



**Sosialisasi LMS eLSIDA pada Mahasiswa *Slow Learners* di STKIP PGRI Sidoarjo**

**J. Priyanto Widodo<sup>1</sup>, Lailatul Musyarofah<sup>2</sup>, Joko Slamet<sup>3</sup>**

STKIP PGRI Sidoarjo, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

E-mail : [prowidodo18@gmail.com](mailto:prowidodo18@gmail.com)<sup>1</sup>, [ibulaila7810@gmail.com](mailto:ibulaila7810@gmail.com)<sup>2</sup>, [joko.slamet2801@gmail.com](mailto:joko.slamet2801@gmail.com)<sup>3</sup>

---

**Abstrak**

Pandemi Covid-19 menyebabkan hampir semua kampus atau lembaga pendidikan tinggi harus melaksanakan pembelajaran jarak jauh atau online. Hal ini seringkali dikeluhkan para mahasiswa, terutama mahasiswa dengan kemampuan rendah atau *slow learner* dan dianggap sebagai beban dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang memiliki karakteristik mendorong mahasiswa *slow learner* untuk mampu belajar secara mandiri adalah self directed learning. Kegiatan sosialisasi pengembangan modul digital dalam *Learning Management System* (LMS) “eLSIDA” di STKIP PGRI Sidoarjo bertujuan memudahkan belajar mahasiswa *slow learner* dalam belajar mata kuliah dasar umum (MKDU) Bahasa Inggris. Modul digital yang telah diujicobakan dan diimplementasikan dengan baik kepada para mahasiswa prodi Pendidikan Sejarah Angkatan 2021 selanjutnya bisa diimplementasikan pada program studi lainnya yaitu program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar atau PGSD dan Pendidikan Matematika STKIP PGRI Sidoarjo.

**Kata kunci:** sosialisasi, LMS, eLSIDA, mahasiswa lambat belajar

**Abstract**

*The Covid-19 pandemic has forced almost all campuses or higher education institutions to carry out distance or online learning. This is often complained of by students, especially students with low abilities or slow learners and is considered a burden in the learning process. One learning model that has the characteristics of encouraging slow learner students to be able to learn independently is Self-Directed Learning (SDL). The socialization activity for the development of digital modules in the Learning Management System (LMS) “eLSIDA” at STKIP PGRI Sidoarjo aims to make it easier for slow learner students to learn English general basic courses (MKDU). The digital module that has been tested and implemented properly for students of the 2021 History Education study program can then be implemented in other study programs, namely the Elementary School Teacher Education study program or PGSD and Mathematics Education STKIP PGRI Sidoarjo.*

**Keywords:** socialization, LMS, eLSIDA, slow learner students

---

Copyright (c) 2022 J. Priyanto Widodo, Lailatul Musyarofah, Joko Slamet

✉ Corresponding author

Address : STKIP PGRI Sidoarjo

Email : [joko.slamet2801@gmail.com](mailto:joko.slamet2801@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/abdidas.v3i3.613>

ISSN 2721-9224 (Media Cetak)

ISSN 2721- 9216 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Kebijakan dan regulasi pemerintah melalui *social distancing* dilakukan sebagai dampak dari penyebaran virus Covid-19. Kebijakan ini mengakibatkan proses pembelajaran yang awalnya dilakukan dengan tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh (Arto, 2020). Pandemi Covid-19 menyebabkan hampir semua kampus atau lembaga pendidikan tinggi harus melaksanakan pembelajaran jarak jauh atau *online*.

Selama pelaksanaan pembelajaran *online* selama dua tahun akademik ini menuntut mahasiswa belajar lebih mandiri dan kebiasaan baru karena tidak bisa tatap muka langsung dengan dosen di kelas. Hal ini seringkali dikeluhkan para mahasiswa, terutama mahasiswa dengan kemampuan rendah atau *slow learner* dan dianggap sebagai beban dalam proses pembelajaran.

