

Workshop Pembuatan E-Modul Interaktif Bagi Guru di Pondok Pesantren Mazro'illah Lubuklinggau

Dodik Mulyono¹, As Elly S²
Universitas PGRI Silampari^{1, 2}
dodikmulyono99@gmail.com

ABSTRAK

Guru di MTs Mazro'illah belum pernah mendapatkan workshop tentang pembuatan e-modul. *Workshop* tersebut diberikan kepada guru di MTs Mazro'illah Lubuklinggau sebagai upaya meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran dikelas terutama pembelajaran di masa Pasca Pandemi Covid-19 saat ini. Adapun pelaksanaan PKM ini direncanakan akan dilaksanakan di Lingkungan MTs Mazro'illah Lubuklinggau. Pengabdian tersebut didasarkan dengan melihat kondisi saat ini pendidikan dihadapkan dengan berbagai macam kemajuan IPTEK yang mempengaruhi perkembangan strategi pembelajaran. Melalui *e-modul* tersebut diharapkan dapat membantu siswa memahami materi yang telah dipelajari disekolah dengan membukanya lagi dirumah. Sistem penyampaian materi dalam kegiatan workshop ini adalah dengan menggunakan metode ceramah yang dikombinasikan dengan metode demonstrasi dan latihan. Selanjutnya di akhir kegiatan diberikan evaluasi kepada guru yang mengikuti kegiatan tersebut untuk melihat indikator keberhasilan guru dalam membuat *e-modul* interaktif sesuai dengan materi pembelajaran di kelas masing-masing.

Kata Kunci : Inovasi Pembelajaran

ABSTRACT

Teachers at MTs Mazro'illah have never had a workshop on making e-modules. The workshop was given to teachers at MTs Mazro'illah Lubuklinggau as an effort to improve the quality and quality of learning in class, especially learning during the current Post-Covid-19 Pandemic period. The implementation of this PKM is planned to be carried out in the MTs Mazro'illah Lubuklinggau environment. This dedication is based on looking at the current condition of education faced with various kinds of science and technology advances that affect the development of learning strategies. Through the e-module, it is hoped that it can help students understand the material they have learned at school by opening it again at home. Therefore a workshop is needed for teachers at MTs to develop learning resources that support e-learning in the form of e-modules. The system for delivering material in this workshop is to use the lecture method combined with demonstration and training methods. Then at the end of the activity an evaluation was given to the teachers who took part in the activity to see indicators of the teacher's success in making interactive e-modules according to the learning material in their respective classes.

Keywords: Learning Innovation, e-Module

Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang semakin canggih, membuktikan bahwa dunia sudah memasuki era revolusi industri 4.0. Era ini menekankan pada pola digital *economy*, *artificial intelligence*, *big data*, *robotic*, dan lain sebagainya atau biasa yang dikenal dengan fenomena *disruptive innovation*. Menghadapi fenomena ini, pengajaran khususnya di lingkungan sekolah dituntut untuk berubah termasuk dalam proses pembelajaran di kelas, yang mana proses pembelajaran di kelas saat ini dituntut pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala MTs Mazro'illah Lubuklinggau diperoleh informasi bahwa masih banyak guru khususnya di lingkungan MTs Mazro'illah yang melaksanakan pembelajaran di kelas masih menggunakan pembelajaran bisa yaitu dengan metode ceramah dan penugasan dengan memanfaatkan buku-buku pelajaran yang ada dan terbatas. Dalam hal ini siswa hanya menyalin/atau mencatat materi dan tugas dari buku.

Modul yang ada saat ini sebagian besar dibuat dalam bentuk cetak. Menurut Herawati & Muhtadi (2018), modul dalam bentuk cetak cenderung monoton dan kurang diminati mahasiswa. Sehingga permasalahan yang peneliti temui selama mengampu perkuliahan dua tahun sebelumnya yaitu rendahnya hasil belajar mahasiswa. Dari analisis hasil ujian tengah semester di MTs Mazro'illah, sebagian besar siswanya gagal dalam menjawab soal-soal yang menuntut keterampilan berpikir kritis. Menurut (Sidiq, R., 2020) salah satu cara agar modul dapat lebih diminati mahasiswa adalah dengan menciptakan modul dalam bentuk elektronik yang dapat dijadikan suatu produk interaktif karena dapat disisipi produk lain seperti gambar, animasi, audio, maupun video, selain itu dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat terutama mahasiswa sudah tidak asing lagi dengan penggunaan laptop dan HP.

