



Pelatihan Penyusunan E-Modul yang Menarik dan Interaktif Untuk Pembekalan Mahasiswa dalam Mengikuti Kegiatan Praktik Mengajar

Tirtania Sasea^{1*}, Emirensiana Adha²

^{1,2}Prodi Pendidikan Ekonomi, Universitas Nusa Cendana

*E-mail: tirtania_sasea@staf.undana.ac.id

Abstrak

Pendidikan di era revolusi industri 4.0 memang menuntut setiap orang yang berkecimpung dalam dunia Pendidikan untuk terus berinovasi dalam setiap perkembangannya. Menjadi dosen ataupun guru dituntut untuk bisa memperlengkapi diri dalam menghadapi dan mengikuti perkembangan teknologi yang begitu pesat agar bisa diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran. Dosen yang kompeten merupakan salah satu kunci untuk dapat mempersiapkan mahasiswa terjun dalam praktik mengajarnya. Oleh karena itu, dalam praktek mengajar yang akan dilakukan oleh mahasiswa nantinya, perlu pembaruan inovasi dalam kegiatan pembelajarannya seperti materi yang diberikan harus menarik dan tidak monoton, tidak hanya selesai di kelas tetapi bisa diakses kapanpun dan dimanapun berada. Untuk menjawab tantangan yang muncul, ada berbagai inovasi yang bisa dilakukan salah satunya adalah pembuatan e-modul. Pelatihan ini dilaksanakan di Universitas Nusa Cendana, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, program studi Pendidikan Ekonomi. Hasil dari kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan mahasiswa untuk membekali dirinya dalam praktik mengajar.

Kata Kunci: e-modul; mahasiswa; mengajar; pelatihan

Abstract

Education in the era of industrial revolution 4.0 requires everyone involved in the world of education to continue to innovate in every development. Being a lecturer or teacher requires you to be able to equip yourself to face and follow the rapid development of technology so that it can be applied in learning activities. Competent lecturers are one of the keys to preparing students to enter teaching practice. Therefore, in the teaching practice that will be carried out by students in the future, there needs to be renewed innovation in their learning activities, such as the material provided must be interesting and not monotonous, not only completed in class but can be accessed whenever and wherever they are. To answer the challenges that arise, there are various innovations that can be carried out, one of which is the creation of e-modules. This training was carried out at Nusa Cendana University, Faculty of Teacher Training and Education, Economic Education study program. It is hoped that the results of this activity can increase students' knowledge to equip themselves for teaching practice.

Keywords: e-modules; college student; teaching; training



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Di era sekarang ini, dengan adanya perkembangan teknologi yang begitu canggih dan cepat, menuntut setiap orang untuk dapat mengikuti perkembangan yang terjadi. Dalam kegiatan masyarakat pada umumnya, dalam kurun waktu yang tidak lama berbagai aplikasi baru muncul dan terus memaksa setiap orang untuk dapat menguasai setidaknya satu aplikasi yang bisa digunakan dalam kehidupannya setiap hari untuk menunjang berbagai kegiatan. Hal yang sama pun berlaku dalam dunia pendidikan dimana membutuhkan teknologi sebagai media untuk memudahkan kegiatan pembelajaran (Maritsa et al., 2021) .

Seperti halnya mahasiswa yang dalam kegiatan pembelajaran ataupun dalam kegiatan lain, dapat dipastikan bahwa membutuhkan sekurang-kurangnya satu aplikasi untuk membantu mempermudah kegiatannya seperti mengakses materi dalam kegiatan pembelajaran dan mengupgrade dirinya untuk mempelajari hal baru yang akan menambah kepercayaan dirinya ketika nanti siap terjun dalam pekerjaan. Hal ini tidak dapat dipungkiri ketika mahasiswa dalam kegiatan pembelajarannya setiap hari, dengan perkembangan kurikulum yang diberlakukan oleh Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains dan Teknologi (Kemdiktisaintek) yang memberlakukan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang dimana menjadi poin utamanya adalah lulusan dari setiap perguruan tinggi dibekali dengan pengalaman dan siap bersaing di dunia kerja.

