

## SOSIALISASI PEMBUATAN E-MODUL BAGI GURU-GURU DI SMA SWASTA PERSIAPAN STABAT

**Haryati<sup>1)</sup>, Riskyka<sup>2)</sup>, Yusrah<sup>3)</sup>, Zulham Siregar<sup>4)</sup>**  
STKIP Al Maksu Langkat, Stabat, Indonesia  
Aharyati237@gmail.com

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk membantu guru-guru dalam meningkatkan kompetensi dan digital skill sebagai upaya penerapan digitalisasi pembelajaran. Langkah-langkah dalam metode kegiatan ini dilakukan adalah dengan cara 1) melakukan sosialisasi dan digitalisasi pembelajaran, 2) penyusunan aplikasi e-modul berbasis komputer, 3) implementasi produk e-modul dalam pembelajaran. Hasil kegiatan ini terlihat bahwa adanya peningkatan yang cukup signifikan. penerapan media e-modul yang akan digunakan oleh guru-guru di SMA Swasta Persiapan Stabat sangat membantu siswa dalam belajar kapanpun dan dimana pun. Hasil akhir menunjukkan sebagai produk akhir dari pembuatan media e-modul yaitu produk media e-modul dan Implementasi media e-modul pada pembelajaran. Guru-guru dapat mengimplementasikan produk e-modul yang telah dibuat pada tahap sebelumnya dan direalisasikan dalam kegiatan pembelajaran.

**Kata kunci:** Sosialisasi, E-Modul, Guru SMA

### ABSTRACT

*The purpose of this research is to assist teachers in improving their competence and digital skills as an effort to implement digitalization of learning. The steps in this activity method are: 1) socializing and digitizing learning, 2) compiling computer-based e-module applications, 3) implementing e-module products in learning. The results of this activity show that there is a significant increase. the application of e-module media that will be used by teachers in Stabat Preparatory Private High School is very helpful for students in learning anytime and anywhere. The final results show that as the final product of making e-module media, namely e-module media products and implementation of e-module media in learning. Teachers can implement e-module products that have been made in the previous stage and are realized in learning activities.*

**Keywords:** Socialization, E-Modul, High School Teacher

### 1. PENDAHULUAN

Di dunia pendidikan, digitalisasi akan mendatangkan kemajuan yang sangat cepat, yakni munculnya beragam sumber belajar dan merebaknya media massa, khususnya internet dan media elektronik sebagai sumber ilmu dan pusat pendidikan. Dampaknya adalah guru/pendidik bukan satu-satunya sumber ilmu pengetahuan. Hasilnya, para siswa bisa menguasai pengetahuan yang belum dikuasai oleh guru. Oleh karena itu, tidak

mengherankan pada era digital ini, wibawa guru khususnya dan orang tua pada umumnya di mata siswa merosot.

Kemajuan di bidang teknologi informasi dan komunikasi memungkinkan rentang jarak antar pendidik dan peserta saling berkomunikasi melalui berbagai jejaring sosial. Komunikasi semacam ini tentu tidak terjadi pada 10 atau 20 tahun lalu. Perkembangan yang sedemikian pesat ini merubah arah pendidikan yang dulu hanya sebatas “education” menjadi “Edutainment”. Kedua pendekatan ini secara esensial tidaklah merubah hakikat proses kegiatan belajar mengajar di kelas namun dalam sisi yang lain terdapat perbedaan dalam perencanaan, strategi, teknik dan metode pengajarannya.

Perkembangan teknologi saat ini secara langsung menuntut perkembangan di bidang lainnya. Salah satu bidang yang terkena dampak positif dari perkembangan teknologi adalah bidang Pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaannya bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran (Budiman, 2017). Salah satu cara yang dapat dilakukan sebagai tuntutan perkembangan teknologi dalam bidang Pendidikan adalah mengubah sistem pembelajaran konvensional penuh dengan sistem pembelajaran yang lebih efektif dan efisien dengan dukungan sarana dan prasarana yang memadai (Aji & Suhartanto, 2015).

Sebagai seorang professional, guru diharapkan untuk menggunakan karya inovatif dalam pembelajaran. Karya inovatif dapat berupa bahan ajar dan media pembelajaran yang memiliki nilai inovasi untuk pembelajaran di sekolah. Karya inovatif ini dapat diperoleh dari sumber-sumber seperti Internet dan toko perlengkapan sekolah. Karya inovatif juga dapat dibuat oleh guru itu sendiri. Pembuatan karya inovatif oleh guru bisa menjadi poin dan termasuk salah satu persyaratan untuk dapat mengajukan kenaikan pangkat dan jabatan fungsional guru (Kemendiknas, 2010).

