

PENGUATAN INOVASI BAHAN AJAR: PERANCANGAN E-MODUL DENGAN APLIKASI SIGIL SOFTWARE

Novi Marlana^{1*}, Renny Dwijayanti², Finisica Dwijayati Patrikha³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Bisnis, Universitas Negeri Surabaya

*Penulis Korespondensi : novimarlena@unesa.ac.id

Abstrak

Sebuah tantangan bagi guru saat ini adalah bagaimana menghasilkan inovasi bahan ajar yang memanfaatkan perkembangan teknologi. Salah satu bahan ajar yang bisa dikembangkan oleh guru adalah *electronic material* yaitu berupa E-Modul. Tujuan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) ini adalah memberikan penguatan inovasi bahan ajar kepada guru melalui pelatihan merancang E-Modul dengan menggunakan aplikasi Sigil software. Khalayak sasaran kegiatan PkM ini adalah Guru SMK Labschool Unesa1 Surabaya. Kegiatan PkM dilakukan dalam tiga hari, yaitu hari pertama penyampaian materi, hari kedua dan ketiga melakukan pendampingan penyusunan bahan ajar E-Modul dengan menggunakan aplikasi sigil software. Metode pelaksanaan PkM dilakukan secara interaktif dengan kombinasi melalui ceramah, *sharing*, tanya jawab, diskusi, tutorial dan praktik secara langsung dalam menyusun E-Modul. Pelaksanaan PkM ini efektif karena terdapat peningkatan nilai yang signifikan sebesar 25% terkait pemahaman peserta terhadap isi materi dan praktik saat pendampingan, dan 85% peserta PkM telah mampu membuat rancangan bahan ajar E-Modul dengan menggunakan aplikasi sigil software.

Kata kunci: Bahan ajar; E-Modul; Aplikasi Sigil Software

Abstract

The challenge for teachers today is how to produce open material innovations that utilize technological developments. One of the open materials that can be developed by teachers is *electronic materials* in the form of E-Modules. The purpose of this Community Service (PkM) activity is to provide reinforcement of teaching material innovation to teachers through training in designing E-Modules using the Sigil software application. The target audience for this PkM activity is SMK Labschool Unesa1 Surabaya teachers. PkM activities are carried out in three days, namely the first day of delivering material, the second and third days providing assistance in compiling E-Module teaching materials using the Sigil software application. The PkM implementation method is carried out interactively with a combination of lectures, *sharing*, questions and answers, discussions, tutorials and direct practice in compiling E-Modules. The implementation of this PkM is effective because of the significant increase in value of 25% related to participants' understanding of the contents of the material and practice during mentoring, and 85% of PkM participants have been able to make E-Module teaching material plans using the Sigil software application.

Keywords: Teaching materials; E-Module; Sigil Software Application

1. PENDAHULUAN

Keberadaan kemajuan dinamika ilmu pengetahuan dan teknologi berdampak pada penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran (Sanjaya, 2006). Implementasi dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah memanfaatkan computer, laptop atau *smartphone* untuk merancang atau menghasilkan perangkat pembelajaran. Keberadaan berbagai macam aplikasi atau perangkat lunak dapat digunakan dalam proses belajar dan bermain, salah satunya di lembaga pendidikan (Pangaribuan, 2018). Penggunaan ilmu

pengetahuan, teknologi, informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan dapat memadukan ruang dan waktu, sehingga memungkinkan peserta didik belajar mandiri dimanapun, tanpa batasan waktu jam belajar. Pemanfaatan teknologi terbukti efektif dalam proses pembelajaran (Tomas et al., 2015).

Penting bagi guru untuk mengembangkan bahan ajar yang bertujuan meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran berdasarkan kompetensi atau capaian pembelajaran. Bahan ajar memiliki peran yang sangat penting sebagai dokumen atau bahan pelajaran

