



SOSIALISASI E-MODUL INTERAKTIF PADA MAHASISWA ADMINISTRASI KESEHATAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

**Mujtahidah *, Nurul Fajriah Istiqamah, Mita Rahmilah, Wahyudin,
Irwandi Rachman**

Program Studi Administrasi Kesehatan, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan,
Universitas Negeri Makassar

*e-mail: mujtahidah@unm.ac.id ; Submitted: 7 November; Accepted: 6 Desember 2024; Published: 7 Desember 2024

Abstrak

Bahan ajar adalah materi, informasi, serta alat atau media yang digunakan oleh dosen dalam proses pembelajaran, termasuk untuk menciptakan lingkungan yang dapat mendorong mahasiswa untuk belajar. Menurut penelitian yang telah dilakukan, penggunaan e-modul dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa dalam memahami materi. Adapun metode yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian ini adalah dengan melakukan pengenalan e-modul kepada mahasiswa dimulai dari cara mengakses, sosialisasi materi e-modul serta cara penyelesaian tugas yang terdapat dalam e-modul interaktif. Kegiatan sosialisasi ini diikuti 68 mahasiswa prodi administrasi kesehatan. Awal kegiatan dimulai yaitu dengan menyampaikan kepada mahasiswa bagaimana cara mengakses e-modul pembelajaran, kemudian menjelaskan mengenai isi dari e-modul serta cara pengerjaan tugas yang disediakan melalui link yang terdapat pada e-modul, diakhiri dengan diskusi dan tanya jawab. Sosialisasi e-modul interaktif ini penting dilaksanakan untuk membantu mahasiswa mengetahui fokus utama pembelajaran dan bagaimana mengarahkan usaha mereka selama kuliah. Jika mahasiswa memahami pentingnya modul dan bagaimana kaitannya dengan karier atau pembelajaran lanjutan, mereka cenderung lebih termotivasi dan aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: E-modul; Interaktif; Sosialisasi; Bahan Ajar

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pengembangan kemampuan individu dalam membentuk sikap dan perilaku sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat. Proses ini dilakukan dalam bentuk pembelajaran, pelatihan, atau penelitian yang dilaksanakan secara terorganisasi (Good, 1973). Pendidikan yang berkualitas dapat tercapai jika proses pembelajaran dilaksanakan dengan efektif, efisien, dan penuh makna, yaitu ketika kegiatan belajar mengajar mampu memberikan pengalaman belajar yang selaras dengan tujuan yang telah ditetapkan (Arianti, 2021). Perubahan pendidikan di era digital melahirkan perspektif baru dalam metode pembelajaran. Pemanfaatan aplikasi pendidikan, simulasi, dan permainan edukatif menghadirkan peluang untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, efektif, dan menyenangkan (Hasnida, dkk., 2024). Salah satu transformasi dalam sistem pendidikan di era 4.0 adalah digitalisasi proses pembelajaran. Model pendidikan ini menekankan pentingnya mahasiswa untuk menguasai konsep, pengetahuan, keterampilan, serta kecakapan di bidang informasi, media, dan teknologi (Huda et al., 2019).



Elemen utama pada kegiatan pembelajaran terdiri atas tujuan, bahan, metode dan penilaian. Tujuan adalah hasil yang diharapkan dapat dicapai oleh mahasiswa setelah melalui proses pembelajaran. Bahan mengacu pada materi yang disampaikan selama pembelajaran berlangsung. Metode merupakan strategi atau teknik yang digunakan untuk menjalin interaksi dengan mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran. Sementara itu, penilaian adalah cara untuk mengukur sejauh mana mahasiswa telah memahami dan menguasai materi selama proses pembelajaran berlangsung (Sudjana, 2009). Bahan ajar adalah materi, informasi, serta alat atau media yang digunakan oleh dosen dalam proses pembelajaran, termasuk untuk menciptakan lingkungan yang dapat memungkinkan mahasiswa untuk terus mengembangkan dirinya. (Mahande, 2019). Bahan ajar yang paling sering digunakan saat ini adalah modul.

