

Penyusunan E-Modul Menggunakan Heyzine Pada KKG MI Se-Kota Langsa

Rita Sari, Fenny Anggreni
Institut Agama Islam Negeri Langsa
e-mail: ritasari17@iainlangsa.ac.id

Received: 23 January 2023; Revised: 12 February 2023; Accepted: 27 February 2023

DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/dikmas.3.2.291-298.2023>

Abstrak

Madrasah digital saat ini merupakan salah satu program Kementerian Agama yang harus disukseskan. Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk berupa e-modul sederhana sesuai dengan kebutuhan pengajaran di kelas. Pengabdian ini menggunakan metode CBR (*Community Based Research*) yang terdiri dari 3 tahapan, yaitu tahap persiapan dan perencanaan, pelaksanaan penelitian, dan belajar & berbagi dalam penelitian. Responden adalah guru yang terhimpun dalam KKG MI Se-Kota Langsa. Hasil pendampingan menunjukkan bahwa pendampingan yang dilakukan diikuti dengan sangat antusias oleh responden, dan memberikan kepuasan sebab mereka mampu mendesain bahan ajar berbasis e-modul menggunakan aplikasi gratis heyzine.

Kata Kunci

Community Based Research, Digital, E-Modul, Guru, dan Madrasah Ibtidaiyah

Abstract

Digital madrasah is currently one of the Ministry of Religious Affairs programs that must be successful. This research aims to produce products in the form of simple e-modules according to the needs of classroom teaching. This service uses the CBR (*Community Based Research*) method which consists of 3 stages, namely the preparation and planning stages, research implementation, and learning & sharing in research. Respondents are teachers who are gathered in KKG MI Se-Kota Langsa. The results of the assistance showed that the assistance carried out was followed very enthusiastically by the respondents, and gave satisfaction because they were able to design e-module-based teaching materials using the free heyzine application.

Keyword

Community-Based Research, Digital, E-Modul, Elementary School, and Teacher

Pendahuluan

Sejalan dengan berkembangnya teknologi informasi yang semakin besar tentunya akan membawa dampak terhadap dunia pendidikan saat ini (Ambarwati et al., 2021) Tentu tidak hanya dalam dunia pendidikan saja, ternasuk dunia sosial, ekonomi, maupun politik dan budaya. Perihal perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan pastinya akan berpengaruh terhadap inovasi-inovasi pembelajaran di sekolah, terlebih sesaat setelah pandemi Covid-19 berlangsung. Inovasi yaitu sebuah hal yang mutlak untuk dilakukan, karena dengan adanya kegiatan inovasi akan memberikan perubahan terhadap dunia pendidikan dengan sengaja dan untuk memperbaiki kondisi sebelumnya agar lebih menguntungkan demi meningkatkan kehidupan yang lebih baik (Shalikhah, 2017).

Inovasi pembelajaran yang interaktif dapat dilakukan dengan kreatifitas guru menciptakan sebuah metode maupun media pembelajaran. Agar guru dapat selalu kreatif dan inovatif maka setiap bulan selalu mengembangkan ilmunya dalam berbagai bidang pada forum KKG (Kelompok Kerja Guru) yang dibentuk per gugus setiap kelompok. Setiap gugus KKG berkewajiban untuk mengembangkan ilmu dalam berbagai hal pada proses belajar mengajar. Pada kegiatan KKG pihak gugus merencanakan materi yang akan dipelajari pada setiap awal semester, hal ini dilakukan agar



mutu guru dapat meningkat. Narasumber KKG berasal dari Dinas Pendidikan, dosen maupun dari teman sejawat sesama guru.

Berdasarkan hasil informasi dari Ketua KKG MI bahwasanya selama ini KKG Guru MI sudah tidak aktif, dengan berbagai macam persoalan/kesibukan yang dihadapi masing-masing anggota. Disampaikan pula bahwa selama ini apabila ada pelatihan, maka guru yang dikirim/diutus juga terbatas (dana dan waktu), berikutnya pelatihan hanya didominasi oleh peserta yang sudah terbiasa mengikuti pelatihan. Sehingga hal ini menjadi tantangan yang luar biasa bagi guru-guru MI untuk mencharge wawasannya mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan pembelajaran. Terlebih pada saat program Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT), guru-guru sangat merasa tertinggal informasi dan perlu mengembangkan kompetensi dalam bidang IT. Hal ini disebabkan karena pembelajaran masih dilakukan dengan moda daring dan semi daring.

