



Pengembangan E-Modul pada Kegiatan Latihan Keterampilan Manajemen Mahasiswa Tingkat Menengah

M. Risa Fahmi¹, Atiqoh², Hari Karyono³

mfahmi2830@gmail.com¹, atiqoh@unipasby.ac.id², harikaryono@unipasby.ac.id³

^{1,2,3} Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia

*Korespondensi: ✉ mfahmi2830@gmail.com

Abstract

The purpose of this research is to produce learning media in the form of developing E-Modules in LKMM-TM activities. LKMM-TM activities are one of the activities held by tertiary institutions which provide knowledge and soft skill training to students. This LKMM-TM activity is also one of the routine programs initiated and implemented by the Ministry of Education, Culture, Research and Technology (Kemendikbudristek). The development of the LKMM-TM e-module is equipped with several interesting features to make it easier for participants to learn independently and have fun. Research on the development of this LKMM-TM uses the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) method. This research has also carried out a series of tests including: (1) product feasibility tests by experts, (2) peer-to-peer effectiveness tests by colleagues, (3) practicality tests using small and large classes to measure the practicality and benefits of the product. Based on expert validation tests, peer trials, and small and large class trials, the product of e-module development in LKMM-TM activities is stated to be very feasible to assist learning.

Status Artikel:

Diterima: 17-01-2024

Direvisi: 30-01-2024

Diterima: 17-02-2024

Keyword:

E-modul;
LKMM-TM;
development;
softskill.



© 2024 M. Risa Fahmi, Atiqoh, Hari Karyono

This work is licensed under a

[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Perkembangan dunia modern Abad 21 yang berjalan dengan cepat telah menghadirkan berbagai tantangan bagi semua kalangan, begitu pula pada dunia pendidikan tinggi. Pembelajaran abad 21 di era revolusi industri 4.0 memaksa perguruan tinggi untuk bersiap dalam menghasilkan lulusan yang memiliki standar kompetensi tingkat tinggi dan mampu bersaing ditingkat global (Prahani et al., 2020). Oleh karena itu, perguruan tinggi berlomba-lomba dalam menyesuaikan diri dengan cara mengembangkan kurikulum yang dapat mengakomodasi kebutuhan tantangan era Revolusi Industri 4.0 (Khoirurrijal et al., 2022) yang menurut (Fatirul et al., 2022) menuntut para lulusan harus memiliki kemampuan *soft skill* 4C (*Critical, Creative, Collaboration, Communication*) yang sangat ditekankan dalam era 4.0.

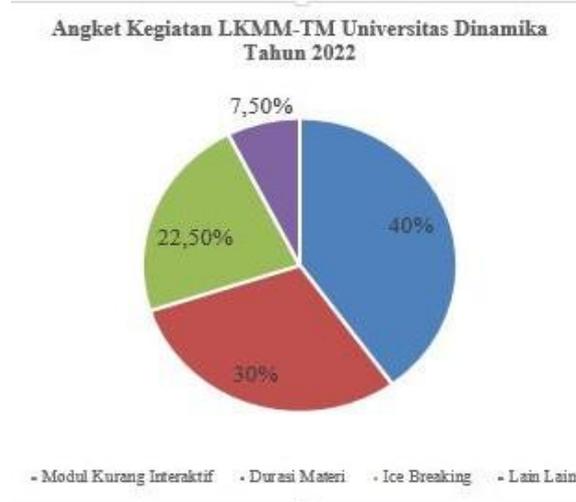
Pentingnya *soft skill* dalam dunia kerja era 4.0 menurut penelitian yang dilakukan oleh *Harvard University, Stanford Research Center* dan *Carnegie Foundation* melaporkan bahwa *soft skill* bertanggung jawab sebesar 85% bagi kesuksesan karir seseorang, sementara *hard skill* hanya 15%. Hal tersebut berbanding terbalik dengan yang dilakukan di perguruan tinggi dimana

perguruan tinggi sebesar 85% menekankan pada *hard skill* dan *soft skill* hanya 15% (Muhmin, 2018). Berdasarkan data tersebut, maka pembelajaran atau lingkungan perguruan tinggi harus mampu menjadikan mahasiswa sebagai pribadi yang utuh dengan *hard skills* dan *soft skill* yang seimbang (Fitra et al., 2016).

