

---

## PELATIHAN PEMBUATAN E-MODUL DI SMP MUHAMMADIYAH 1 SEKAMPUNG UDIK

| **Diterima:** Juni 2021 |

| **Direview:** Juli 2021 |

| **Disetujui:** Agustus 2021 |

**\*Dwi Rahmawati<sup>1</sup>, Rahmad Bustanul Anwar<sup>2</sup>, Arif Hidayat<sup>3</sup>, Umi Hartati<sup>4</sup>**

Universitas Muhammadiyah Metro<sup>1, 2, 3, 4</sup>

\*E-mail: [dwirahmawati1083@gmail.com](mailto:dwirahmawati1083@gmail.com)

### ABSTRAK

Wabah Covid 19 telah menyebabkan perubahan diberbagai sektor salah satunya pendidikan. Hal ini menuntut sekolah khususnya guru harus dapat mempersiapkan diri untuk melaksanakan pembelajaran secara daring. Guru harus memiliki kreativitas dalam mengembangkan dan menggunakan bahan pembelajaran berbasis ICT salah satunya adalah *E-Modul*. Mitra dalam kegiatan ini adalah SMP Muhammadiyah Sekampung Udik. Permasalahan yang dialami kelompok mitra adalah guru memerlukan pengetahuan dan keterampilan dalam membuat *E-Modul*. Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat *E-Modul*. Metode dalam program ini diawali dengan pelatihan terkait pembuatan *E-Modul*. melalui kegiatan *In House Training*, selanjutnya dilakukan pendampingan dalam mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh guru dalam pelatihan. Peserta dalam kegiatan ini adalah seluruh guru di SMP Muhammadiyah 1 Sekampung Udik. Hasil program ini adalah mitra yaitu kelompok guru memiliki pengetahuan dan ketrampilan yang baik dalam pembuatan *E-Modul* serta penggunaannya dalam pembelajaran pada platform RubelMu.

**Kata kunci:** E-Modul, Pandemi Covid 19, Pelatihan.

### ABSTRACT

*The Covid 19 outbreak has caused hange in various sector, one of whihch is education. This requires schools, sepesially teachers, to be able to prepare themselves to carry out online learning. Teachers must have creativity in developing and using ICT based learning materials, one of which is e-modul. Parners in this activity are SMP Muhammadiyah Sekampung Udik. The problem experienced by partner is that teachers need knowledge and skills in making eomodul. The method in this program begins with training related to e-moduls through in House Training activities, further assistance is provided in applying the knowledge gained by the teacher in training. Participants in this activity were all teachers at SMP Muhammdiyah 1 Sekampung Udik. The result of this program are partners, namely groups of teachers who have good knowledge and skills in making e-modul and using them in learning on the RubelMu platform.*

**Keywords:** e-modul, Covid 19 Pandemic, Training.

### PENDAHULUAN

Tahun 2019 Pandemi Covid 19 telah melanda berbagai Negara, salah satunya Indonesia. Penyebaran covid 19 yang makin hari makin bertambah berdampak pada berbagai aspek diantaranya bidang pendidikan. Pemerintah terus berupaya untuk mengatasi penyebaran covid 19. Dalam pendidikan, pemerintah telah menerapkan kebijakan terkait pembelajaran disekolah dilakukan secara daring. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran melalui jaringan internet yang aksesibilitas, fleksibilitas dan memungkinkan