Pendidikan di era revolusi industri 4.0 memang menuntut setiap orang yang berkecimpung dalam dunia Pendidikan untuk terus berinovasi dalam setiap perkembangannya. Seperti menjadi dosen ataupun guru dituntut untuk bisa memperlengkapi diri dalam menghadapi dan mengikuti perkembangan teknologi yang begitu pesat agar bisa diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran. Karena pada dasarnya Teknologi bermanfaat sebagai media dalam mentransformasikan dan mampu memproyeksikan teori-teori yang disampaikan (Ismunandar & Rini, 2024). Selain itu juga teknologi juga berpengaruh pada pengembangan kompetensi yang juga berdampak terhadap pengembangan kompetensi mahasiswa setelah ia menerima materi yang diberikan oleh dosen.

Untuk mewujudkan lulusan yang siap bersaing di dunia kerja, seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa setiap lulusan selain menerima ilmu yang dia dapati di kampus, dimana ia menempuh pendidikannya, mahasiswa juga diberi kesempatan untuk memperoleh

pengalaman lain yang ada di luar kampus ataupun di kantor pemerintah seperti dinas terkait bahkan juga perusahaan yang memiliki kerja sama. Untuk mahasiswa yang menempuh jurusan pendidikan, salah satu hal yang wajib dikuasai adalah mempersiapkan dirinya untuk terjun di sekolah – sekolah dalam kapasitasnya sebagai mahasiswa yang melaksanakan praktik mengajar. Oleh karena itu, dalam praktik mengajar yang akan dilakukannya, selain dituntut untuk dapat melakukan pengajarannya dengan baik, menguasai materi yang akan diberikan kepada siswa dan menguasai beberapa keterampilan untuk memudahkannya dalam memberikan materi kepada siswa.

Dosen yang berkompeten merupakan salah satu kunci untuk dapat mempersiapkan mahasiswa terjun dalam praktik mengajarnya. Karena hal ini juga merupakan bagian dari pelaksanaan Tridharma Perguruan tinggi, yaitu Pendidikan dan pengajaran, Penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Dosen dengan keterampilan yang dimiliki diharapkan bisa memanfaatkan inovasi teknologi dan disesuaikan dengan metode pembelajaran untuk mempersiapkan mahasiswanya. Namun yang menjadi keterbatasan disaat praktik mengajar yang dilakukan oleh mahasiswa selama ini adalah ketika materi yang diberikan hanya pada pada saat pertemuan di kelas. Oleh karena itu, perlunya pembaruan inovasi yang agar materi yang diberikan, tidak hanya selesai di kelas tetapi bisa diakses kapanpun dan dimanapun berada. Untuk menjawab tantangan yang muncul dan untuk menyesuaikan kebutuhan, ada berbagai inovasi yang bisa dilakukan salah satunya adalah pembuatan e-modul (Winatha, 2018).

E-modul merupakan materi pembelajaran yang disusun secara sistematis dengan menggunakan platform digital, dirancang agar mudah dipelajari secara mandiri oleh siswa. Menurut teori pembelajaran berbasis teknologi, penggunaan media digital dalam pendidikan dapat meningkatkan interaktivitas dan daya serap siswa terhadap materi. Selain itu, e-modul memungkinkan adanya multimedia seperti video, animasi, dan kuis interaktif yang membuat proses pembelajaran lebih menarik. Dalam konteks pembelajaran, teknologi digital, seperti e-modul, mendukung prinsip pembelajaran mandiri dan kolaboratif (Gemilang, 2024).

Kebutuhan akan e-modul pada era sekarang ini memanglah sangat penting. Hal ini dikarenakan dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat setiap orang memiliki *smartphone* atau perangkat elektronik lain yang bisa digunakan untuk mengakses e-modul

tersebut. Namun, ada beberapa hal yang perlu menjadi bagian penting yang tidak dapat dipisahkan dari pembuatan modul adalah kualitas dari modul itu sendiri dan penyesuaian karakteristik materi yang akan dituangkan dalam e-modul (Raquzitya & Agung, 2022).