Guna meningkatkan kemampuan *soft skill* mahasiswa ditingkat perguruan tinggi dan tantangan era revolusi industri 4.0 tersebut, pemerintah melalui Kemdikbudristek melakukan banyak kegiatan mahasiswa, diantaranya adalah Program Kreativitas Mahasiswa (PKM), Program Pembinaan Mahasiswa Wirausaha (P2MW), Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), Program Peningkatan Kapasitas Organisasi Mahasiswa (PPK Ormawa), dan Latihan Keterampilan Manajemen Mahasiswa (LKMM). Khususnya LKMM ada beberapa jenjang yang dalam pelaksanaannya saling berkesinambungan dan memiliki tujuan yang berbeda. Tingkat dalam kegiatan LKMM dibagi dalam beberapa jenjang, diantaranya adalah LKMM Pra Dasar, LKMM Tingkat Dasar, LKMM Tingkat Menengah, dan LKMM Tingkat Lanjut (Kemendikbud Dikti, 2020).

Kegiatan LKMM memiliki beberapa tujuan yang mendukung pengembangan softskill mahasiswa diantaranya adalah (1) Mahasiswa memiliki kemampuan mengelola (manajerial) sesuai dengan tanggung jawab yang diemban, (2) Mahasiswa memiliki tanggung jawab, jujur, sikap mandiri, kemampuan bekerjasama, dan jiwa kewirausahaan, (3) Mahasiswa memiliki dan mampu mengembangkan sikap yang berorientasi kepada prestasi dan pencapaian hasil sebaik mungkin, (4) Mahasiswa mampu menerapkan dan mengembangkan kemampuannya untuk berpikir secara ilmiah dalam praktek berorganisasi, (5) Mahasiswa mampu menerapkan kesadaran berbangsadan bernegara serta rasa cinta tanah air, (6) Mahasiswa memiliki kompetensi utuh.

Pelaksanaan LKMM-TM ini menjadi tidak efektif ketika awal tahun 2020 seluruh dunia menghadapi pandemi Covid 19, karena berdasarkan observasi awal sebanyak 40% mahasiswa menyatakan modul pembelajaran kurang interaktif, 30% menyatakan durasi penyampaian materi yang terlalu panjang, 22,5% menyatakan waktu pemberian *ice breaking* yang perlu ditambah, dan 7,5% menyatakan factor lain-lain. Hal tersebut dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



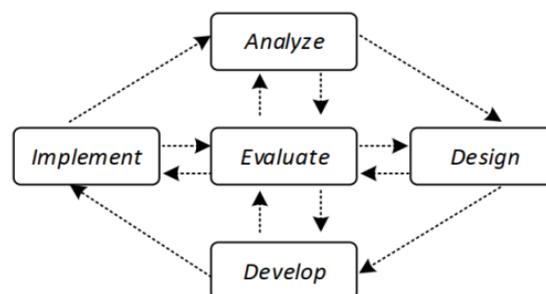
Gambar 1. Hasil Angket Kegiatan LKMM-TM Universitas Dinamika Tahun 2022

Covid 19 sangat berdampak pada berbagai sektor terutama sektor pendidikan. Mendikbud mengeluarkan Surat Edaran No. 04 tahun 2020 tentang prosedur pelaksanaan pembelajaran dimasa pandemi 2020. Dalam Surat Edaran tersebut mengharuskan pembelajaran selama pandemi dilakukan secara Dalam Jaringan (Daring). Pembelajaran Daring bukan hal yang mudah untuk dilaksanakan karena membutuhkan banyak perangkat seperti *google meeting*, *zoom meeting*, *email*, dll. Mahasiswa dalam pembelajaran daring juga cenderung melakukan kegiatan lain ketika melakukan kegiatan pembelajaran Daring (Sari, 2021). Selain itu Sebagaimana diungkapkan oleh (Adhi et al., 2020) karakter dari mahasiswa milenial dan/atau generasi Z yang kurang menyukai membaca buku teks atau narasi yang panjang jadi e-modul ini dibuat agar menarik dan mudah dipahami. Sementara kemampuan berkonsentrasi generasi Z sangat pendek yakni hanya delapan detik saja (Efendi et al., 2023).