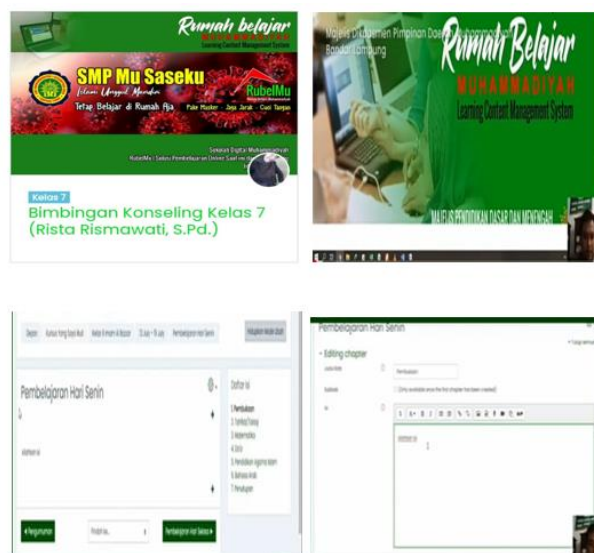
terjadinya interaksi dalam pembelajaran. Sekolah harus siap dengan kebijakan pembelajaran daring. Guru sebagai pelaksana proses pembelajaran dituntut untuk memiliki kreativitas dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran daring yang mengikuti perkembangan teknologi dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai. Hasil penelitian (Astuti, D. A & Prestiadi, D, 2020) menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran daring belum maksimal dan belum efektif, hal ini dipengaruhi kemampuan guru. Dalam pembelajaran daring ada beberapa hal yang perlu diperhatikan diantaranya materi ajar, interaksi siswa dan sumber belajar. Penggunaan media pembelajaran sangat mempengaruhi proses pembelajaran. Penggunaan bahan pembelajaran yang berkualitas dan sesuai perkembangan teknologi merupakan cara dalam mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran (Batubara, H. H., & Ariani, D. N, 2019). Guru dituntut memiliki kreativitas dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar dan karakteristik siswa.

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam mewujudkan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Dalam penyampain materi ajar diperlukan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik perhatian siswa (Nuraini, I, dkk 2010). Lebih lanjut (Kemendikbud, 2019) menyatakan bahwa pentingnya media pembelajaran yang lebih menekankan pada Pengembangan Teknologi Pembelajaran antara lain pengembangan model aplikasi yang menunjang pembelajaran inovatif, kreatif dan mengoptimalkan peran rumah belajar. ICT sangat diperlukan pada saat ini, dimana prinsip penggunaan ICT yang efektif, efisien, optimal dan menarik serta merangsang kreativitas menjadikan ICT sebagai media pembelajaran dalam bidang pendidikan (Rahim, M.Y, 2011). Hal sama (Sari, S.D.P, 2015), hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis ICT dapat menarik perhatian siswa, pembelajaran menjadi menyenangkan dan mudah, memberi pengetahuan lebih pada siswa serta mempermudah komunikasi. Oleh karena pentingnya media pembelajaran, hal ini menuntut guru untuk dapat melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *ICT* mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Perkembangan teknologi dan informasi atau disebut *information and communication of technology* (ICT) saat ini mendorong untuk melakukan pembaharuan dalam penerapan teknologi dalam pembelajaran. Guru harus siap menjawab tantangan kemajuan teknologi. Dengan adanya Era industry 4.0, guru sebagai pelaksana pembelajaran diharapkan memiliki kemampuan dalam merespon perkembangan teknologi yang pesat ini. Guru dituntut selalu

mengembangkan pengetahuan dan ketrampilannya dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran. Melalui media pembelajaran berbasis ICT dapat mengkonkritkan materi yang abstrak sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi (Suryani, 2015). Media pembelajaran berbasis ICT merupakan alat yang digunakan dalam menyampaikan materi dimana materi disimpan dalam bentuk digital dengan penyajian melalui beberapa aplikasi (Rosdiana, 2016). Penggunaan aplikasi dalam pembelajaran memungkinkan siswa dapat belajar mandiri, sehingga penyajian materi melalui aplikasi dapat menunjang dalam pembelajaran pada masa pandemi covid 19. Salah satu yang dapat digunakan adalah E-Modul. E-Modul merupakan bahan ajar yang dikembangkan oleh guru sesuai dengan kebutuhan siswa. Melalui bahan ajar berupa e-modul dapat membantu siswa belajar secara mandiri khususnya pada saat pembelajaran yang terjadi saat ini yaitu secara daring. E-Modul adalah modul versi elektronik, dimana dapat diakses melalui alat elektronik seperti laptop bahkan android.

