

PENDAMPINGAN PEMBUATAN MODUL PEMBELAJARAN DIGITAL BAGI GURU SD NEGERI

**Septi Dariyatul Aini^{1*}, Agus Subaidi¹, Chairul Fajar Tafrilyanto¹, Ema Surahmi¹,
Khairun Nisa¹, Badrus Saleh¹**

¹ Universitas Madura

*septi_math@unira.ac.id, agus_math@unira.ac.id, chairul_math@unira.ac.id,
emasurahmi_math@unira.ac.id, anisaarraysid2002@gmail.com, sholehbadrus049@gmail.com

ABSTRAK

Era digital menghadirkan peluang dan tantangan baru dalam dunia pendidikan, termasuk kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif, salah satunya yaitu modul pembelajaran digital. Permasalahan saat ini yang dihadapi mitra kami yaitu SDN Bugih 1 Pamekasan adalah kurangnya kemampuan guru dalam merancang modul pembelajaran digital secara mandiri sehingga dapat menyesuaikan dengan karakter dan kondisi siswa yang dibina. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam merancang pembuatan modul pembelajaran digital di SDN Bugih 1 Pamekasan. Melalui metode pendampingan ini, guru diberikan pengetahuan dan keterampilan untuk membuat modul pembelajaran digital yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Pelatihan meliputi penggunaan aplikasi *Canva* untuk desain modul, *Heyzine Flipbook* untuk membuat modul berbentuk flipbook, dan *Wordwall* untuk menciptakan kuis interaktif sebagai konten modul. Hasil pendampingan menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan guru, dimana semua peserta mampu membuat modul digital lengkap dengan animasi, video, dan kuis. Implementasi modul di kelas menunjukkan respons positif dari siswa, yang lebih antusias dalam belajar. Kegiatan ini memberikan kontribusi nyata dalam mendorong kreativitas guru dan meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi.

Kata Kunci: Pendampingan; Modul; Digital; Guru

ABSTRACT

The digital era presents new opportunities and challenges in the world of education, including the need for innovative learning media, one of which is digital learning modules. The current problem faced by our partner, SDN Bugih 1 Pamekasan, is the lack of teachers' ability to design digital learning modules independently so that they can adapt to the character and conditions of the students they teach. This community service aims to improve teacher competence in designing digital learning modules at SDN Bugih 1 Pamekasan. Through this mentoring method, teachers are given the knowledge and skills to create digital learning modules that are interesting, interactive, and in accordance with student needs. The training includes the use of the Canva application for module design, Heyzine Flipbook to create flipbook-shaped modules, and Wordwall to create interactive quizzes as module content. The results of the mentoring showed a significant increase in teacher skills, where all participants were able to create digital modules complete with animations, videos, and quizzes. The implementation of the module in the classroom showed a positive response from students, who were more enthusiastic about learning. This activity makes a real contribution to encouraging teacher creativity and improving the quality of technology-based learning.

Keywords: Mentoring; Module; Digital; Teacher

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pondasi utama dalam membangun masyarakat yang cerdas dan berdaya saing. Di era digital seperti sekarang, pendekatan pembelajaran terus berkembang, dan salah satu yang semakin populer adalah penggunaan modul pembelajaran. Modul pembelajaran adalah suatu bahan ajar pembelajaran yang isinya relatif singkat dan spesifik serta disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran (Lasmiyati & Harta, 2014). Modul pembelajaran ini dapat menjadi alat yang efektif dalam mengantarkan informasi dan pengetahuan kepada siswa dengan cara yang terstruktur dan mudah dipahami. Modul ini biasanya terdiri dari berbagai informasi, aktivitas, tugas, dan penilaian terstruktur dan mudah dipahami untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Modul pembelajaran menjadi pilihan yang menarik dalam proses belajar-mengajar karena memiliki beberapa keunggulan, yaitu:

1. Fleksibilitas

Modul pembelajaran memberikan fleksibilitas kepada siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja sesuai dengan ritme belajar masing-masing.

