

## E-Module-Based Learning Media Training Physical Education to Teacher

Irvan<sup>1</sup>, Agus Sutriawan<sup>2</sup>, Muhammad Akbar Syafruddin<sup>3</sup>, M Imran Hasanuddin<sup>4</sup>,  
Muhammad Qasash Hasyim<sup>5</sup>, Sufitriyono<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Makassar

Email: <sup>1</sup>irvan@unm.ac.id, <sup>2</sup>agus.sutriawan@unm.ac.id, <sup>3</sup>akbar.syafruddin@unm.ac.id, <sup>4</sup>m.imran.hasanuddin@unm.ac.id, <sup>5</sup>qasash.hasyim@unm.ac.id, <sup>6</sup>sufitriyono@unm.ac.id  
(Irvan\* : coresponding author)

Received	Accepted	Publish
24-February-2023	28-February-2023	15-March-2023

**Abstrak** – Minimnya Kebaharuan Media Belajar Dalam Proses Pembelajaran Berdampak Signifikan Terhadap Menurunnya Hasil Belajar Siswa Karena Merasa Bosan Dalam Proses Pembelajaran, Hal Inilah Yang Mendasari Dilaksanakannya Kegiatan PKM Ini. Untuk Melaksanakan Kegiatan Ini Menggunakan Rencana Lma Metode, Yaitu (1) Identifikasi Dan Analisis Masalah Yang Dialami Oleh Guru-Guru. (2) Sosialisasi Dalam Menyusun Bahan Ajar Berbasis Daring Dan Multimedia Kepada Guru-Guru Untuk Dikembangkan Di Dalam Pembelajaran. (3) Simulasi Atau Peer Teaching. (4) Pendampingan Implementasi Pembelajaran. (5) Evaluasi. Berdasarkan Hasil Dari Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Daring Di Era New Normal Di SMA Negeri 1 Pinrang Dapat Diketahui Bahwa Penggunaan Aplikasi Flipping Book Sudah Dikombinasikan Menjadi Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi Lainnya, Yaitu 32% Memanfaatkan Aplikasi Zoom Meeting, 4% Telah Menggunakan Google Meet, 10% Menggunakan Aplikasi Canva, Dan 52% Pemanfaatan Blended Learning

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran; E-Modul; Pendidikan Jasmani.

**Abstract** – The Lack Of Renewal Of Learning Media In The Learning Process Has A Significant Impact On Decreasing Student Learning Outcomes Because They Feel Bored In The Learning Process. This Is What Underlies The Implementation Of This PKM Activity. To Carry Out This Activity, Five Methods Are Used, Namely (1) Identification And Analysis Of Problems Experienced By Teachers. (2) Socialization In Compiling Online And Multimedia-Based Teaching Materials To Teachers To Be Developed In Learning. (3) Simulation Or Peer Teaching. (4) Learning Implementation Assistance. (5) Evaluation. Based On The Results Of Online-Based Learning Media Development Training In The New Normal Era At Pinrang 1 Public High School, It Can Be Seen That The Use Of The Flipping Book Application Has Been Combined Into Online Learning Using Other Applications, Namely 32% Have Used The Zoom Meeting Application, 4% Have Used Google Meet, 10 % Use The Canva Application, And 52% Use Blended Learning.

**Keywords:** Learning Media; E-Modules; Physical Education.

### 1. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi justru dapat mendorong para guru menjadi kreatif dan memproduksi e-modul yang inovatif, Namun hambatan di era modern ini adalah maraknya penggunaan bahan ajar konvensional oleh guru. Berdasarkan data yang terkumpul, beberapa guru tetap menggunakan gaya ceramah, dan sumber belajar yang mereka sukai adalah bahan ajar cetak. Selain itu, keterbatasan akses belajar seperti bahan ajar elektronik yang memungkinkan mereka belajar dan mudah diakses luring maupun daring. (Darmadi, 2017) berpendapat bahwa luasnya suatu ide sebuah bermacam kontribusi yang dilakukan didalam dunia belajar mengajar sebenarnya ada andil besar dari arti "Teknologi Infromasi" Banyak fasilitas dan fitur media yang tersedia selama proses pembelajaran dapat membantu guru dan siswa mencapai tujuan dari proses belajar mengajar. Meskipun tidak banyak buku dan materi pendidikan gratis dan komprehensif yang tersedia di Internet, jumlahnya sedikit.