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu dikembangkan media pembelajaran berbentuk modul elektronik (e-modul) untuk membantu kegiatan LKMM-TM agar mahasiswa dapat belajar secara mandiri dengan rasa senang sehingga dapat mendapatkan pembelajaran *soft skill* yang menarik dan efektif.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian *riset and Development* dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) (Aldoobie, 2015).



Gambar 2 Tahapan Model ADDIE

Pada tahap pertama yaitu analisis ini terdiri dari dua komponen yaitu analisis kebutuhan tentang kebutuhan e-modul dalam kegiatan LKMM-TM ditingkat perguruan tinggi. Kedua analisis ini dilakukan menggunakan survey peserta LKMM-TM tahun 2022. Pada angket LKMM-TM yang dibagikan pada kegiatan LKMM-TM menyatakan bahwa terdapat kebutuhan terkait e-modul yang interaktif dan menarik. Pada kegiatan LKMM-TM terdahulu menggunakan modul yang dirasa peserta kurang menarik dan informatif. Berdasarkan analisis tersebut maka dibutuhkan pengembangan modul menjadi e-modul sehingga peserta dapat belajar dimanapun dan kapanpun. E-modul tersebut juga akan dirancang dengan warna yang menarik sehingga peserta dapat belajar dengan senang hati. Perancangan e-modul juga dibuat menggunakan aplikasi yang familiar bagi peserta sehingga peserta dapat dipergunakan dengan mudah.

Pada tahap selanjutnya yaitu desain atau perancangan ini meliputi penentuan sasaran, instrument penilaian, latihan, konten dan analisis yang ada dalam e-modul. Pada tahap ini mulai dilakukan perancangan terhadap e-modul sesuai hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya.

Tahapan lanjutan adalah menentukan konteks yang digunakan dalam e-modul ini, seperti capaian keberhasilan pembelajaran, *layout cover*, *layout pemisah bab*, *layout isi*.

Pada tahap selanjutnya yaitu pengembangan dalam model ADDIE adalah realisasi kegiatan pembuatan produk e-modul. Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan, diantaranya: (1) Pembuatan materi digital, (2) Pengunggahan materi digital ke *google drive*, (3) Pembuatan QR Code untuk setiap materi LKMM-TM di *google drive*. Setelah produk e-modul ini jadi, berikutnya akan dilakukan uji coba pada kelompok kecil. Uji coba ini bermaksud untuk mendapat masukan terhadap kelayakan media yang dikembangkan. Uji coba kelas kecil dilakukan dengan menguji e-modul kepada 5 orang peserta LKMM-TM yang dipilih secara acak. Lima peserta tersebut diminta untuk memberi tanggapan terkait kelayakan isi dan desain dari e-modul yang telah dibuat sebagai bahan evaluasi.

Pada tahap selanjutnya adalah tahap implementasi yang dilakukan pada kelas sesungguhnya. Kelas LKMM-TM digunakan untuk menguji e-modul LKMM-TM dengan cara pemandu melakukan pembelajaran dengan menggunakan e-modul yang telah disusun. Peneliti memiliki tugas untuk memantau dan mencatat segala sesuatu sebagai pembenahan terhadap e-modul yang dikembangkan. Setelah proses pelatihan setiap materi peserta LKMM-TM diwajibkan untuk mengisi angket validasi peserta didik.

Pada tahapan terakhir adalah evaluasi, bertujuan untuk mengetahui efektivitas dan efisiensi e-modul untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Data evaluasi tersebut dimaksudkan untuk memperbaiki dan menyempurnakan *e-module* yang dikembangkan. Evaluasi pada pengembangan e-modul ini juga diberikan kepada para ahli media, ahli isi dan ahli desain untuk mengetahui kelayakan produk dalam pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Analisis Permasalahan dan Kebutuhan

Penelitian pengembangan ini dilakukan menggunakan analisis menggunakan data primer yaitu angket yang disebar kepada peserta LKMM-TM terkait dengan masukan pada kegiatan LKMM-TM. Peserta LKMM-TM sebanyak 40 peserta dapat memberi dua masukan kepada para pemandu terkait dengan kekurangan yang ada pada kegiatan LKMM-TM. Dari angket tersebut akan diolah oleh pemandu agar kegiatan LKMM-TM dapat menjadi lebih baik dan efektif dalam menyampaikan pembelajaran *softskill* kepada peserta.