Banyak dosen pengampu mata kuliah khususnya Bahasa Inggris di berbagai program studi di STKIP PGRI Sidoarjo yang telah melaksanakan perkuliahan *online* dengan *virtual classroom* melalui platform yang telah tersedia di internet atau *by utilities*. Namun fasilitas yang ada dalam *virtual classroom* yang tersedia di internet sangat terbatas dan belum menggunakan pendekatan *heutagogi*, terutama dalam hal kemandirian dan kebiasaan baru dalam belajar atau *self-determined learning* sehingga hasil belajar mahasiswa kelompok *slow learners* menjadi semakin rendah. Demikian juga bahan ajar yang diberikan dosen pengampu pada umumnya berupa buku cetak dan dokumen *word*, *PowerPoint* atau gambar dan belum berupa bahan ajar yang digital interaktif.

Mahasiswa *slow learners* merupakan kelompok mahasiswa yang secara *ajeg* atau menetap memiliki prestasi akademik rendah cenderung kurang yang berpotensi putus kuliah

atau *drop out*. Mahasiswa *slow learner* merupakan mahasiswa yang memiliki kecerdasan cukup artinya tidak termasuk anak terbelakang untuk bisa menyelesaikan studi. Mahasiswa *slow learner* adalah seorang yang memiliki prestasi rendah di bawah, rata-rata anak pada umumnya pada salah satu atau seluruh area akademik, tapi ia bukan tergolong anak terbelakang mental. Skor tes IQ-nya antara 70 – 90 (Cooter & Cooter Jr., 2004; Wiley, 2007).

Individu *slow learner* pada umumnya membutuhkan waktu dua tiga kali lipat dibanding yang lain dalam memahami pengetahuan konsep. Secara umum individu *slow learners* telat dalam berpikir dan bernalar sehingga membutuhkan bantuan dari orang lain atau alat teknologi dalam mencapai keberhasilan belajar. Untuk itu karakteristik individu *slow learner* antara lain: 1) Berfungsinya kemampuan kognisi, namun di bawah rata-rata. Kondisi ini lebih membuatnya mengalami hambatan atau keterlambatan berpikir. 2) Rata-rata prestasi belajarnya kurang dari nilai standar minimal. 3) Daya tangkap terhadap pelajaran lambat. 4) Pernah tidak naik kelas. 5) Dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik sering terlambat dibandingkan teman sebaya. 6) Cenderung kesulitan dalam mengikuti petunjuk yang kompleks. 7) Memiliki *self-image* yang buruk seperti pemalu, pendiam, kurang percaya diri, menarik diri dari lingkungan social, sehingga mengalami kesulitan dalam bersosialisasi. 8) Memiliki daya ingat yang memadai, namun lambat dalam mengingatnya. 9) Menguasai suatu keterampilan dengan lambat, dan untuk beberapa kemampuan bahkan tidak dapat dikuasai. 10) Kemampuan koordinasi terbatas sekali seperti olahraga, menggunakan alat tulis atau mengenakan pakaian.

Pada kesempatan ini tim pengabdian telah mengembangkan bahan ajar digital untuk mata

kuliah dasar umum (MKDU) Bahasa Inggris di STKIP PGRI Sidoarjo pada *virtual classroom* dalam bentuk *Learning Management System* (by design) dengan menggunakan pendekatan *self-determined learning* (heutagogi) sehingga mahasiswa *slow learner* lebih tertarik untuk kemandirian belajar dengan demikian diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. Adapun metode pengembangannya menggunakan desain penelitian pengembangan atau R & D model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*).

Melihat karakteristik mata kuliah Bahasa Inggris yang membutuhkan banyak pola pikir abstrak dan hafalan, individu *slow learner* perlu untuk mendapatkan bantuan dalam memudahkan penanaman konsep, prinsip, dan prosedur bahasa. Mahasiswa *slow learner* membutuhkan perhatian dari dosen untuk mengetahui di bagian mana mereka mengalami kesulitan dan seberapa besar tingkat kesulitan yang dialami, sehingga diperlukan perhatian khusus dan bantuan yang tepat bagi mereka untuk dapat mengembangkan potensinya secara optimal. Namun masalahnya adalah kebersamaan dosen pengampu dengan mahasiswa *slow learner* hanya berlangsung selama sekian jam selama mahasiswa tersebut berada di kampus. Di luar itu, mereka perlu dilatih untuk mampu melakukan belajar secara mandiri. Salah satu model pembelajaran yang memiliki karakteristik mendorong mahasiswa *slow learner* untuk mampu belajar secara mandiri adalah *self-directed learning* atau disingkat SDL.

