

Pelatihan Desain E-Modul Pengelolaan Kelas untuk Mendorong Literasi Digital Mahasiswa Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Annisha Erdaliameta^{1*}, Laila Fitriana²

[*Annisha.erdaliameta@unja.ac.id](mailto:Annisha.erdaliameta@unja.ac.id)

Universitas Jambi¹⁻²

Abstrak: Perkembangan teknologi digital menuntut calon pendidik anak usia dini memiliki kemampuan literasi digital yang memadai, khususnya dalam pengelolaan kelas berbasis media digital. Namun, mahasiswa Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD) masih menghadapi keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam merancang bahan ajar digital, seperti e-modul, yang dapat mendukung proses pembelajaran yang efektif dan inovatif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dan keterampilan mahasiswa PGPAUD melalui workshop desain e-modul pengelolaan kelas. Metode pelaksanaan pengabdian meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pelatihan dilaksanakan melalui penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, serta pendampingan dalam pembuatan e-modul pengelolaan kelas berbasis digital. Hasil menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan mahasiswa dalam merancang e-modul yang sistematis, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini. Selain itu, mahasiswa menunjukkan sikap yang lebih positif terhadap pemanfaatan teknologi digital dalam pengelolaan kelas. Dengan demikian, pelatihan desain e-modul ini efektif dalam mendorong literasi digital mahasiswa PGPAUD dan dapat menjadi alternatif model pengembangan kompetensi calon pendidik anak usia dini.

Kata kunci: pelatihan, e-modul, pengelolaan kelas, pgpaud

***Abstract:** The development of digital technology requires prospective early childhood educators to have adequate digital literacy skills, particularly in managing digital media-based classrooms. However, Early Childhood Teacher Education (PGPAUD) students still face limited knowledge and skills in designing digital teaching materials, such as e-modules, that can support effective and innovative learning processes. This community service activity aims to improve the digital literacy and skills of PGPAUD students through a classroom management e-module design workshop. The community service implementation method includes planning, implementation, and evaluation stages. The training was carried out through material delivery, demonstrations, direct practice, and mentoring in creating digital-based classroom management e-modules. The results showed an increase in students' understanding and skills in designing e-modules that are systematic, interactive, and appropriate to the characteristics of early childhood learning. In addition, students demonstrated a more positive attitude towards the use of digital technology in classroom management. Thus, this e-module design training is effective in promoting digital literacy for PGPAUD students and can be an alternative model for developing the competencies of prospective early childhood educators.*

Keywords : training, e-module, classroom management, early childhood education.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi dalam dua dekade terakhir telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk pada pendidikan guru PAUD

(Pendidikan Anak Usia Dini). Transformasi digital menuntut calon guru tidak hanya mampu mengoperasikan perangkat teknologi, tetapi juga mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran secara tepat, kreatif, dan pedagogis. Dalam konteks pendidikan tinggi, kemampuan literasi digital menjadi kompetensi esensial yang harus dikuasai mahasiswa calon guru PAUD untuk menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21, yang menekankan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, serta penguasaan teknologi (Trilling & Fadel, 2009; Kemendikbudristek, 2020).

Di lingkungan program studi PAUD, salah satu kompetensi yang harus dimiliki calon guru adalah kemampuan mengelola kelas secara efektif. Pengelolaan kelas tidak hanya berkaitan dengan pengaturan fisik ruang belajar, tetapi juga mencakup pengelolaan perilaku anak, pengembangan iklim belajar yang kondusif, serta pemilihan strategi komunikasi yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Namun, pada kenyataannya, banyak mahasiswa PAUD masih menghadapi kesulitan dalam memahami konsep pengelolaan kelas secara komprehensif, terlebih ketika harus mengintegrasikannya dengan teknologi digital (Wiyani, 2018).

