



PELATIHAN: MEMBUAT E-MODUL INTERAKTIF DENGAN APLIKASI *EBOOK CREATOR*

WORKSHOP: CREATE AN E-MODULE INTERACTIVE WITH EBOOK CREATOR APPLICATION

Tuti Marlina¹, Siti Lailatul Fitriani²

^{1,2}Institut Al Fithrah (Program Studi PGMI), Surabaya, Indonesia
e-mail: tmarlina123@gmail.com¹, sitilailatulfitriani2000@gmail.com²

ARTICLE INFO:

Article History:

Received: 28 Desember 2023

Accepted: 5 Juni 2024

Published: 25 Juni 2024

Keywords:

Workshop, Video learning, e-book creator

Kata kunci:

Pelatihan, Video

Pembelajaran, e-book creator

ABSTRAK

Pandemi Covid-19 memberikan dampak yang sangat banyak seperti banyaknya sekolah di dunia ditutup untuk menghentikan penyebaran Covid-19. Dampak dari pandemi Covid-19 membuat pemerintah membuat program pembelajaran daring. Pembelajaran daring atau online merupakan pembelajaran yang berdasarkan pada teknologi media digital yang bahan belajarnya dikirim secara elektronik atau dalam bentuk file ke peserta didik dari jarak jauh menggunakan jaringan internet dengan media komputer. Menurut pemerintah pembelajaran online dinilai merupakan cara yang paling efektif dan efisien untuk melakukan pembelajaran ditengah pandemi saat ini. Dalam pembelajaran online tentu guru perlu menguasai teknologi. Teknologi atau e-learning merupakan metode pembelajaran jarak jauh menggunakan teknologi dan internet sebagai sarana penyampaian materi di luar kelas tatap muka fisik tradisional. Banyak kelebihan dari pembelajaran e-learning, diantaranya: efektif dan efisien, bisa diikuti banyak orang, bisa mengatur waktu sendiri, dan pengajaran mandiri bagi peserta didik. Video Based Learning atau pembelajaran berbasis video adalah salah satu metode yang telah menjadi tren dalam e-learning selama satu dekade. Manfaat Pembelajaran Berbasis Video telah memikat dunia pendidikan sejak penciptaannya. Karena otak manusia terhubung untuk melacak gerakan dan tertarik pada gerakan, video dapat membuat sesuatu menjadi lebih menarik daripada sekadar teks. Untuk itu adanya pelatihan untuk membuat video pembelajaran bagi guru dan calon guru merupakan hal yang sangat penting, mengingat saat ini teknologi sudah menjadi trend an sangat sering dimanfaatkan

ABSTRACT

The Covid-19 pandemic has had a huge impact, such as many schools in the world being closed to stop the spread of Covid-19. The impact of the Covid-19 pandemic has made the government create an online learning program. Online or online learning is learning based on digital media technology in which learning materials are sent



electronically or in the form of files to students remotely using the internet with computer media. According to the government, online learning is considered the most effective and efficient way to learn in the midst of the current pandemic. In online learning, of course, teachers need to master technology. Technology or e-learning is a distance learning method using technology and the internet as a means of delivering material outside of traditional face-to-face classes. There are many advantages of e-learning, including: effective and efficient, can be followed by many people, can manage their own time, and independent teaching for students. Video Based Learning or video-based learning is one method that has become a trend in e-learning for a decade. The benefits of Video Based Learning have captivated the world of education since its creation. Because the human brain is wired to track movement and is attracted to movement, videos can make things more interesting than just text. For this reason, training to make learning videos for teachers and prospective teachers is very important, considering that currently technology has become a trend and is very often used

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan yang sangat penting bagi kehidupan. Dengan adanya pendidikan dapat menjadi pembeda antara manusia dengan makhluk hidup lainnya. Dalam prosesnya, pendidikan melaksanakan proses transfer ilmu antara pendidik dan peserta didik atau biasa disebut dengan istilah pembelajaran.(Anwar, 2017) Pembelajaran itu sendiri terdiri dari kata “mengajar” dengan kata dasar “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut), dan ada kata tambahan “pe” serta akhiran “an” sehingga membentuk kata “pembelajaran” yang memiliki arti proses, perbuatan, cara mengajar sehingga anak didik mau belajar.(Djamaluddin, 2019)