Angket yang didapatkan kemudian diolah oleh pemandu sehingga menghasilkan data berupa 40% peserta berpendapat bahwa dibutuhkan modul yang informatif. Modul yang saat ini berupa modul konvensional sehingga membuat peserta belajar secara kurang menyenangkan dan bentuk buku cetak juga membuat peserta tidak bisa nyaman belajar dimanapun dan kapanpun. Hasil angket yang telah didapat oleh pemandu kemudian diolah dan menghasilkan pengembangan e-modul yang menarik sehingga mahasiswa dapat belajar secara menyenangkan dan mandiri.

Pengembangan Produk



Gambar 3. Halaman Cover

Halaman Cover dibuat dengan menggunakan warna yang menarik sehingga membuat peserta belajar dengan menyenangkan



Gambar 4. Halaman petunjuk penggunaan

Halaman petunjuk penggunaan e-modul agar peserta menggunakan dengan mudah dan dapat belajar secara maksimal. Petunjuk penggunaan e-modul diletakkan di halaman awal e-modul sehingga peserta membaca panduan sebelum mempelajari e-modul LKMM-TM.



Gambar 5. Halaman pengenalan materi

Halaman Pengenalan Pematari diberikan foto, nama lengkap, dan jabatan sehingga memudahkan peserta dalam mengenali pemandu yang akan menyampaikan materi pada setiap sesi. Pengenalan

dengan pemandu juga dilakukan agar memudahkan peserta dan pemandu untuk berinteraksi dalam materi yang disampaikan.

Kategori	Kategori Kompetensi
Tipe	Kegiatan Pengembangan Bidang Kesejahteraan dan LKMM
Pokok Bahasan	1. Kegiatan Bidang Kesejahteraan 2. Organisasi Kesejahteraan 3. Program dan Kegiatan Bidang Kesejahteraan 4. Layanan Kolaborasi (Kemitraan Mahasiswa LKMM)
Materi	Ceramah
Durasi	100 menit
Peralatan	1. Sound System 2. Koneksi internet, notebook, proyektor / CDF, layar 3. Kertas dan marker putih 4. Papan tulis dan spidol 5. Laptop, mouse, keyboard
Capaian	1. Peserta mampu menjelaskan kebijakan dalam Bidang Kesejahteraan 2. Peserta mampu menyebutkan unsur-unsur Organisasi Kesejahteraan 3. Peserta mampu mendeskripsikan program dan kegiatan bidang Kesejahteraan 4. Peserta mampu membandingkan dan menjelaskan LKMM (sewa-bengunan)

Gambar 6. Capaian pembelajaran

E-modul pada kegiatan LKMM-TM ini juga diberikan capaian pembelajaran peserta sehingga pemandu dan peserta memiliki kesamaan dalam melakukan pembelajaran. Materi capaian pembelajaran tersebut disusun berdasarkan paduan LKMM yang disusun oleh Kemendikbudristek



Gambar 7. Latihan

Isi formulir latihan dan pemberian QR Code juga menjadi salah satu unsur penting dalam mendesain media pembelajaran e-modul LKMM-TM ini. Latihan disusun dengan sangat detail dengan mengacu pada capaian pembelajaran peserta dan runtutan materi yang diajarkan oleh pemandu sehingga keberhasilan peserta dapat diukur dengan lebih tepat sasaran.

