

Artikel Info			
Received: 10 Januari 2021	Revised: 01 Februari 2021	Accepted: 12 Februari 2021	Published: 28 Februari 2021

Workshop Pembuatan E-Modul Interaktif Pada MGMP Sejarah Kota Lubuklinggau

Dodik Mulyono^{1*}, Drajat Friansah², Yeni Asmara³

STKIP PGRI Lubuklinggau^{*1, 2, 3}

^{*1}email: dodikmulyono99@gmail.com

²email: dfriansah49@gmail.com

³yeni.stkip@gmail.com

Abstract: Teachers in schools in general have never received training on e-learning using e-modules. Through e-learning, students not only listen to material descriptions from educators but also actively observe, perform, demonstrate, and so on. Teaching materials can be virtualized in various formats so that they are more interesting and more dynamic so that they can motivate students to go further in the learning process. One form of utilization of e-learning is to use interactive e-modules. The purpose of this service is to provide workshops so that teachers can make interactive emodules well. The method used is through 3 (three) stages, namely the preparation stage, the implementation stage and the evaluation stage. The results of this activity are that the participants consist of the achievement of the objectives of community service activities, namely: the achievement of the material delivered, and the teacher's motivation seems to increase to learn to make interactive emodules.

Keywords: Learning Innovation, e-Module

Abstrak: Guru disekolah pada umumnya belum pernah mendapatkan pelatihan tentang pembelajaran e-learning menggunakan e-modul. Melalui e-learning, peserta didik tidak hanya mendengarkan uraian materi dari pendidik saja tetapi juga aktif mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan sebagainya. Materi bahan ajar dapat divirtualisasikan dalam berbagai format sehingga lebih menarik dan lebih dinamis sehingga mampu memotivasi peserta didik untuk lebih jauh dalam proses pembelajaran. Adapun salah satu bentuk pemanfaatan e-learning adalah dengan menggunakan e-modul interaktif. Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk memberikan workshop agar guru dapat membuat emodule interaktif dengan baik. Adapun metode yang dilakukan adalah melalui 3 (tiga) tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Hasil dari kegiatan ini adalah para peserta yang terdiri dari ketercapaian tujuan kegiatan pengabdian pada masyarakat yaitu: ketercapaian materi yang disampaikan, serta motivasi guru terlihat meningkat untuk belajar membuat emodule interaktif.

Kata Kunci : Inovasi Pembelajaran,

A. Pendahuluan

Bentuk perkembangan teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah menggunakan *e-learning*. *E-learning* merupakan inovasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, tidak hanya dalam penyampaian materi pembelajaran tetapi juga perubahan dalam kemampuan berbagai kompetensi peserta didik. Melalui *e-learning*, peserta didik tidak hanya mendengarkan uraian materi dari pendidik saja tetapi juga aktif mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan sebagainya. Materi bahan ajar dapat divirtualisasikan dalam berbagai format sehingga lebih menarik dan lebih dinamis sehingga mampu memotivasi peserta didik untuk lebih jauh dalam proses pembelajaran.

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 seperti menggunakan *e-learning*.

E-learning merupakan inovasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, tidak hanya dalam penyampaian materi pembelajaran tetapi juga perubahan dalam kemampuan berbagai kompetensi peserta didik. *E-learning* adalah teknologi informasi dan komunikasi untuk mengaktifkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun (Dahiya, 2012:56). Adapun *e-learning* dalam PKM ini dalam bentuk

penggunaan e-modul interaktif.

E-modul merupakan kata dasar dari kata e - dan 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.

Wijayanto (2014:27) 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. 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.

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.