Berdasarkan teknologi yang digunakan, bahan ajar dapat dikelompokkan menjadi empat kategori. Yang pertama, bahan cetak (printed) seperti handout, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, leaflet, wallchart, foto/gambar, model/maket. Yang kedua, bahan ajar dengar (audio) seperti kaset, radio, piringan hitam, dan compact disk audio. Yang ketiga, bahan ajar pandang dengar (audio visual) seperti video compact disk, film. Dan yang ke empat, bahan ajar multimedia interaktif (interactive teaching material) seperti CAI (Computer Assisted Instruction), compact disk (CD) multimedia pembelajaran interaktif, dan bahan ajar berbasis web (web based learning materials).

Salah satu media yang efektif, efisien, dan mengutamakan kemandirian siswa adalah media eModul (Fausiah & T, 2015). Modul merupakan suatu cara pengorganisasian materi pelajaran yang memperhatikan fungsi pendidikan (Parmin & Peniati, 2012; Adiputra, Sugihartini, Wahyuni, & Sunarya, 2014). Artinya, melalui modul suatu pembelajaran diharapkan mampu membawa peserta didik pada kompetensi dasar yang diharapkan (Adiputra, Sugihartini, Wahyuni, & Sunarya, 2014).

*E-modul* merupakan kata dasar dari kata edan modul. Pengertian modul menurut Departemant Pendidikan Nasional (2008), 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. E-Modul merupakan merupakan salah satu jenis bahan ajar yang berbentuk file aplikasi, bisa diakses di smartphome, komputer, laptop atau notebook dan dapat mengurangi biaya pendidikan karena tidak perlu adanya percetakan modul. Terdapat sejumlah alasan, mengapa guru perlu untuk mengembangkan bahan ajar, yakni antara

lain; ketersediaan bahan sesuai tuntutan kurikulum, karakteristik sasaran, dan tuntutan pemecahan masalah belajar.

Wijayanto (2014) 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).

Penelitian (Kucirkova et al., 2020) juga menemukan bahwa konsep 'komunitas praktik' penting untuk memandu perkembangan studi masa depan. Bahan ajar membantu siswa merekam kuis-kuis pembelajaran dan menuntun siswa dalam pelaksanaan praktik pembelajaran. Pengembangan bahan ajar harus memperhatikan tuntutan kurikulum, artinya bahan belajar yang akan kita kembangkan harus sesuai dengan kurikulum. Pada kurikulum tingkat satuan pendidikan, standar kompetensi lulusan telah ditetapkan oleh pemerintah, namun bagaimana untuk mencapainya dan apa bahan ajar yang digunakan diserahkan sepenuhnya kepada para pendidik sebagai tenaga profesional.

Adapun kelebihan dan kekurangannya e-modul itu sendiri seperti yang dijelaskan oleh Mertasari (2010) 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, bebaskan konteks dan juga relative bebas konvensional. Menurut Depdiknas (2017) 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.

## II. METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian ini dilakukan pada tanggal 27 Agustus – 27 November 2020 di SMA Persiapan Swasta Persiapan Stabat. Peserta sosialisasi ini adalah guru – guru SMA Swasta Persiapan Stabat. Tahapan sosialisasi ini diawali dengan penjelasan modul sebagai pendamping buku ajar yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Kemudian dikenalkan tentang e-Modul sebagai inovasi dalam pembelajaran yang dapat memberikan ide inovatif bagi guru dalam meningkatkan produktifitas untuk membuat karya. Setelah itu dilanjutkan dengan pengenalan tentang aplikasi yang digunakan untuk membuat e-Modul. Kemudian e-Modul yang telah dibuat oleh guru akan diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Adapun langkah-langkah kegiatan pembuatan E-Modul di SMA Persiapan Stabat sebagai berikut :

### 1. Sosialisasi Pelatihan Pembuatan E-Modul

Kegiatan ini diawali dengan sosialisasi tentang Pentingnya Pembuatan E-modul kemudian dilanjutkan dengan pemberian materi tentang modul. Materi yang diberikan mencakup tentang modul sebagai pendamping buku ajar, guru inovatif, pengenalan e-Modul, cara pembuatan e-Modul. Setelah pemberian materi, peserta

diminta untuk melakukan analisis kebutuhan terkait materi ajar yang perlu ditambahkan dan belum ada di buku siswa. Analisis ini diperlukan untuk mengetahui hal-hal apa saja yang nanti akan dimasukkan dalam e-Modul yang nanti dikembangkan pada masing-masing guru sesuai dengan kebutuhannya. Pada akhir kegiatan diharapkan peserta memahami bagaimana membuat eModul yang nantinya akan dibuat dalam tahap pendampingan.