Penggunaan model SDL adalah menerapkan sistem pembelajaran secara mandiri. Sistem pembelajaran ini dapat mengembangkan mahasiswa lebih aktif dan leluasa dalam menentukan apa yang mau mereka capai. Hal ini sejalan dengan Rachmawati (2010), pembelajaran yang mempertimbangkan keunikan gaya belajar

dan memberikan otonomi pada dalam merencanakan pembelajaran, menentukan aktivitas belajar, memonitoring dan mengevaluasi hasil belajarnya sendiri.

Salah satu faktor penentu keberhasilan belajar Bahasa Inggris bagi anak *slow learner* adalah pemilihan dan penggunaan media belajar yang sesuai dan tepat. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, banyak sekali media yang bisa digunakan, mengingat cakupan pembahasan Bahasa Inggris itu sendiri sangatlah luas. Namun di dalam menggunakan media belajar ini, tidak bisa begitu saja tanpa melihat keadaan mahasiswa dan kedalaman materi itu sendiri.

Alat bantu atau media dalam membantu mahasiswa *slow learner* sering disebut dengan Teknologi Asistif (*Assistive Technology*) yaitu teknologi-teknologi atau segala macam alat/benda yang dengan cara dimodifikasi atau langsung digunakan untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa yang lambat belajar.

Teknologi yang dikembangkan pada kegiatan ini berupa bahan ajar digital berbasis *Learning Management System* (LMS) yang diberi nama *E-learning STKIP PGRI Sidoarjo Asistif* (eLSIDA). eLSIDA merupakan LMS untuk memberikan alternatif bahan ajar digital pada Mata Kuliah Dasar Umum (MKDU) Bahasa Inggris kepada mahasiswa lambat belajar atau *slow learner* untuk digunakan dalam belajar mandiri, kapanpun dan dimanapun melalui *device* berterima secara *self-directed learning*. eLSIDA adalah LMS yang dikembangkan dengan basis Moodle. Cole dan Foster (2008) mendefinisikan Moodle sebagai singkatan dari *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment*, yang berarti tempat belajar yang dinamis dengan menggunakan model berorientasi objek.

eLSIDA yang merupakan LMS berbasis Moodle didesign dalam membantu kegiatan

pembelajaran di STKIP PGRI Sidoarjo khususnya kepada mahasiswa *slow learner* dalam mata kuliah Bahasa Inggris.

Konsep pembelajaran *self-directed learning* dalam bentuk *course* berjenjang dan *gamification* adalah produk spesifikasi yang dikembangkan. eLSIDA bisa diakses melalui tautan <https://lms.elsida.ac.id/>. Pengembangan modul digital dalam LMS “eLSIDA” di STKIP PGRI Sidoarjo bertujuan memudahkan belajar mahasiswa dengan kecepatan lambat atau *slow learner* dan juga mahasiswa pada umumnya dalam belajar MKDU Bahasa Inggris. Melalui LMS yang didesain secara *self-directed learning* mahasiswa diharapkan dapat menjalani proses belajar secara mandiri dengan waktu dan ruang belajar yang lebih bebas dan sesuai karakteristik mahasiswa *slow learner* yang bisa diakses melalui *web* dari android, *gadget*, laptop maupun *device* lainnya.

Melalui aplikasi yang dikembangkan, mahasiswa *slow learner* lebih fleksibel dalam memilih bagian mana yang didahulukan, sumber belajar mana yang akan dipelajari, evaluasi yang akan dipilih, serta kapan dan dimana akan mempelajari materi tersebut. Jadi pada aplikasi perangkat lunak ini terdapat beberapa sumber belajar dan cara evaluasi yang dapat dipilih oleh mahasiswa *slow learner*. Dengan adanya banyak pilihan tersebut, mereka dapat memilih sesuai dengan apa yang ingin dipelajari. Dengan banyak pilihan menu tersebut, mahasiswa *slow learner* akan terbiasa dalam manajemen diri yang lebih mandiri.

Selain itu aplikasi modul digital yang berbasis *Learning Management System* dapat bermanfaat membantu mahasiswa *slow learner* dan mahasiswa pada umumnya untuk bisa belajar secara berulang-ulang kapanpun dan dimanapun bahkan dengan siapapun mereka belajar. Modul digital juga untuk dapat mengetahui tingkat

kemampuan atau kemajuan belajar mahasiswa sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa dimana saat pandemi Covid-19 dinilai mengalami penurunan.