Modul ajar adalah salah satu rancangan pembelajaran yang disusun berdasarkan kurikulum yang berlaku, dengan tujuan untuk mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan (Salsabilla, dkk., 2023). Modul memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk dapat belajar secara mandiri atau berkelompok tanpa perlu bertemu langsung dengan dosen, asalkan mereka mengikuti panduan dalam modul tersebut. Namun, tantangan yang sering dihadapi adalah munculnya rasa malas dan kebosanan di kalangan mahasiswa akibat modul yang disediakan bersifat monoton, sementara karakteristik mereka cenderung lebih menyukai materi yang mudah diakses dan menarik perhatian (Gunawan, 2022). Maka dari itu, perlu adanya sebuah modul yang menarik dan berbasis digital sehingga mudah untuk diakses dimananya yang biasa dikenal dengan e-modul.

E-modul adalah jenis bahan ajar digital non-cetak yang dapat menyajikan tidak hanya gambar dan teks tetapi juga menampilkan video dan animasi melalui komputer maupun *handphone* yang telah mendukung fitur *smartphone* (Astalini et al., 2019). E-modul adalah sumber belajar berbentuk elektronik yang dirancang secara sistematis, mencakup metode, materi, batasan, serta bentuk evaluasi. Modul ini disusun dengan tampilan menarik untuk membantu mencapai kompetensi yang sesuai dengan kurikulum. (Mazidah et al., 2020). Keunggulan e-modul terletak pada kemampuannya dalam mendukung komunikasi dua arah yang cocok dalam bidang pendidikan atau pelatihan jarak jauh, serta sifatnya yang interaktif dengan struktur yang lebih terorganisir. Penggunaan e-modul dalam pembelajaran juga menjadi solusi ramah lingkungan, karena berkontribusi dalam mengurangi pemakaian kertas, sehingga turut menjaga kelestarian alam (Lastri, 2023). Menurut penelitian yang telah dilakukan, pemanfaatan dari penggunaan e-modul memberikan peningkatan efektivitas dari proses pembelajaran khususnya dalam memahami materi yang diberikan (Mulyadi et al., 2020).

E-modul memiliki beberapa karakteristik antara lain; mahasiswa mampu belajar serta memahami materi yang diberikan secara mandiri tanpa harus didampingi (*self contained*), penggunaan satu modul tidak bergantung pada penggunaan modul lainnya (*stand alone*), materi yang disajikan selalu terbaru (*adaptive*), e-modul bersifat interaktif terhadap mahasiswa (*user friendly*), redaksi kata dan huruf yang digunakan sudah tepat, menggunakan beragam media elektronik, dan memiliki banyak fitur yang berfungsi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran (Lestari, 2013). Maka berdasarkan analisis kebutuhan, potensi, situasi, serta permasalahan terhadap bahan ajar ini, diperlukan usaha dalam mengembangkan e-modul mata kuliah dengan tujuan untuk memperoleh hasil dari pembelajaran yang lebih efektif.



METODE

Kegiatan sosialisasi e-modul interaktif ini dilaksanakan dalam lingkup program studi administrasi kesehatan yang diikuti sebanyak 68 mahasiswa aktif program studi administrasi kesehatan, kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan dengan beberapa tahapan, yakni:

Persiapan Kegiatan Sosialisasi

Pada tahap ini, e-modul telah rampung dan dipastikan telah sesuai dengan kurikulum kampus merdeka dan kebutuhan mahasiswa, setelah itu melakukan publikasi tentang kegiatan sosialisasi melalui sosial media atau platform e-learning. Setelah melakukan publikasi kegiatan, kemudian menyiapkan kelengkapan untuk pelaksanaan sosialisasi yaitu, laptop, LCD, serta ruangan yang dapat menampung seluruh peserta kegiatan sosialisasi.

Kegiatan Sosialisasi dan Simulasi Penggunaan E-Modul

Pada tahap ini dimulai dengan penyampaian tujuan dari pelaksanaan kegiatan sosialisasi e-modul interaktif bagi mahasiswa program studi administrasi kesehatan. Kemudian pemaparan materi dimulai dengan menyampaikan cara agar bisa mengakses e-modul, setelah itu menjelaskan mengenai isi/materi yang terdapat dalam e-modul serta cara penyelesaian tugas yang ada dalam e-modul melalui link yang telah disediakan.

