

Pembuatan E-Modul Tentang Manajemen Pembelajaran Pengenalan Lingkungan Pada Kb.Kasih Bunda

Andi Hallang Lewa¹, Aries Setiawan², Ida Farida³, Natalistyo T.A.H⁴, Ayu Ashari⁵, Aris Puji
Purwatiningsih⁶, Guruh Taufan Hariyadi⁷, Imam Nuryanto⁸

¹Program Studi Manajemen Perhotelan, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang 50131

^{2,3,6,7,8}Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi Bisnis, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang 50131

⁴Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi Bisnis, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang 50131

⁵Program Studi Rekam Medis, Fakultas Kesehatan, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang 50131

Artikel Info

Kata kunci:

E-modul
Manajemen
Pembelajaran
Pengenalan Lingkungan

ABSTRAK

Media pembelajaran yang mampu dihadirkan langsung pada anak diantaranya media pembelajaran alam dan lingkungan baik itu meliputi makhluk hidup, benda sampai dengan hal-hal sederhana mengenai kehidupan yang ada di lingkungan masyarakat. Pada posisi yang berbeda, yaitu pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelompok bermain dengan kapasitas lingkungan yang sempit, maka pembelajaran mengenai pengenalan lingkungan sekitar cukup sangat terbatas, harus membawa anak ke objek di luar lingkungan sekolah seperti taman kota yang letaknya mungkin sangat jauh dari sekolah dan tentunya butuh biaya lebih untuk mewujudkannya. Kondisi ini menjadi realita yang harus dicarikan solusi pemecahannya. Pemanfaatan media digital bisa dijadikan sebagai salah satu pemecahan masalah yang muncul, bentuk yang dihadirkan bisa berupa gambar, suara, video pembelajaran dan rekaman audio. Kemasan lain dari media digital yang juga mampu mengintegrasikan beberapa unsur tersebut adalah Elektronik Modul atau sering disebut E-Modul. Pelatihan yang diikuti oleh 20 peserta memberikan hasil peningkatan skill peserta yaitu sebesar 73%, sehingga program kemitraan masyarakat ini mampu memberikan peningkatan kualitas keahlian pada seluruh peserta.

Author Korespondensi :

Aries Setiawan,
Program Studi Manajemen
Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Dian Nuswantoro, Semarang 50131
Email: arissetya_005@dsn.dinus.ac.id

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran untuk anak usia dini merupakan sarana penyampaian pesan yang mampu membangkitkan pikiran, perhatian dan perasaan dari sumber kepada penerima. Sumber berupa orang tua atau guru, sedangkan penerima pesan yaitu anak usia dini [1]. Pemberian media mampu mempercepat pemahaman anak usia dini, anak lebih cepat mencerna, mampu memberikan tanggapan sampai dengan menceritakan kembali mengenai apa yang telah dipahaminya [2]. Media pembelajaran yang mampu dihadirkan langsung pada anak diantaranya media pembelajaran alam dan lingkungan baik itu meliputi makhluk hidup, benda sampai dengan hal-hal sederhana mengenai kehidupan yang ada di lingkungan masyarakat. Pendidikan anak usia dini bisa berlangsung di lingkungan informal yaitu keluarga dan formal berupa sekolah yang bisa dikenal dengan kelompok bermain maupun PAUD. Bagi kelompok bermain yang memiliki lingkungan yang luas mampu mengadakan pembelajaran pada anak mengenai segala sesuatu yang terdapat di sekitar lingkungan. Guru akan mudah mengenalkan kepada anak secara langsung mengenai jenis-jenis tumbuhan, jenis-jenis ikan

yang ada di kolam, burung-burung yang kesemuanya sudah tersedia di taman sekolah. Cukup memberikan pengantar pada setiap objek yang dilihat, anak akan melihat sambil mendengarkan pengantar tersebut.

Pada masa sekarang anak memiliki pengetahuan serta rasa kepedulian yang kurang terhadap lingkungannya. Literasi tentang lingkungan untuk anak usia dini sangat perlu diberikan agar anak mampu mengenal benda-benda di sekitar lingkungannya, kehidupan di sekitar lingkungan serta tanggap terhadap lingkungan, ini merupakan capaian yang membutuhkan kerja keras guru dan orang tua [3].