Dengan memprogramkan tujuan penting untuk diri mereka, menyusun strategi dalam belajar mereka, dan mencapai kesuksesan mereka dalam belajar akan membuat mahasiswa *slow learner* menginspirasi usaha yang telah mereka lakukan sendiri. Dengan proses yang dilakukan sendiri tersebut, mahasiswa *slow learner* akan mampu untuk menginstropeksi diri sebagai penilaian pada proses yang telah dilakukan.

Berdasarkan penjelasan terkait pengembangan eLSIDA sebagai LMS yang berfokus pada konsep SDL dan *gamification* untuk mahasiswa *slow learner*, maka perlu dilakukan pendampingan kepada mahasiswa dalam memanfaatkan eLSIDA sebagai sasaran atau focus utama dalam pengabdian ini. Tentunya dalam pengabdian ini, mahasiswa *slow learner* diharapkan dapat belajar optimal dan efektif untuk mencapai apa yang telah direncanakannya. Sehingga dengan hal tersebut mahasiswa *slow learner* dapat beradaptasi untuk manajemen dirinya sendiri dan tentunya untuk meningkatkan kemampuan akademik mereka.

## METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah dengan memberikan pelatihan kepada para mahasiswa prodi Pendidikan Sejarah Angkatan 2021. Sosialisasi ini dilaksanakan pada bulan Oktober tahun 2021 secara tatap muka di STKIP PGRI Sidoarjo dan diikuti oleh pemateri bidang LMS, dosen pengampu MKDU Bahasa Inggris dengan 30 mahasiswa program studi Pendidikan Sejarah. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dalam 2 sesi yaitu sesi uji coba eLSIDA sebagai LMS pada

tanggal 8 Oktober 2021 dan sesi implementasi eLSIDA pada tanggal 15 Oktober 2021.

Tahap awal kegiatan pengabdian ini berpijak pada analisis kebutuhan berdasarkan kondisi umum di STKIP PGRI Sidoarjo sebagai dampak dari pandemi Covid-19 dan berdasarkan analisis kurikulum pada MKDU Bahasa Inggris untuk Pendidikan Sejarah.

Adapun tahapan selanjutnya yaitu pada sesi uji coba eLSIDA yaitu: (1) pengenalan eLSIDA kepada seluruh mahasiswa prodi Pendidikan Sejarah Angkatan 2021, (2) Registrasi peserta kedalam eLSIDA, (3) Uji coba bahan ajar digital pada eLSIDA, dan (4) Uji coba *gamification* yang telah dikembangkan pada eLSIDA. Selanjutnya, tahapan pada sesi implementasi adalah: (1) Penjelasan secara umum terkait RPS (Rencana Perkuliahan Semester) yang ada pada MKDU Bahasa Inggris untuk Pendidikan Sejarah, (2) Penjelasan umum terkait materi dan bahan ajar digital pada MKDU Bahasa Inggris untuk Pendidikan Sejarah, (3) Menjawab soal-soal pada setiap sesi pada MKDU Bahasa Inggris untuk Pendidikan Sejarah, dan (4) Implementasi *gamification* pada MKDU Bahasa Inggris untuk Pendidikan Sejarah. Tahap evaluasi dilakukan setelah proses implementasi selesai pada kegiatan ini. Dimana, tahap evaluasi dilakukan oleh tim pengembang eLSIDA dan dosen pengampu MKDU Bahasa Inggris untuk Pendidikan Sejarah serta tahap tindak lanjut kegiatan pengabdian ini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian yang telah dilakukan dalam 2 sesi pada tanggal 8 Oktober 2021 sebagai sesi uji coba eLSIDA dan sesi implementasi eLSIDA pada tanggal 15 Oktober 2021 ini bertujuan untuk memberikan pendampingan terkait penggunaan eLSIDA sebagai LMS di STKIP PGRI Sidoarjo kepada mahasiswa *slow learner*

khususnya pada mahasiswa program studi Pendidikan Sejarah Angkatan 2021. Penyusunan rancangan bahan ajar digital berbasis *Learning Management System* (LMS) bagi mahasiswa lambat belajar (*slow learner*) dalam mempelajari materi mata kuliah umum Bahasa Inggris dengan pendekatan *self-determined learning* (SDL).