Sejak diberlakukannya kebijakan pemerintah terkait WFH (*Work From Home*) SMP Muhammadiyah 1 Sekampung Udik telah melaksanakan pembelajaran daring. Pembelajaran sebelum adanya pandemi covid 19 dilaksanakan secara konvensional belum memanfaatkan penyajian materi secara tidak langsung (tanpa tatap muka), sehingga perlu adanya kemauan guru dalam pengembangan dan penerapan media pembelajaran berbasis ICT. Pembelajaran daring di SMP Muhammadiyah 1 Sekampung Udik saat ini dilakukan dengan menggunakan Rubelmu (rumah belajar Muhammadiyah). Rubelmu merupakan salah satu media penyampai dalam pembelajaran daring. Didalam Rubelmu terdapat beberapa fitur yang digunakan dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dengan Rubelmu, pada setiap pertemuan terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir dan evaluasi penilaian. Pada setiap tahapan kegiatan, guru harus memasukan materi baik berupa tek, video, audio, visual maupun multimedia. Materi ajar harus disajikan dalam bentuk digital untuk dapat digunakan dalam pembelajaran daring. Pembelajaran dengan Rubelmu butuh persiapan yang cukup akan pengetahuan dan ketrampilan yang dimiliki guru. SMP Muhammadiyah Sekampung Udik memiliki SDM yaitu guru sebanyak 24 orang, dimana semua guru harus melaksanakan pembelajaran pada Rubelmu atau secara daring. Namun keadaan di lapangan menunjukkan bahwa belum semua guru memiliki bahan ajar berbasis ICT yang digunakan dalam pembelajaran daring. Adapun kendala yang dialami guru disebabkan karena keterbatasan penguasaan teknologi informati atau *ICT* guru, kurangnya pengetahuan guru dalam

pembuatan bahan ajar berbasis *ICT*. Untuk itu sangat perlu dilakukan pelatihan dan pendampingan terkait pembuatan bahan ajar berbasis *ICT* yaitu E-Modul. di SMP Muhammadiyah 1 Sekampung Udik guna meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan guru. Untuk itu sekolah harus memfasilitasi kegiatan tersebut, untuk mempersiapkan guru untuk mampu dalam pengembangan dan penggunaan media pembelajaran yang digunakan pada Rubelmu. Guru harus memiliki kreativitas dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa. Penggunaan media pembelajaran yang adaptif akan memudahkan siswa dalam memahami materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Berdasarkan informasi yang diperoleh sekolah (mitra) belum pernah mengadakan pelatihan maupun pendampingan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *ICT*. Berikut disajikan tampilan Rubulmu pada gambar 1:



Gambar 1. Tampilan Rubelmu

## METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan pelatihan dan pendampingan pembuatan e-modul. Melalui kegiatan pelatihan diharapkan guru dapat memiliki pengetahuan dan ketrampilan guru terkait pembuatan e-modul. Harapannya setiap guru mampu membuat e-modul sebagai bahan ajar inovatif yang dapat digunakan dalam memfasilitasi pembelajaran siswa secara daring. Pelatihan dilakukan dalam bentuk penyajian materi terkait konsep modul

dan pembuatan e-modul melalui aplikasi. Selanjutnya, guru mempraktekkan secara langsung pembuatan e-modul. Pada akhir kegiatan diberikan angket sebagai bahan evaluasi.

Kegiatan pengabdian ini dilakukan di SMP Muhammadiyah 1 Sekampung Udik dengan peserta seluruh guru di SMP Muhammadiyah 1 Sekampung Udik yang dihadiri 24 guru. Tim pengabdian bertugas dalam pelatihan yaitu sebagai pemateri. Mahasiswa berperan dalam membantu tim pengabdian dalam memfasilitasi peserta pada saat pendampingan.