Mencermati situasi yang demikian maka pengabdian bergerak untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pengabdian merasa bahwa guru-guru MI merupakan ujung tombak pendidikan dasar, peletak dasar pengetahuan bagi siswa. Sehingga apabila mereka tidak mampu mengembangkan diri maka sudah dapat diprediksikan akan berakibat bagi siswa-siswa MI. Dampak yang lebih besar, maka tujuan pendidikan tidak terpenuhi. Oleh karena itu, pengabdian berinisiatif mencari solusi yang memungkinkan memberi ruang gerak bagi guru-guru MI disela-sela waktunya agar dapat menikmati pengetahuan terutama yang mampu menunjang salah satu program Pengembangan Keprofesional Berkelanjutan (PKB) guru. PKB guru meliputi unsur pengembangan diri, publikasi ilmiah, dan karya inovatif. Maka pada kegiatan pengabdian ini, unsur karya inovatif menjadi fokus yakni menyusun bahan ajar berupa e-modul.

Kegiatan pendampingan ini nantinya akan kebersamaian guru-guru MI menyusun e-modul berbasis *heyzine*. Susanti (2017) menerangkan modul merupakan sebuah bahan ajar yang dirancang secara khusus, sistematis, dan dilengkapi petunjuk yang berisikan pengalaman belajar dengan mengorganisasikan materi pelajaran yang memungkinkan bisa dipelajari secara mandiri maupun terbimbing. Sedangkan e-modul yaitu versi elektronik dari yang sebelumnya merupakan sebuah modul cetak yang dapat dibaca pada komputer atau gadget lainnya dan dirancang dengan software pendukung (Yunus et al., 2021). E-modul merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya (Merdekawati et al., 2022).

Aplikasi *heyzine* merupakan aplikasi dalam bentuk website. Media yang dihasilkan dari aplikasi *heyzine* berupa *flipbook* dalam format HTML, yang bisa diakses baik melalui android, I-Phone, tablet, maupun PC. Bahkan dapat diunduh sehingga dapat digunakan dalam bentuk digital maupun cetak. *Heyzine* merupakan aplikasi yang digunakan untuk file yang telah selesai dikerjakan menjadi sebuah produk e-modul seutuhnya (Benitha & Novaliyosi, 2022). Dengan menggunakan *heyzine*, e-book yang dibuat bisa ditambahkan video, gambar, grafik, suara, dan link, sehingga e-modul yang dibuat dapat terlihat lebih menarik. Siswa dapat membaca dengan merasakan layaknya membuka buku secara fisik karena terdapat efek animasi dimana saat berpindah halaman akan terlihat seperti membuka buku secara fisik (Erawati et al., 2022).

Adapun pada penelitian Maarif et al., (2022) menyebutkan bahwa penggunaan e-modul berbasis digital *flipbook* juga dapat memberi pengaruh besar saat pendampingan seminar yang mereka lakukan, hal ini dapat dilihat peserta memberikan respon terhadap kegiatan seminar, respon pemahaman dan keterampilan, respon kualitas dan kuantitas produk secara keseluruhan memberikan respon positif. Jadi secara keseluruhan peserta seminar penyalahgunaan narkoba dan kenakalan remaja memberikan respon positif terhadap kegiatan tersebut. Hasil dari penelitian dan pengabdian ini berupa media *flipbook* sebagai pegangan untuk para remaja mengurangi penyalahgunaan narkoba dan kenakalan remaja.



Pengabdian yang dilakukan oleh Maarif et al., (2022) memiliki persamaan dalam hal metode yakni sama-sama menggunakan metode Community-Based Research (CBR), hanya saja pengabdian Maarif et al., melakukan sosialisasi dan pendampingan kepada remaja untuk menanggulangi bahaya narkoba, sedangkan pengabdian yang kami lakukan terfokus kepada penyusunan e-modul menggunakan aplikasi heyzine untuk KKG Guru MI. Tak hanya itu, pendampingan lain yang dilakukan oleh (Erawati et al., 2022) mengangkat tema pengabdian tentang Pengembangan E-Modul Logika Matematika dengan Heyzine untuk Menunjang Pembelajaran di SMK. Pengabdian ini menggunakan metode R & D dengan model Plomp. Persamaannya dengan pengabdian yang kami lakukan adalah sama-sama menggunakan e-modul dengan aplikasi heyzine, yang membedakannya terletak pada metode yang digunakan.