Salah satu inovasi yang dapat mendukung penguatan literasi digital sekaligus pemahaman konsep pengelolaan kelas adalah pengembangan e-modul. E-modul merupakan bahan ajar digital yang tersusun secara sistematis, memuat teks, gambar, video, animasi, dan elemen interaktif yang dapat diakses secara fleksibel oleh mahasiswa (Prastowo, 2018). Keunggulan utama e-modul terletak pada kemampuannya memberikan pengalaman belajar mandiri yang terarah serta menumbuhkan keterampilan teknis mahasiswa dalam membuat konten digital. Selain itu, e-modul memungkinkan mahasiswa mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, sehingga lebih kompatibel dengan gaya belajar generasi digital (Riyana, 2020).

Meski demikian, pengamatan di berbagai perguruan tinggi menunjukkan bahwa mahasiswa PAUD seringkali masih memiliki keterbatasan dalam mendesain bahan ajar digital secara efektif. Beberapa kendala yang sering muncul antara lain, minimnya pengalaman menggunakan aplikasi desain e-modul, rendahnya literasi teknologi, kurangnya pemahaman tentang prinsip desain grafis edukatif, serta belum terbiasanya mahasiswa menerapkan pendekatan pedagogis dalam media digital. Di samping itu, sebagian besar mahasiswa PAUD lebih terbiasa menggunakan bahan ajar cetak atau presentasi sederhana, tetapi belum mampu menghasilkan e-modul yang memadukan desain visual, konten

pedagogis, dan alur pembelajaran yang sistematis.

Melihat berbagai tantangan tersebut, diperlukan adanya program pengabdian masyarakat berupa pelatihan desain e-modul pengelolaan kelas yang ditujukan untuk meningkatkan kompetensi literasi digital mahasiswa sekaligus memfasilitasi pemahaman mendalam terkait pengelolaan kelas PAUD. Pelatihan ini tidak hanya memberikan pengetahuan teoretis, tetapi juga berfokus pada praktik langsung, di mana mahasiswa dilatih merancang, membuat, dan mengembangkan e-modul dengan memanfaatkan berbagai platform digital seperti Canva, Flip PDF, atau aplikasi authoring lain yang relevan. Dengan demikian, mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan teknis dan pedagogis secara terpadu.

Pelatihan pembuatan e-modul memiliki potensi besar dalam meningkatkan literasi digital mahasiswa. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan mengoperasikan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan etis dalam memanfaatkan teknologi untuk menghasilkan karya digital yang bermanfaat dalam konteks pendidikan (Ng, 2012). Ketika mahasiswa dilibatkan secara langsung dalam proses desain e-modul, mereka terdorong untuk mengevaluasi kualitas informasi yang digunakan, memilih media pembelajaran yang tepat, dan menerapkan prinsip interaktivitas serta keterbacaan dalam penyusunan bahan ajar. Proses ini pada akhirnya membangun *mindset* teknologi sebagai bagian integral dari desain pembelajaran.

Selain itu, pelatihan e-modul pengelolaan kelas juga sangat relevan dengan kebutuhan calon guru PAUD dalam dunia kerja. Pada praktik di lapangan, guru PAUD saat ini diharapkan mampu memanfaatkan teknologi tidak hanya untuk mengakses informasi, tetapi juga untuk merancang kegiatan pembelajaran yang kreatif dan memfasilitasi kebutuhan belajar anak. Penguasaan teknologi menjadi salah satu indikator kompetensi profesional guru yang tertuang dalam berbagai standar profesi guru (Majid, 2019). Maka dari itu, memberikan pelatihan kepada mahasiswa sejak dini merupakan langkah strategis dalam menyiapkan guru PAUD yang adaptif, kompeten, dan inovatif.

Program pelatihan ini juga memiliki nilai tambah bagi lembaga pendidikan tinggi. Penguatan literasi digital mahasiswa dapat meningkatkan kualitas lulusan dan memperkuat profil program studi sebagai institusi yang responsif terhadap perkembangan teknologi. Lebih jauh, pengembangan e-modul pengelolaan kelas dapat dijadikan repositori pembelajaran bagi mahasiswa lain, memperkaya sumber belajar, dan mendukung pembelajaran berbasis digital di lingkungan kampus.