yang disusun secara menyeluruh dan sistematis berdasarkan prinsip-prinsip dan capaian pembelajaran yang digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Bahan ajar disusun secara sistematis atau berurutan akan memudahkan peserta didik dalam belajar. Selain itu, penyusunan bahan ajar unik dan spesifik. Unik artinya bahan ajar tersebut digunakan hanya untuk tujuan tertentu dan dalam proses pembelajaran tertentu, dan secara spesifik berarti isi bahan ajar dirancang sedemikian rupa sehingga hanya keterampilan tertentu untuk tujuan tertentu. Akan sulit bagi guru untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran tanpa disertai bahan ajar yang komprehensif. Begitu pula bagi peserta didik, tanpa adanya bahan ajar maka peserta didik akan mengalami kesulitan dalam belajar. Keadaan ini akan menjadi lebih buruk jika guru menjelaskan materi pembelajaran dengan cepat dan tidak jelas. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sangatlah penting untuk dilakukan oleh Guru. Bahan ajar mempunyai banyak peranan bagi guru maupun peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Bagi guru, bahan ajar memungkinkan guru menghemat waktu mengajar, mengubah peran guru dari guru menjadi pengajar, dan meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif. Sedangkan bagi peserta didik, keberadaan bahan ajar dapat digunakan untuk belajar tanpa kehadiran guru, dapat belajar kapan dan dimana saja sesuai keinginannya, dapat belajar sesuai kecepatannya sendiri, dapat belajar sesuai urutan yang dipilihnya dan dapat mengembangkan potensi dirinya sebagai pembelajar mandiri. Dalam kegiatan pembelajaran, bahan ajar berfungsi sebagai dokumen yang tidak dapat dipisahkan dari buku pokok, mempunyai fungsi melengkapi dan melengkapi buku pokok, dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dan dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar.

Bahan ajar yang dapat disusun guru dapat berupa bahan ajar cetak (*printed material*) maupun bahan ajar elektronik (*electronic material*). Modul merupakan salah satu contoh bahan ajar yang dapat berbentuk cetak maupun elektronik. Penyajian modul dapat diubah ke dalam bentuk elektronik sehingga disebut *electronic modul* (E-Modul) atau modul virtual. E-Modul adalah suatu bentuk penyajian materi belajar mandiri yang disusun secara sistematis yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disajikan dalam bentuk elektronik, yang unsurnya meliputi animasi, suara, dan navigasi yang membantu pengguna lebih berinteraksi dengan program. E-Modul memungkinkan proses pembelajaran interaktif mencakup tampilan audio visual, suara, film, dan lainnya, dengan penggunaan program yang mudah dipahami sehingga dapat digunakan sebagai alat penunjang pembelajaran yang efektif (Gunawan, 2010). E-Modul merupakan modul berbasis teknologi informasi dan komunikasi dibandingkan dengan modul

cetak, yaitu instalasi interaktif yang memungkinkan pengguna menampilkan atau memuat gambar, suara, video dan animasi serta dilengkapi dengan tes formatif atau kuis yang memungkinkan adanya umpan balik langsung (Tan, 2004). E-Modul merupakan salah satu teknologi yang memanfaatkan computer, laptop maupun *smartphone* sebagai media untuk mengembangkan bahan ajar. Kelebihan bahan E-Modul dapat diintegrasikan melalui tayangan suara, grafik, gambar, animasi, maupun movie sehingga tampilan lebih menarik dan bervariasi penyajian informasinya, selain itu adanya sistem pencarian halaman pada e-modul akan lebih memudahkan penggunaannya daripada menggunakan modul cetak.

Berdasarkan observasi dilapangan bahwa mayoritas guru pada sekolah mitra umumnya dalam proses pembelajaran masih menggunakan *printed material* (berupa handout cetak atau modul cetak) yang disusun oleh guru pengampu mata pelajaran ataupun dari tim MGMP. Selain itu adanya perubahan kurikulum dari Kurikulum 2013 menjadi Kurikulum Merdeka Belajar tentunya juga menuntut guru harus segera beradaptasi mengembangkan bahan ajar yg inovatif dan interaktif yang berorientasi pada *student center learning* dan mengedepankan kemampuan berfikir kritis siswa. Guru dalam implementasi merdeka belajar masih memiliki kendala salah satunya adalah kekurangan bahan ajar sesuai dengan kurikulum (Natshia & Abadi, 2022). Sebuah inovasi dengan pemanfaatan teknologi perlu dilakukan untuk mengembangkan sebuah bahan ajar.