Hasil kegiatan kemitraan masyarakat berupa produk modul dan e-modul pembelajaran matematika memperoleh respon tanggapan yang positif dari guru matematika SMK (Kusumadewi, 2016). Pengabdian ini memiliki kesamaan dengan pengabdian yang kami lakukan karena sama-sama menggunakan media e-modul dalam kegiatannya, sedangkan perbedaannya terletak pada metode kegiatan. Hasil kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh Mulyono et al., (2021) yang memberikan hasil bahwa para peserta kegiatan pengabdian pada masyarakat yaitu dapat mencapai materi yang disampaikan, serta motivasi guru terlihat meningkat untuk belajar membuat e-modul interaktif. Perbedaannya terletak pada metode pengabdian. Bahwa pengabdian Mulyono et al., dilakukan dengan tiga tahap yakni persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Sementara pengabdian yang kami lakukan menggunakan metode CBR.

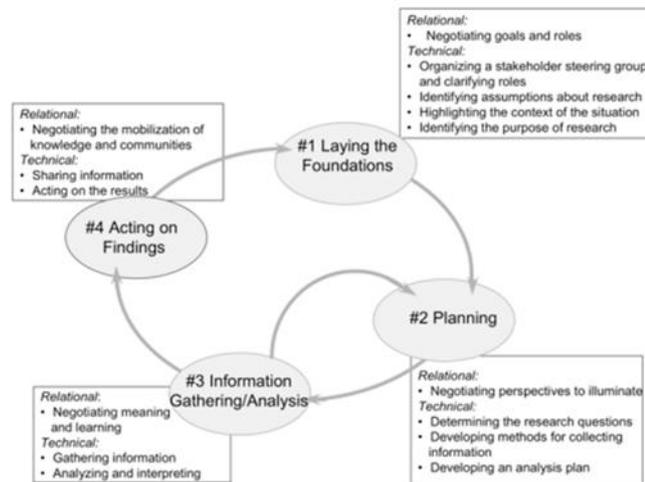
Hasil pendampingan yang dilakukan oleh Puspitaloka et al., (2021) menunjukkan bahwa program pengabdian kepada masyarakat mampu meningkatkan kompetensi para guru bahasa Inggris dalam penguasaan materi dan pengajaran sesuai dengan jurusan bidang keahlian di sekolah. Pendampingan pembuatan e-modul ini dilakukan dengan metode ceramah, tanya jawab, serta praktik pembuatan e-modul. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan ialah media e-modul disajikan dengan berbasis CLIL, sedangkan e-modul yang peneliti sajikan menggunakan E-Modul menggunakan aplikasi heyzine.

Maka demikian peneliti mengangkat kegiatan pengabdian berupa pendampingan penyusunan e-modul menggunakan aplikasi canva untuk membekali guru-guru MI dengan kemampuan penguasaan IT mengembangkan e-modul. Harapannya bahwa pengabdian ini sekaligus dapat mendukung program Madrasah Digital.

Metode Pelaksanaan

Pendampingan dilakukan melalui program Community Based Research (CBR). CBR atau CBPR lahir sebagai wujud berkembangnya paradigma riset transformatif, yang memadukan dua kepentingan, yakni membangun ilmu pengetahuan dan aksi sosial di tengah komunitas (Hanafi, Mohammad. Naili, Nabiela. Salahuddin, 2015). Pengabdian CBR ini melibatkan komunitas KKG Guru MI Se-Kota Langsa. Tujuannya adalah untuk membantu dan mendampingi guru kelas dalam menyusun bahan ajar berupa e-modul menggunakan aplikasi heyzine sehingga produk yang dihasilkan dalam program CBR ini layak dan praktis digunakan nantinya dalam pembelajaran. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kolaboratif. Sehingga hal ini berkesinambungan dengan fungsi CBR yang bertujuan membawa manfaat dan mendorong perubahan positif (transformasi) pada komunitas (Ashari & Mukhyi, n.d.).