Pengembangan eLSIDA sebagai LMS ini merupakan bagian dari dampak penyebaran Covid-19 yang dan perkembangan teknologi sebagai solusi untuk berinovasi dalam bidang pembelajaran jarak jauh khususnya dalam pembuatan dan pengembangan media pembelajaran agar dalam proses pembelajaran lebih menarik yang berdampak pada minat belajar mahasiswa *slow learner*. Dengan adanya kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat membantu mahasiswa yang sedang mengalami kesulitan belajar secara *online* pada saat dan pasca pandemi Covid-19.

### 1. Tahap Persiapan: Hasil Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan pengembangan produk merupakan hal yang dilakukan untuk memastikan produk yang dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna. Keberhasilan mahasiswa lambat belajar (*slow learner*) dalam memahami perkuliahan yang telah diberikan oleh dosen dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satu faktor yang mempengaruhi adalah karakteristik mahasiswa lambat belajar. Pemahaman terhadap karakteristik mahasiswa lambat belajar sangat penting untuk ditingkatkan karena karakteristik mahasiswa lambat belajar menjadi penentu bagi keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan.

Dengan penggunaan bahan pembelajaran yang lebih interaktif, sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, sesuai dengan materi perkuliahan yang akan disajikan, mampu menarik minat mahasiswa lambat belajar dan mampu

menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif bagi mahasiswa lambat belajar. Proses belajar menggunakan bahan ajar digital berbasis LMS akan membuat mahasiswa lambat belajar senang mempelajari mata kuliah Bahasa Inggris.

Bahan ajar digital berbasis LMS adalah salah satu sarana belajar yang memiliki unsur mendidik, dan memberikan kebebasan kepada mahasiswa lambat belajar untuk menyesuaikan karakteristiknya dalam belajar. Dalam proses pembelajaran mahasiswa lambat belajar dapat saling mengungkapkan ide bersama temannya, melakukan diskusi dan mengerjakan tugas bersama, sehingga diharapkan dengan menggunakan bahan ajar digital berbasis LMS dapat meningkatkan karakteristik mahasiswa lambat belajar dalam pembelajaran MKDU Bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, belum banyak bahan ajar digital untuk mahasiswa lambat belajar yang berbasis LMS. Berdasarkan pengamatan, bahan ajar yang digunakan belum bersifat instruksional, hal ini terlihat dari bahan ajar yang digunakan mahasiswa lambat belajar, bahan ajar tersebut berisi materi perkuliahan pada MKDU Bahasa Inggris yang diawali dengan memberikan konsep kemudian diberi contoh soal sehingga belum memuat langkah-langkah pembelajaran yang dapat membimbing mahasiswa lambat belajar untuk menemukan konsep dan membuat pembelajaran lebih *meaningful*.

Pada analisis kurikulum berpedoman pada Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) dengan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK). Pada MKDU Bahasa Inggris mencakup capaian pembelajaran sikap, pengetahuan, keterampilan umum, dan keterampilan khusus sebagai berikut:

1) **Sikap** yang terakomodir adalah: menunjukkan *semangat berinovasi* dalam melatih diri untuk

berkomunikasi secara verbal dan nonverbal dalam Bahasa Inggris.

- 2) **Pengetahuan** yang terakomodir adalah mahasiswa mampu memahami keseluruhan konsep dasar Bahasa Inggris dan mampu menerapkan secara kontekstual yang berterima.
- 3) **Keterampilan Umum** yang terakomodir adalah mahasiswa mampu menyajikan dan mendeskripsikan dengan jelas dan baik tokoh yang dipilih dengan menggunakan Bahasa Inggris yang berterima; dan
- 4) **Keterampilan Khusus** yang terakomodir adalah mahasiswa mampu menjelaskan lokasi wisata dan tempat bersejarah dengan jelas dan mudah dipahami melalui vlog yang diunggah di media sosial dengan menggunakan Bahasa Inggris yang berterima.

Berdasarkan keempat ranah CPL di atas, dapat dirumuskan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) pada MKDU Bahasa Inggris yaitu:

- 1) Mahasiswa memahami konsep dasar Bahasa Inggris,
- 2) Mahasiswa mampu memahami bacaan dalam Bahasa Inggris dengan cepat dan tepat melalui teknik *speed reading*,
- 3) Mahasiswa mampu menjelaskan tempat bersejarah dan tujuan wisata di Kawasan Sidoarjo dan sekitarnya dalam bahasa Inggris yang berterima,
- 4) Mahasiswa mampu menggambarkan sosok pahlawan atau sosok yang dianggap berjasa atau menginspirasi dalam Bahasa Inggris yang berterima.