Pada posisi yang berbeda, yaitu pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelompok bermain dengan kapasitas lingkungan yang sempit, maka pembelajaran mengenai pengenalan lingkungan sekitar cukup sangat terbatas, harus membawa anak ke objek di luar lingkungan sekolah seperti taman kota yang letaknya mungkin sangat jauh dari sekolah dan tentunya butuh biaya lebih untuk mewujudkannya. Kondisi ini menjadi realita yang harus dicarikan solusi pemecahannya.

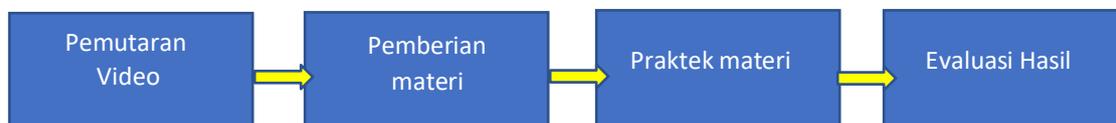
Pemanfaatan media digital bisa dijadikan sebagai salah satu pemecahan masalah yang muncul, bentuk yang dihadirkan bisa berupa gambar, suara, video pembelajaran dan rekaman audio. Kemasan lain dari media digital yang juga mampu mengintegrasikan beberapa unsur tersebut adalah Elektronik Modul atau sering disebut E-Modul. Beberapa aktivitas pembelajaran dikumpulkan, dikemas dengan baik dalam bentuk gambar, suara, animasi maupun gabungan, user dalam hal ini anak tinggal klik menu gambar yang disajikan. Pembelajaran melalui E-modul dapat disajikan pada komputer, laptop dan juga android yang pada masa sekarang sudah hampir dimiliki semua oleh orang tua peserta didik.

Walaupun implementasinya mudah namun masih perlu adanya pendampingan orang tua atau guru, adanya interaksi antara guru maupun anak ataupun orang tua dan siswa dalam pembelajaran akan lebih mengarahkan siswa dalam pembelajaran untuk mencapai capaian pembelajaran. Dalam konteks pengajarannya file modul tinggal diputar dihadapan para siswa, untuk selanjutnya direview pada setiap tampilan yang disajikan, orang tua siswa juga perlu mendapatkan file e-modul dari guru untuk mereview pembelajaran yang telah diberikan oleh gurunya.

2. METODE

Metode berisi tahapan pelaksanaan program kemitraan masyarakat sampai dengan tahapan pembuatan E-Modul :

2.1 Tahapan Program Kemitraan Masyarakat (PKM)



Gambar 1. Tahapan PKM

Pemutaran video, meliputi pemutaran pembuatan bahan ajar tentang manajemen pengenalan lingkungan sekitar dengan menggunakan e-modul dari tahap awal sampai dengan akhir, dengan pemutaran video ini diharapkan peserta mempunyai gambaran awal mengenai alur pembuatan E-Modul. Pemberian Materi, memberikan runtutan tahap-tahap dalam pembuatan modul manual untuk kemudian dikembangkan dalam e-modul, materi yang ada juga sudah dituangkan dalam bahan ajar yang telah dibagikan ke seluruh peserta. Praktek materi, melakukan praktek materi per tahapan dengan dipandu oleh anggota tim program kemitraan masyarakat, masing-masing peserta yaitu guru dan tenaga pendidikan menyiapkan laptopnya dengan aplikasi flip PDF. Evaluasi hasil, dengan mencoba pembuatan project bahan ajar sederhana, kemudian pemateri menilai setiap peserta.

2.2 Tahapan Pembuatan E-Modul

1. Pembuatan modul manual

Pembuatan modul manual yang dimaksud yaitu dengan menyiapkan materi pembelajaran melalui microsoft word, materi dalam bentuk text maupun gambar [4]. Materi pembuatan modul manual juga meliputi pengaturan pengetikan, pembuatan daftar isi secara otomatis, pembuatan daftar gambar otomatis, pembuatan daftar tabel otomatis dan pembuatan daftar pustaka otomatis [5]. Selanjutnya modul yang sudah dibuat disimpan dalam bentuk format PDF.