Dengan demikian, pelatihan desain e-modul pengelolaan kelas merupakan salah satu upaya strategis untuk meningkatkan literasi digital mahasiswa, memperkuat pemahaman konsep pengelolaan kelas, serta mengembangkan keterampilan pedagogis dan teknis secara simultan. Melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini, diharapkan mahasiswa calon guru PAUD dapat menghasilkan e-modul yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga kaya secara pedagogis, relevan dengan kebutuhan pembelajaran anak usia dini, dan mendukung tercapainya pembelajaran mandiri yang berkualitas. Pelatihan ini pada akhirnya diharapkan memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas pendidikan guru PAUD dan penguatan ekosistem pembelajaran digital di perguruan tinggi.

METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam bentuk *workshop* satu hari penuh yang dirancang secara interaktif dan aplikatif untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mendesain e-modul pengelolaan kelas PAUD. Sasaran kegiatan adalah mahasiswa semester 5 Program Studi Pendidikan Guru PAUD FKIP Universitas Jambi yang sedang menempuh mata kuliah Pengembangan Laboratorium PAUD. Tahapan pelaksanaan dimulai dari tahap persiapan, yang meliputi analisis kebutuhan peserta, penyusunan materi workshop, pembuatan perangkat pelatihan, serta koordinasi teknis terkait jadwal, sarana, dan aplikasi yang diperlukan. Pada tahap ini tim juga menyiapkan contoh e-modul dan template agar peserta lebih mudah mengikuti proses pelatihan. Pelaksanaan workshop dimulai dengan pembukaan dan orientasi mengenai tujuan kegiatan, dilanjutkan dengan penyampaian materi pengantar tentang literasi digital, konsep dasar e-modul, dan prinsip pengelolaan kelas PAUD. Setelah itu, fasilitator memberikan demonstrasi langsung cara membuat e-modul menggunakan aplikasi digital seperti Canva atau Google Slides. Peserta kemudian melakukan praktik mandiri dengan menghasilkan e-modul masing-masing, sementara fasilitator memberikan pendampingan dan umpan balik selama proses berlangsung. Evaluasi kegiatan dilakukan melalui observasi keterlibatan peserta selama sesi praktik serta pengisian lembar refleksi singkat pada akhir workshop. Evaluasi ini memberikan gambaran mengenai pemahaman, pengalaman, serta kendala yang dialami mahasiswa selama mengikuti pelatihan, dan hasilnya digunakan sebagai dasar untuk menilai efektivitas kegiatan dan mengembangkan program serupa di masa mendatang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Literasi digital merupakan kompetensi kunci yang harus dimiliki calon pendidik di era transformasi digital. Dalam konteks pendidikan, literasi digital tidak hanya mencakup keterampilan teknis, tetapi juga kemampuan pedagogis dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017). Mahasiswa Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD) sebagai calon pendidik dituntut mampu mengintegrasikan teknologi digital dalam pengelolaan kelas secara kreatif dan edukatif. Pelaksanaan kegiatan pelatihan desain e-modul pengelolaan kelas bagi mahasiswa PG-PAUD berlangsung dalam suasana pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan aplikatif. Pelatihan ini dirancang untuk menguatkan literasi digital mahasiswa sekaligus memperdalam pemahaman pedagogis mengenai pengelolaan kelas di PAUD. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan teknis sekaligus konstruksi pengetahuan baru yang tampak dalam setiap tahapan pelaksanaan, proses evaluasi, serta refleksi peserta.

Gambar 1 Sesi Dokumentasi



1. Analisis Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dimulai dengan pengenalan konsep dasar e-modul, karakteristik desain pembelajaran yang sesuai bagi anak usia dini, serta prinsip pengelolaan kelas yang efektif. Pada tahap ini mahasiswa diajak memahami bagaimana media digital tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga membangun pengalaman belajar yang bermakna bagi anak. Observasi menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki pemahaman awal yang cukup baik terkait konsep manajemen kelas, meskipun sebagian masih belum sepenuhnya

mampu memetakan konsep tersebut menjadi struktur materi instruksional yang runtut.