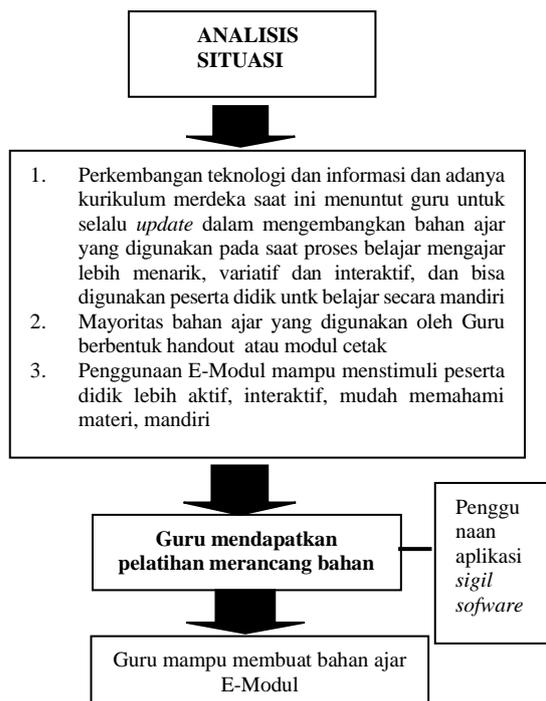
Fenomena tersebut memberikan sebuah tantangan bagi Guru untuk merancang atau mengembangkan bahan ajar berbentuk elektronik, salah satu di antaranya adalah Elektronik Modul (E-Modul). Penyusunan E-Modul bisa menggunakan berbagai macam aplikasi software. Salah satu aplikasi yang bisa digunakan adalah sigil software. Aplikasi ini sigil ini mendukung pengeditan kode berdasarkan file *electronic publication* (EPUB), serta mengimpor *Hypertext Markup Language* (HTML) dan file teks biasa yang dapat diakses pada perangkat elektronik. (Intan, 2019). Keunggulan penggunaan Epub ini mudah digunakan dan mendukung banyak perangkat seperti computer, gadget, dan lain-lain. Dengan menggunakan aplikasi *sigil software* Guru bisa merancang dan menghasilkan bahan ajar E-Modul sesuai dengan kebutuhan peserta didik, bisa mendesain tampilan lebih bervariasi sesuai dengan tingkat imajinasi, daya komunikasi, substansi, dan kreasi dari guru sehingga nantinya diharapkan E-Modul yang disusun tersebut mampu menstimuli peserta didik lebih aktif, interaktif, mudah memahami materi, belajar mandiri baik di dalam maupun di luar kelas

Berdasarkan pada analisis situasi, maka tujuan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) ini adalah memberikan penguatan inovasi bahan ajar kepada guru melalui pelatihan merancang E-Modul aplikasi Sigil *software*, sehingga diharapkan

nantinya guru-guru SMK Labschool Unesa1 Surabaya mampu membuat atau mengembangkan bahan ajar digital yang berkualitas, lebih menarik, variatif dan interaktif.

2. BAHAN DAN METODE

Khalayak sasaran kegiatan PkM ini adalah guru-guru SMK Labschool Unesa1 Surabaya yang berjumlah 24 orang peserta. Kegiatan ini dilaksanakan selama tiga hari di SMK Labschool Unesa1. Kerangka pemecahan masalah dalam kegiatan PkM ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pemecahan Masalah PkM

Metode pelaksanaan PkM ini dilakukan secara interaktif dengan kombinasi melalui ceramah, sharing, tanya jawab, melakukan diskusi, *tutorial* dan peserta mempraktikkan secara langsung untuk menyusun E-Modul. Kegiatan pelatihan PkM ini memiliki target sebagai berikut peserta pelatihan atau guru mampu memahami 1) hakikat bahan ajar; 2) perbedaan *electronic material* dan *printed material*; 3) langkah-langkah penggunaan aplikasi sigil software; 4) merancang atau menyusun E-Modul, dan 5) menghasilkan output E-Modul yang memanfaatkan aplikasi sigil software.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan PkM ini diselenggarakan tanggal 12-14 Juli 2023 bertempat di SMK Labschool Unesa1 Surabaya. Jl. Teratai No. 4, Tambaksari, Kecamatan Tambaksari Surabaya. Kegiatan PKM ini bertujuan merancang dan menghasilkan bahan ajar E-Modul dengan memanfaatkan penggunaan teknologi

sehingga menghasilkan bahan ajar digital yang berkualitas, lebih menarik, variatif dan interaktif sehingga nantinya diharapkan E-Modul yang telah disusun mampu menstimuli peserta didik lebih aktif, interaktif, mudah memahami materi, bisa melakukan pembelajaran secara mandiri.

Permasalahan utama dari khalayak sasaran PkM ini yaitu Guru di SMK Labschool Unesa1 Surabaya adalah mayoritas masih menggunakan bahan ajar cetak (*printed material*) dari dinas ataupun bahan ajar yang sudah dikembangkan secara mandiri berupa modul cetak untuk kalangan terbatas ataupun juga berbentuk handout cetak. Modul cetak yang ada biasanya hanya berisi tulisan atau gambar-gambar yang mendukung isi materi, hal ini membuat peserta didik kurang tertarik untuk membaca dan kurang bersemangat dalam proses pembelajaran. Selain itu peserta didik saat ini mayoritas adalah Gen Z yang melek dengan teknologi, generasi ini lebih cepat belajar dan tanggap terkait dengan pemanfaatan teknologi baik pada *smartphone* maupun laptop dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga ketika guru mengembangkan bahan ajar atau media pembelajaran berbasis elektronik, mereka akan lebih tertarik dan bisa belajar secara mandiri. E-Modul adalah perangkat pembelajaran media digital atau non-cetak yang dirancang secara sistematis untuk kebutuhan belajar mandiri (Fausih & Danang, 2015).