Menurut Ali dalam penelitiannya Supriyono, 2018 menyebutkan bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem yang didalamnya terdapat sejumlah komponen yang saling berhubungan untuk mencapai tujuan. Komponen yang dimaksud adalah: tujuan, bahan/materi pembelajaran, metode, alat/media, dan evaluasi. Sebagai salah satu komponen sistem, media mutlak harus ada dan dimanfaatkan kedalam sebuah

pembelajaran. Sebab, jika salah satu komponen tidak ada, maka akan mengakibatkan terjadinya pembelajaran yang hasilnya kurang maksimal.(Supriyono, 2018)

Salah satu bentuk dari media pembelajaran adalah bahan ajar. Adapun salah satu bentuk dari bahan ajar adalah modul. Menurut Sofia, Utami, Utomo, dkk dalam penelitiannya M. Fikri Nurhidayat, dan Mohammad Asikin, 2021 menyebutkan bahwa, modul memiliki keunggulan dibanding dengan bahan ajar yang lainnya. Salah satu keunggulannya adalah dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik atau dengan bantuan guru secara minimal. Menurut hasil penelitian juga menunjukkan bahwa modul efektif mengatasi masalah dalam pembelajaran pada tiap jenjang sekolah dan pada berbagai disiplin ilmu.(Yulia et al., 2019) Pada jenjang sekolah dasar, modul dapat lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar (Handayani, 2018) dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis.(Twiningsih, 2019)

Pada era revolusi industri saat ini, peranan teknologi cukup penting untuk mewujudkan sistem pembelajaran yang inovatif dan modern. Media *e-learning*

sebagai wujud dari kemajuan teknologi pendidikan memudahkan proses belajar-mengajar, terutama saat diterapkannya pembelajaran jarak jauh (PJJ) (Mubarok & Arthur, 2018). Dengan mengubah komponen cetak menjadi bentuk elektronik, e-modul dapat diakses kapanpun dan kondisi dimanapun dengan didukung dengan alat yang memadai (Anna Elvarita, Tuti Iriani, 2020).

Berdasarkan isu aktual dan relevansinya dengan pendidikan, maka kegiatan pelatihan pembuatan e-modul interaktif dengan berbantuan aplikasi *book creator* ini penting diberikan kepada masyarakat luas, terutama bagi mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) selaku calon guru Madrasah Ibtidaiyah (Pendidikan Dasar). Kegiatan ini juga sangat penting diikuti bagi guru yang telah mengajar di sekolah sebagai pendukung kegiatan belajar siswa di rumah. Dengan berlandaskan pada kebermfaatan dan kemudahan, maka kegiatan pengabdian ini bersifat terbuka, yakni dapat diikuti oleh masyarakat secara umum baik untuk melaksanakan Pendidikan ataupun kebutuhan lain dengan syarat memiliki *smart phone* atau gawai android dan/atau laptop dengan syarat memiliki paket data.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan pengabdian ini adalah PAR (*Participatory Action Research*). PAR adalah kegiatan riset yang dilaksanakan secara partisipatif di antara masyarakat warga dalam suatu komunitas atau lingkup sosial yang lebih luas untuk mendorong terjadinya aksi-aksi transformatif (perubahan kondisi hidup yang lebih baik). Dengan demikian, sesuai istilahnya, PAR memiliki tiga pilar utama, yakni metodologi riset, dimensi aksi, dan dimensi partisipasi. Artinya, PAR dilaksanakan dengan mengacu metodologi riset tertentu, harus bertujuan untuk mendorong aksi transformatif, dan

harus melibatkan sebanyak mungkin masyarakat warga atau anggota komunitas sebagai pelaksana PAR-nya sendiri (Jakarta, n.d.)