Gambar 2 Tahap Penyampaian Materi



Setelah tahap penguatan konsep, pelatihan berlanjut pada demonstrasi penggunaan aplikasi desain digital. Fasilitator memperkenalkan berbagai fitur dasar dan lanjutan, mulai dari pengaturan layout, pemilihan tipografi yang ramah anak, integrasi ilustrasi dan ikon pendidikan, hingga penyisipan tautan eksternal untuk menambah interaktivitas. Pada fase ini terlihat adanya variasi tingkat penguasaan digital di antara peserta. Mahasiswa yang sebelumnya sudah terbiasa dengan aplikasi desain tampak lebih cepat beradaptasi, sedangkan peserta lain memerlukan pendampingan lebih intensif. Namun, keberagaman latar belakang ini justru mendorong terjadinya kolaborasi antarmahasiswa terlihat dari peserta yang saling membantu dalam menyelesaikan kendala teknis.

2. Analisis Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui dua pendekatan: observasi keterlibatan peserta selama workshop dan penilaian terhadap e-modul yang dihasilkan. Observasi menunjukkan bahwa pelatihan mendorong tingkat partisipasi yang sangat tinggi. Mahasiswa aktif bertanya, berdiskusi, dan melakukan eksplorasi desain. Aktivitas praktik berlangsung dinamis, dan sebagian besar peserta terlihat antusias mencoba fitur baru untuk memperkaya tampilan e-modul mereka. Tingkat keterlibatan seperti ini menjadi indikator bahwa workshop berhasil menciptakan lingkungan belajar yang responsif dan berpusat pada peserta.

Penilaian terhadap produk e-modul menunjukkan kesesuaian materi dengan kompetensi pengelolaan kelas yang ditargetkan. Struktur e-modul yang disusun mahasiswa umumnya telah memenuhi komponen utama seperti tujuan pembelajaran, uraian materi, dan contoh denah situasi kelas. Dari segi estetika, sebagian besar produk menampilkan keseimbangan visual yang baik sehingga layak digunakan sebagai sumber belajar digital di PAUD. Meskipun demikian, beberapa mahasiswa masih perlu mengembangkan konsistensi desain dalam hal pemilihan warna dan tipografi agar lebih selaras dengan karakteristik anak usia dini.

3. Refleksi dan Umpan Balik Peserta

Refleksi tertulis yang dikumpulkan di akhir kegiatan menjadi sumber penting dalam memahami pengalaman belajar secara lebih mendalam. Mayoritas peserta menyatakan bahwa pelatihan ini memberikan pengalaman baru yang sangat relevan dengan kebutuhan profesi mereka sebagai calon pendidik. Mahasiswa menilai bahwa kemampuan merancang e-modul merupakan kompetensi yang semakin penting pada era digital, terutama dalam mendukung pembelajaran yang bervariasi pada Kurikulum Merdeka.

Beberapa peserta mengungkapkan bahwa kegiatan praktik langsung merupakan bagian yang paling membantu karena memungkinkan mereka belajar melalui pengalaman nyata. Mereka merasa bahwa sesi demonstrasi dan pendampingan membantu mempercepat proses adaptasi terhadap perangkat digital, yang sebelumnya dianggap sebagai keterampilan yang sulit dikuasai. Ada pula peserta yang menyampaikan perlunya penyediaan waktu tambahan untuk pendalaman fitur lanjutan seperti integrasi video, audio interaktif, atau elemen gamifikasi.

Umpan balik lainnya menyoroti pentingnya keberlanjutan pelatihan. Mahasiswa merasa bahwa kegiatan serupa sebaiknya dilakukan secara berkala, baik sebagai penguatan mata kuliah maupun pengembangan kompetensi profesional calon guru. Ketertarikan mereka terhadap pengembangan e-modul menunjukkan bahwa pelatihan ini telah berhasil tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis, tetapi juga membangun motivasi belajar jangka panjang.