Pelaksanaan kegiatan PkM, terbagi menjadi beberapa tahapan berikut:

a. Persiapan Pelatihan

Kegiatan ini diawali dengan ketua tim pelaksana PkM melakukan koordinasi dengan anggota tim yang bertujuan merumuskan tema kegiatan PkM dan keterkaitan dengan kebutuhan mitra. Tema PkM yang dipilih oleh tim merupakan implementasi hasil penelitian yang sudah dilakukan untuk bisa diadopsi atau dimanfaatkan oleh Guru dalam merancang atau menyusun E-Modul.

Selanjutnya tim pelaksana PkM memutuskan pelaksanaan PkM dilakukan di sekolah mitra yaitu di SMK Labschool Unesa1 Surabaya sesuai dengan permintaan pada periode sebelumnya bahwa guru-guru SMK Labschool Unesa1 Surabaya koordinasi membutuhkan pelatihan-pelatihan baik dalam pengembangan bahan ajar, media pembelajaran, pengembangan soal-soal evaluasi, dan alat-alat evaluasi yang dapat digunakan pada pembelajaran. Ketua pelaksana berkoordinasi awal dengan Bapak Fuat Hadi Santoso, M.Pd selaku Humas SMK Labschool Unesa1 terkait dengan konsep pelatihan pengembangan bahan ajar E-Modul yang akan dilakukan. Saat koordinasi awal tersebut juga tim pelaksana menyampaikan bahwa saat pelaksanaan kegiatan pelatihan, seluruh peserta pelatihan sudah mempersiapkan diri dengan draft materi dilengkapi dengan gambar, foto, video, atau link-link berbagai sumber yang mendukung materi

Setelah tercapai kesepakatan, ketua pelaksana dan anggota pelaksana PkM melakukan koordinasi

lanjutan dengan Bapak Fuat Hadi Santoso, M.Pd selaku Humas SMK Labschool Unesa1 dan Ibu Dian Widyastuti, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMK Labschool Unesa1 membahas terkait dengan fenomena yang dihadapi oleh mayoritas guru di SMK Labschool Unesa1 Surabaya terkait dengan bahan ajar yang digunakan di sekolah.

Tim pelaksana PkM mempersiapkan rencana kegiatan, mempersiapkan kebutuhan-kebutuhan teknis dan pembagian tugas kepada tim inti pelaksana PkM dan mahasiswa yang terlibat pada kegiatan PkM ini. Materi yang disampaikan pada kegiatan PkM ini terdiri atas:

- 1). Hakikat bahan ajar
- 2). Perbedaan *electronic material* dan *printed material*
- 3). Tahapan-tahapan penggunaan aplikasi *sigil software*
- 4). Implementasi *sigil software* untuk menyusun E-Modul. Pada kegiatan ini tim pelaksana PkM melakukan pendampingan

Selain itu juga, dalam tahapan persiapan ini tim pelaksana PkM menyusun buku petunjuk berupa Handout tentang perancangan E-Modul dengan menggunakan aplikasi *software sigil* yang bertujuan mempermudah pemahaman peserta terhadap isi materi pelatihan.

Untuk mempermudah proses sosialisasi kegiatan PkM ini, tim pelaksana telah menyusun *flyer* pelatihan merancang bahan ajar E-Modul, untuk disosialisasikan kepada guru-guru di SMK Labschool Unesa1 Surabaya. Pada kegiatan ini tim pelaksana sangat dibantu oleh Bapak Fuat Hadi Santoso, M.Pd selaku Humas SMK Labschool Unesa1. Berikut adalah *flyer* untuk kegiatan PkM ini:



Gambar 2. Flyer kegiatan PkM

b. Pelaksanaan Pelatihan

Kegiatan pelatihan ini terselenggara pada tanggal 12-14 Juli 2023 yang bertempat di Ruang Aula SMK Labschool Unesa1 Surabaya. Kegiatan ini diikuti oleh 24 orang guru SMK Labschool Unesa1 Surabaya dari berbagai rumpun mata pelajaran yaitu rumpun mata pelajaran Produktif Bisnis Digital, Matematika, Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia, Pendidikan Agama Kristen, Pendidikan Agama Islam, Produktif DKV, IPA, Fisika, Multimedia, Pendidikan Jasmani Olah raga dan Kesehatan, Sejarah Indonesia, dan Pendidikan Kewarganegaraan. Kegiatan pelatihan ini dilakukan dalam tiga hari, hari pertama tim pelaksana melakukan full penyampaian materi, dan hari kedua dan ketiga melakukan pendampingan penyusunan E-Modul dengan memanfaatkan penggunaan aplikasi *software sigil*.