2. Import file word dari aplikasi flip PDF

File PDF yang sudah dibuat selanjutnya diimport melalui flip PDF.

3. Pemilihan template
Flip PDF menyediakan template yang cukup banyak dan menarik untuk ditampilkan sehingga menambah menarik e-modul [6].
4. Penambahan fitur
Penambahan fitur berupa insert video, suara yang biasa diatur periode tampilnya atau dengan menggunakan pemakaian kondisi tertentu untuk memunculkan video dan suara tersebut.
5. Pembuatan Kuis
Untuk menambah kelengkapan e-modul bisa ditambahkan fitur kuis dengan disertai juga evaluasi jawaban dan skor jawaban. Selain itu juga dilengkapi gambar dan video yang ditempatkan pada beberapa posisi pada halaman aplikasi File PDF.
6. Upload e-modul
Setelah e-modul selesai dibuat maka langkah akhir adalah melakukan upload ke internet [7], cukup membutuhkan waktu untuk melakukan upload hingga akhirnya dihasilkan alamat web yang siap dibagikan ke siswa.

3. PEMBAHASAN HASIL

Setelah pelatihan e-modul selesai dibuat maka guru-guru melakukan evaluasi hasil pelatihan, hasil evaluasi ditunjukkan melalui tabel 1. Berikut :

Tabel 1. Tabel Perbandingan

Variabel	Modul Manual	E-Modul
Isi	Susunan pada modul manual ini meliputi halaman judul, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, isi, daftar pustaka	- Susunan pada modul manual ini meliputi halaman judul, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, isi, daftar pustaka - Dapat disisipkan dengan video, kuis, suara serta fitur lainnya supaya lebih menarik
Kemanfaatan untuk siswa	Siswa dapat memanfaatkan secara langsung dalam bentuk file pdf ataupun dalam bentuk cetak	Siswa dapat memanfaatkan dalam bentuk link pada web
Fleksibility	Dapat dimanfaatkan setiap waktu namun perlu membuka laptop atau komputer atau harus membawa modul cetak	Bisa memanfaatkan setiap saat dengan cukup menggunakan handphone yang terkoneksi dengan internet.
Otomatisasi	Penyajian masih bersifat manual, hanya bisa membaca serta melihat gambar	Selain gambar dan text, melalui e-modul mampu menyajikan materi dalam bentuk video atau suara yang dihadirkan secara otomatis atau dengan mengklik video atau suara yang dimaksud.
Evaluasi	Evaluasi berupa tanya jawab soal (gambar atau text) yang diberikan di akhir materi, untuk selanjutnya siswa menjawab dengan manual	Evaluasi disajikan dalam bentuk pembuatan kuis, dengan menghimpun soal sebanyak mungkin. Selanjutnya soal akan dimunculkan secara berurutan atau acak dan siswa cukup memilih pilihan jawaban yang disajikan. E-modul akan menyeleksi otomatis jawaban dari siswa benar atau salah. Pada akhir kuis akan disajikan jumlah skor yang diperoleh siswa. Dengan metode ini maka siswa dapat mengulang-ulang menjawab materi sampai dengan siswa memahami materi yang telah disajikan
Biaya	Guru perlu menggandakan materi pada modul sejumlah siswa yang ada, semakin banyak siswa dan jumlah halaman yang digandakan maka akan berdampak pada besaran biaya yang dihasilkan	Tidak memerlukan biaya untuk menggandakan modul, cukup dengan memberikan link yang dihasilkan dari upload.

