materi-materi mana yang harus diberikan dan menjadi prioritas untuk setiap peserta kegiatan (2) Tahap Pengayaan, Pada tahap ini akan diberikan pengayaan materi yang berkaitan dengan *emodule* interaktif. Tahap pengayaan dilakukan melalui metode ceramah dan Tanya jawab. Hal ini sesuai pendapat Ikhwanuddin (2013:13) bahwa metode ini sangat efektif terutama ketika materi yang disampaikan adalah materi yang masih baru atau belum diketahui. Dalam kegiatan pengabdian ini yang akan dilaksanakan oleh Dr. Dodik Mulyono, M.Pddari program studi pendidikan matematika akan bertugas mendemonstrasikan mengenai pembuatan pembelajaran berbasis e-learning dalam bentuk e-modul. Sementara empat orang anggota yaitu Dr. Leo Charli, M.Pd. dan Citra Raflesia, M.Pd. menjelaskan materi tentang konsep pembelajaran e-modul dan Dr. Ani Fiani, M.Pd. dan Atika Nur Hidayati,

M.Pd. akan membantu menjelaskan materi pembelajaran Sekolah Dasar di era kemajuan IPTEK.; (3) Tahap kegiatan sosialisasi, Pada tahap ini metode yang digunakan demonstrasi hal ini dilakukan sebagai upaya meningkatkan pemahaman dan keterampilan terhadap materi yang telah disampaikan pada tahap pengayaan. Melalui metode ini guru-guru akan dijelaskan bagaimana merancang dan membuat *e-modul* interaktif. Selama kegiatan tersebut, peserta didampingi oleh 5 Narasumber yang dibantu 3 mahasiswa, dengan demikian terlihat peningkatan pengetahuan guru dalam membuat *e-modul* interaktif bisa diamati; (4) Tahap Pendampingan, kegiatan pendampingan dimaksudkan untuk para peserta kegiatan dalam hal ini guru SD Negeri 20 Lubuklinggau selama kegiatan dan pasca kegiatan. Hal ini dimaksudkan agar tujuan kegiatan pengabdian ini bisa berdampak tersedianya *e-modul* interaktif digital yang bisa dimanfaatkan untuk mendukung terselenggaranya *e-learning*; (5) Tahap Evaluasi Akhir, tahap evaluasi akhir dilaksanakan untuk melihat sejauh mana ketercapaian tujuan pelaksanaan pengabdian ini. Evaluasi pada bagian akhir berupa penilaian terhadap kemampuan guru dalam pemahaman tentang *e-modul* interaktif yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan Kegiatan PKM yang telah dilaksanakan tentang sosialisasi *e-modul* interaktif pada guru SD Negeri 20 Lubuklinggau, Tim PKM telah melaksanakan evaluasi kegiatan PKM tersebut dengan data sebagai berikut :

Tabel 1 Hasil Tes Kemampuan Awal

No	Indikator Penilaian	Hasil Observasi		Jumlah Peserta	Persentase
		Ya	Tidak		
1.	Kemampuan peserta dalam pengertian <i>e-modul</i>	10	10	20	50%
2.	Kemampuan guru dalam menjelaskan kelebihan dan kekurangan <i>emodule</i>	10	10	20	50%
3.	Kemampuan guru dalam menjelaskan perancangan <i>emodule</i>	10	10	20	50%

4.	Kemampuan guru dalam menjelaskan tools yang ada pada <i>emodule</i> interaktif	10	10	20	50%
5.	Kemampuan guru dalam menjelaskan informasi apa saja yang dapat di tampilkan pada <i>emodule</i> interaktif.	10	10	20	50%

Berdasarkan tabel 1 di atas menunjukkan bahwa kegiatan PKM tentang sosialisasi e-modul interaktif yang dilakukan tim pada guru SD Negeri 20 Lubuklinggau yang dihadiri oleh 20 guru sebagai peserta disimpulkan peserta belum mamahami e module interaktif.

Tabel2 : Hasil EvaluasiKegiatan PKM pada akhir kegiatan

No	IndikatorPenilaian	Hasil Observasi		JumlahPeserta	Persentase
		Ya	Tidak		
1..	Kemampuanpesertadalam pengertian e-modul	18	2	20	90%
2.	Kemampuan guru dalam menjelaskan kelebihan dan kekurangan <i>emodule</i>	18	2	20	90%
3.	Kemampuan guru dalam menjelaskan perancangan <i>emodule</i>	18	2	20	90%
4.	Kemampuan guru dalam menjelaskan tools yang ada pada <i>emodule</i> interaktif	18	2	20	90%
5.	Kemampuan guru dalam menjelaskan informasi apa saja yang dapat di tampilkan pada <i>emodule</i> interaktif.	18	2	20	90%

Berdasarkan tabel 2 di atas menunjukkan bahwa kegiatan PKM tentang sosialisasi e-modul interaktif yang dilakukan tim pada guru SD Negeri 20 Lubuklinggau yang dihadiri oleh 20 guru sebagai peserta telah sesuai dengan target yang diharapkan yakni 90 persen guru telah mampu memahami *emodule* interaktif untuk kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan terutama pada pembelajaran daring. Hasil kegiatan pengabdian pada masyarakat ini secara garis besar mencakup

komponen: jumlah peserta yang sesuai target, ketercapaian tujuan kegiatan pengabdian pada masyarakat, ketercapaian materi yang disampaikan.