Dari sudut pandang teori desain pembelajaran, pengembangan e-modul dalam kegiatan ini mengacu pada prinsip sistematis dan interaktif. Menurut Mayer, (2009), teori pembelajaran multimedia menekankan bahwa penggunaan kombinasi teks, gambar, dan

elemen interaktif dapat meningkatkan pemahaman belajar apabila dirancang secara tepat. E-modul yang dihasilkan mahasiswa memuat tujuan pembelajaran, materi pengelolaan kelas, ilustrasi visual, serta latihan reflektif, sehingga mendukung proses belajar yang lebih menarik dan bermakna, khususnya dalam konteks pembelajaran anak usia dini.

Pengelolaan kelas merupakan salah satu kompetensi pedagogik utama yang harus dimiliki guru PAUD. Menurut Evertson & Weinstein, (2006), pengelolaan kelas yang efektif mencakup perencanaan lingkungan belajar, pengelolaan perilaku, serta penciptaan suasana belajar yang kondusif. Melalui pelatihan desain e-modul, mahasiswa dilatih untuk merancang strategi pengelolaan kelas secara terstruktur dan terdokumentasi dalam bentuk digital. Hal ini memungkinkan calon guru untuk memiliki panduan yang sistematis serta fleksibel dalam mengelola kelas, baik dalam pembelajaran tatap muka maupun berbasis teknologi.

Hasil kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa pelatihan desain e-modul mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan mahasiswa PGPAUD dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pengelolaan kelas. Temuan ini sejalan dengan pendapat Redmond, (2015) yang menyatakan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan kompetensi digital calon guru apabila disertai dengan pelatihan yang terarah dan kontekstual. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya memberikan keterampilan teknis, tetapi juga memperkuat kesiapan pedagogis mahasiswa dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

Secara keseluruhan, hasil pelatihan menunjukkan bahwa kegiatan ini mampu meningkatkan literasi digital mahasiswa, memperkuat pemahaman pedagogis, dan memperkaya keterampilan desain media yang relevan dengan konteks PAUD. Proses pelaksanaan yang terstruktur, evaluasi berbasis kinerja, serta refleksi yang melibatkan perspektif peserta telah menghasilkan pengalaman belajar yang komprehensif. Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan workshop berbasis praktik langsung merupakan model yang efektif untuk membangun kompetensi abad ke-21 pada calon pendidik PAUD, khususnya dalam mempersiapkan mereka menghadapi tuntutan digitalisasi pembelajaran.

KESIMPULAN

Workshop desain e-modul secara positif mempengaruhi literasi digital dan pemahaman pedagogis mahasiswa PG-PAUD. Peserta menunjukkan peningkatan

keterampilan dalam mengoperasikan aplikasi desain dan menciptakan bahan pengelolaan kelas yang terstruktur. Pengamatan dan refleksi menunjukkan tingkat keterlibatan yang tinggi dan apresiasi terhadap relevansi pelatihan. Workshop ini juga menyoroti kebutuhan akan sesi lanjutan untuk memperdalam keterampilan integrasi multimedia dan interaktivitas. Secara keseluruhan, kegiatan ini secara efektif mempersiapkan mahasiswa untuk mengembangkan materi pembelajaran digital yang kreatif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan anak, serta dapat menjadi model untuk program pelatihan serupa di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Evertson, C. M., & Weinstein, C. S. (2006). *Handbook of classroom management: Research, practice, and contemporary issues* (1st ed.). Routledge.
- Kemendikbudristek. (2020). *Keterampilan Abad 21 dalam Kurikulum Pendidikan*. Kemendikbudristek.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Gerakan literasi nasional*. Kemendikbud.
- Majid, A. (2019). *Perencanaan pembelajaran: Mengembangkan standar kompetensi guru*. Remaja Rosdakarya.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Ng, W. (2012). Can we teach digital natives digital literacy? *Computers & Education*, 59(3), 1065–1078. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.04.016>
- Prastowo, A. (2018). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Diva Press.
- Redmond, P. (2015). Discipline-specific digital literacies: A framework for professional learning. *Journal of Learning Design*, 8(1), 1–15.
- Riyana, C. (2020). Pengembangan media pembelajaran digital untuk meningkatkan pembelajaran fleksibel. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 45–56.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. Jossey-Bass.
- Wiyani, N. A. (2018). *Manajemen kelas di PAUD*. Gava Media.