Pembuatan buku elektronik, jaringan, modul elektronik, dll, dalam mata pelajaran pendidikan. e-modul merupakan bahan ajar yang dikemas secara digital. E-modul dapat membantu guru memfasilitasi siswa dalam belajar (Asrial et al., 2020). E-modul dalam hal ini yaitu dapat memudahkan guru menyampaikan materi pelajaran. E-modul memiliki keunggulan dibandingkan media cetak tradisional karena bersifat interaktif. E-modul yang dikemas secara digital dapat dibaca di laptop atau komputer. E-modul merupakan salah satu bentuk media yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar secara positif. e-modul juga dilengkapi fasilitas seperti video pembelajaran, animasi, gambar, dan juga audio. (Diantari et al., 2018), (Hastari et al., 2019) juga menyatakan bahwa E-modul efektif meningkatkan keaktifan siswa dan motivasi siswa dalam belajar sehingga hasil belajar siswa meningkat. Dapat disimpulkan bahwa E-modul dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

modul berbasis teknologi dapat dimasukkan ke dalam proses belajar mengajar. Dalam rangka penyajian materi pendidikan melalui dukungan media cukup berhasil memberikan pemahaman yang lengkap tentang apa yang guru sampaikan kepada siswa. Selain itu, tim PKM menemukan bahwa bahan ajar yang digunakan para pendidik masih terbatas. Hal ini mengurangi kondusifitas pembelajaran karena beberapa siswa harus berbagi bahan ajar dengan dua atau tiga teman lainnya. Agar siswa kurang menekankan keterlibatan belajar. Anggota kategori ini lebih cenderung terlibat dalam kegiatan selain mempelajari materi yang ditawarkan. Oleh karena itu kemandirian siswa lebih diutamakan dalam pemanfaatan e-modul. Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan kemandirian adalah mata pelajaran produktif (Fausih & Danang, 2015)

Hasil belajar siswa SMA Negeri 1 Pinrang dipengaruhi oleh hal ini. Selama tahun ajaran 2021/2022, siswa kelas X 10 memperoleh rata-rata nilai UTS sebesar 52,9. Satu siswa dari setiap 32 siswa mencapai nilai KKM. Siswa harus mendapatkan skor KKM 70. Berdasarkan masalah tersebut, diputuskan untuk membuat sumber daya pendidikan dalam bentuk E-modul untuk mengatasi masalah tersebut dan memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, meningkatkan motivasi mereka, dan meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh (Wirawan et al., 2017) yang menyatakan bahwa bahwa E-modul dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga cocok digunakan untuk mendukung proses pembelajaran, kemudian (Aryawan et al., 2018) menyatakan bahwa E-modul interaktif dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sebesar signifikan

Selain itu, Guru membutuhkan keterampilan untuk mengembangkan proses pelajaran yang menarik dan memanfaatkan berbagai teknologi digital secara efektif sebagai sumber daya pedagogis bagi siswa, faktor kunci dalam pemilihan metode guru haruslah bagaimana melibatkan siswa, berinteraksi dengan mereka, dan mendorong interaksi siswa satu sama lain (Nurulita et al., 2023) Olehnya kami tim pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengajarkan para pendidik di SMA Negeri 1 Pinrang bagaimana memanfaatkan media teknologi secara efektif di dalam kelas dengan kata lain, pembuatan e-modul pembelajaran yang diharapkan dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan dasar yang diperlukan dan juga Bahan ajar e-modul harus digunakan di setiap sekolah untuk mencerdaskan siswa, karena bahan ajar yang dimuat juga harus memperhitungkan kebaruan teknologi.

