p-ISSN: 2598-1218
e-ISSN: 2598-1226
Volume 7 Nomor 7 Tahun 2024
DOI : 10.31604/jpm.v7i7.2600-2605

WORKSHOP PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL MENGGUNAKAN BOOK CREATOR DI TK PURNAMA PURWAKARTA

Gia Nikawanti, Khoerunnisa Nur Fadillah, Nur Asy-Syifa Jamilah

UPI
gyanikawanti@upi.edu

Abstract

This workshop aimed to provide community service by introducing the implementation of digital learning media using Book Creator to TK Purnama Purwakarta. The goal was to assist teachers in the learning process by providing them with a tool to deliver learning materials, reading materials, and assignments online in an engaging manner. The training was conducted using a series of methods, including lectures, discussions, simulations, and hands-on practice. The workshop began with an introduction to the Book Creator application, including how to create an account, an overview of its features, and how to use them to create learning materials and share the finished product. The workshop was attended by 1 principal, 3 teachers, and 2 facilitators who guided the activities. By the end of the workshop, the participants were able to understand and create digital books according to their individual needs and creativity.

Keywords: Workshop, Digital Learning Media, Book Creator, Kindergarten.

Abstrak

Kegiatan workshop ini merupakan pengabdian kepada masyarakat tentang Penerapan Media Pembelajaran Digital Menggunakan Book Creator di TK Purnama Purwakarta. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk membantu memudahkan guru dalam proses pembelajaran bagi guru kepada peserta didik dalam memberikan bahan materi atau bacaan serta tugas secara online secara atraktif. Pelatihan ini dilaksanakan dengan serangkaian metode yaitu ceramah, diskusi, simulasi, dan praktek. Kegiatan ini diawali dengan memperkenalkan aplikasi book creator kepada peserta, cara membuat akun, hingga memperkenalkan beberapa fitur dan cara penggunaannya saat menyusun media atau bahan ajar sampai cara membagikan link media yang sudah jadi. Dengan sasaran peserta yaitu 1 kepala sekolah dan 3 orang guru, serta 2 orang fasilitator yang akan memandu kegiatan workshop ini. Hasil yang didapatkan dari pelatihan ini adalah guru-guru sudah dapat memahami dan membuat buku digital sesuai dengan kebutuhan dan kreasinya masing-masing.

Keywords: Workshop, Media Pembelajaran Digital, Book Creator, Taman Kanak-kanak.

PENDAHULUAN

Semakin pesat perkembangan era digital, mengupayakan para guru untuk terus berkembang, kreatif serta inovatif agar dapat memudahkan para peserta didik untuk memperoleh kompetensi abad 21 (Pujiani et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran digital oleh guru PAUD sangatlah penting dalam menunjang efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Dengan kemajuan teknologi, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih kompleks. Selain itu, media pembelajaran harus dapat meningkatkan ketertarikan dan

rasa keingintahuan, sehingga pada akhirnya dapat memotivasi peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran yang efektif menjadi kunci utama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Adriani & Eliyasni, 2022). Melalui media ini, informasi dan ide dapat disampaikan dengan lebih mudah dan berkesan kepada peserta didik. (Karisma & Zainil, 2020). Ilahi & Desyandri (2020) menegaskan bahwa dengan *Book Creator*, peserta didik tidak hanya termotivasi dan tertarik untuk belajar, tetapi juga meningkatkan perkembangan kemampuan kognitif mereka pun terangsang. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Widyasmi, A.R dkk (2021) penerapan *Book Creator* terbukti menjadi alat pembelajaran yang sangat efektif dan digemari, oleh karena itu menjadikannya pilihan ideal untuk mendukung tujuan pendidikan.