SIMPULAN

Kegiatan PKM tentang sosialisasi *emodule* interaktif pada Guru SD Negeri 20 Lubuklinggau mendapatkan apresiasi dan antusias dari peserta kegiatan tersebut dikarenakan pengetahuan sosialisasi e-modul belum pernah mereka ikuti sebelumnya dan sangat diperlukan bagi guru sebagai upaya berinovasi dalam pembelajaran terutama pembelajaran daring di tengah pandemic covid 19 saat ini. Oleh karena itu Kepala SD Negeri 20 Lubuklinggau mengharapkan kegiatan ini dapat berlanjut dengan adanya kegiatan pendampingan bagi guru-guru yang belum memahami e-modul interaktif tersebut. Bagi guru-guru yang mengikuti kegiatan PKM tersebut dapat melakukan bimbingan lebih lanjut mengenai pembuatan e-modul interaktif setelah kegiatan selesai dengan menggunakan media WA. Melalui media tersebut guru-guru dapat berkomunikasi lebih lanjut tentang apa yang telah dibuat berkaitan dengan *emoduli* interaktif. Pembuatan *emodule* interaktif ini dirasakan sangat bermakna bagi guru, oleh karena itu Tim PKM dan Kepala SD Negeri 20 Lubuklinggau akan melaksanakan Kerjasama kembali untuk melaksanakan kegiatan lanjutan yakni kegiatan pendampingan bagi guru-guru untuk membuat *emodul* interaktif .

Adapun saran yang disampaikan dalam kegiatan ini adalah hendaknya kegiatan di masa mendatang lebih maksimal, hendaknya informasi pelaksanaan kegiatan lebih awal, disediakan video tutorial sebagai bahan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmi. Rol. Adhitya, Surbakti. B. AuliaNovemyDhita, Hudaidah. (2018) Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Book Maker Materi Pendidikan Karakter untuk Pembelajaran Mata Kuliah Pancasila MPK Universitas Sriwijaya, *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 27 (1), 1-10.
- Gozali, F. dan Billion Lo. 2011. "Pemanfaatan Teknologi Open Source dalam Pengembangan Proses Belajar Jarak Jauh di Perguruan Tinggi ". Makalah disajikan dalam *Seminar Nasional*

- Optimalisasi Pemanfaatan Aplikasi TIDalam Dunia Pendidikan.* Jurusan Pendidikan Teknik Informasika. Singaraja. 20 September 2011.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar Mengajar.* Bandung: Pustaka Setia.
- Hidayatullah, M. S., & Rakhmawati, L. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar di SMK N 1 Sampang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1), 83–88.
- Ihsan, M., N. (2014). *Proses Belajar Mengajar.* Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ikhsanudin, Arief, 2013. *Historia Masa Lampau selalu Actual.* Diakses 3 Desember 2018 <http://historia.id.budaya.articles>.
- Muhammad Hartoto, et al. (2021). Pengembangan modul pembelajaran atletik berbantuan QR code. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 2(1), 51–60. [https://doi.org/https://doi.org/10.25299/es:ijope.2021.vol2\(1\).6567](https://doi.org/https://doi.org/10.25299/es:ijope.2021.vol2(1).6567)
- Pelet, j.-E. (2014). *E-learning 2.1 Techniques and Web Application in Higher Education.* USA: IGI Global.
- Suandi, D., Mulyono, D., & Darsi, H. (2021). Pengembangan Modul Teknik Dasar Pencak Silat Berbantuan Quick Responce Code di SMA Negeri Selangit. *Educative Sportive*, 2(01), 27-35. <https://doi.org/10.33258/edusport.v2i01.1598>
- Wijayanto, & Saifuddin Zuhri, M. (2014). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Book Maker Dengan Model Project Based Learning Untuk Mengembangkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Prosiding Mathematics and Sciences Forum*, 625–628.
- D Mulyono, D Friansah, Y Asmara (2021). [Workshop Pembuatan E-Modul Interaktif Pada MGMP Sejarah Kota Lubuklinggau.](#) *Maslahah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2021.