## **2. METODE PELAKSANAAN**

Metode yang digunakan dalam kegiatan PKM ini adalah: (1) Identifikasi dan analisis masalah yang dialami oleh guru-guru. (2) Sosialisasi dalam menyusun bahan ajar berbasis

daring dan multimedia kepada guru-guru untuk dikembangkan di dalam pembelajaran. (3) Simulasi atau peer teaching. (4) Pendampingan implementasi pembelajaran. (5) Evaluasi.

## **2.1 Pelaksanaan Kegiatan**

Kegiatan PKM pembuatan modul digital ini dilakukan secara luring di lab SMAN 1 PINRANG Kabupaten Pinrang. Pada tanggal 5 Februari 2023, pada jam 09.00 hingga 16.00 WITA, pelatihan makan berlangsung. 10 guru dari PJOK SMAN 1 PINRANG mengikuti program tersebut. Guru membuat e-modul berbasis digital di laptop masing-masing. Ketercapaian target jumlah peserta yang ikut sosialisasi adalah 10 orang guru SMAN 1 Pinrang. Dalam pelaksanaannya kegiatan ini diikuti oleh 10 orang saja karena ada beberapa siswa yang mempunyai kegiatan diluar. Dengan demikian ketercapaian target jumlah peserta pelatihan adalah 95% atau dapat dinilai baik.

- a. Ketercapaian tujuan pelatihan dapat dinilai baik. Dalam kurun waktu 3 (dua) hari sebanyak 10 orang guru (80%) telah memahami pembuatan bahan ajar berbasis digital. Dalam kegiatan pengabdian ini, tim pengabdian berupaya membantu para guru SMAN 1 Pinrang yang berminat untuk memproduksi artikel ilmiah.
- b. Ketercapaian target materi yang telah direncanakan pada kegiatan pengabdian ini dapat dinilai baik (80%). Semua materi yang telah direncanakan dapat disampaikan kepada peserta, meskipun karena keterbatasan waktu ada beberapa materi yang hanya disampaikan secara garis besarnya saja.

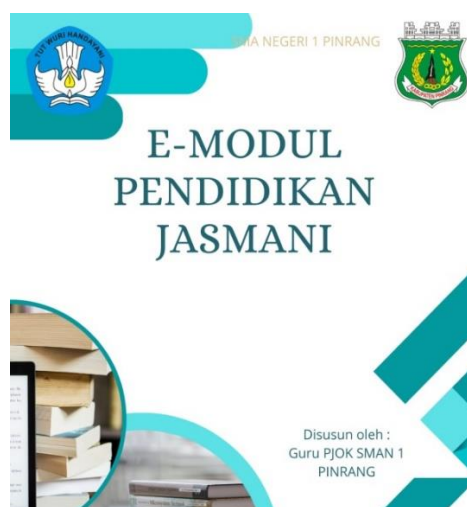
Hasil dari upaya ini menunjukkan bahwa guru sangat antusias mengikuti kegiatan ini karena meskipun mereka kurang familiar dengan media digital, informasi yang disajikan langsung diaplikasikan dengan menggunakan layanan yang tersedia seperti Canva dan flipping book yang juga terhubung langsung ke YouTube. Para peserta dengan antusias mempraktikkan konten yang ditawarkan sehingga mudah diserap oleh mereka. Terbukti dengan penerimaan aktif dan penerapan langsung materi yang ditawarkan, tingkat motivasi peserta sangat tinggi. Peserta menyadari bahwa konten yang ditawarkan adalah informasi tambahan yang sangat bermanfaat bagi pemahaman mereka tentang media digital untuk pembuatan e-modul dan juga akan berdampak pada kapasitas guru untuk meningkatkan pengetahuan dan hasil belajar siswanya