Bahan ajar digital melampaui batasan bahan ajar cetak dengan fitur-fitur aplikasinya yang canggih, menghadirkan pembelajaran interaktif dan adaptif bagi peserta didik. Peningkatan bahan ajar digital interaktif menggunakan aplikasi *Book Creator* menjadi solusi untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran. *Book Creator*, menurut Rodi'ah (2021), adalah aplikasi yang memungkinkan pembuatan materi digital yang memadukan teks, gambar, dan audio. Materi pembelajaran dalam format e-book ini diharapkan dapat memudahkan pemahaman peserta didik. Book Creator dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan pendidik pemula. Aplikasi ini menganjurkan antarmuka yang mudah digunakan dan berbagai fitur yang kompatibel dengan berbagai platform, termasuk integrasi dengan aplikasi populer seperti Canva, Bitmoji, dan Google Maps. Kelebihan dari *Book Creator* yaitu dalam memungkinkan guru, bahkan pemula, untuk membuat bahan ajar digital yang menarik dan interaktif dengan mudah. Bahan ajar ini dapat digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran, baik online maupun tatap muka, dan mudah didistribusikan kepada peserta didik (Hasanah 2021). Berdasarkan keunggulan *Book Creator* menjadikannya alat yang tepat untuk mengembangkan bahan ajar yang efektif dan inovatif. Guru dapat dengan mudah membuat bahan ajar yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik, serta mendorong mereka untuk belajar mandiri tanpa ketergantungan berlebihan pada guru. Selain itu, pemanfaatan buku digital yang dilengkapi fitur-fitur interaktif terbukti mampu membangkitkan minat dan semangat belajar peserta didik, serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. (Divayana et al., 2019).

METODE

Kegiatan penerapan media pembelajaran digital ini dilaksanakan di TK Purnama Purwakarta yang beralamat di Jl. Taman Pahlawan, Nagri Kaler, Kec. Purwakarta, Kabupaten Purwakarta, Jawa Barat. Kegiatan ini terlaksana pada tanggal 7 Maret 2024 pada hari Kamis, dengan total jumlah peserta seluruh guru TK Purnama dan kepala sekolah.

Melalui pelaksanaan kegiatan ini, setiap anggota tutor sangat antusias untuk memberikan arahan pembuatan buku digital dengan memanfaatkan platform *Book Creator* serta untuk memberikan dukungan kepada seluruh peserta. Setiap peserta dengan aktif mengikuti latihan dan praktik secara langsung. Sebelum pelaksanaan kegiatan ini diawali dengan melakukan

permasalahan yang dihadapi oleh guru pada saat kegiatan pembelajaran secara langsung dengan cara melakukan observasi selama kegiatan pembelajaran. kemudian mengkoordinasikan dengan guru terkait permasalahan dan pelaksanaan kegiatannya, setelah itu melakukan koordinasi bersama guru terkait tanggal dan waktu pelaksanaan kegiatan ini, dilaksanakan kegiatan penerapan *Book Creator* kepada guru-guru.

Untuk kegiatan awal sosialisasi ini dimulai dari pengenalan Book Creator secara umum, memberikan instruksi menyiapkan akun guru dengan akun Google, eksplorasi fitur dan fungsi platform, kemudian dilanjutkan dengan latihan pembuatan dalam mendesain buku digital dengan elemen multimedia seperti video edukasi, materi, dan evaluasi online interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil yang telah dilakukan selama beberapa hari menunjukkan bahwa guru di sekolah tampak kesulitan dalam menugaskan materi pembelajaran, sehingga masih menggunakan platform pribadi. Menyadari dengan adanya permasalahan tersebut, kami mengajak para guru untuk menggunakan *book creator* sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran. Maka dari itu, kami melakukan koordinasi dengan guru dan kepala sekolah mengenai *workshop* penerapan *book creator* yang ingin kami lakukan untuk membantu para guru dalam meningkatkan keterampilan dalam menciptakan suatu media pembelajaran yang menarik, inovatif dan interaktif.

Berlandaskan dengan koordinasi bersama guru dan kepala sekolah menghasilkan disetujuinya pelaksanaan kegiatan *workshop* penerapan *Book Creator* ini pada tanggal 7 Maret 2024 pada pukul 11.00-selesai, kegiatan ini dilakukan di aula TK Purnama.

Pada saat pelaksanaan dilakukan kami melakukan penjelasan secara umum mengenai tentang *Book Creator*. Selanjutnya kami menjelaskan mengenai menyiapkan akun dalam *Book Creator* bahwa memiliki tiga jenis diantaranya login sebagai murid, login sebagai guru, dan login sebagai pengelola sekolah. Pada kegiatan penerapan ini kami hanya menjelaskan kategori login sebagai guru menggunakan akun google yang dimiliki, menunjukkan bahwa para guru sangat memperhatikan penjelasan *Book Creator* secara keseluruhan serta sangat fokus dalam mencatat.