Pada tahap pelaksanaan PkM pelatihan merancang bahan ajar E-Modul, materi pertama disajikan oleh Bu Renny Dwijayanti, S.Pd., M. Pd mengenai hakikat bahan ajar. Setelah materi pertama selesai dilanjut materi kedua disajikan oleh Bu Finisica Dwijayanti Patrikha, S.Pd., M.Pd mengenai perbedaan *electronic material* dan *printed material*. Penyampaian materi kesatu dan kedua dilakukan secara interaktif dengan kombinasi melalui ceramah, *sharing*, tanya jawab dan melakukan diskusi. Selanjutnya Bu Hapsari Shinta Citra Puspita Dewi, S.E., M.M menyampaikan materi ketiga mengenai pengenalan aplikasi *sigil software*. Materi terakhir atau materi keempat tentang penyusunan E-Modul dengan menggunakan aplikasi *sigil software* disampaikan Bu Novi Marlina, S.Pd., M.Si. Penyampaian materi ketiga dan keempat dilakukan dengan *tutorial* dan peserta mempraktikkan secara langsung, yang dimulai dengan melakukan instalasi program *sigil software* di laptop peserta kemudian menjelaskan aplikasi *sigil software* dan tahapannya untuk menyusun E-Modul

Pada hari kedua dan ketiga tim pelaksana PkM melakukan pendampingan penyusunan bahan ajar E-Modul. Kegiatan ini berjalan lancar sesuai harapan, karena sudah ada persamaan persepsi dengan peserta di hari pertama pelatihan saat penyampaian materi. Selain itu kegiatan ini juga karena adanya kesiapan dari peserta pelatihan yang telah mempersiapkan draf draft dilengkapi dengan gambar, foto, video, atau link-link berbagai sumber yang mendukung materi yang akan disusun dalam E-Modul.

Meskipun di hari kedua ada sedikit permasalahan bahwa beberapa laptop peserta saat di install dengan aplikasi sigil software tidak *compatible*, namun hal ini bisa diatasi dengan peserta bergabung dengan peserta lain yang masih dalam satu bidang keilmuan. Sehingga pengerjaan E-Modul ini dilakukan secara berkelompok. Kegiatan pelaksanaan pelatihan ini didokumentasikan sebagai berikut:



Gambar 3. Pelaksanaan kegiatan pelatihan

Target yang diharapkan dalam kegiatan pelatihan merancang bahan ajar E-Modul ini adalah peserta mampu memahami materi bahan ajar, perbedaan *electronic material* dan *printed material*; perbedaan *electronic material* dan *printed material*; pengenalan aplikasi sigil *software*; tahap-tahap penyusunan E-Modul; dan mengikuti *tutorial* dan praktik secara langsung dalam menyusun E-Modul. Kegiatan ini memiliki *output* melalui pemanfaatan aplikasi sigil *software* Guru mampu menyusun E-Modul.

c. Keefektifan Pelatihan

Keefektifan pelatihan merancang bahan ajar E-Modul didasarkan atas hasil nilai dari pengerjaan soal *pre test* yang diberikan sebelum pemateri atau narasumber menyampaikan materi dan soal *post-test* yang dikerjakan diakhir kegiatan, dengan jumlah soal 10. Hasil rekapitulasi nilai peserta pelatihan sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi nilai peserta pelatihan

No Peserta	Pre test	Post test
1	80	90

No Peserta	Pre test	Post test
2	80	100
3	40	60
4	70	80
5	80	80
6	50	60
7	60	80
8	50	60
9	50	70
10	70	80
11	50	90
12	70	80
13	70	70
14	50	60
15	60	80
16	70	70
17	80	90
18	50	70
19	70	70
20	70	80
21	40	80
22	80	90
23	40	80
24	70	70
Ketuntasan Klasikal (KKM 70)	58,33%	83,33%

Sumber: data diolah (2023)

Berdasarkan nilai *pre test* dan *post test* pada tabel 1. dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 4. Efektivitas pelatihan PkM merancang E-Modul