Evaluasi Kegiatan

Pada tahap ini evaluasi dilakukan dengan diskusi dan tanya jawab serta mahasiswa dapat memberikan masukan memberikan masukan awal tentang harapan atau kesulitan yang mungkin mereka hadapi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Awal kegiatan dimulai yaitu dengan menyampaikan kepada mahasiswa bagaimana cara mengakses e-modul pembelajaran, kemudian menjelaskan mengenai isi dari e-modul serta cara pengerjaan tugas yang disediakan melalui link yang terdapat pada e-modul, diakhiri dengan diskusi dan tanya jawab.

Dalam penyampaian materi, pemateri memberikan tutorial yang kemudian diikuti langsung oleh partisipan yakni dimulai dengan mengakses bersama e-modul dengan cara membuka web LMS Syam-Ok dan memilih mata kuliah "Komunikasi dan Advokasi Kesehatan".

Kegiatan selanjutnya yaitu penjelasan isi dari e-modul, dimana terdapat 9 bab yang telah disesuaikan dengan Sub-CPMK mata kuliah. Masing-masing bab memiliki tugas yang terdapat di akhir bab yakni berupa link baik itu link jurnal, link video pembelajaran maupun link kuis. Khusus bab 9, hanya berupa penjelasan mengenai tugas *project based learning* yang akan dikerjakan oleh mahasiswa di akhir semester.

E-Modul pembelajaran berbasis *Project Based Learning* ini dibuat sebagai acuan dalam memberikan pembelajaran kepada mahasiswa, sesuai dengan panduan kurikulum terbaru yang tertera dalam Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi tahun 2024. Modul ini disusun dengan perencanaan matang, terus dievaluasi, dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik serta perkembangan zaman.

Proses perkuliahan akan berjalan secara optimal dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik apabila tersedia bahan ajar yang memadai. Namun, pada



kenyataannya, mahasiswa sering menghadapi kebingungan akibat ketiadaan bahan ajar dalam suatu mata kuliah. Kondisi ini dapat mengakibatkan proses perkuliahan menjadi kurang efektif serta menimbulkan berbagai hambatan bagi mahasiswa, termasuk kesulitan dalam mengakses bahan ajar dan pencapaian nilai atau hasil belajar. Hal ini berlaku pula untuk bahan ajar berbasis digital (Aswar et al., 2023).

Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati dan Vahlia (2017) menunjukkan bahwa ketersediaan bahan ajar berbasis e-learning tidak hanya mendukung kelancaran proses perkuliahan tetapi juga mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Oleh karena itu, penyediaan bahan ajar berbasis digital menjadi kebutuhan yang sangat penting dan tidak dapat diabaikan, terutama mengingat tuntutan era digital saat ini.

Pemberian sosialisasi kepada mahasiswa mengenai e-modul pembelajaran terbaru memiliki banyak manfaat, baik bagi mahasiswa maupun bagi efektivitas proses pembelajaran. Dengan sosialisasi, mahasiswa lebih memahami *learning outcomes* (capaian pembelajaran) yang ingin dicapai melalui modul baru tersebut. Hal ini membantu mereka mengetahui fokus utama pembelajaran dan bagaimana mengarahkan usaha mereka selama kuliah. Jika mahasiswa memahami pentingnya modul dan bagaimana kaitannya dengan karier atau pembelajaran lanjutan, mereka cenderung lebih termotivasi dan aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Mahasiswa yang dilibatkan dalam sosialisasi dapat memberikan masukan awal tentang harapan atau kesulitan yang mungkin mereka hadapi. Hal ini memungkinkan dosen untuk menyempurnakan implementasi modul sebelum proses pembelajaran berlangsung. Dengan sosialisasi, dosen juga dapat memastikan bahwa mahasiswa tidak hanya menerima modul secara pasif, tetapi juga memahami dan merasa dilibatkan dalam proses pembelajaran.