Gambar 1. Penjelasan Book Creator

Setelah mendapatkan pengenalan secara umum tentang *Book Creator* dan mendaftar sebagai guru, dilanjutkan dengan memperkenalkan dan menjelajahi fitur-fitur dalam *Book Creator*. Mulai dari memilih bentuk buku hingga menyisipkan video, foto, suara, elemen, hingga aplikasi yang dapat dihubungkan ke Book Creator, seperti aplikasi Canva.

Kami kemudian menunjukkan kepada siswa cara membuat cover secara otomatis untuk mendistribusikan

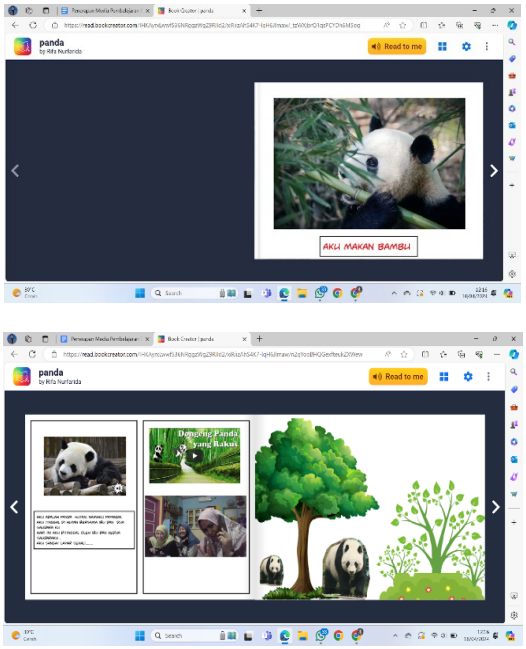
Gambar 1: SkemaPelaksanaan

secara online. Selain itu, kami memperlihatkan hasil yang telah dibuat sebelumnya oleh Book Creator,

sehingga peserta dapat melihat secara langsung seperti apa bentuk buku digital dan apa yang terdapat dalam buku digital tersebut.

Gambar 2. Contoh Buku Digital

Selanjutnya, kegiatan ini dilanjutkan dengan latihan instruksional tentang membuat buku digital. Selama latihan terpadu ini, setiap peserta diminta untuk menerapkan apa yang mereka pahami dari penjelasan Book Creator. Kami juga menjadi tutor, mendatangi peserta dan membantu dalam proses pembuatan Book Creator. Melalui kegiatan ini, peserta akan belajar langsung bagaimana memanfaatkan Book Creator untuk membuat buku digital sebagai kegiatan pembelajaran di kelas.



Gambar 3. Hasil Karya Peserta

Peserta juga dapat mempelajari kelebihan dan kekurangan *Book Creator* ini, berdiskusi satu sama lain, sehingga memunculkan ide-ide kreatif untuk membuat buku digital dengan menggunakan *Book Creator* ini. Kemudian peserta membuat *Book Creator* dengan tema hewan panda, dengan membuat book creator guru berharap anak dapat mempelajari tentang hewan panda seperti tempat tinggal, makanan, warna dan lain sebagainya. guru juga menambahkan cerita atau dongeng yang topik panda. Hal ini dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan kecintaan belajar anak melalui bermain dan aktivitas langsung yang merupakan tujuan utama. Orang tua serta pendidik berperan penting dalam memberikan stimulasi yang tepat untuk mendukung perkembangan optimal anak-anak. Kegiatan ini dapat dilaksanakan secara lancar berkat antusias para peserta yaitu guru-guru TK Purnama Purwakarta, para peserta secara aktif bertanya mengenai fitur *Book Creator* serta serius dalam mencoba berkreasi dengan berbagai fitur *Book Creator* untuk membuat buku

digital. Kegiatan ini ditutup dengan penuh rasa syukur dan kebahagiaan. Ucapan terima kasih disampaikan kepada para peserta, dokumentasi bersama para guru dan kepala sekolah menjadi kenangan indah yang tak terlupakan.