2. Pendampingan Pembuatan E-Modul

Memberikan pengulangan tahapan pembuatan e-Modul. Kemudian secara bertahap mendampingi peserta dalam pembuatan e-Modul sesuai dengan analisis kebutuhan masing-masing peserta sampai e-Modul tiap peserta sampai siap untuk diimplementasikan.

3. Implementasi E-Modul

E-Modul yang telah dibuat oleh guru akan diimplementasikan atau diujicobakan dalam pembelajaran masing-masing guru pengampu. Pada saat implementasi e-Modul ini akan didampingi oleh tim pengabdian untuk melihat keterlaksanaan pembelajaran menggunakan hasil produk tersebut. Kegiatan ini akan didokumentasikan dalam bentuk rekaman video. Akhir pembelajaran, tim pengabdian dan guru mengevaluasi bersama-sama terhadap bagaimana penggunaan eModul dalam proses pembelajaran.

4. Evaluasi dan refleksi

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap pelaksanaan pembuatan dan implementasi e-Modul. Pada kegiatan ini juga dilaksanakan refleksi terhadap seluruh kegiatan yang telah dilaksanakan. Refleksi diawali dengan pengisian angket, tanya jawab, dan diskusi dengan guru sebagai bahan pertimbangan atau rekomendasi pada kegiatan selanjutnya.



Foto kegiatan sosialisasi E-Modul

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan tujuannya untuk membantu mitra dalam meningkatkan kompetensi dan digital skill guru, maka hasil sosialisasi ini adalah pembuatan media e-modul yang dilaksanakan di SMA Swasta Persiapan Stabat. Tim dosen memberikan arahan pembuatan media e-modul. Kegiatan ini diikuti oleh guru-guru SMA Swasta Persiapan Stabat. Kegiatan sosialisasi yang dilakukan bertujuan untuk memberikan pemahaman terkait materi pengembangan bahan ajar media berbasis komputer. Lebih lanjut berdasarkan fakta lapangan kondisi pembelajaran yang terjadi masih menggunakan buku tanpa ada media pendukung yang mampu memvisualisasikan materi secara utuh. Kepada

guru-guru yang terlibat, melalui sosialisasi ini diharapkan guru-guru memiliki pemahaman dan kompetensi dalam mengajar menggunakan media berbasis teknologi yaitu dengan menggunakan media e-modul. Kepala sekolah juga diharapkan menjadi fasilitator dan motivator sehingga guru-guru memahami dan mau mengimplementasikan media e-modul dalam pembelajaran. Sehingga berdampak pada kemampuan guru terutama kemampuan menggunakan dan memproduksi media berbasis teknologi.

Berdasarkan hasil sosialisai yang sudah dilakukan oleh tim pengabdian, manfaat yang dirasakan oleh guru-guru yaitu 1) guru-guru memiliki pengalaman baru terkait media berbasis teknologi bebrbentuk e-modul yang selama ini belum dikenal bahkan sama sekali belum diterapkan dalam pembelajaran, 2) guru-guru memiliki keterampilan baru terutama dalam mendesain media digital yang berbasis teknologi, 3) keterampilan guru dalam mengimplementasikan teknologi semakin meningkat, dan 4) inovasi baru dalam media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk menyusun materi dengan mengintegrasikan teknologi.

Pendampingan Pembuatan Media E-Modul selanjutnya dari tindak lanjut sosialisasi adalah melakukan pendampingan dalam pembuatan e-modul. Selama proses pembuatan media e-modul guru-guru mendapat bimbingan/pendampingan secara maksimal. Tim pendampingan terdiri atas 3 orang Dosen, yang bertugas mendampingi dan mengarahkan langkah-langkah dalam membuat media e-modul. Guru-guru merancang media sesuai dengan materi pada kelas yang diajarkan. Kegiatan pendampingan yang dilakukan oleh tim pengabdian dijadwalkan sesuai dengan kesepakatan antara pihak sekolah dan tim pengabdian.