Kegiatan partisipasi dalam penelitian menurut Kemmis dan McTaggart bahwa PAR merupakan penelitian tindakan kegiatan sebagai hasil dari proses penelitian, yaitu penelitian yang diawali dengan merencanakan, melakukan tindakan atau aksi, dan evaluasi dari hasil tindakan. Proses penelitian tersebut merupakan tindakan dalam memahami dan mengubah praktik sosial serta melibatkan praktisi pada tahap-tahap penelitian (Soedjiwo, 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bentuk kegiatan pada pengabdian masyarakat ini adalah berupa pendampingan atau pelatihan atau biasa disebut workshop dengan tema *video based learning* atau bisa disebut video pembelajaran. Sebelum kegiatan dilaksanakan, kegiatan ini terdapat *flyer* sebagai informasi kegiatan untuk disebarluaskan melalui grup-grup pada sosial media. Adapun calon peserta yang ingin mengikuti kegiatan ini dapat mendaftar melalui *google form* yang telah disediakan dan dilampirkan pada *flyer*.

Kegiatan dimulai dari penyampaian materi selama 1 hari (3 JP) dari ketiga pemateri, kemudian melaksanakan pendampingan selama 21 hari. Kegiatan berikutnya dari pelatihan ini adalah pengumpulan produk. Pada tahap pengumpulan produk ini peserta diberikan kesempatan selama 2 hari untuk mengirimkan produk yang mereka hasilkan dengan beberapa ketentuan yang diberikan oleh pemateri. Pada kegiatan akhir dari pelatihan ini adalah pengumuman peserta terbaik beserta pengiriman fasilitas atau hadiah yang didapatkan.

Kegiatan ini dilaksanakan menggunakan aplikasi *google meet* sebagai media penyampaian materi pelatihan dan

WAG (WhatsApp Group) sebagai media pendampingan. Sehingga kegiatan pelatihan ini dilaksanakan secara online atau daring.

Kegiatan awal pada pelatihan ini adalah penyampaian materi. Materi disampaikan oleh ketiga pemateri selama 3 jam. Materi pertama adalah tentang teknologi pembelajaran dan implikasinya, yang disampaikan oleh Tuti Marlina, M.Pd. Materi kedua adalah teori tentang pelaksanaan pembelajaran secara ideal yang disampaikan langsung oleh Nahdiatul Ummah, S.Pd. materi terakhir adalah cara pembuatan video pembelajaran yang disampaikan oleh Utami Novita Lestari, mahasiswa prodi PGMI STAI Al-Fithrah Surabaya. Kegiatan ini dilaksanakan secara daring melalui aplikasi google meet.

Kegiatan dihari berikutnya yakni pendampingan pembuatan video pembelajaran dengan aplikasi kine master. Peserta yang kebingungan atau belum paham bagaimana cara mengaplikasikan atau memanfaatkan fitur-fitur yang dimiliki oleh aplikasi kine master sebagai aplikasi pembuat video dapat langsung menanyakannya pada pemateri melalui *whatsapp group* yang telah disiapkan sebelumnya. Berbagai pertanyaan muncul mulai dari cara menginstal aplikasi sampai pemanfaatan fitur aplikasi.

Kegiatan bimbingan dilaksanakan selama 21 hari karena bertepatan dengan pekan UAS (Ujian Akhir Semester) sehingga waktu dilonggarkan agar peserta dapat membuat produk secara maksimal. Didalam produk peserta perlu melaksanakan beberapa ketentuan khusus yang disyaratkan oleh pemateri. Ketentuan tersebut yakni: 1) pembahasan pada produk adalah materi yang bermanfaat, 2) menuliskan nama, materi dan instansi creator, dan 3) menyebutkan atau menuliskan kegiatan workshop ini pada media pembelajarannya.

Akhir dari kegiatan bimbingan yakni mengumpulkan produk yang telah selesai dibuat melalui format yang telah dikirim oleh

pemateri melalui *whatsapp grup*. Pemateri mengirimkan produknya berupa link kedalam grup. Sehingga sebelum dikumpulkan, produk perlu mengunggahnya kedalam YouTube untuk kemudian disalin linknya kedalam *whatsapp grup*. Kegiatan pengumpulan produk ini diberikan waktu selama 2 hari untuk mengantisipasi peserta yang sedang berhalangan pada saat hari pertama pengumpulan produk.

Setelah produk terkumpul, kegiatan berikutnya adalah menganalisis dan menyeleksi produk yang dihasilkan peserta oleh pemateri. Kegiatan seleksi ini dilakukan oleh pemateri inti dengan pertimbangan berikut: 1) kebermanfaatan materi, 2) kejelasan materi, 3) kemenarikan desain, dan 4) kemudahan produk dalam mengakses dan pemahamannya. Setelah produk selesai diseleksi dan diberi nilai, pada hari berikutnya yakni pengumuman pemenang dengan skor dan *doorprize* yang diperoleh.