Gambar 4. Latihan Terpadu dengan Tutor

SIMPULAN

Book Creator membuka peluang baru dalam dunia pendidikan dengan menghadirkan *platform* seperti foto, video, foto, video, audio, dan yang lainnya yang dapat memungkinkan guru untuk merancang pembelajaran yang menarik serta menyenangkan bagi anak. Hal ini dapat meningkatkan partisipasi anak dalam proses belajar, sehingga meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik.

Oleh karena itu, pelatihan penggunaan *book creator* sangat perlu agar dapat memudahkan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik. Dari hasil pelatihan, guru guru sudah memahami dan membuat kreasi buku digital sesuai dengan kebutuhan dan kreasi masing-masing.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terima kasih kepada TK Purnama Purwakarta yang telah memberikan kami kesempatan untuk melaksanakan pengabdian kami.

DAFTAR PUSTAKA

Andriani, L., & Eliyasni, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V SDN 01 Bandar Buat. Journal of Basic Education Studies, 5(1), 872-886.

Arwin, A., Yunisrul, Y., & Zuardi, Z. (2019, December). Learning Make A Match Using Prezi in Elementary School in Industry 4.0. In 5th International Conference on Education and Technology (ICET 2019) (pp. 426-429). Atlantis Press

Fikrah, Z. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi Book Creator pada Pembelajaran Tematik Terpadudi Kelas IV SDN 12 Air Sikambing Kabupaten Pesisir Selatan (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang).

Fitria, Ramadhan. 2022. Panduan Praktis Merancang Buku Digital Berbasis Book Creator. Sumatrat Barat: SAGUSATAL IGI

Gunawan & Ritonga, Asnil, A. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0. PT Raja Grafido Persada.

Ilahi, L. R., & Desyandri, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Powtoon di kelas III Sekolah Dasar. Journal of Basic

Education Studies, 3(2), 1058-1077.

Jazuli, M., Azizah, L. F., & Meita, N. M. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Android Sebagai Media Interaktif. LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA, 7(2), 47–65. https://doi.org/10.24929/lensa.v7i2.22

Karisma, D., & Zainil, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Penyajian Data Berbasis QR-Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. e-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(6), 146-157. Kenedi, A. K., Eliyasni, R., & Fransyaigu, R. (2019, D

Mulyasa, E. (2018). Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Eka, R. 2013. *Rahasia Mengetahui Makanan Berbahaya*. Jakarta: Titik Media Publisher.

Depdiknas. 2002. Sains. Jakarta: Pusat Kurikulum, BalitbangDepdiknas.

Putra, H. P dan Yebi, Y. 2010. Studi Pemanfaatan Sampah Plastik Menjadi Produk dan Jasa Kreatif. *Jurnal Sains dan Teknologi Lingkungan*. Vol. 2 No. 1.

Sukardi.2004. Metodologi Pengabdian Pendidikan. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Pujiani, T., Zuhrufillah, I., Sukmawati, I. D., Yani, R. F., & Bangsa, U. H. (2022). Engaging Young Learners To Study English Through Storytelling Using E-. 10(1), 77–85.

Ramadhan, S., Elfia Sukma, dan Vivi Indriyani. (2019). Environmental Education and Disaster Mitigation Through Language Learning. IOP Conference Series: Earth and Environmental Science, 314, 1-9.

Rodi'ah, S. (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbantu Media Book Creator Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Siswa Pada Tingkat Sekolah Dasar. Continuous Education: Journal of Science and Research, 2(2), 23–35. https://doi.org/10.51178/ce.v2i2.225

Setiawan, T. Y., & Fikri, A. (2022). The Development of E-LKPD Using Book Creator on Fraction Operations Material in Elementary School. MaPan: Jurnal matematika dan Pembelajaran, 10(1).

Sianipar, S., & Harianja, R. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Book Creator kepada Guru-Guru PAUD Yabes Medan. Literasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Inovasi, 2(1), 382-388.

Widyasmi, A. R., Nurrahmah, A. H., Pratiwi, E. L., Hidayati, K., & Cahyani, V. P. (2021). Media Pembelajaran Daring Book Creator dan Evaluasi Educandy pada Materi Suhu dan Kalor IPA SMP/MTs. In PISCES: Proceeding of Integrative Science Education Seminar (Vol. 1, No. 1, pp. 192-198).