Figure 1: The four phases of community based research. Adapted from CCBR 1998, 2004.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan CBR

Hasil dan Pembahasan

Hasil kegiatan pendampingan ini terdiri dari tiga pertemuan, dengan jadwal pelaksanaan yang sudah ditetapkan sebagai berikut:

Hasil

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Pendampingan

Tanggal	Materi	Durasi
6 Agustus 2022	Orientasi	10 Menit
	Analisis KI dan KD	10 Menit
	Desain Materi Ajar Menggunakan Power Point	160 Menit
	Waktu	180 Menit
13 Agustus 2022	Download dan Register Canva	15 Menit
	Memilih template	5 Menit
	Merancang bahan ajar dengan Menggunakan Canva	160 Menit
	Waktu	180 Menit
20 Agustus 2022	Presentasi Bahan Ajar	20 Menit
	Mengunggah Bahan Ajar ke Aplikasi Heyzine	180 Menit
	Waktu	180 Menit

1. Pendampingan Pertama (Tanggal 6 Agustus 2022)

Pada pertemuan pertama ini, dilaksanakan orientasi mengenai konsep pendampingan yang akan berlangsung setiap hari Sabtu selama bulan agustus 2022 sebanyak tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama dihadiri oleh 26 peserta/responden pendampingan yang merupakan perwakilan dari 13 KKG MI Se-Kota Langsa. Masing-masing gugus mengirimkan dua orang perwakilannya. Kegiatan orientasi ini dilaksanakan selama lebih kurang 10 menit. Peserta diminta untuk berkelompok agar memudahkan tim memberikan bantuan saat dibutuhkan. Dengan berkelompok juga diharapkan, peserta dapat saling membantu satu sama lainnya.

Berikutnya adalah mengajak peserta untuk menganalisis KI dan KD sesuai dengan mata pelajaran yang diampu oleh masing-masing guru. Hal ini bertujuan untuk memberikan gambaran, materi apa saja yang harus dimuat dan ada di dalam e-modul nantinya. Kegiatan analisis KI dan KD ini dilakukan selama 10 menit. Terakhir memberikan materi awal sebagai pemanasan pendampingan, dengan rancangan bahan

ajar yang disusun pada Ms. PowerPoint. Berikut bahan ajar yang ditunjukkan pada hari pertama disampaikan oleh Rita Sari, M.Pd:



Gambar 2. Tampilan awal slide presentasi



- ▶ Buka Ms. Power Point
- ▶ Klik Design dan pilih salah satu template yang diinginkan
- ▶ Mulailah menuliskan bahan ajar yang terdiri dari:
 - a. Tema/Subtema



- ▶ Klik **Insert** kemudian tab
- ▶ Akan muncul tampilan seperti ini
- ▶ Klik **Hiperlink to:**
- ▶ Pilih **other file** apabila ingin melekatkan bahan yang penyimpanannya berada di laptop, atau dapat memilih **url** apabila bahan/video/suara diambil dari youtube/internet.
- ▶ Atau dapat diatur sesuai dengan kebutuhan pembelajaran

Gambar

. PowerPoint

iperlink



- Caranya adalah:
- ▶ Klik **slide show**
 - ▶ Saat tampilan sudah berubah, maka klik tombol merah (●) dan mulailah merekam bahan ajar anda

Gambar

rPoint

Kendala yang dirasakan oleh peserta selama pendampingan hari pertama lebih didominasi oleh kesulitan mereka menemukan perintah yang dimaksud pada perangkat laptopnya. Hal ini disebabkan karena guru-guru MI peserta pendampingan jarang sekali menggunakan laptop. Sehingga butuh kerja ekstra saat melaksanakan pendampingan agar mereka dapat menemukan menu atau hal yang dimaksud. Selama proses pendampingan juga terlihat bahwa peserta sangat antusias mengikuti setiap tahapannya. Terlihat mereka akan bertanya atau minta didampingi langsung oleh tim pengabdian terhadap hal-hal yang belum mereka temukan atau mereka belum paham. Berikut foto saat pendampingan berlangsung pada hari pertama.