B. Metode Pelaksanaan

Pengabdian pada Masyarakat dengan judul” Workshop Pembuatan *e-modul* interaktif pada MGMP Sejarah kota Lubuklinggau” diselenggarakan dengan menggunakan tahap-tahap pelaksanaan seperti mengadakan kontrak kerjasama dengan MGMP Sejarah kota Lubuklinggau sebagai mitra, selanjutnya jika usulan pengabdian ini diterima maka tahap berikutnya akan dilakukan penyebaran undangan kepada guru-guru Sejarah yang ada di sekolah diwilayah Kota 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 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 workshop’ (2) Tahap Pengayaan, Pada tahap ini akan diberikan pengayaan materi yang berkaitan dengan aplikasi Kvisoft FlipMaker dan Pemanfaatan aplikasi tersebut untuk pembuatan e-modul interkatif. Tahap pengayaan dilakaukan 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 dua orang anggota yaitu Drajat Friansah, M.Pd. dari prodi Pendidikan Matematika akan menjelaskan materi tentang konsep pembelajaran e-modul dan Yeni Asmara, M.Pd dari prodi pendidikan Sejarah akan membantu menjelaskan materi pembelajaran Sejarah di era kemajuan IPTEK.; (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 yang tergabung dalam MGMP Sejarah Kota Lubuklinggau 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.

C. Hasil Yang Tercapai

Berdasarkan Kegiatan PKM yang telah dilaksanakan selama 2 hari tentang pembuatan e-modul interaktif pada guru MGMP Sejarah Kota Lubuklinggau di SMA

Negeri 5 Lubuklinggau, Tim PKM telah melaksanakan evaluasi kegiatan PKM tersebut dengan data sebagai berikut :

Tabel 1 Hasil Evaluasi Kegiatan PKM Pada Pertemuan 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	9	6	15	60%
2.	Kemampuan guru dalam menyajikan gambar, video, animasi pendukung pembelajaran	9	6	15	60%
4.	Kemampuan guru dalam melakukan Konversi materi pelajaran dalam format PDF	9	6	15	60%
5.	Kemampuan guru dalam meniInstall aplikasi Kvisoft Flipbook Maker di PC/Laptop	9	6	15	60%
6.	Kemampuan guru Ikuti langkah-langkah pada Kvisoft untuk mengkonversi materi pelajaran menjadi buku digital atau e-modul.	9	6	15	60%

Berdasarkan tabel 1 di atas menunjukkan bahwa kegiatan PKM tentang pembuatan e-modul interaktif yang dilakukan tim pada guru MGMP Sejarah kota Lubuklinggau yang dihadiri oleh 15 guru sebagai peserta belum sesuai dengan target yang diharapkan dikarenakan pada pertemuan pertama kegiatan PKM tersebut ada 6 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	13	2	15	86.6%
2.	Kemampuan guru dalam menyajikan gambar, video, animasi pendukung pembelajaran	13	2	15	86,6%
4.	Kemampuan guru dalam melakukan Konversi materi pelajaran dalam format PDF	13	2	15	86.6%
5.	Kemampuan guru dalam meniInstall aplikasi Kvisoft Flipbook Maker di PC/Laptop	15	15	15	100%
6.	Kemampuan guru Ikuti langkah-langkah pada Kvisoft untuk mengkonversi materi pelajaran menjadi buku digital atau e-modul.	13	2	15	86.6%

Berdasarkan tabel 2 di atas menunjukkan bahwa kegiatan PKM tentang pembuatan e-modul interaktif yang dilakukan tim pada guru MGMP Sejarah kota Lubuklinggau yang dihadiri oleh 15 guru sebagai peserta telah sesuai dengan target yang diharapkan yakni 86 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.

D. Simpulan Dan Saran

Kegiatan PKM tentang pembuatan e-modul interaktif pada Guru MGMP Sejarah Kota Lubuklinggau mendapatkan apresiasi dan antusias dari peserta MGMP 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 tengah pandemic covid 19 saat ini. Oleh karena itu ketua MGMP Sejarah Kota 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 sejarah terutama yang tergabung dalam MGMP, oleh karena itu Tim PKM dan ketua MGMP Sejarah kota 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.

E. Daftar Pustaka

- Asmi. Rol. Adhitya, Surbakti. B. Aulia Novemy Dhita, Hudaaidah. (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.