Produk e-modul yang sudah dihasilkan merupakan media yang berisi materi sesuai dengan kurikulum yang digunakan di SMA Swasta Persiapan Stabat. Media juga berisi konsep materi yang diintegrasikan dengan multimedia yang bersifat interaktif. Dikatakan interaktif karena media berisi teks, suara, animasi, maupun video. Hal ini sejalan dengan Pendapat Mishra (Mishra & Sharma, 2005) mendefinisikan multimedia interaktif adalah penyampaian informasi menggunakan teks, gambar, suara, animasi, dan video yang terorganisasi dalam suatu program. Interaktif selanjutnya dari media e-modul yang dihasilkan juga dapat diintegrasikan dengan link yang bisa diakses dengan media internet. Link yang dituju dapat diintegrasikan dengan alamat url atau situs tertentu sebagai tambahan khasanah materi agar semakin luas. Produk e-modul yang dihasilkan oleh guru kelas XI MIA 1 berisi materi Sistem Pencernaan Manusia. Secara keseluruhan materi yang terdapat dalam media e-modul berisi penjelasan tentang Sistem Pencernaan Manusia dan contoh peristiwa terjadinya sistem pencernaan pada manusia. Lebih lanjut produk e-modul yang sudah dihasilkan oleh guru kelas XI MIA 1 ditunjang oleh multimedia yang berisi video terkait materi.

Bisa disimpulkan bahwa adanya peningkatan yang cukup signifikan. Berdasarkan penelitian sebelumnya, pengembangan soft skill melalui pembelajaran baru dianggap sangat penting dan baru diterapkan kepada mahasiswa namun belum ada penerapan langsung pada guru-guru di setiap sekolah serta belum adanya penerapan media yang digunakan. Pada penelitian ini, pengembangan soft skill melalui pembelajaran sudah setingkat lebih jauh karena dalam penerapannya sudah menggunakan produk yaitu media e-modul yang akan digunakan oleh guru-guru di SMA Swasta Persiapan Stabat.

#### **IV. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil pelatihan dan pendampingan yang sudah dicapai, maka kesimpulan dari pengabdian ini sebagai berikut: Hasil secara umum dari kegiatan



pelatihan dan pendampingan yang dilakukan di SMA Swasta Persiapan Stabat berlangsung dengan baik dan maksimal. Kegiatan pelatihan menunjukkan hasil yang baik di mana guru-guru antusias mengikuti kegiatan dari awal sampai akhir. Lebih lanjut hasil pelatihan yang dilakukan oleh tim menunjukkan respon positif dari guru-guru dengan dibuktikan produk e-modul yang dihasilkan oleh guru-guru. Tim pendampingan terdiri atas 3 orang Dosen yang bertugas mendampingi dan mengarahkan langkah-langkah dalam membuat e-modul. Guru-guru merancang media sesuai dengan materi pada kelas yang diajarkan. Kegiatan pendampingan yang dilakukan oleh tim pengabdian dijadwalkan sesuai dengan kesepakatan antara pihak sekolah dan tim pengabdian. Produk e-modul yang sudah dihasilkan oleh guru-guru berupa materi sistem pencernaan manusia.

## V. SARAN

Bagi guru-guru yang telah mengikuti sosialisasi tersebut diharapkan membuat dan mengembangkan kemampuan menciptakan bahan ajar berupa e-modul yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan sehingga proses pembelajaran akan berjalan baik seperti yang diharapkan. Karena dengan adanya sosialisai pembuatan e-modul bagi Guru ini siswa bisa belajar dimana saja dan kapan saja hanya dengan menggunakan android yang bisa mengakses internet dengan mudah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, I Nyoman Sudartayasa, Nyoman Sugihartini, Dessy Seri Wahyuni, and I Made Gede Sunarya. "Instalasi Sistem Operasi Jaringan Berbasis GUI Dan Text" Untuk Siswa Kelas X Teknik Komputer Dan Jaringan SMK Negeri 3 Singaraja." Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI) 3, no. 1 (2014).
- Aji, Mochamat Bayu, and Ari Suhartanto. "Rancang Bangun Sistem Pakar Kerusakan Sepeda Motor Honda Supra Sebagai Media Penunjang Pembelajaran Studi Kasus : SMK Negeri 1 Geger - Kab. Madiun." Semnasteknomedia Online 3, no. 1 (2015).
- Kemendiknas. 2010. Pedoman Kegiatan Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) Dan Angka Kreditnya. Jakarta: Dirjen Manajemen Pendidikan dasar dan Menengah.
- Kucirkova, N., Evertsen-Stanghelle, C., Studsrød, I., Jensen, I. B., & Størksen, I. (2020). Lessons for child-computer interaction studies following the research challenges during the Covid-19 pandemic. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 26, 100203. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2020.100203>
- Mulyono, D Friansah, Y Asmara(2021). Workshop Pembuatan E-Modul Interaktif Pada MGMP Sejarah Kota Lubuklinggau. *Maslahah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2021.
- 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.