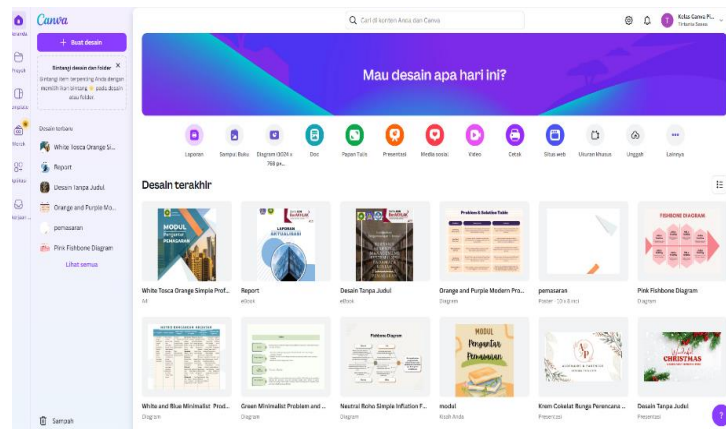
Setelah penulis mengamati dan mencermati permasalahan yang sering dihadapi oleh mahasiswa ketika nanti melakukan praktik mengajar di berbagai sekolah adalah kurangnya inovasi yang dalam pemanfaatan teknologi sehingga menyebabkan pembelajaran hanya berjalan seperti biasa, cara belajar yang konvensional, terkesan monoton dan tidak menarik minat siswa serta dapat berdampak pada minat belajar siswa (Kholidah & Savitri, 2022). Oleh karena itu, dari permasalahan yang ada penulis memberikan gagasan untuk melakukan pelatihan kepada mahasiswa yang mempersiapkan diri untuk mengikuti praktik mengajar. Pelatihan ini bertujuan untuk: 1) Peningkatan kompetensi mahasiswa yang akan mengikuti praktik mengajar. 2) Peningkatan keterampilan mahasiswa dalam membuat e-modul yang menarik dan interaktif.

METODE

Pada pelaksanaan pembuatan e-modul ini, menggunakan beberapa metode yang dapat diterapkan yaitu: *Pertama*, Persiapan. Memilih peserta yang akan mengikuti pelatihan ini. Dalam hal ini yang akan mengikutinya adalah mahasiswa yang akan mengikuti praktik mengajar

Kedua, Pelaksanaan. 1) Peserta diberikan materi mengenai konsep dasar, manfaat menggunakan e-modul dan kriteria visualisasi dan penataan dalam pembuatan e-modul serta membuat petunjuk, topik pembahasan, peta konsep dan materi pembelajaran dalam bentuk file ms.word. 2) Praktek pembuatan e-modul dengan pembimbingan fasilitator. Pembuatan e-modul terdiri dari berbagai tahap: a) Membuat modul secara manual pada Microsoft word. b) Membuat akun canva pada browser <http://www.canva.com>. c) Login menggunakan akun yang telah terdaftar. d) Memilih template pada aplikasi canva yang akan digunakan untuk mendesain materi. e) Desain materi pada canva disesuaikan dengan yang ada pada Microsoft word sebelumnya. f) Memilih beberapa fitur baik video, gambar dan lain-lain agar tampilan modul lebih menarik. g) Membubuhkan beberapa link soal google class serta kunci jawaban. h) Melalui aplikasi canva pilih share pada heyzine flipbooks.