Ketercapaian antara CPMK dengan CPL terletak pada tujuan praktik penggunaan Bahasa Inggris secara konstektual dan berterima terutama saat menjelaskan tempat bersejarah dan tempat wisata di Kawasan Kabupaten Sidoarjo dan sekitarnya. keterkaitan antara konsep materi yang

terdapat pada setiap KAD dengan CPMK. Langkah selanjutnya, konsep materi disusun merujuk pada ketercapaian KAD meliputi antara lain:

- 1) *Word Classes* (Noun, Verb, Adjective Adverb),
- 2) *Tenses* (Simple Present Tense, Past Tense, Simple Future Tense),
- 3) *Direction*
- 4) *How to Compare in English*,
- 5) *Describing People*,
- 6) *Describing Place*
- 7) *Descriptive Text*,
- 8) *R. A. Kartini 1*,
- 9) *R. A. Kartini 2*,
- 10) *Majapahit: Symbol of National Unity or of Javanese Imperialism?*,
- 11) *Winds and Wives*,
- 12) *The Kiss in Public*, dan *History of Surabaya*

## 2. Uji Coba dan Implementasi eLSIDA

Pengembangan modul digital berbasis LMS berfungsi menyediakan sarana atau media belajar bagi mahasiswa untuk dapat memahami bahan ajar secara mandiri sesuai dengan karakteristiknya. Penggunaan model *Self-determined Learning* (SDL) adalah menerapkan sistem pembelajaran secara mandiri. Sistem pembelajaran ini dapat mengembangkan mahasiswa lebih aktif dan leluasa dalam menentukan apa yang mau mereka capai. Hal ini sejalan dengan Rachmawati (2010), pembelajaran yang mempertimbangkan keunikan gaya belajar dan memberikan otonomi pada dalam merencanakan pembelajaran, menentukan aktivitas belajar, memonitoring dan mengevaluasi hasil belajarnya sendiri.

Kegiatan pengabdian pada uji coba dan implementasi eLSIDA ditujukan kepada mahasiswa prodi Pendidikan Sejarah. Tahapan pada sesi uji coba eLSIDA, pemateri dan tim

melakukan eksplorasi dan pemberian stimulus berupa gamifikasi yang menjadi topik kajian pengabdian. Dimulai dengan kegiatan (1) pengenalan eLSIDA kepada seluruh mahasiswa prodi Pendidikan Sejarah Angkatan 2021 selama 15 menit, (2) Registrasi peserta kedalam eLSIDA yang dilakukan selama 30 menit, (3) Uji coba bahan ajar digital pada eLSIDA yang dilakukan selama 45 menit, dan (4) Uji coba *gamification* selama 30 menit. Kegiatan berlangsung secara kondusif dan mahasiswa terlihat antusias untuk mengikuti dan mengerjakan aktifitas pada eLSIDA.

Beberapa kendala yang terjadi pada kegiatan uji coba adalah: peserta masih belum familiar dengan adanya LMS karena ini pertama kali diterapkan, sehingga pemateri harus menjelaskan Langkah-langkah untuk mengakses eLSIDA dalam beberapa kali. Mahasiswa masih kesulitan untuk mengerjakan Latihan-latihan soal pada eLSIDA sehingga perlu dilakukan diskusi lebih lanjut dan penjelasan secara langsung terkait materi yang ada.

Pada tahap implementasi, kegiatan meliputi penjelasan secara umum sebagai pembuka terkait RPS (Rencana Perkuliahan Semester) yang ada pada MKDU Bahasa Inggris untuk Pendidikan Sejarah yang dilakukan selama 15 menit, (2) Penjelasan umum terkait materi dan bahan ajar digital pada MKDU Bahasa Inggris untuk Pendidikan Sejarah selama 15 menit, (3) Menjawab soal-soal pada setiap sesi dan implementasi *gamification* pada MKDU Bahasa Inggris untuk Pendidikan Sejarah selama 60 menit. Pada tahap implementasi, tim dan dosen pengampu hanya memberikan dampingan jika ada kendala teknis dan bagian-bagian materi yang dirasa kurang jelas oleh mahasiswa.