Melihat hal tersebut artinya perlunya dilakukan pengabdian pada masyarakat yang 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 guru 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 seperti menggunakan *e-learning*. Adapun *e-learning* dalam PPM ini adalah dalam bentuk penggunaan *e-modul* interaktif.

Modul elektronik atau *e-modul* merupakan tampilan informasi dalam format buku yang disajikan secara elektronik dengan menggunakan *hard disk*, *disket*, CD, atau *flashdisk* dan dapat dibaca dengan menggunakan komputer atau alat pembaca buku elektronik (Wijayanto, 2014). Modul elektronik mempunyai karakteristik berupa ukuran *file* yang relatif kecil sehingga dapat disimpan dalam *flashdisk*, 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. 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.

E-module interaktif tersebut memiliki keunggulan yang sifatnya yang interaktif, memudahkan dalam navigasi, dan menampilkan gambar, audio, video animasi serta dilengkapi tes/kuis yang memberikan efek timbal balik secara otomatis (Juilando & Hardeli, 2019). Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sidiq dan Najuah (2020) bahwa *E-modul interaktif* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas maka akan dilakukan pengabdian pada masyarakat berupa *workshop* pembuatan *e-modul* interaktif pada guru di MTs Mazro'illah Lubuklinggau.

Adapun kelebihan dan kekurangan 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 bermedia akan menjamin kontrol mahasiswa, fleksibilitas, bebas konteks dan juga relative bebas konvensi sosial. 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 "Workshop Pembuatan *e-modul* interaktif Bagi Guru MTs Mazro'illah Lubuklinggau" diselenggarakan dengan menggunakan tahap-tahap pelaksanaan seperti mengadakan kontrak kerjasama dengan MTs Mazro'illah sebagai mitra, selanjutnya setelah usulan pengabdian ini diterima maka tahap berikutnya akan dilakukan penyebaran undangan kepada guru-guru yang ada di MTs Mazro'illah Lubuklinggau yang selanjutnya akan diadakan kegiatan *workshop*. Adapun sistem penyampaian materi dalam kegiatan *workshop* ini adalah dengan beberapa tahapan yaitu (1) Tahap Evaluasi Awal, Pada tahap ini akan dilakukan pemberian angket yang menggunakan 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 *workshop* (2) Tahap Pengayaan, Pada tahap ini akan diberikan

pengayaan materi yang berkaitan dengan aplikasi *Flipp Pdf Profesional* dan Pemanfaatan aplikasi tersebut untuk pembuatan e-modul interkatif. 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 ketua yaitu Dr. Dodik Mulyono, M.Pd dari program studi pendidikan matematika akan bertugas mendemonstrasikan mengenai pembuatan pembelajaran berbasis e-learning dalam bentuk e-modul. Sementara anggotanya yaitu As Elly S, M.Pd. dari prodi Pendidikan Matematika akan menjelaskan materi tentang konsep pembelajaran e-modul dan tiga orang mahasiswa dari prodi pendidikan matematika akan membantu proses penginstalan aplikasi.; (3) Tahap Pelatihan/*Workshop*, Pada tahap pelatihan/*workshop* 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 dipandu dalam merancang dan membuat *e-modul* interaktif. Selama kegiatan workshop, peserta didampingi oleh 3 Narasumber yang dibantu 3 mahasiswa, dengan demikian terlihat progress keterampilan guru dalam membuat e-modul interaktif bisa diamati; (4) Tahap Pendampingan, kegiatan pendampingan dimaksudkan untuk para peserta pelatihan dalam hal ini guru dilingkungan MTs Mazro'illah selama pelatihan dan pasca pelatihan. 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 menghasilkan *e-modul* interaktif yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran di kelas masing-masing.