Pengumuman pemenang dilakukan oleh salah satu pemateri. Adapun peserta yang berhasil mendapatkan skor terbaik mendapatkan uang pembinaan beserta sertifikat pelatihan dengan nama sertifikat "Peserta Terbaik". Sedangkan peserta yang sudah mengirimkan produknya namun masih mendapatkan skor rendah atau melewati batas pengumpulan produk yang telah ditetapkan oleh panitia, maka peserta tersebut hanya memperoleh sertifikat peserta terbaik saja. Sedangkan peserta yang tidak mengumpulkan produk yang dibuatnya, maka peserta tersebut hanya mendapatkan sertifikat peserta saja.

Setelah pembagian *doorprize* dan sertifikat selesai maka kegiatan pelatihan ini pun juga selesai. Kegiatan ini merupakan kegiatan pertama pemateri dan ada kemungkinan terdapat kegiatan berikutnya (tahap II) dengan pemanfaatan aplikasi yang berbeda.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Digitalisasi sekolah yang sangat terlihat perubahannya adalah digitalisasi pembelajaran atau e-learning. Teknologi atau e-learning merupakan metode pembelajaran jarak jauh menggunakan teknologi dan internet sebagai sarana penyampaian materi di luar kelas tatap muka fisik tradisional. Adapun kegiatan pada pengabdian masyarakat ini adalah berupa pendampingan atau pelatihan atau biasa disebut workshop dengan tema video based learning atau bisa disebut video pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan aplikasi google meet sebagai media penyampaian materi pelatihan dan WAG (WhatsApp Group) sebagai media pendampingan. Sehingga kegiatan pelatihan ini dilaksanakan secara online atau daring melalui aplikasi google meet selama 25 hari.

Beberapa rekomendasi yang diberikan setelah kegiatan pengabdian masyarakat ini terlaksana adalah:

1. Perlu perencanaan yang matang sebelum kegiatan *workshop* dilaksanakan.
2. Perlu peraturan dan ketentuan yang telah disepakati secara jelas.
3. Perlu menyimpan video pelatihan agar pemateri tidak menyampaikan berulang kali.
4. Penting kegiatan ini dilaksanakan secara berseri dengan memanfaatkan aplikasi yang berbeda.
5. Memiliki tim yang solid.

DAFTAR PUSTAKA

Anna Elvarita, Tuti Iriani, S. S. H. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Mekanika Tanah Berbasis E-Modul Pada Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan, Universitas Negeri Jakarta*. 9(1), 1–7.

Anwar, M. K. (2017). *Pembelajaran Mendalam untuk Membentuk Karakter Siswa sebagai Pembelajar*. 02(2), 97–104. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2>

.1559

Djamaluddin, A. dan W. (2019). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*.

Handayani, M. (2018). *Jurnal Prima Edukasia*, 6 (2), 2018 , 166-176 *Developing Thematic-Integrative Learning Module with Problem-Based Learning Model for Elementary School Students*. 6(2), 166–176.

Jakarta, L. (n.d.). *Participatory Action Research (PAR)*. <https://Bantuanhukum.or.Id/Participatory-Action-Research-Par/>.

Mubarok, A. A., & Arthur, R. (2018). *Pengembangan Pembelajaran E - Learning Mata Kuliah PTM / Jalan Raya Pendidikan Vokasional Konstruksi Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta*. September. <https://doi.org/10.21009/pensil.7.2.5>

Soedjiwo, N. A. F. (2019). *Implementasi Mata Kuliah PAR (Participatory Action Research) di TPQ Al-Magfiroh Denpasar Bali*. 1–11.

Supriyono. (2018). *PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD*. II, 43–48.

Twiningsih, A. (2019). *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia) The effectiveness of problem-based thematic learning module to improve primary school student ' s critical thinking skills*. 5(1), 117–126.

Yulia, P., Dewi, A., & Hengki, K. (2019). *Effect of Learning Module with Setting Contextual Teaching and Learning to Increase the Understanding of Concepts*. 1(1), 19–26.