**Gambar 1.** Identifikasi dan sosialisasi penyusunan e-modul



**Gambar 2.** Simulasi atau *peer theaching* dan pendampingan



**Gambar 3.** Hasil design Cover menggunakan aplikasi Canva

Pada tahapan evaluasi untuk menilai tingkat kemahiran saat melaksanakan proses belajar membantu pengajar dalam menghasilkan e-modul dan memanfaatkan provider penyedia layanan canva, youtube. Peringkat ini didasarkan pada hasil ujian kemampuan guru dengan sumber belajar online. Setelah pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis e-modul selesai, peserta diberikan kuesioner untuk mengukur tingkat kepuasan mereka terhadap pelatihan. Temuan kajian survei kepuasan peserta diklat disajikan pada Tabel 1.

**Tabel. 1.** Analisis hasil survei kepuasan peserta diklat

N	Jumlah	%	Kategori
1	64	80.00	Baik
2	70	87.50	Sangat Baik
3	67	83.75	Baik
4	64	80.00	Baik
5	71	88.75	Sangat Baik
6	73	91.25	Sangat Baik
7	68	85.00	Baik
8	70	87.50	Sangat Baik
9	63	78.75	Baik
10	71	88.75	Sangat Baik
<b>Jumlah</b>	<b>681</b>	<b>85.125</b>	<b>Sangat Baik</b>

Melalui pendampingan guru untuk pembuatan e-modul pada kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis e-modul jelas berada pada kategori sangat baik, Perencanaan kegiatan, baik materi, sumber daya, serta snack semuanya dievaluasi oleh peserta. Bahkan hingga saat ini, para guru masih dibimbing untuk membuat sejumlah e-modul sebagai bagian dari kegiatan pelatihan.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **Hasil**

Berdasarkan pelaksanaan penerapan ipteks yang berjudul "pelatihan media pembelajaran berbasis e-modul pendidikan jasmani kepada guru" didapatkan hasil sebagai berikut :

- a. Terdapat peningkatan pengetahuan dan pemahaman guru mengenai media pembelajaran berbasis digital pada SMAN 1 Pinrang Kabupaten Pinrang.
- b. Terdapat peningkatan pengetahuan dan pemahaman masyarakat mengenai pembuatan e-modul pembelajaran pada guru SMAN 1 Pinrang Kabupaten Pinrang.

#### **Pembahasan**

##### **a. Peningkatan pengetahuan dan pemahaman guru mengenai media pembelajaran berbasis digital pada SMAN 1 Pinrang Kabupaten Pinrang.**

Pembuatan bahan ajar merupakan hal penting yang harus di prioritaskan, baik dari guru maupun dosen, profesi guru sudah menjadi kewajiban membuat bahan ajar dalam mengemban amanah sebagai pendidik profesional. Keefektifan pembelajaran sinkron dan asinkron kemudian ditentukan berdasarkan interpretasi skor persentase, dan dari hasil tersebut terlihat bahwa pembelajaran sinkron berhasil karena praktik mengajar yang baik, interaksi komunikatif antara guru dan siswa, dan penggunaan media untuk memfasilitasi pembelajaran sinkron. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi pemantik sehingga guru dapat menciptakan media ajar yang kreatif dan inovatif, kinerja guru adalah tolak ukur kesuksesan guru dalam melaksanakan profesinya untuk mengajar dan mendidik generasi muda (Caterine et al., 2019) Di SMAN 1 Pinrang pengetahuan dan pemahaman tentang media bahan ajar digital sudah terjadi peningkatan. Dimana guru mulai memahami bagaimana bahan ajar konvensional tidak terlalu menarik pada siswa. Siswa pada dasarnya ingin jika pembelajaran yang disampaikan oleh gurunya menarik dan bisa langsung dipraktikkan apalagi dalam proses pembelajaran penjas pada umumnya berbicara tentang gerak.