Gambar 6. Suasana Kegiatan Pendampingan Pertama

Dari gambar 6 di atas terlihat bahwa peserta antusias mencoba membuat bahan ajar, ada yang saling membantu rekannya atau meminta bantuan pada tim pendamping. Dan sebagian bersabar menunggu giliran untuk dibantu secara langsung. Meskipun terlihat malu-malu pada awal pendampingan, namun tim pendamping terus memotivasi agar mereka tidak ragu atau segan untuk memberi tahu apabila mengalami kesulitan. Sehingga kegiatan pendamping berjalan dengan mulus. Terlebih bagi peserta yang memiliki keterbatasan kuota untuk mengunduh video dari YouTube, pihak penyelenggara tempat, langsung memfasilitasi peserta dengan jaringan Wi-Fi.

1. Pendampingan Kedua (Tanggal 13 Agustus 2022)

Pertemuan kedua pendampingan adalah menyusun bahan ajar menggunakan aplikasi Canva.

- a. Pada tahap awal, semua peserta diarahkan untuk meregistrasikan akun Canva. Kemudian peserta membuat akun canva dengan menggunakan email pribadi.
- b. Berikutnya, peserta dapat memilih template sesuai dengan kebutuhannya. Dengan catatan, peserta menggunakan template gratis Canva (yang tidak bermahkota).
- c. Selanjutnya peserta akan mempercantik tampilan presentasi dengan memilih menu-menu yang tersedia pada dashboard seperti menu elemen, unggah video, merubah teks, dan sebagainya.



Gambar 7. Suasana Kegiatan Pendampingan Kedua

Kesulitan yang dirasakan peserta sama halnya pada pertemuan pertama. Namun demikian, peserta tetap antusias menyelesaikan tagihan tugas yang telah ditetapkan. Berikut foto saat pendampingan sedang berlangsung tim pendamping memberikan bantuan kepada peserta yang membutuhkan bantuan.

2. Pendampingan Ketiga (Tanggal 20 Agustus 2022)

Pada pertemuan terakhir pendampingan. Peserta yang bersedia menunjukkan hasil karya, dipersilakan tampil untuk mempresentasikannya di kelas.



Gambar 8. Peserta (Ibu SL) mempresentasikan hasil kerjanya

Ibu SL sangat bersemangat selama kegiatan pendampingan, beliau langsung mengajukan diri untuk menjadi presenter pertama. Ketika beliau sulit mengoperasikan tampilan layarnya, beliau tidak ragu-ragu untuk meminta bantuan. Sehingga menjadi cambuk bagi guru-guru lain yang lebih muda untuk menyelesaikan tugas mereka. Dan beliau merupakan peserta tertua dalam kegiatan pendampingan ini.



Gambar 9. Peserta (Ibu ESR) mempresentasikan hasil kerjanya

Ibu ESR mempresentasikan bahan ajar berupa video yang direkam menggunakan Ms. PowerPoint dengan materi Macam-macam Makanan Khas Indonesia. Perekaman suara dilakukan secara langsung dengan menu *record slide show*. Ketiga adalah Ibu ML yang menampilkan hasil kerjanya yang telah diunggah pada aplikasi heyzine dengan laman: <https://heyzine.com/flip-book/43e873a4d8.html#page/14>. Sementara Ibu MH yang telah menyelesaikan tugasnya dan diunggah ke laman: <https://heyzine.com/flip-book/954d594c1a.html#page/5>.

Pembahasan

Modul digital dapat dikemas secara digital sebagai bahan ajar mandiri dan terhubung dengan tautan (link) dilengkapi audio, video dan animasi untuk memperkaya pengalaman belajar siswa (Dawet, 2022). Ditambahkan juga bahwa e-modul sengaja dirancang secara sistematis dan menarik sebagai alat pembelajaran untuk mencapai kompetensi (Idiajir et al., 2021). Namun demikian, e-modul harus memenuhi kriteria berikut, yaitu *Self-Instructioner* (intruksi diri), *Self-Contained* (mandiri), *Stand Alone* (berdiri sendiri), *Adaptif* (adaptif), dan *User Friendly* (mudah digunakan) serta memuat satu materi ajar (Aprianis et al., 2022). Oleh karena itu penggunaan multimedia khususnya pada presentasi berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, internet memberikan manfaat bagi kemandirian, akselerasi, umpan balik, keterjangkauan, efektifitas, dan produktivitas dalam proses pembelajaran (Husain, 2014).