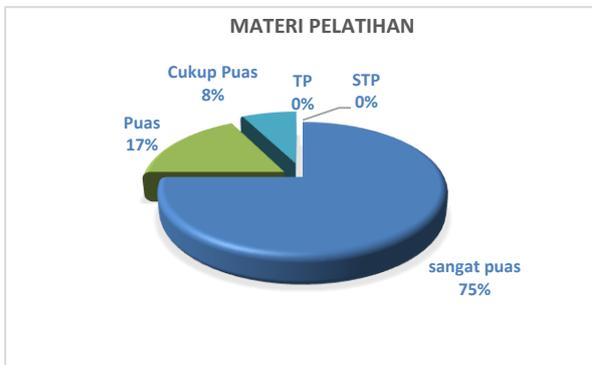
Pemahaman kemampuan peserta pelatihan dalam kegiatan PkM ini secara umum sudah baik dengan indikator nilai ketuntasan klasikal (KKM) yaitu 70. Nilai Nilai ketuntasan dari nilai *pre test* sebesar 58,33% dan nilai *post-test* sebesar 83,33%. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai yang signifikan yaitu sebesar 25% yang berarti bahwa pelatihan ini efektif karena terdapat peningkatan

pemahaman peserta pelatihan terhadap isi materi ataupun praktik secara langsung saat proses pendampingan.

d. Evaluasi Pelaksanaan Pelatihan

Tahap evaluasi pelaksanaan pelatihan ini dilakukan dengan cara, di akhir kegiatan PkM peserta pelatihan melakukan pengisian kuesioner persepsi peserta terhadap evaluasi pelatihan. Terdapat tiga aspek dalam evaluasi pelaksanaan pelatihan ini yaitu aspek 1) materi, 2) narasumber, 3) pengelolaan pelaksanaan kegiatan. Jawaban persepsi peserta pelatihan tersebut dari skala 1 ‘sangat tidak puas (STP)’ sampai dengan skala 5 ‘sangat puas (SP)’.

Evaluasi pelaksanaan pelatihan berdasarkan aspek pertama yaitu aspek materi pelatihan, digambarkan sebagai berikut:



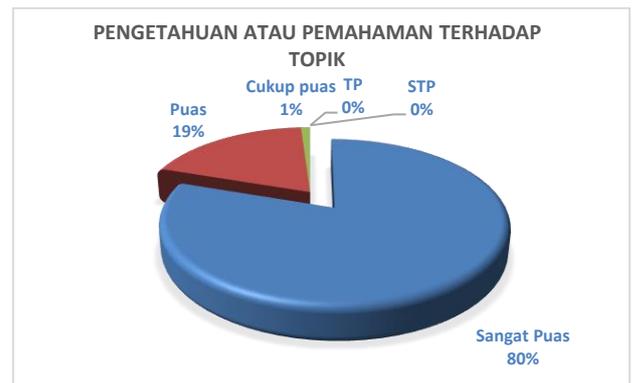
Gambar 5. Aspek Materi Pelatihan PkM

Aspek materi pelatihan berdasarkan gambar 5, di atas menunjukkan bahwa mayoritas peserta pelatihan yaitu sebanyak 75% peserta merasa sangat puas dengan materi pelatihan yang disajikan oleh pemateri atau narasumber. Materi pelatihan yang disampaikan pemateri disajikan secara sistematis, runtut sesuai dengan tujuan pelatihan. Sebelum pelaksanaan kegiatan pelatihan, seluruh peserta telah memperoleh sosialisasi dari *Flyer* kegiatan PkM yang dilakukan oleh pihak sekolah, sehingga sejak awal pelaksanaan pelatihan para peserta sudah siap untuk mengikuti atau menyimak materi.

Materi kegiatan pelatihan ini memiliki tujuan dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan, dalam proses pelaksanaan pelatihan peserta mempunyai kesempatan untuk menerima umpan balik dan meningkatkan keterampilannya melalui praktik secara langsung menyusun E-Modul dengan menggunakan aplikasi sigil software. Tim pelaksana PkM melaksanakan PkM ini dengan menggunakan tanya jawab, diskusi, dan pendampingan dua arah untuk praktik langsung menggunakan aplikasi sigil software.

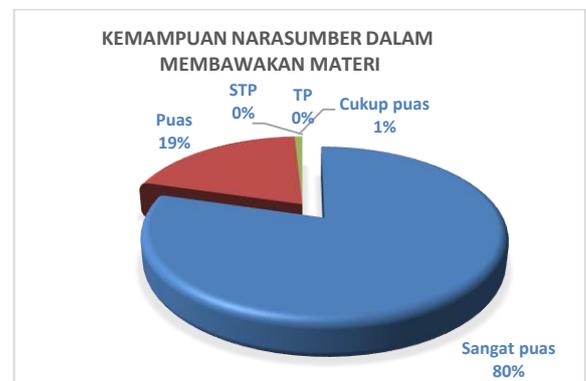
Evaluasi pelaksanaan pelatihan berdasarkan aspek kedua yaitu aspek pemateri atau narasumber. Persepsi peserta pelatihan dari sisi narasumber pelatihan ini ditinjau dari tiga aspek yaitu 1) pengetahuan atau pemahaman terhadap topik, 2) kemampuan dalam

membawakan materi, 3) kemampuan dalam memahami peserta pelatihan. Adapun hasil hasil persepsi peserta pelatihan dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 6. Aspek pengetahuan atau pemahaman narasumber terhadap topik