Validasi Produk

Validasi adalah proses verifikasi terhadap produk yang telah dibuat agar mengetahui terkait kelayakan produk yang dikembangkan (Ningrum et al., 2023). Produk ini divalidasi oleh tiga validator yang memiliki kompetensi dalam isi produk, desain produk, dan media produk. Validasi isi produk meliputi tiga hal diantaranya (1) Aspek Isi Materi, (2) Kelayakan Kebahasaan, dan (3) Kelayakan Alat Evaluasi. Pada setiap aspek validasi tersebut memiliki beberapa poin penilaian

untuk menguji kelayakan produk. Validasi desain produk meliputi dua hal diantaranya (1) Kelayakan Tampilan, dan (2) Kelayakan Kegrafikan. Pada setiap aspek validasi tersebut memiliki beberapa poin penilaian untuk menguji kelayakan produk. Validasi media produk meliputi dua hal diantaranya (1) Kelayakan Tampilan, dan (2) Efek Media dalam Pembelajaran. Pada setiap aspek validasi tersebut memiliki beberapa poin penilaian untuk menguji kelayakan produk. Produk ini juga dinilai kepada rekan sejawat yang menjadi pemandu dalam kegiatan LKMM-TM, kelas uji coba dan kelas sesungguhnya pada kegiatan ini. Aspek yang dinilai meliputi (1) Aspek Isi Pembelajaran, dan (2) Aspek Kemenarikan. Pada setiap aspek penilaian tersebut memiliki beberapa poin penilaian untuk menguji kemudahan produk.

PEMBAHASAN

Penelitian ini yaitu mengembangkan elektronik modul (e-modul) pada kegiatan LKMM-TM dengan menggunakan tahapan atau metode ADDIE. Pada tahapan awal adalah tahapan analisis yaitu peneliti menganalisis terkait kesulitan yang dialami oleh peserta terkait kegiatan LKMM-TM. Setelah mendapatkan hasil analisis bahwa 40% peserta menyatakan bahwa modul kurang interaktif maka peneliti melakukan tahapan selanjutnya yaitu mendesain. Desain yang dirancang berupa penentuan sasaran, instrument penilaian, latihan, konten dan analisis yang ada dalam e-modul. Seluruh rangkaian tersebut dipadu dengan desain yang menarik untuk pembelajaran peserta.

Tahapan *development* atau implementasi dilakukan untuk tahapan berikutnya dengan melakukan beberapa aktivitas diantaranya (1) Pembuatan materi digital, (2) Pengunggahan materi digital ke google drive, (3) Pembuatan QR Code untuk setiap materi LKMM-TM di google drive. Kemudian dilakukan uji coba kepada validator ahli. Hasil yang dihasilkan dari masing – masing validasi mendapatkan hasil dan sangat layak dalam membantu pembelajaran *soft skill* dalam kegiatan LKMM-TM ini. Validator isi produk memberikan nilai 91% sehingga menurut (Efrialdia & Subiantoro, 2022) bahwa produk e-modul LKMM-TM ini sangat layak secara isi. Mengacu pada hasil tersebut dapat dikatakan isi atau materi yang diberikan pada e-modul LKMM-TM ini sudah memuat isi materi yang diajarkan, Bahasa yang digunakanmu mudah dan dapat dimengerti dan memiliki alat evaluasi pembelajaran yang maksimal. Validator desain produk memberikan nilai 90,5% terhadap produk yang dikembangkan hal ini menyatakan bahwa produk e-modul LKMM-TM ini sangat layak secara desain. Mengacu pada hasil tersebut dapat dikatakan bahwa desain materi pada e-modul LKMM-TM ini memiliki tampilan yang *user friendly* dan memiliki grafis yang bagus pada desain. Validator Media produk memberikan nilai 87,5% terhadap produk yang dikembangkan hal ini menyatakan bahwa produk e-modul LKMM-TM ini sangat layak secara media pembelajaran. Mengacu pada hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media pada e-modul LKMM-TM ini memiliki media yang meliputi isi pembelajaran yang layak dan memiliki aspek kemenarikan pada pembelajaran.