## **HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK**

Kegiatan pengabdian ini dilakukan melalui dua kegiatan yaitu pelatihan dan pendampingan. Pelatihan program pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan guru di SMP Muhammadiyah 1 Sekampung Udik terkait pembuatan e-modul. Kegiatan ini dilakukan dengan memberikan pelatihan terkait konsep e-modul. Materi yang dikembangkan pada kegiatan ini antara lain berupa konsep pengembangan modul dan aplikasi dalam membuat e-modul. Kegiatan pelatihan dilakukan di SMP Muhammadiyah 1 Sekampung Udik oleh tim pengabdian sekaligus sebagai narasumber yang ahli dalam bidang pendidikan maupun teknologi. Tim pengabdian berkolaborasi dalam kegiatan ini. Selain itu, kegiatan ini juga melibatkan mahasiswa. Kegiatan ini dihadiri 24 guru SMP Muhammadiyah Sekampung Udik sebagai peserta. Pada kegiatan workshop ini, tim pengabdian mengawali dengan menjelaskan program apa saja yang akan dilakukan pada pelatihan yang sudah terjadwalkan. Pada workshop ini, diberikan pemahaman kepada guru tentang konsep bagaimana mengembangkan e-modul dan aplikasi apa saja yang dapat digunakan. Selama workshop berlangsung, guru memiliki antusias sangat tinggi, hal ini ditunjukkan dengan banyaknya pertanyaan yang diajukan guru kepada pemateri sehingga terjadi diskusi antara pemateri dengan peserta. Guru sebagai peserta memiliki semangat yang tinggi untuk dapat mengembangkan e-modul yang bisa digunakan bersamaan dengan RubelMu. Beberapa pertanyaan antara lain terkait cara pemilihan media yang sesuai dengan materi, cara menggunakan media pada LMS RubulMu, media pembelajaran yang menarik bagi siswa usia SMP sehingga siswa memiliki motivasi untuk belajar. Diskusi pada kegiatan workshop ini berlangsung sangat efektif dengan banyaknya tanggapan baik peserta maupun pemateri. Kegiatan pelatihan ini telah memberi semangat kepada guru di SMP Sekampung Udik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui peningkatan pengetahuan terkait media pembelajaran. Harapan selanjutnya bagi guru adalah dapat menerapkan pengetahuan

yang diperoleh untuk mengembangkan bahan ajar berupa e-modul sehingga dapat digunakan dalam mendukung kegiatan pembelajaran.



Gambar 2. Kegiatan Pelatihan Pengembangan E-Modul

Pendampingan Program pengabdian dilakukan setelah kegiatan pelatihan. Kegiatan ini sebagai kelanjutan kegiatan pelatihan yaitu penerapan ilmu/ teori yang telah diperoleh dalam pelatihan. Pendampingan ini melibatkan semua tim pengabdian karena keempat tim pengabdian memiliki keahlian pada pengembangan e-modul yaitu bidang pendidikan dan bidang teknologi. Pendampingan kepada guru dilakukan secara periodik untuk mengontrol perkembangan yang telah dilakukan guru dan memberikan penjelasan langsung (diskusi) kepada guru terhadap masalah yang muncul. Selain itu dalam kegiatan ini juga dilakukan penerapan langsung bagaimana membuat e-modul, yang berisi konten pembelajaran maupun bagaimana mengkolaborasi dengan RubelMu. Tim pengabdian bersama mahasiswa terjun langsung mendampingi pada saat guru mengembangkan media sesuai bidang studinya. Selain pendampingan dilakukan secara langsung, pendampingan juga dilakukan secara daring melalui komunikasi WA. Pengabdian membuka kesempatan yang seluas-luasnya kepada guru yang bertanya terkait pengembangan media melalui komunikasi WA. Para guru terlihat bersemangat untuk menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas. Harapan selanjutnya, melalui pendampingan ini diharapkan guru dapat mengembangkan media pembelajaran dan menggunakannya dalam pembelajaran.



Gambar 3. Pendampingan Pengembangan Media Pembelajaran

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan terkait pelatihan dan pendampingan pembuatan e-modul di SMP Muhammadiyah Sekampung Udik dapat disimpulkan bahwa mitra yaitu guru memiliki pengetahuan dan ketrampilan dalam membuat e-modul sehingga selanjutnya dapat digunakan dalam pembelajaran melalui RubelMU. Sebelum kegiatan, 92% guru menyatakan belum mengenal e-modul yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Setelah kegiatan, guru mempunyai persepsi positif terhadap e-modul. Guru menyatakan bahwa e-modul fitur menarik dan memudahkan siswa belajar secara mandiri dimanapun. Guru sudah memahami dan mampu membuat e-modul sesuai bidang studinya. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan ini diharapkan dapat dilakukan kegiatan lanjutan berikutnya. Kegiatan berikutnya bertujuan agar dapat memberi wawasan kepada guru terkait hak cipta e-modul yang dihasilkan pada kegiatan pengabdian ini. Kegiatan ini akan memberikan motivasi kepada guru untuk memiliki hak cipta berupa e-modul, sehingga guru dapat meningkatkan kompetensinya dalam pembelajaran baik daring maupun luring serta dapat digunakan guru dalam meningkatkan jenjang karirnya.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada seluruh pihak yang telah membantu terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat yaitu kepada LPPM UM Metro, Seluruh keluarga besar SMP Muhammadiyah 1 Sekampung Udik serta Mahasiswa yang telah membantu dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini hingga selesai.

---

**DAFTAR PUSTAKA**

- Astuti, D. A; & Prestiadi, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Belajar Dengan Sistem Daring Ditengah Pandemi Covid-19. Prosiding Web-Seminar Nasional (Webinar) “Prospek Pendidikan Nasional Pasca Pandemi Covid-19” Fakultas Ilmu Pendidikan – Universitas Negeri Malang 20 Juni 2020; ISBN: 978-602-5445-11-8 129.
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2019). Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif Di Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 33–46.
- Nuraini, I., Utama., dan Narimo, S. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint *Ispring suite 8* di Sekolah Dasar. *Jurnal Varidika*. Vol. 31, No. 2. Hal 62-71.
- Kemendikbud. 2019. Mendikbud Dorong Pengembangan Teknologi pembelajaran Lebih Kreatif dan Inovatif. Simposium Regional Pengembangan Teknologi Pembelajaran. Laman kemendikbud.go.id (Online). (<https://www.kemendikbud.go.id/main/blog/2019/03/mendikbud-dorong-pengembang-teknologi-pembelajaran-lebih-kreatif-dan-inovatif>).
- Rahim, Y.M., (2011). Pemanfaatan ICT sebagai Media Pembelajaran Dan Informasi Pada UIN Alaudin Makasar. *Sulesana*, Vol 6, No 2.
- Sari, S. D. P. (2015). Manfaat Media Pembelajaran Berbasis ICT (Information and Communication technology) dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. Prosiding Workshop Nasional Pengembangan ICT dalam Pembelajaran Pascasarjana Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Sebelas Maret 28 November 2015.
- Suryani, N. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran IT. Prosiding Workshop Nasional Pengembangan ICT dalam Pembelajaran Pascasarjana Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Sebelas Maret 28 November 2015.
- Rosdiana. 2016. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT Dan Pengaruhnya Terhadap Tingkat Kelulusan Ujian Nasional Siswa Pada Sekolah Menengah Di Kota Palopo (Studi Kasus Di 5 Sekolah Menengah Di Kota Palopo). *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*. Vol.4, No.1, hal.73-7.