Ketiga, Lanjutan evaluasi dan pendampingan. 1) Evaluasi dilakukan untuk memastikan kebermanfaatan pelatihan serta kemudahan penggunaan modul melalui teori Technology Accaptance Model (TAM). 2) Lanjutan evaluasi dan pendampingan terus terus dilakukan untuk memastikan bahwa e-modul benar – benar efektif untuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

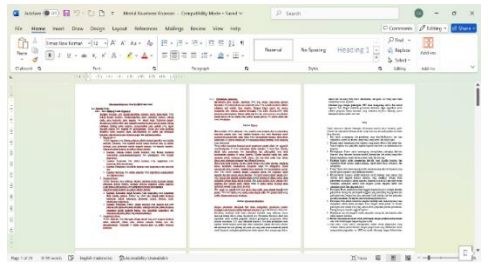
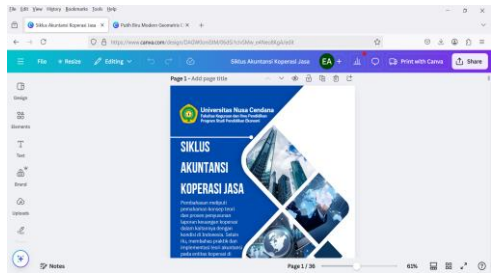
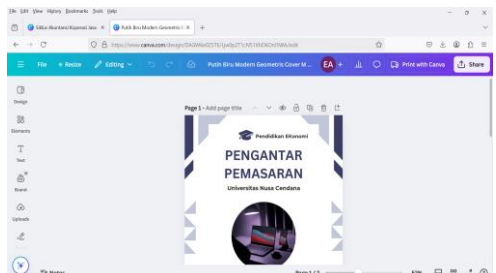


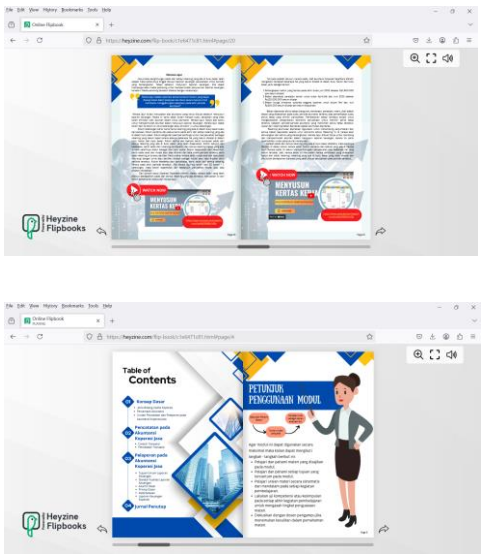
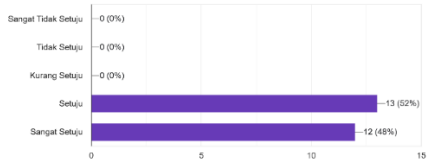
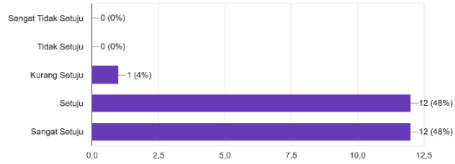
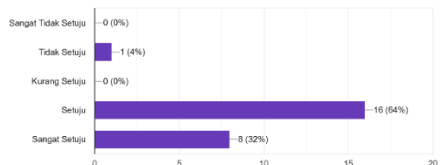
Gambar 1: e-modul yang digunakan untuk pelatihan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelaksanaan pengembangan e-modul yang menarik dan interaktif diawali dengan mempersiapkan lokasi serta peralatan dan perlengkapan yang akan digunakan selama kegiatan pelatihan tersebut. Lokasi kegiatannya adalah di Universitas Nusa Cendana, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, program studi Pendidikan Ekonomi. Kegiatan tersebut dilaksanakan pada tanggal 14 November 2024 berdasarkan kesepakatan antara mahasiswa yang mengikuti praktik mengajar dan dosen pelaksana kegiatan. Selain itu pelaksana juga memastikan ketersediaan sarana dan prasarana seperti akses internet serta kebutuhan yang akan digunakan pada saat kegiatan pelatihan diantaranya proyektor dan labtop. Berikut disajikan kegiatan pelaksanaan pelatihan:

No	Kegiatan	Deskripsi
1	Memberikan pemahaman perlunya penguasaan teknologi saat ini	Membuka kegiatan pelatihan dengan mengenalkan teknologi pada bidang Pendidikan. Tujuan dari pengenalan tersebut adalah memberikan pemahaman pada mahasiswa bahwa didunia modern seperti saat

		ini membutuhkan sumber daya yang cakap terhadap teknologi. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya pada proses pembelajaran (Salsaibila & Agustian, 2021) 
2	Praktek Pembuatan e-modul ➤ Membuat modul secara manual pada Microsoft word agar memudahkan proses input pada aplikasi canva ➤ Membuat akun canva pada browser http://www.canva.com ➤ Login menggunakan akun yang telah terdaftar sebelumnya ➤ Memilih template pada aplikasi canva yang akan digunakan untuk mendesain materi ➤ Desain materi pada canva disesuaikan dengan yang ada pada Microsoft word sebelumnya ➤ Memilih beberapa fitur baik video gambar dan lain-lain. Pemilihan video serta gambar bertujuan agar tampilan modul lebih menarik ➤ Membubuhkan beberapa link soal google class serta kunci jawaban sehingga modul tersebut lebih interaktif.	  

	➤ Melalui aplikasi canva pilih share pada heyzine flipbooks	
3	Evaluasi ➤ Evaluasi dilakukan untuk memastikan kebermanfaatan pelatihan serta kemudahan penggunaan modul melalui teori Technology Accaptance Model (TAM) ➤ Lanjutan evaluasi dan pendampingan terus terus dilakukan untuk memastikan bahwa e-modul benar – benar efektif untuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran	Jelas dan dapat dipahami 25 jawaban  Mudah untuk dipelajari 25 jawaban  Bermanfaat dalam proses pembelajaran 25 jawaban 

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan pembuatan e-modul yang menarik dan interaktif melalui media flipbook berbasis canva diberikan pada mahasiswa Universitas Nusa Cendana, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, program studi Pendidikan Ekonomi bertujuan untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa yang akan mengikuti praktik mengajar sehingga dapat memudahkan mahasiswa dalam memberikan materi. Selain itu kegiatan tersebut juga dapat meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam membuat e-modul yang menarik dan interaktif yang dapat menarik minat siswa untuk belajar.

SARAN DAN UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih diberikan kepada semua pihak yang telah berperan aktif serta mendukung terselenggaranya kegiatan pelatihan pembuatan e-modul yang menarik dan interaktif melalui media flipbook berbasis canva. Secara khusus kami ucapkan terimakasih kepada Universitas Nusa Cendana, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, program studi Pendidikan Ekonomi yang telah mengizinkan kami untuk melaksanakan kegiatan pelatihan tersebut sehingga kegiatan dapat berjalan sesuai dengan yang direncanakan dan mahasiswa dapat memperoleh manfaat dari pelatihan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Gemilang, M. N. (2024). *Pelatihan Pembuatan E-Modul Berbasis Digital untuk Guru SMP Negeri 1 Samaturu: Meningkatkan Kompetensi Teknologi dalam Pembelajaran* 123. 1, 8–13.
- Ismunandar, A., & Rini, A. P. (2024). Implikasi Era Revolusi Industri 4.0 Terhadap Pengembangan Kemampuan Sumber Daya Manusia Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(2), 4831–4837.
- Kholidah, A., & Savitri, E. N. (2022). Pengaruh Interactive E-Module Berbasis Masalah Terhadap Minat Belajar Dan Kemampuan Pemecahan Peserta Didik. *Proceeding Seminar Nasional IPA XII*, 222–233.
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Raqzitya, F. A., & Agung, A. A. G. (2022). E-Modul Berbasis Pendidikan Karakter Sebagai Sumber Belajar IPA Siswa Kelas VII. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 108–116.

- Salsaibila, U., & Agustian, N. (2021). Dalam Pembelajaran. *Pusat Pendidikan Tinggi*, 3, 68–71.
- Winatha, K. R. (2018). Pengembangan E-modul Interaktif Berbasis Proyek Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 188–199. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14021>