Gambar 1. Sosialisasi eLSIDA

### 3. Evaluasi dan Tindak Lanjut Kegiatan Pengabdian

Sebagai evaluasi dari kegiatan ini, secara umum materi ajar/modul pada MKDU Bahasa Inggris untuk Pendidikan Sejarah yang dikembangkan terdiri dari: (a) *Introduction* berisi Video ucapan selamat bergabung, video tutorial dan Rencana Perkuliahan Semester/RPS online., (b) Materi pembelajaran berisi video, PPT dan referensi., (c) *Quiz* berisi *gamification* dan Latihan-latihan., (d) *Assessment* berisi *assignment*, dan *grading*, (e) *Questionnaire* dan (f) *Certificate of Completion*. Untuk itu, pemilihan materi dan gamifikasi bisa lebih bervariasi, dan intruksi-intruksi pada setiap aktifitas pada eLSIDA hendaknya menggunakan intruksi yang lebih mudah dipahami sehingga mahasiswa akan lebih mudah menerapkan setiap aktifitas yang telah disediakan pada eLSIDA.

Sebagai tindak lanjut dari kegiatan pengabdian ini, teknologi asistif melalui eLSIDA yang telah diujicobakan dan diimplementasikan kepada para mahasiswa prodi Pendidikan Sejarah Angkatan 2021 selanjutnya modul digital ini akan diimplementasikan pada program studi lainnya yaitu program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar atau PGSD dan Pendidikan Matematika STKIP PGRI Sidoarjo. Apabila dimungkinkan pengembangan dan pemanfaatan modul digital berbasis *Learning Management System* ini akan diimplementasikan di perguruan tinggi PGRI

lainnya dan sekolah-sekolah SMA dan SMK yang berada di bawah naungan Yayasan Pembina Lembaga Pendidikan Dasar Menengah PGRI Provinsi Jawa Timur.

### SIMPULAN

Teknologi Asistif dalam pembelajaran di Perguruan Tinggi dari Kemendikbudristek sangat bermanfaat dan strategis dalam membantu mahasiswa yang sedang mengalami kesulitan belajar secara *online* pada saat dan pasca pandemi Covid-19. Sosialisasi pada pengembangan bahan ajar digital dan implementasi *Learning Manajemen System* “eLSIDA” berbasis *Self-Directed Learning* diharapkan dapat membantu kebutuhan mahasiswa lambat belajar atau *slow learner* juga mahasiswa pada umumnya dalam mata kuliah dasar umum atau MKDU Bahasa Inggris di STKIP PGRI Sidoarjo. Melalui LMS yang didesain secara *self directed learning* mahasiswa diharapkan dapat menjalani proses belajar secara mandiri dengan waktu dan ruang belajar yang lebih bebas dan sesuai karakteristik mahasiswa *slow learner* yang bisa diakses melalui web dari android, gadget, laptop maupun *device* lainnya.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Direktorat Belmawa, Dirjen Dikti, Kemendikbudristek tahun 2021 dan STKIP PGRI Sidoarjo.

### DAFTAR PUSTAKA

- Aguirre, S., & Quemada, J. (2012). e-learning systems support of collaborative agreements: a theoretical model. *Educational Technology & Society Journal*, 15(4), 279–295.
- Amiroh. (2012). *Membangun e-learning dengan Learning Management System Moodle*. Sidoarjo: PT Berkah Mandiri Globalindo.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Chan. (2012). An innovative learning approach: integrate peer-to-peer learning into blended learning. *International Journal of Global Education*, 1(1), 19-25.

Cole, J., & Foster, H. (2008). *Using Moodle*. San Fransico: O'Reilly Media.

Edward, C. (2020, Januari 31). *Slow learners: Characteristics and Tips to improve*. Dipetik November 15, 2021, dari <https://www.hopscotch.in/blog/slow-learners-characteristics-and-tips-to-improve/>

Mulyadi, H. (2010). *Diagnosis Kesulitan Belajar dan Bimbingan Terhadap Kesulitan Belajar Khusus*. Yogyakarta: Nuha Litera.

Purwatiningtyas, M. (2014). *Strategi Pembelajaran Anak Lamban Belajar (Slow learner) di Sekolah Inklusi SD Negeri Giwangan*.

Suhana, C. (2014). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Refika Utama.