Tahapan selanjutnya yaitu adalah proses implementasi yang diawali penerapan media pada kelas pembelajaran. Kelas pembelajaran dimulai dengan mengambil kelas uji coba yaitu dengan mengambil lima populasi dari kelas utama yang berfungsi untuk mencari kekurangan dari produk dari sisi peserta sebelum diedarkan pada kelas pembelajaran sebelumnya. Untuk kelas uji coba memberi nilai 94,5% untuk kemudahan penggunaan produk yang dikembangkan. Untuk kelas sesungguhnya / kelas besar memberikan nilai 92,5% dalam penilaian kemudahan produk. Hasil

yang didapatkan dari uji coba kelas pembelajaran didapati bahwa e-modul ini sangat layak untuk membantu pada kegiatan LKMM-TM yang diselenggarakan oleh universitas yang ada di Indonesia untuk membantu pembelajaran *soft skill*

SIMPULAN

Sebagaimana tujuan dari penelitian ini adalah membantu memudahkan perguruan tinggi untuk menciptakan lulusan yang memiliki *soft skill* tinggi sesuai yang dibutuhkan oleh dunia kerja. Pengembangan e-modul pada kegiatan LKMM-TM merupakan inovasi yang menarik untuk menunjang pembelajaran *soft skill* pada kegiatan LKMM-TM. Diharapkan dengan menggunakan produk e-modul LKMM-TM pembelajaran *soft skill* terutama kegiatan LKMM-TM menjadi lebih menyenangkan sehingga peserta mampu belajar dengan sepenuh hati. Produk e-modul LKMM-TM ini juga dilengkapi materi dan latihan yang terkoneksi dengan google drive sehingga peserta juga mampu belajar secara mandiri dimanapun dan kapanpun. Berdasarkan uji validasi para ahli, uji coba rekan sejawat, dan ujicoba kelas kecil dan besar, maka produk pengembangan e-modul pada kegiatan LKMM-TM ini dinyatakan sangat layak untuk membantu pembelajaran

REFERENSI

- Adhi, B. S., et al. (2020). *E-journal dan gaya hidup ilmiah milenial*.
- Aldoobie, N. (2015). *ADDIE Model*. 5(6), 68–72.
- Efendi, W. W., Atiqoh, A., & Karyono, H. (2023). *Developing of Pteridophyte smart card as ferns learning media based on playing card*. 9(3), 452–461.
- Efrialda, P. P., & Subiantoro, A. W. (2022). *Pengembangan e-modul sistem pertahanan tubuh dengan instagram untuk meningkatkan keterampilan argumentasi siswa kelas XI SMA*. 13, 41–51.
- Fatirul, A. N., Walujo, D. A., & Rahman, A. (2022). *Aktivitas wise habits dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan 4cs dengan strategi project based learning menggunakan model blended learning*. April, 706–729.
- Fitra, D., Elfayetti, S., & Tumiar. (2016). Peningkatan *soft skills* dan *hard skills* mahasiswa melalui Project-based Learning pada mata kuliah perencanaan pembelajaran geografi. *Jurnal Geografi*, 8(2), 124–135.
- Kemendikbud Dikti. (2020). *Panduan latihan keterampilan manajemen mahasiswa (LKMM)*.
- Khoirurrijal, Fadriati, Sofia, Makrufi, A. D., Gandi, S., Muin, A., Tajeri, Fakhruddin, A., Hamdani, & Suprapno. (2022). *Pengembangan Kurikulum Merdeka*.
- Muhmin, A. H. (2018). Pentingnya pengembangan *soft skills* mahasiswa di perguruan tinggi. *Forum Ilmiah*, 15(2), 330–338.

- Ningrum, F. V., Dinata, K. B., & Sundarta, M. R. (2023). Pengembangan media video pembelajaran berbantu aplikasi cabri 3d v2 terhadap pemahaman konsep kubus dan balok kelas VIII SMPIT Insan Mulia. *Eksponen*, 13, 45–56.
- Prahani, B. K., Jatmiko, B., Hariadi, B., Sunarto, D., Sagirani, T., Amelia, T., & Lemantara, J. (2020). Blended web mobile learning (BWML) model to improve students ' higher order thinking skills. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(11), 42–55.
- Sari, A. P. (2021). *Aktivitas mahasiswa dalam pembelajaran daring berbasis konferensi video : refleksi pembelajaran menggunakan zoom dan google meet*. 03(02), 130–137.