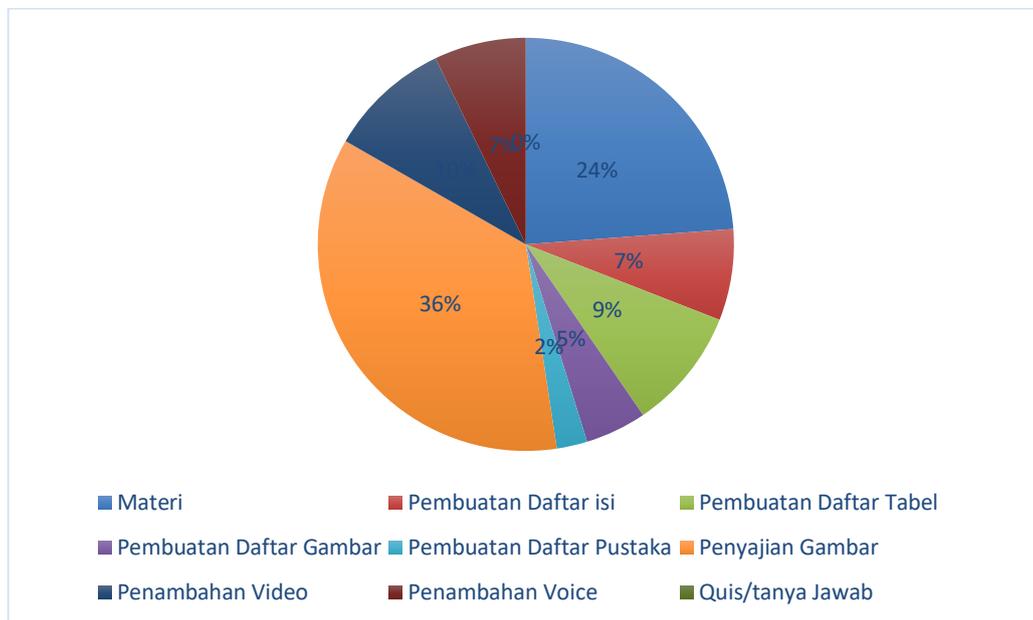
Dalam kegiatan pelatihan ini, guru diberikan kesempatan membuat e-modul dengan materi pengenalan lingkungan untuk siswa, untuk kemudian membandingkan dengan materi modul cetak yang diajarkan pada keseharian, hasil yang didapatkan dari 20 siswa yang ada dapat dilihat pada tabel 2 berikut :

Tabel 2. Tabel Hasil Penilaian

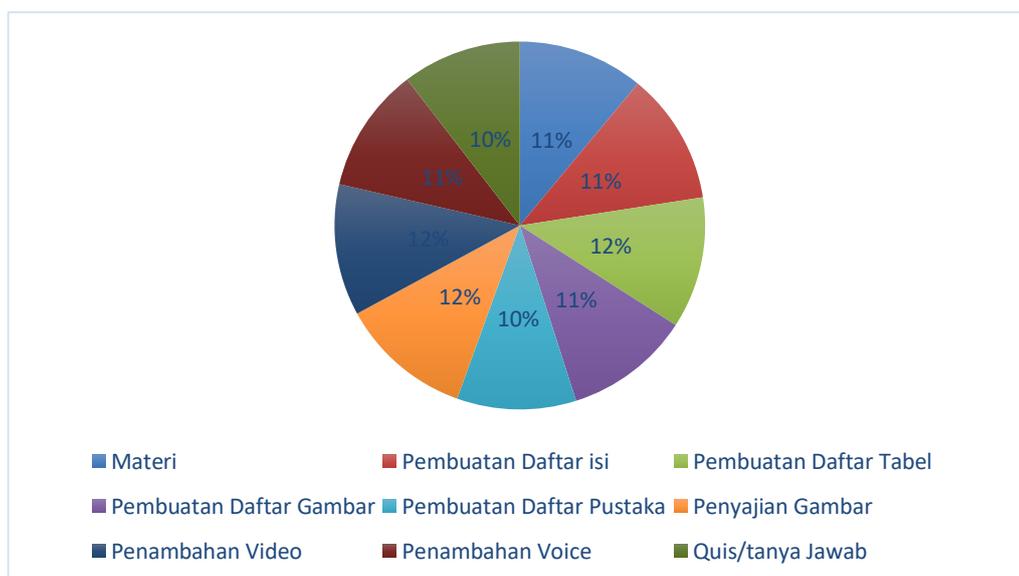
Variabel	Modul Cetak		E-Modul		Peningkatan
	Menguasai	Kurang Menguasai	Menguasai	Kurang Menguasai	
Materi	10	10	19	1	45%
Pembuatan Daftar isi	3	17	20	0	85%
Pembuatan Daftar Tabel	4	16	20	0	80%
Pembuatan Daftar Gambar	2	18	19	0	85%
Pembuatan Daftar Pustaka	1	19	18	2	85%
Penyajian Gambar	15	5	20	0	25%
Penambahan Video	4	16	20	0	80%
Penambahan Voice	3	17	19	1	80%
Kuis/Tanya Jawab	0	20	18	2	90%