Berdasarkan gambar 6, Aspek pengetahuan atau pemahaman narasumber terhadap topik, mayoritas peserta pelatihan yaitu 80% menyatakan sangat puas dengan penguasaan pengetahuan atau pemahaman narasumber terhadap topik materi yang disampaikan. Pemateri atau narasumber pelatihan ini adalah tim pelaksana PkM yang berbekal pengetahuan dan pengalaman dalam mengampu mata kuliah pengembangan bahan ajar, dan juga pengalaman dalam mengimplementasikan penelitian pengembangan bahan ajar pada periode sebelumnya sehingga memiliki keahlian atau penguasaan materi sesuai dengan penugasannya pada kegiatan PkM ini.



Gambar 7. Aspek kemampuan Narasumber dalam membawakan materi

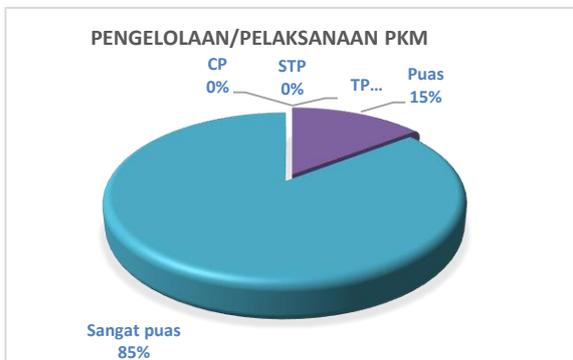
Berdasarkan gambar 7, Aspek kemampuan narasumber dalam membawakan materi diketahui bahwa mayoritas peserta pelatihan yaitu 79,58% menyatakan sangat puas dengan narasumber. Seluruh peserta pelatihan memiliki kesempatan menerima umpan balik dari pemateri atau narasumber, penyampaian materi yang dilakukan oleh pemateri atau narasumber dilakukan secara interaktif dengan kombinasi ceramah, *sharing*, tanya jawab, melakukan diskusi, tutorial dan peserta mempraktikkan secara langsung untuk menyusun E-Modul dengan menggunakan sigil *software*.



Gambar 8. Aspek kemampuan Narasumber dalam memahami peserta

Berdasarkan gambar 8, Aspek kemampuan narasumber dalam memahami peserta diketahui bahwa 85,42% menyatakan peserta pelatihan merasakan sangat puas dengan kemampuan pemateri atau narasumber dalam memahami peserta. Narasumber dalam pelatihan ini menggunakan komunikasi dua arah dan timbal balik sehingga saat proses PkM berjalan tanya jawab dan diskusi berjalan dengan sangat efektif dan suasana yang akrab, karena peserta pelatihan bebas untuk bertanya atau berargumen.

Evaluasi pelaksanaan pelatihan pada aspek ketiga yaitu aspek pengelolaan/pelaksanaan PkM digambarkan sebagai berikut:



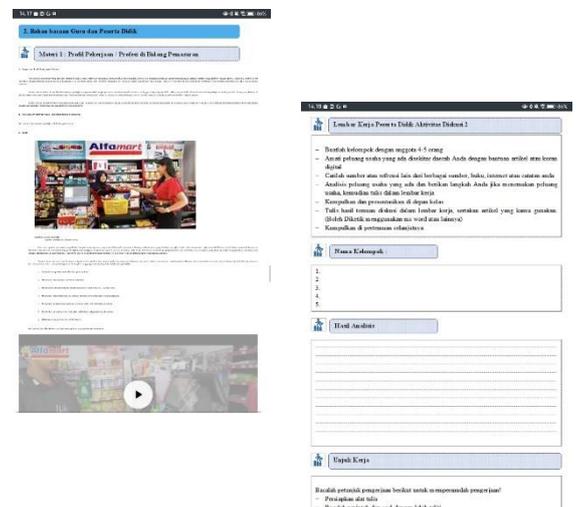
Gambar 9. Aspek Pengelolaan/Pelaksanaan PkM