Hasil Dan Pembahasan

Berdasarkan Kegiatan PKM yang telah dilaksanakan selama 2 hari tentang pembuatan e-modul interaktif pada guru MTs Mazro'illah Lubuklinggau, Tim PKM telah melaksanakan evaluasi kegiatan PKM tersebut dengan data sebagai berikut :

Tabel 1 Hasil Evaluasi Kegiatan PKM Pada Petemuan Pertama

No	Indikator Penilaian	Hasil Observasi		Jumlah Peserta	Persentase
		Ya	Tidak		
1..	Kemampuan peserta dalam membuat materi pelajaran yang akan dijadikan buku digital atau e-modul	17	10	27	74%
2.	Kemampuan guru dalam menyajikan gambar, video, animasi pendukung pembelajaran	17	10	27	74%
4.	Kemampuan guru dalam melakukan Konversi materi pelajaran dalam format PDF	17	10	27	74%
5.	Kemampuan guru dalam meniInstall aplikasi Flipbook Profesional di PC/Laptop	17	10	27	74%
6.	Kemampuan guru Ikuti langkah-lxangkah pada Kvisoft untuk mengkonversi materi pelajaran menjadi buku digital atau e-modul.	17	10	27	74%

Berdasarkan tabel 1 di atas menunjukkan bahwa kegiatan PKM tentang pembuatan e-modul interaktif yang dilakukan tim pada guru MTs Mazro'illah Lubuklinggau yang dihadiri oleh 27 guru sebagai peserta belum sesuai dengan target yang diharapkan dikarenakan pada pertemuan pertama kegiatan PKM tersebut ada 7 orang guru yang tidak membawa laptop.

Tabel 2 : Hasil Evaluasi Kegiatan PKM Pada Pertemuan kedua

No	Indikator Penilaian	Hasil Observasi		Jumlah Peserta	Persentase
		Ya	Tidak		
1..	Kemampuan peserta dalam membuat materi pelajaran yang akan dijadikan buku digital atau e-modul	25	2	20	90%
2.	Kemampuan guru dalam menyajikan gambar, video, animasi pendukung pembelajaran	25	2	20	90%
4.	Kemampuan guru dalam	25	2	20	90%

	melakukan Konversi materi pelajaran dalam format PDF				
5.	Kemampuan guru dalam meniInstall aplikasi Flipbook Profesional di PC/Laptop	25	0	20	100%
6.	Kemampuan guru Ikuti langkah-langkah pada Kvisoft untuk mengkonversi materi pelajaran menjadi buku digital atau e-modul.	25	2	20	90%

Berdasarkan tabel 2 di atas menunjukkan bahwa kegiatan PKM tentang pembuatan e-modul interaktif yang dilakukan tim pada guru MTs Mazro'Illah Lubuklinggau yang dihadiri oleh 27 guru sebagai peserta telah sesuai dengan target yang diharapkan yakni > 80 persen guru telah mampu mengaplikasikan e-modul 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.

Pembahasan

Kegiatan PKM tentang pembuatan e-modul interaktif pada Guru MTs Mazro'Illah Lubuklinggau mendapatkan apresiasi dan antusias dari peserta tersebut dikarenakan keterampilan pembuatan e-modul belum pernah mereka ikuti sebelumnya dan sangat diperlukan bagi guru sejarah sebagai upaya berinovasi dalam pembelajaran terutama pembelajaran daring di pasca pandemic covid 19 saat ini. Oleh karena itu kepala MTs Mazro'Illah Lubuklinggau mengharapkan kegiatan ini dapat berlanjut dengan adanya kegiatan pendampingan bagi guru-guru sejarah yang belum memahami pembuatan 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 e-modul interaktif pada pelajaran sejarah. Pembuatan e-modul interaktif ini dirasakan sangat bermakna bagi guru di MTs Mazro'Illah, oleh karena itu Tim PKM dan Kepala MTs Mazro'Illah Lubuklinggau akan melaksanakan Kerjasama kembali untuk melaksanakan kegiatan lanjutan yakni kegiatan pendampingan bagi guru-guru sejarah untuk membuat e-modul 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. Aulia Novemy Dhita, 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>.
- Pelet, j.-E. (2014). *E-learning 2.1 Techniques and Web Application in Higher Education*. USA: IGI Global.
- 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.