2. Pembelajaran Mandiri

Dengan modul, siswa dapat belajar secara mandiri, memungkinkan untuk mengatur waktu belajar sendiri dan menyesuaikan dengan kecepatan belajar individu.

3. Konten Terstruktur

Modul menyajikan informasi dan materi pembelajaran secara terstruktur, memudahkan siswa untuk memahami konsep-konsep yang diajarkan.

4. Kemudahan Akses

Modul digital memungkinkan akses yang mudah dan cepat dari berbagai perangkat, seperti laptop, smartphone, atau tablet, sehingga memudahkan siswa untuk belajar dimanapun berada.

5. Pemantauan Kemajuan

Modul sering kali dilengkapi dengan fitur pemantauan kemajuan, yang memungkinkan guru atau instruktur untuk melacak perkembangan siswa dan memberikan umpan balik yang sesuai.

Modul pembelajaran dapat berbentuk cetak atau digital, tergantung pada kebutuhan dan preferensi pengguna. Namun jika memperhatikan nilai ekonomis, praktis, inovatif dan kreatif, maka modul pembelajaran digital lebih banyak diminati dan dipilih. Modul pembelajaran digital ini juga sangat sesuai dengan kondisi saat ini dimana peran digital sangat mendominasi. Selain itu, modul pembelajaran digital tidak hanya menampilkan materi dan soal dalam bentuk tulisan, namun dapat dilengkapi juga dengan video terkait penjelasan materi, gambar-gambar bergerak atau animasi, dan soal-soal atau kuis yang didesain dalam bentuk game interaktif dan dapat dilihat hasil skornya secara langsung (Istiqoma et al., 2023; Lastri, 2023; Putrianata & Chairunisa, 2020; Suarsana, 2013).

Salah satu sekolah dasar negeri yang cocok untuk menerapkan penggunaan modul pembelajaran digital dalam pembelajaran adalah SDN Bugih 1 Pamekasan. Hal ini dikarenakan, di sekolah tersebut sudah terpasang wifi dan tersedia LCD. Guru juga sudah mulai mengenalkan siswa dengan pembelajaran berbasis IT, misalkan ulangan harian menggunakan *google form* SDN Bugih 1 Pamekasan juga sudah mendapatkan bantuan *chromebook* sehingga sangat efektif untuk menerapkan modul digital menggunakan *chromebook* tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara tim pengabdian dengan Ibu Sriyani, S.Pd. selaku kepala SDN Bugih 1 Pamekasan menyatakan sangat mendukung penggunaan berbagai variasi pembelajaran yang mendukung kualitas Pendidikan di SDN Bugih 1 Pamekasan, termasuk penggunaan modul pembelajaran digital. Kepala sekolah juga memberikan ijin terkait penggunaan *chromebook* sekolah dalam kegiatan belajar mengajar. Kepala sekolah berharap agar guru-guru memiliki kompetensi dalam pembuatan media pembelajaran dan modul pembelajaran digital untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa serta membiasakan siswa dengan penggunaan teknologi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru menyampaikan bahwa kemampuan guru dalam penggunaan teknologi masih terbatas pada software *Microsoft word*, *Microsoft power point*, *microsoft excel*, dan *google form*. Diantara 17 guru SDN Bugih 1 Pamekasan, hanya ada dua guru yang sudah mengenal *Canva* tapi masih tingkat dasar belum bisa menambahkan video, kuis, info berbasis web, soal-soal latihan dan belum bisa diubah dalam bentuk *flipbook*. Belum ada satupun guru yang pernah

membuat dan mengetahui cara pembuatan modul pembelajaran digital dilengkapi dengan video interaktif dan soal-soal atau kuis dalam bentuk *game* interaktif.