Berdasarkan gambar 9 di atas, menunjukkan hasil jawaban dari persepsi peserta pelatihan terkait dengan

aspek pengelolaan/pelaksanaan PkM menunjukkan mayoritas peserta yaitu 85% merasa sangat puas terhadap pengelolaan/pelaksanaan pelatihan. Aspek pengelolaan dalam hal ini dikaitkan dengan lokasi, fasilitas yang tersedia untuk melakukan pelatihan, kestabilan Wifi, dan juga konsumsi yang peserta pelatihan dapatkan saat pelatihan. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan di ruang aula sekolah SMK Labschool Unesa1 Surabaya yang didukung dengan Wifi Sekolah. Sementara untuk konsumsi peserta pelatihan mendapatkan snack dipagi hari, dan makan siang serta di sediakan *coffe break*.

e. Hasil Luaran Pelatihan

Luaran atau *output* pelaksanaan kegiatan ini adalah peserta pelatihan yaitu Guru SMK Labschool Unesa1 Surabaya mampu merancang atau menyusun E-Modul dengan menggunakan aplikasi sigil *software*. Pada proses pelaksanaan PkM ketika penyampaian materi dan pendampingan kegiatan berjalan dengan sangat interaktif. Meskipun ada beberapa kendala di hari kedua pelatihan bahwa beberapa laptop peserta harus di install berulang kali atau beberapa laptop yang tidak *compatible* dengan aplikasi sigil *software*. Pengumpulan *output* kegiatan pelatihan ini dilakukan secara berkelompok berdasarkan rumpun bidang studi yang diajarkan oleh peserta didik. Berikut contoh hasil E-Modul yang sudah di buat oleh peserta pelatihan.



Gambar 10. Output PkM: E-Modul yang dibuat peserta pelatihan

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan pelatihan PkM E-Module dengan menggunakan sigil *software* berjalan dengan baik dan sesuai dengan rencana yang telah disusun tim pelaksana PkM. Kesimpulan berdasarkan uraian hasil dan pembahasan sebagai berikut:

1. Pelatihan ini diikuti oleh 92,86% target peserta yang direncanakan.

2. Kegiatan pelatihan ini dilakukan dalam tiga hari, yaitu hari pertama penyampaian materi, dan hari kedua dan ketiga melakukan pendampingan penyusunan bahan ajar E-Modul dengan menggunakan aplikasi sigil *software*
3. Pelaksanaan pelatihan ini efektif karena terdapat peningkatan nilai yang signifikan sebesar 25% terkait pemahaman peserta pelatihan terhadap isi materi dan praktik saat pendampingan.
4. Evaluasi pelaksanaan pelatihan ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta pelatihan sangat puas terhadap aspek 1) materi, 2) narasumber, 3) pengelolaan pelaksanaan kegiatan yang dilakukan oleh tim pelaksana PkM.
5. Luaran atau *output* dari pelaksanaan PkM peserta pelatihan mampu membuat rancangan bahan ajar E-Modul, yang ditunjukkan dari 85% peserta pelatihan telah mengumpulkan output.

5. SARAN

Saran yang bisa diberikan untuk kegiatan pelatihan ini adalah:

1. Jaringan internet yang lancar dan computer/laptop *compatible* sangat diperlukan saat install aplikasi sigil *software*.
2. Persiapan awal dan kreativitas tinggi sangat dibutuhkan untuk menghasilkan E-Modul lebih menarik dan interaktif
3. Pelatihan serupa berbasis program aplikasi yang memanfaatkan teknologi, informasi dan komunikasi bisa dilakukan lebih lanjut dalam mengembangkan perangkat pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

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. 20,*

1–9.

<https://core.ac.uk/download/pdf/230607062.pdf>

Gunawan, D. (2010). Modul Pembelajaran Interaktif Elektronika Dasar Untuk Program Keahlian Teknik Audio Video SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo Menggunakan Macromedia Flash 8. *KomuniTi*, 2(1), 60–66.

Intan, N. (2019). *Cara Membuat Ebook Dengan Sigil*. Deepublish.

Natshia, H., & Abadi, M. (2022). Analisis Strategi Guru Bahasa Indonesia dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Basastra: Jurnal Kajian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(3), 227–245.

Pangaribuan. (2018). *Tantangan Revolusi Industri 4.0 Untuk SMK*.

Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.

Tan, O. (2004). *Cognition, Metacognition, and Problem-based Learning, in Enhancing Thinking Through Problem-based Learning Approaches*. Thomson Learning.

Tomas, L., Lasen, M., Field, E., & Skamp, K. (2015). Promoting Online Students ' Engagement and Learning in Science and Sustainability Preservice Teacher Education. *Australian Journal of Teacher Education*, 40(11). <https://ro.ecu.edu.au/cgi/viewcontent.cgi?article=2802&context=ajte>