Adapun dampak yang mungkin ditimbulkan jika modul pembelajaran tidak sesuai dengan kurikulum terbaru, yaitu:

1. Penurunan Kualitas Pembelajaran: Tanpa pedoman yang jelas, pembelajaran dapat menjadi kurang terarah. Mahasiswa mungkin tidak mendapatkan pembelajaran yang komprehensif, dan dosen juga bisa kesulitan mengelola kelas sesuai dengan tujuan akademik yang direncanakan.
2. Tujuan Pembelajaran Tidak Tercapai: modul yang belum optimal mungkin gagal mencerminkan tujuan pembelajaran yang sebenarnya. Akibatnya, mahasiswa tidak mendapatkan pemahaman yang mendalam atau keterampilan yang diharapkan dari mata kuliah tersebut.
3. Motivasi Mahasiswa Menurun: Modul pembelajaran yang tidak mendukung proses belajar dengan baik bisa mengakibatkan menurunnya minat dan motivasi mahasiswa.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian terkait sosialisasi e-modul interaktif bagi mahasiswa administrasi kesehatan dapat meningkatkan pemahaman tentang *learning outcomes* (capaian pembelajaran) yang ingin dicapai melalui modul baru tersebut. Dengan pemahaman tersebut mahasiswa dapat lebih fokus dalam pelaksanaan proses belajar mengajar di kelas. Kegiatan sosialisasi e-modul ini juga bermanfaat untuk dosen karena dapat memastikan bahwa mahasiswa tidak hanya menerima modul secara pasif, tetapi juga memahami dan merasa dilibatkan dalam proses pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Arianti, I. F. (2021). Pengembangan e-modul mata kuliah belajar mandiri untuk mahasiswa teknologi pendidikan. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, Vol 10(5).
- Astalini, D., Darmaji, K., Kurniawan, W., Anwar, K., & Kurniawan, D. A. (2019). Effectiveness of using e-module and e-assessment. *IJIM*, 13(9), 21-39.
- Aswar, A., Anas, M., Amirullah, M., & Harum, A. (2023). Sosialisasi Pengembangan Modul Mata Kuliah Berbasis Digital Kepada Mahasiswa Baru. *As-Sidanah : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 112-129. <https://doi.org/10.35316/assidanah.v5i1.112-129>
- Good, C. V. (1973). *Dictionary of education* (3rd ed.). McGraw-Hill.
- Gunawan, R. (2022). *Modul pelatihan pengembangan bahan ajar/modul pembelajaran (Perdana)*. Cv. Feniks Muda Sejahtera.
- Hasnida, S. S., Adrian, R., & Siagian, N. A. (2024). Transformasi pendidikan di era digital. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 2(1), 110-116. doi:10.55606/jubpi.v2i1.2488
- Huda, S., Firmansyah, M., Rinaldi, A., Sugiharta, I., Astuti, D. W., Fatimah, O., & Prasetyo, A. E. (2019). Understanding of mathematical concepts in the linear equation with two variables: Impact of e-learning and blended learning using Google Classroom. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 261-270.
- Lastri, Y. (2023). Pengembangan dan pemanfaatan bahan ajar e-modul dalam proses pembelajaran. *Jurnal Citra Pendidikan (JCP)*, 3(3), 1139-1146.
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan bahan ajar berbasis kompetensi: Sesuai dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan*. Akademia Permata.
- Mahande, R. D. (2019). IS success model for EDMODO e-learning user satisfaction through TAM on students. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 5(2), 140-152.
- Mazidah, E. M., & Anwar, L. (2020). Developing an interactive chemistry e-module for salt hydrolysis material to face the Covid-19 pandemic. *Journal of Physics: Conference Series*, 1-6. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1655/1/012051>
- Mulyadi, R. S., Atmazaki, & Agustina. (2020). The development of e-modules based on Adobe Flash for Indonesian subjects at IAIN Bukittinggi. *Journal of Physics Conference Series*, 1471, 1-9. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1471/1/012002>
- Salsabilla, I. I., Jannah, E., & Juanda. (2023). Analisis modul ajar berbasis kurikulum merdeka. *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia*, 3(1), 33-41.
- Sudjana, N. (2009). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensindo.
- Yeni, R., & Ira, V. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-Learning Pada Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 6(2), 169-177.