Sedangkan dari hasil observasi dan wawancara siswa di kelas, siswa menyampaikan bahwa sesekali belajar dengan menggunakan laptop guru atau *chromebook* sekolah, ada hal baru dan menarik sehingga tidak selalu menggunakan buku cetak. Contohnya saat pelaksanaan ulangan harian dalam bentuk pengisian *google form* menggunakan *chromebook* sekolah, memahami materi melalui video pembelajaran, sehingga siswa merasa senang karena pelaksanaannya tidak biasa dan ada hal baru yang dialami.

Permasalahan saat ini yang dihadapi mitra yaitu SDN Bugih 1 Pamekasan adalah kurangnya kemampuan guru dalam merancang modul pembelajaran yang cocok dan sesuai dengan karakter dan kondisi siswa yang dibina. Guru-guru juga belum memiliki kompetensi untuk membuat soal atau kuis dalam bentuk *game* interaktif dimana siswa tidak hanya sekedar mengerjakan soal namun juga menuntut interaksi aktif dari siswa sehingga siswa tidak merasa bosan, akan tetapi merasa lebih tertantang dan menyenangkan. Namun yang terjadi saat ini, guru-guru SDN Bugih 1 Pamekasan cenderung mengajar dengan menggunakan modul pembelajaran (buku cetak) seadanya karena minimnya keterampilan yang dimiliki, meskipun ada yang menggunakan *google form* saat ulangan harian, namun masih terkesan monoton dan belum menuntut adanya interaksi dari siswa serta belum dapat didesain dengan menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Tujuan pengabdian ini adalah untuk memberikan solusi terhadap permasalahan mitra, dengan memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru SDN Bugih 1 Pamekasan dalam merancang suatu modul pembelajaran digital secara mandiri dan menyesuaikan dengan karakter dan kondisi siswa. Berdasarkan permasalahan yang dihadapi mitra, maka solusi yang ditawarkan Tim pengabdian berupa pelatihan dan pendampingan pembuatan modul pembelajaran digital bagi guru-guru SDN Bugih 1 Pamekasan, sehingga guru-guru tersebut mampu membuat modul digital secara mandiri dan sesuai kreatifitas masing-masing menyesuaikan dengan karakteristik dan kondisi siswa yang diampu.

Pendampingan sejenis dengan juga pernah dilaksanakan di SDN Barurambat Kota 1 Pamekasan dimana guru-guru peserta pendampingan diajarkan membuat modul digital

berbentuk ensiklopedi matematika (klopedimatika) dengan menampilkan berbagai aspek kearifan lokal Madura dalam bentuk gambar, foto atau video. Pengabdian yang sejenis berikutnya juga telah dilaksanakan di SLBN Bugih Pamekasan dimana guru-guru peserta pendampingan diajarkan membuat e-modul berbasis visual dengan menampilkan berbagai bentuk gambar, animasi, visual, video pembelajaran dan kuis online. Kedua pendampingan tersebut berhasil meningkatkan kemampuan guru dalam merancang dan membuat flipbook e-modul. Guru-guru juga dapat mengaplikasikan materi pelatihan di kelas sehingga menghasilkan proses pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan menyenangkan (Aini et al., 2024; Aini et al., 2023).

METODE

Langkah-langkah yang ditempuh untuk melaksanakan solusi atas permasalahan sebagai berikut:

1. Tahap identifikasi masalah

Tim pengabdian melakukan analisis permasalahan di SDN Bugih 1 Pamekasan dengan mewawancarai Kepala SDN Bugih 1 Pamekasan, yaitu Ibu Sriyani, S.Pd. untuk mengetahui kompetensi guru sekaligus mendapatkan gambaran permasalahan dan kendala yang dihadapi oleh para guru terkait kegiatan belajar mengajar.

2. Tahap observasi langsung

Melihat secara langsung kegiatan belajar mengajar yang ada di kelas dan membandingkan dengan hasil identifikasi masalah.