Rata-rata peningkatan yang dihasilkan dari seluruh variabel yang terdapat pada tabel 2 adalah 73%, sehingga program kemitraan masyarakat ini mampu memberikan peningkatan kualitas keahlian pada seluruh peserta.

Adapun grafik perbandingan antara proses pembuatan modul cetak biasa dan menggunakan E-Modul adalah :



Gambar 2. Grafik penguasaan pada pembuatan modul cetak



Gambar 3. Grafik penguasaan pada pembuatan E-Modul

Berdasarkan grafik pada gambar 2, penguasaan semua variabel pada proses pembuatan modul cetak tidak merata, dari 20 peserta dominasinya pada variabel penyajian gambar. Sedangkan pada gambar 3, penguasaan semua variabel hampir merata yaitu berkisar antara 10% sampai dengan 12 %.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari Pembuatan E-Modul Tentang Manajemen Pembelajaran Pengenalan Lingkungan Pada KB. Kasih Bunda adalah sebagai berikut :

E-Modul memiliki kelebihan daripada modul manual dari sisi isi, kemanfaatan untuk siswa, *fleksibility*, otomatisasi, evaluasi serta biaya. E-modul juga memiliki kemudahan dalam hal distribusi materi yaitu cukup tinggal melakukan upload melalui aplikasi flip PDF untuk selanjutnya menyampaikan link web yang sudah terbentuk ke siswa. Sisi lain E-Modul adalah mampu memberikan pembelajaran yang mandiri dengan dibimbing suara rekaman dari guru.

Dari beberapa variabel materi, kuis atau tanya jawab mengalami peningkatan tertinggi dari modul cetak ke e-modul.

E-Modul selanjutnya dapat digunakan pada kegiatan program kemitraan masyarakat pada waktu lain dengan tema pembelajaran yang lain untuk mempermudah pemberian materi ke siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Dian Nuswantoro yang telah memberikan pendanaan dalam program kemitraan masyarakat ini.

REFERENCES

- [1] E. Elce, M. A. Hente and A. Salam, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Alam terhadap Pengenalan Tumbuhan pada Kelompok B KBSPNF-SKB Kabupaten Sigi," *Jurnal Kolaboratif Sains*, vol. 4, pp. 216-219, 2021.
- [2] A. Nurrohman, "Peran Serta Media Pembelajaran Dalam Memfasilitasi Belajar Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak*, vol. 7, pp. 101-105, 2018.
- [3] T. Candrawati, "Penanaman Cinta Lingkungan Pada Masyarakat PAUD," *Aksara*, vol. 8, pp. 131-136, 2022.
- [4] A. Ellysia, "Pengembangan e-Modul Dengan Flip PDF Professional pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika," *Vote Teknik*, vol. 1, pp. 91-96, 2021.
- [5] A. Rama, "Pengembangan e-modul menggunakan aplikasi flip pdf professional pada mata kuliah analisis kurikulum pendidikan dasar," *Jurnal Riset Tindakan Indonesia*, vol. 7, pp. 42-47, 2022.
- [6] F. A. Febrianti, "Pengembangan Digital Book Berbasis Flip PDF Professional untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa," *Caruban*, vol. 4, pp. 102-115, 2021.
- [7] H. A. Nisa, "Efektivitas E-Modul dengan Flip Pdf Professional Berbasis Gamifikasi Terhadap Siswa SMP," *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, vol. 5, pp. 13-25, 2020.