##### **b. Peningkatan pengetahuan dan pemahaman guru mengenai pembuatan e-modul pembelajaran.**

Semua guru-guru SMAN 1 Pinrang cukup baik dengan teknologi digital, menurut temuan investigasi kami terhadap karakteristik mereka. Dengan kata lain, mereka sangat mahir menggunakan media digital seperti komputer, laptop, dan ponsel. Guru juga sangat tertarik dengan pembuatan media pembelajaran digital, terutama yang interaktif yang memungkinkan interaksi individu dan umpan balik langsung kepada pemateri. Pembelajaran berbasis proyek adalah pendekatan yang kami gunakan untuk melaksanakan kegiatan pelatihan kami. Pendekatan ini umumnya dianggap dapat meningkatkan kemampuan guru dalam membuat bahan ajar digital dan multimedia interaktif. Sejak dini narasumber menyediakan bahan-bahan yang diperlukan, setelah itu narasumber mengarahkan guru melalui tahapan kegiatan penggunaan dan pembuatan modul berbasis digital.

Data yang disebutkan di atas cukup membuktikan bahwa ketika kita membuat media bahan ajar digital akan sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran, selain e-modul

dapat dipelajari secara mandiri sehingga semakin banyak kesempatan belajar semakin banyak pula interaksi yang disajikan. Formula yang bisa dijadikan pedoman demi menciptakan dan menghasilkan inovasi pembelajaran yang inovatif pada proses pembelajaran.

#### **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan kegiatan PKM yang telah dilaksanakan yang berjudul "pelatihan media pembelajaran berbasis e-modul pendidikan jasmani kepada guru" diperoleh hasil sebagai berikut :

1. Terdapat peningkatan pemahaman guru mengenai media pembelajaran berbasis digital pada SMAN 1 Pinrang Kabupaten Pinrang.
2. Terdapat peningkatan pengetahuan dan pemahaman masyarakat mengenai pembuatan e-modul pembelajaran pada guru SMAN 1 Pinrang Kabupaten Pinrang.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aryawan, R., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2018). Pengembangan e-modul interaktif mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(2), 180–191.
- Asrial, A., Syahril, S., Maison, M., Kurniawan, D. A., Piyana, S. O., & others. (2020). Ethnoconstructivism e-module to improve perception, interest, and motivation of students in class V elementary school. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9(1), 30–41.
- Caterine, W., Budiana, N., & Indrowaty, S. A. (2019). *Etika profesi pendidikan generasi milenial 4.0*. Universitas Brawijaya Press.
- Darmadi, H. (2017). Pengembangan model dan metode pembelajaran dalam dinamika belajar siswa. *Yogyakarta: Deepublish*.
- Diantari, L. P. E., Damayanthi, L. P. E., Sugihartini, N. S., & Wirawan, I. M. A. (2018). Pengembangan e-modul berbasis mastery learning untuk mata pelajaran KKPI kelas XI. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 7(1), 33–47.
- Fausih, M., & Danang, T. (2015). Pengembangan media e-modul mata pelajaran produktif pokok bahasan "instalasi jaringan LAN (local area network)" untuk siswa kelas XI jurusan teknik komputer jaringan di SMK Negeri 1 Labang Bangkalan Madura. *Jurnal Unesa*, 1(01), 1–9.
- Hastari, G. A. W., Agung, A. A. G., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan Modul Elektronik Berpendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7(1), 33–43.
- Nurulita, R. F., Sutriawan, A., Imran, M. I. H., Hasyim, M. Q., Syafruddin, M. A., & Dos Santos, H. A. (2023). SOSIALISASI PENERAPAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI MELALUI METODE DARING PADA MAHASISWA FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 433–436.
- Wirawan, I., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2017). Pengembangan e-modul berbasis Problem Based Learning untuk mata pelajaran IPA siswa kelas VII semester ganjil. *Teknologi Pendidikan*, 8(2).