3. Tahap persiapan

Dari hasil wawancara dan observasi tersebut, tim menyusun strategi dan materi pendampingan yang cocok sesuai permasalahan mitra. Pada tahap ini, tim pengabdian meminta ijin terlebih dahulu kepada Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Pamekasan untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SDN Bugih 1 Pamekasan dengan menyertakan surat permohonan ijin melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat dari Lembaga Penelitian dan Pengabdian (LPPM) Universitas Madura. Setelah mendapatkan ijin dari Kepala Dinas, tim berkoordinasi dengan Kepala SDN Bugih 1 Pamekasan untuk membuat kesepakatan terkait hari, jam, dan jumlah peserta yang diijinkan untuk mengikuti

pendampingan. Disepakati kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada Hari Minggu tanggal 10 November 2024 dengan jumlah peserta sebanyak 10 guru dan diutamakan guru kelas. Pelaksanakan pengabdian pada Hari Minggu sesuai rekomendasi dari Kepala SDN Bugih 1 Pamekasan agar tidak mengganggu aktivitas pembelajaran dan tidak meninggalkan siswa, sehingga lebih fokus untuk mengikuti pendampingan.

4. Tahap pendampingan pembuatan modul pembelajaran digital

Memberikan pendampingan pembuatan modul pembelajaran digital kepada para guru seperti cara membuat soal atau *game* atau kuis interaktif dengan menggunakan aplikasi *Wordwall* sebagai konten modul pembelajaran digital, cara memilih dan menggunakan template modul atau buku di aplikasi *Canva*, mengubah modul yang telah didesain menjadi bentuk *flip book* menggunakan aplikasi *Heyzine Flip Book*, cara menambahkan video dan soal atau kuis pada modul pembelajaran digital.

5. Tahap mendampingi guru untuk mengimplementasikan modul pembelajaran digital di kelas

a. Memastikan apa yang sudah dilakukan oleh tim pengabdian dapat diimplementasikan langsung oleh para guru yakni pembuatan modul pembelajaran digital pada kegiatan belajar mengajar di kelas. Dengan adanya proses pendampingan ini, guru akan lebih tenang dan nyaman dalam mengimplementasikan modul pembelajaran digital tersebut.

b. Diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga berdampak pada hasil belajarnya.

6. Tahap evaluasi dan penyempurnaan

Pada tahap akhir, dilakukan evaluasi terhadap proses pendampingan dan hasil implementasi modul pembelajaran digital. Guru diminta mengisi angket terkait pendampingan yang telah dilaksanakan sekaligus memberikan masukan terkait efektivitas modul pembelajaran digital. Berdasarkan hasil evaluasi, modul pembelajaran digital akan disempurnakan agar lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Adapun partisipasi mitra dalam pelaksanaan program ini antara lain menyiapkan tempat, sarana dan prasarana yang dibutuhkan, sekaligus menyiapkan sumber daya yang akan digunakan dalam proses pendampingan. Mitra juga telah memberikan ijin dan kesediaan dalam program kegiatan pengabdian ini untuk pengembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) guna pengembangan pendidikan di SDN Bugih 1 Pamekasan dalam pendampingan pembuatan modul pembelajaran digital sehingga secara mandiri mampu merancang modul digital yang inovatif, kreatif, dan tepat guna, sehingga mampu meningkatkan prestasi dan hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Pendampingan Pembuatan Modul Pembelajaran Digital

Pendampingan pembuatan modul pembelajaran digital dilaksanakan pada tanggal 10 November 2024 di ruang kelas 6 SDN Bugih 1 Pamekasan. Untuk mengetahui kemampuan awal peserta tentang modul pembelajaran digital serta pendapat peserta tentang pendampingan yang akan diikuti, tim pengabdian memberikan angket awal kepada 10 peserta. Secara umum, 40% peserta menjawab “ya” pada pertanyaan yang diberikan. Adapun perinciannya, yaitu: 50% mengetahui tentang modul pembelajaran digital; 10% pernah membuat atau menggunakan modul pembelajaran digital; 0% mengetahui tata cara pembuatan modul pembelajaran digital; 0% pernah mengikuti pendampingan pembuatan modul pembelajaran digital; 90% merasa terbantu dengan penggunaan modul pembelajaran digital dalam pembelajaran di kelas; 90% tertarik untuk mengaplikasikan penggunaan modul pembelajaran digital di kelas. Berdasarkan catatan pada lembar angket respon peserta, sebagian besar peserta merasa senang mendapatkan kesempatan untuk mengikuti pendampingan pembuatan modul pembelajaran digital agar dapat diterapkan saat pembelajaran di kelas, dapat menambah wawasan, membantu guru dalam pembelajaran dan sebagai evaluasi menyeluruh, membuat materi pembelajaran lebih interaktif dan menarik untuk pengalaman belajar siswa yang lebih efektif.

Tabel 1. Angket Respon Peserta Sebelum Pendampingan

No	Aspek Respon	Ya	Tidak
1	Apakah Bapak/Ibu mengetahui tentang modul pembelajaran digital?	50%	50%
2	Apakah Bapak/Ibu pernah membuat atau menggunakan modul pembelajaran digital?	10%	90%
3	Apakah Bapak/Ibu mengetahui tata cara pembuatan modul pembelajaran digital?	0%	100%
4	Apakah Bapak/Ibu pernah mengikuti pendampingan pembuatan modul pembelajaran digital?	0%	100%
5	Apakah Bapak/Ibu merasa terbantu dengan penggunaan modul pembelajaran digital dalam pembelajaran di kelas?	10%	90%
6	Apakah Bapak/Ibu tertarik untuk mengaplikasikan penggunaan modul pembelajaran digital di kelas?	90%	10%

Setelah peserta mengisi angket awal, pelaksanaan pendampingan dimulai. Pertama-tama, Tim pengabdian memperkenalkan aplikasi *Wordwall* untuk membuat kuis interaktif. Pada saat pembuatan kuis interaktif ini, para peserta diajarkan bagaimana cara mendaftar dan masuk aplikasi *Wordwall*, cara memilih template tipe soal (kuis, *game show*, kotak terbuka, teka-teki silang, mencocokkan pasangan, roda berputar, dan jenis tipe soal lainnya), cara menambahkan suara dan gambar pada setiap soal, cara memilih template *background* visual sesuai keinginan (visual hutan, dunia bawah laut, musim semi, musim gugur, awan, masa dinosaurus, dan jenis *background* visual lainnya), cara mengirimkan soal, dan cara menggunakan soal. Para peserta sangat antusias karena merupakan pengalaman baru dan sangat bermanfaat untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Kegiatan pendampingan selanjutnya berupa pembuatan modul pembelajaran digital. Langkah pertama, peserta diarahkan untuk *login* ke aplikasi *Canva* dengan memilih template buku, seperti *booklet*, atau *report*. Setelah desain/template buku yang cocok dipilih, peserta diminta mengedit teks, gambar, dan konten-konten yang ada menyesuaikan keinginan dan kebutuhan. Peserta juga dikenalkan beberapa fitur yang

bisa digunakan, seperti: (1) fitur template untuk memilih desain buku yang cocok; (2) fitur elemen untuk menyisipkan berbagai macam gambar, pola bentuk atau shape, grafis, bagan, tabel, audio, stiker, bingkai, kisi dan lain sebagainya yang tentunya bagus dan menarik; (3) fitur unggahan untuk mengunggah foto, video atau audio baik yang tersimpan di komputer atau laptop atau mencari di internet; (4) fitur teks untuk menambahkan teks dengan gaya teks menarik, berupa teks bergerak atau teks yang dianimasikan; (4) fitur aplikasi untuk membuat QR Code, hapus latar belakang, membuat video, dan beberapa aplikasi lainnya yang menarik untuk digunakan.

Setelah peserta selesai mendesain modul dengan menyisipkan berbagai teks, gambar, dan animasi pada *Canva*, peserta diarahkan untuk melanjutkan desain tersebut menggunakan aplikasi *Heyzine Flipbook* sehingga modul yang didesain berbentuk flipbook yang dapat dibuka tutup seperti membuka halaman buku. Pada saat menggunakan aplikasi *Heyzine Flipbook*, peserta dapat menambahkan gambar, stiker, animasi, serta video pembelajaran dan kuis interaktif yang sudah dibuat sebelumnya, sehingga dalam modul pembelajaran digital tersebut sudah lengkap dengan materi berupa teks dan gambar, video dan kuis interaktif.

Berikut merupakan dokumentasi pada saat pelaksanaan pendampingan pembuatan kuis interaktif dan modul pembelajaran digital.





Gambar 1. Pendampingan Pembuatan Kuis Interaktif dan Modul Pembelajaran Digital

Berikut tampilan beberapa hasil karya peserta berupa kuis interaktif dan modul pembelajaran digital.





Gambar 2. Beberapa Contoh Kuis Interaktif Hasil Karya Peserta





Gambar 3. Beberapa Contoh Modul Pembelajaran Digital Hasil Karya Peserta

Tahap Implementasi Modul Pembelajaran Digital di Kelas

Tahap implementasi modul pembelajaran digital di kelas dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 14 November 2024. Melalui pendampingan tersebut, tim pengabdian melakukan observasi terkait aktivitas guru dan siswa dengan penerapan modul pembelajaran digital. Berdasarkan hasil observasi, siswa sangat antusias dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran karena merupakan hal baru. Guru juga merasa terbantu dengan penggunaan modul pembelajaran digital. Penambahan penjelasan materi dalam bentuk video pembelajaran sangat menarik dan efektif membantu siswa untuk memahami materi dengan lebih mudah. Penambahan kuis interaktif berbasis audiovisual juga sangat efektif meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa terhadap materi yang telah dijelaskan, dimana siswa sangat bersemangat dan saling berebutan untuk mengerjakan kuis. Siswa sangat senang mengerjakan kuis karena tampilannya menarik, dapat melihat langsung jawaban yang dipilih apakah benar atau salah, dapat melihat peringkat atau nilai yang diperoleh, serta dapat mengerjakan ulang kuis tersebut sebagai latihan. Diharapkan melalui peningkatan aktivitas dan minat siswa, dapat berpengaruh pula pada peningkatan hasil belajarnya.

Pada tahap akhir, tim pengabdian memberikan masukan pada modul pembelajaran digital yang telah dibuat peserta. Saran atau masukan tersebut lebih ditekankan pada isi atau konten modul pembelajaran digital, misal mengurangi penggunaan teks dan ditekankan pada hal-hal pokok, penambahan animasi atau gambar agar lebih menarik dan meningkatkan pemahaman siswa.

Berikut merupakan dokumentasi pada saat pendampingan implementasi modul pembelajaran digital pada siswa di kelas.



Gambar 4. Pendampingan Guru saat Mengimplementasikan Modul Pembelajaran Digital pada Siswa di Kelas

Tahap Evaluasi dan Penyempurnaan

Untuk mengetahui pengetahuan dan kemampuan peserta tentang modul pembelajaran digital serta pendapat peserta tentang pendampingan yang telah diikuti, tim

pengabdian memberikan angket kepada 10 peserta setelah pendampingan dilaksanakan. Secara umum, 100% menjawab “ya” pada pertanyaan yang diberikan. Adapun perinciannya, yaitu: 100% mengetahui tentang modul pembelajaran digital, 100% pernah membuat atau menggunakan modul pembelajaran digital; 100% mengetahui tata cara pembuatan modul pembelajaran digital; 100% memperoleh manfaat dari pendampingan pembuatan modul pembelajaran digital; 100% merasa terbantu dengan penggunaan modul pembelajaran digital dalam pembelajaran di kelas; dan 100% tertarik untuk mengaplikasikan penggunaan modul pembelajaran digital di kelas. Berdasarkan catatan pada lembar angket respon peserta, menyatakan bahwa melalui pendampingan ini memberikan keterampilan pembuatan modul pembelajaran digital dan dapat diterapkan di kelas, mendukung proses pembelajaran, memudahkan pembelajaran *online* karena ada video youtube dan kuis online, meningkatkan keterampilan guru agar melek digital, dapat memberikan pembelajaran yang efektif, kreatif, dan menyenangkan.

Tabel 2. Angket Respon Peserta Setelah Pendampingan

No	Aspek Respon	Ya	Tidak
1	Apakah Bapak/Ibu mengetahui tentang modul pembelajaran digital?	100%	0%
2	Apakah Bapak/Ibu pernah membuat atau menggunakan modul pembelajaran digital?	100%	0%
3	Apakah Bapak/Ibu mengetahui tata cara pembuatan modul pembelajaran digital?	100%	0%
4	Apakah Bapak/Ibu memperoleh manfaat dari pendampingan pembuatan modul pembelajaran digital?	100%	0%
5	Apakah Bapak/Ibu merasa terbantu dengan penggunaan modul pembelajaran digital dalam pembelajaran di kelas?	100%	0%
6	Apakah Bapak/Ibu tertarik untuk mengaplikasikan modul pembelajaran digital di kelas?	100%	0%

Evaluasi kegiatan dilakukan terkait semua kegiatan yang telah dilaksanakan. Berdasarkan wawancara dan observasi pada saat pendampingan pembuatan modul pembelajaran digital, diperoleh beberapa temuan, yaitu: (1) ada beberapa peserta yang

belum melek teknologi; (2) ada modul pembelajaran digital yang terlalu menampilkan teks dan kurang bervariasi dalam menyisipkan gambar atau animasi sehingga tampilannya kurang menarik. Untuk mengatasi temuan tersebut, tim pengabdian memberikan pendampingan khusus bagi peserta yang belum melek teknologi dan dilakukan penyempurnaan atau perbaikan pada modul pembelajaran digital yang hanya menampilkan teks saja dengan menambahkan gambar, video pembelajaran, dan kuis interaktif, serta mengurangi teks yang terlalu full pada setiap halaman dengan mengambil poin pentingnya saja.

Secara keseluruhan, pendampingan pembuatan modul pembelajaran digital berjalan dengan lancar. Peserta dapat memahami dan mengaplikasikan hasil kegiatan dengan baik, sesuai dengan materi pendampingan yang telah dipaparkan. Dengan adanya kegiatan pendampingan ini, guru dapat memperkaya wawasan mengenai media pembelajaran, memiliki keterampilan dasar untuk membuat modul pembelajaran digital serta dapat mengaplikasikan dalam proses belajar mengajar. Kegiatan pendampingan ini berkontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN Bugih 1 Pamekasan. Penggunaan modul pembelajaran digital dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi keterbatasan dalam metode pembelajaran konvensional yang kurang mengakomodasi kebutuhan siswa. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema **"Pendampingan Pembuatan Modul Pembelajaran Digital bagi Guru SDN Bugih 1 Pamekasan"** berhasil mencapai tujuannya, yaitu meningkatkan kompetensi guru dalam pengembangan media pembelajaran dimana guru yang awalnya belum mengetahui tata cara pembuatan modul pembelajaran digital, melalui pendampingan yang dilakukan tim pengabdian, guru mampu membuat dan merancang sendiri modul pembelajaran digital dengan menambahkan konten berupa video pembelajaran dan kuis interaktif berbasis gamifikasi yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa yang diampu. Hasil dari pendampingan ini telah membuka peluang bagi para guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan teknologi digital, serta memberikan manfaat nyata dalam proses pembelajaran yang lebih interaktif bagi siswa sehingga mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa (Aini et al., 2024; Hanatan et al., 2023).

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema pendampingan pembuatan modul pembelajaran digital berhasil meningkatkan kompetensi guru SDN Bugih 1 Pamekasan dalam merancang dan mengimplementasikan modul pembelajaran digital yang interaktif dan menarik. Melalui pendampingan ini, guru-guru mampu memanfaatkan aplikasi teknologi seperti *Canva*, *Heyzine Flipbook*, dan *Wordwall* untuk menciptakan modul pembelajaran digital yang dilengkapi dengan teks, animasi, video, serta kuis interaktif. Implementasi modul di kelas mendapatkan tanggapan positif, baik dari guru maupun siswa, dengan peningkatan antusiasme dan pemahaman siswa terhadap materi. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pengintegrasian teknologi digital ke dalam pembelajaran dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi keterbatasan metode konvensional, serta membuka peluang bagi guru untuk lebih kreatif dan inovatif. Dengan demikian, program ini memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran dan mendorong penerapan teknologi pendidikan secara berkelanjutan.

Agar pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini hasilnya lebih optimal, berkelanjutan, dan menyeluruh, beberapa perlakuan yang dapat ditindaklanjuti yaitu: (1) modul pembelajaran digital yang telah dibuat perlu terus disempurnakan berdasarkan hasil evaluasi yang diperoleh. Konten visual yang lebih kaya dan interaktif dapat ditambahkan, serta perlu dilakukan penyesuaian secara berkala agar modul tetap relevan dengan perkembangan kurikulum dan kebutuhan siswa; (2) pelatihan berkelanjutan untuk guru mengenai teknologi pendidikan perlu dilakukan secara berkelanjutan agar para guru dapat terus meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan *software* desain dan teknologi digital lainnya. Workshop lanjutan yang mendalam akan memperkuat kemampuan guru dalam menciptakan bahan ajar yang lebih inovatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada Universitas Madura sebagai penyandang dana dalam terlaksananya kegiatan program kemitraan masyarakat dengan nomor kontrak: 189/E.02/LPPM-UNIRA/X/2024. Terima kasih juga ditujukan kepada SD Negeri Bugih 1 Pamekasan yang telah bersedia menjadi mitra dalam kegiatan ini

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, S. D., Tafrilyanto, C. F., Dewi, N. P., Saleh, B., & Nisa, K. (2024). *Pendampingan Pembuatan E- Modul Berbasis Visual Sebagai Penunjang Kompetensi Inovatif Guru Sekolah Luar Biasa*. 5(2), 142–151. <https://doi.org/10.47065/jpm.v5i2.2185>
- Aini, S. D., Indriati Hasanah, S., Nuritasari, F., Munawwaroh, M., & Wahyuni, S. (2023). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Klosedimatika Berbasis Kearifan Lokal Madura. *Jurnal Kabar Masyarakat*, 1(4), 226–238. <https://doi.org/10.54066/jkb.v1i4.1090>
- Hanatan, R. B., Yuniastuti, E., & Adi Prayitno, B. (2023). Developing Discovery Learning-based Interactive Digital Modules to Increase Students' Learning Interest. *Jurnal TELNODIK*, 27(1), 81–98.
- Istiqoma, M., Nani Prihatmi, T., & Anjarwati, R. (2023). Modul Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Mandiri. *Prosiding SENIATI*, 7(2), 296–300. <https://doi.org/10.36040/seniati.v7i2.8016>
- Lasmiyati, L., & Harta, I. (2014). Pengembangan Modul Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Minat SMP. *PYTHAGORAS Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 161–174. <https://doi.org/10.21831/pg.v9i2.9077>
- Lastri, Y. (2023). Pengembangan Dan Pemanfaatan Bahan Ajar E-Modul Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1139–1146. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.1914>
- Putrianata, D., & Chairunisa, E. D. (2020). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Sejarah Perjuangan Tokoh-Tokoh Militer Pejuang Kemerdekaan Di Sumatera Selatan. *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 5(2), 152–157. <https://doi.org/10.31851/kalpataru.v5i2.3553>
- Suarsana, I. M. (2013). Pengembangan E-Modul Berorientasi Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 2(2), 193–200. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v2i2.2171>