Simpulan

Pendampingan penyusunan e-modul ini dapat diimplementasikan untuk membantu guru merancang bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Setelah dilakukan pendampingan selama tiga kali pertemuan, guru MI mampu menghasilkan produk berupa e-modul sederhana buatan guru yang menarik dan kreatif sesuai dengan kebutuhan pengajaran di kelas. Sehingga pendekatan *community-based research* (CBR) dapat digunakan sebagai salah satu platform dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.



Daftar Pustaka

- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyiadanti, H., & ... (2021). Studi literatur: Peran inovasi pendidikan pada pembelajaran berbasis teknologi digital. ... *Teknologi Pendidikan*.
- Aprianis, A., Novalia, N., Anum, A., & Dharmawan, D. (2022). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbantuan aplikasi flipbook bagi guru SMAN 2 Negeri Katon. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat Dan Pengabdian*, 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.37905/dikmas>
- Ashari, A., & Mukhyi, M. A. (n.d.). Wisata kota masa depan pasar tanah abang Jakarta. In *mukhyi.staff.gunadarma.ac.id*.
- Benitha, A., & Novaliyosi, N. (2022). Pengembangan e-modul berbasis realistic mathematics education (rme) pada materi aljabar untuk siswa kelas VII SMP/MTS. *Jurnal Lebesgue: Jurnal*
- Dawet, A. B. (2022). Pelatihan dan pendampingan pengembangan e-modul berbasis software 3D pageflip profesional. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 50–56.
- Erawati, N. K., Purwati, N. K. R., & ... (2022). Pengembangan E-Modul Logika Matematika Dengan Heyzine untuk Menunjang Pembelajaran di SMK. ... *Pendidikan Matematika*
- Hanafi, Mohammad. Naili, Nabiela. Salahuddin, N. (2015). *COMMUNITY BASED RESEARCH*.
- Husain, C. (2014). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran SMA YPPGI Nabire. *Jurnal Teknologi Dan Rekayasa*, 2(1), 184–192. <https://uswim.ejournal.id/fateksa/article/view/38>
- Idiajir, K., Daryati, & Saleh, R. (2021). Pengembangan pembelajaran berbasis E-modul pada mata kuliah praktik mekanika tanah. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 10(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/jpensil.v10i2.20243>
- Kusumadewi, W. A. P. (2016). Pengembangan Media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran pemrograman dasar kelas X di SMK Negeri 3 Surabaya. *IT-Edu: Jurnal Information Technology*
- Maarif, I. B., Agustina, U. W., & ... (2022). Penerapan e-modul berbasis digital flipbook untuk menanggulangi penyalahgunaan narkoba dan kenakalan remaja di desa Bedahlawak. *Jumat Pendidikan* ..., 3(1).
- Merdekawati, A., Kumalasari, J. T., & ... (2022). Pemanfaatan penyusunan e-book interaktif sebagai media pembelajaran remaja binaan yayasan satuasa peduli bangsa. *JPMF: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT FORMOSA*, 1(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.55927/jpmf.v1i2.500>
- Mulyono, D., Friansah, D., & Asmara, Y. (2021). Workshop pembuatan e-modul interaktif pada MGMP sejarah kota Lubuklinggau. *Maslahah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.56114/maslahah.v2i1.109>
- Puspitaloka, N., Arifin, Z., & Masbro, P. (2021). Pendampingan pembuatan e-modul sigil software berbasis content language integrated learning (CLIL) PADA PEMBELAJARAN bahasa Inggris SMK di Kabupaten Karawang. *SELAPARANG Jurnal* ..., 5(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6195>
- Shalikhah, N. D. (2017). Media pembelajaran interaktif lectora inspire sebagai inovasi pembelajaran. *Warta Lpm*.
- Susanti, R. (2017). Pengembangan modul pembelajaran PAI berbasis kurikulum 2013 di kelas V SD Negeri 21 Batubasa, Tanah Datar. *JMKSP (Jurnal Manajemen* ..., 2(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31851/jmksp.v2i2.1466>
- Yunus, M., Hapsan, A., & HR, I. S. (2021). Pelatihan penyusunan naskah dan pembuatan e-modul bagi guru SMAN 3 Takalar. *Panrannuangku Jurnal Pengabdian* ..., 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.35877/panrannuangku471>



DIKMAS
JURNAL PENDIDIKAN MASYARAKAT DAN PENGABDIAN
Magister Pendidikan Nonformal
Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo



Volume 03, (2), June 2023

<http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas>