

Pemanfaatan *Bookcreator* untuk Optimalisasi Literasi Digital Guru dalam Pengembangan Bahan Ajar

¹*Sukma Shinta Yuniarti, ²Taufik Arochman
Universitas Tidar

E-mail Corresponding: *sukmashinta@untidar.ac.id

Info Artikel

Masuk: 18/09/2023
Revisi: 25/09/2023
Diterima: 27/09/2023
Terbit: 28/10/2023

Keywords:

Digital teaching material,
bookcreator, technology
competence

Kata kunci: Bahan ajar
digital, bookcreator,
kompetensi teknologi

P-ISSN: 2598-2273
E-ISSN: 2598-2281
DOI : 10.33061

Abstract

The rapid development of technology 5.0 requires teachers to have competence in utilizing technology optimally. Teachers are expected to innovate in the learning process, such as developing interactive and interesting teaching materials. Apart from that, there is still a lack of effective learning resources that are ready to use and suit learners' needs. Moreover, the use of the Merdeka Curriculum requires stakeholders and students to move as dynamically as possible. This certainly hinders the teaching and learning process. Through this activity, teachers are able to create digital teaching materials in the form of e-modules with the help of bookcreator application. The method of this activity is in the form of delivering material, training as well as mentoring, and evaluation. The results of this activity include increasing teachers skills in creating digital teaching materials. The materials can be used as a learning resource for students. This is in line with the increasing creativity of teachers in utilizing all digital sources as needed as teaching materials.

Abstrak

Pesatnya perkembangan teknologi 5.0 mewajibkan para guru memiliki kompetensi dalam memanfaatkan teknologi secara optimal (ICT Competence). Guru diharapkan berinovasi dalam proses pembelajaran seperti mengembangkan bahan ajar interaktif dan menarik. Selain itu, sumber belajar efektif yang siap pakai dan sesuai kebutuhan masih minim. Terlebih lagi, penggunaan kurikulum Merdeka yang mengharuskan para stakeholder dan pelajar bergerak sedinamis mungkin. Hal tersebut tentu menghambat proses belajar mengajar. Melalui kegiatan ini, para guru mampu menciptakan bahan ajar digital berupa e-modul dengan bantuan aplikasi ebookcreator. Metode kegiatan ini berupa penyampaian materi, pelatihan sekaligus pendampingan, dan evaluasi. Hasil kegiatan ini diantaranya mampu meningkatkan kemampuan dan keterampilan para guru dalam membuat bahan ajar digital. Bahan ajar tersebut dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar para siswa. Hal tersebut beriringan dengan meningkatnya kreativitas para guru dalam memanfaatkan segala sumber digital yang sesuai kebutuhan sebagai bahan ajar.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini terasa sangat cepat. Hal ini menuntut perubahan diberbagai bidang, salah satunya bidang pendidikan. Dengan adanya perkembangan teknologi, para pendidik termasuk guru juga dituntut untuk melakukan transformasi dan optimalisasi dalam proses mengajar (Waryanto et al., 2017). Dengan adanya pembelajaran yang senantiasa dioptimalkan tersebut akan cenderung membuat pendidikan menjadi lebih berkualitas, sehingga kedepannya para siswa maupun mahasiswa akan menjadi Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas pula. Terlebih lagi, adanya pendidikan menumbuhkan manusia yang kreatif, inovatif, dan terampil (Mustofa, 2020). Dengan demikian, salah satu cara untuk untuk mengoptimalkan pembelajaran dengan teknologi adalah memaksimalkan pemanfaatan media berbasis teknologi.

Saat ini, implementasi teknologi bagi para guru dapat menghasilkan media pembelajaran yang dapat diakses kapan saja (Alwan, 2017). Banyak dari mereka yang sudah familiar dengan berbagai perangkat teknologi seperti komputer, laptop, tablet, smartphone, maupun jenis teknologi lainnya. Tentunya, pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif mampu meningkatkan motivasi belajar keaktifan siswa, serta keefektivitasan proses pembelajaran (Yunianti, 2022). Ada berbagai macam media yang bisa digunakan dalam pembelajaran seperti Learning Management System (LMS), Web-blog, Google Classroom, berbagai aplikasi online yang langsung bisa digunakan hingga media yang memfasilitasi guru dalam pembuatan bahan ajar digital (Arochman, et al., 2023; Herawati & Muhtadi, 2018). Bahan ajar menjadi hal yang penting dalam proses pembelajaran karena memuat inti dari kegiatan pembelajaran. Apalagi jika bahan ajar tersebut dapat dikemas secara digital, tentu itu akan menjadi suatu inovasi sehingga nanti akan memudahkan bagi peserta didik maupun para siswanya (Anggraini, 2020; Natisr, et al., 2022). Diantara banyaknya aplikasi online yang memberikan fasilitas pembuatan bahan ajar berbasis digital yang cukup mudah dan lengkap yaitu bookcreator.

Bookcreator merupakan suatu aplikasi yang memberikan kesempatan bagi para guru ataupun pengajar untuk mendesain buku mereka dalam bentuk elektronik (Nuraeni et al., 2023). Melalui aplikasi ini, seseorang dapat menyusun materi yang ia buat secara sistematis. Ebook merupakan bentuk digital dari buku yang dicetak (Junaidi et al., 2022). Seperti halnya buku, pembuat dapat memberikan tulisan dan gambar pada buku digital ini. Tidak hanya itu, ada berbagai fitur lain yang bisa ditampilkan antara lain audio, video, maupun tautan. Hal ini membuat perbedaan yang signifikan antara buku ajar cetak dan buku ajar digital karena ini akan menjadi daya tarik tersendiri khususnya untuk para pelajar sehingga mereka juga tidak mudah bosan. Bookcreator sangat mudah untuk digunakan bahkan untuk pemula sekalipun (Fikrah, 2022). Terlebih lagi, dengan adanya bahan ajar yang berbasis digital ini, para guru akan dengan sangat mudah untuk mendistribusikannya pada para siswa. Buku berbasis digital merupakan perwujudan dari kemajuan teknologi yang mendukung proses belajar (Raharjo & Karimah, 2021). Bookcreator dapat digunakan untuk membuat berbagai buku digital seperti ebook, emodul, emagazine, serta epaper. Keuntungan menggunakan buku digital yaitu 1). bisa mendapatkan pengetahuan dari orang-orang yang tidak mempunyai akses untuk menerbitkan bukunya dalam bentuk cetak, 2). pendistribusiannya mudah, 3). tidak banyak makan tempat karena tersimpan

dalam bentuk softfile, 4). bisa didaftarkan ISBN seperti halnya buku cetak. Selain itu, bahan ajar digital terlihat lebih menarik, prosesnya interaktif dan lebih hemat biaya.

Pada kenyataannya, masih ada guru yang enggan untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh tidak meratanya pengetahuan dan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Bahkan, tidak sedikit pula guru di sekolah yang belum bisa mengembangkan bahan ajar secara digital. Padahal pengembangan bahan ajar merupakan salah satu wujud dari kompetensi guru dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, pelatihan terkait pemanfaatan media ajar digital ini sangat cocok untuk menunjang kompetensi mereka, khususnya di bidang teknologi. Pelatihan tersebut bisa dijadikan salah satu solusi untuk mengoptimalkan kemampuan guru dalam membuat bahan ajar elektronik. Dengan begitu, para guru nantinya dapat meningkatkan keterampilan dalam teknologi serta bisa memberikan media pembelajaran berbasis digital yang menyenangkan untuk para siswanya.

METODE PELAKSANAAN

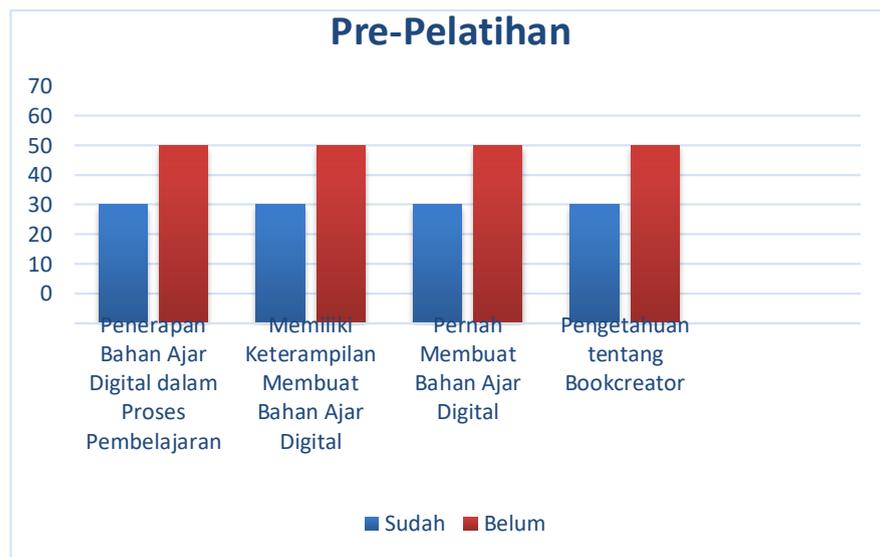
Kegiatan ini merupakan pengabdian kepada masyarakat dengan sasaran utamanya adalah 65 guru SMA di Kabupaten Magelang. Waktu pelaksanaan kegiatan ini berlangsung selama dua hari berturut-turut. Metode kegiatan ini berupa pelatihan terkait pemanfaatan media digital dalam mengembangkan bahan ajar. Kegiatan ini dilakukan dengan tiga tahapan utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan dimulai dengan pembagian e-kuesioner yang bertujuan untuk memahami pengetahuan para guru terkait aplikasi bookcreator. Tahap pelaksanaan dijabarkan melalui penyampaian materi, pelatihan sekaligus pendampingan. Materi yang diberikan terkait dengan pengenalan aplikasi bookcreator sekaligus cara pemanfaatannya dalam mengembangkan bahan ajar. Pada tahap ini para peserta langsung melakukan praktek menggunakan gawai yang mereka bawa seperti *smartphone* ataupun laptop. Kemudian, tahap evaluasi diberikan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang diberikan serta umpan balik terkait kegiatan yang telah berlangsung. Evaluasi diberikan pada pertemuan terakhir dalam bentuk e-kuesioner.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prinsip dasar dari kegiatan ini adalah pelatihan untuk meningkatkan keterampilan para guru SMA terhadap media ajar digital. Salah satu aplikasi digital yang diberikan adalah bookcreator. Aplikasi bookcreator merupakan salah satu media ajar online yang dapat diakses oleh siapapun, dimanapun, dan kapanpun baik secara gratis ataupun berbayar. Kaitannya dengan pengembangan bahan ajar, aplikasi ini menjadi jawaban bagi para guru untuk meningkatkan keterampilan teknologi mereka melalui laman <https://bookcreator.com/>. Aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai fitur yang membuat *user* menjadi lebih kreatif dan efektif. Beberapa hal yang menjadi kelebihan aplikasi antara lain para guru dapat menyisipkan audio-visual materi, baik yang dibuat sendiri oleh guru ataupun mengambil dari sumber lain (*authentic source*) sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi yang sedang dipelajari, khususnya disaat mereka sedang belajar mandiri.

Kegiatan ini berlangsung dalam tiga tahapan, yaitu persiapan, pelatihan dan pendampingan, serta evaluasi. Pada tahap persiapan, e-kuesioner dibagikan terlebih

dahulu ke 65 guru tersebut. Tujuannya untuk memahami pengetahuan mereka terhadap bahan ajar digital dan aplikasi bookcreator. Hasil e-kuesioner tersebut dapat terlihat pada grafik berikut.



Terlihat dari hasil kuesioner tersebut bahwa sebanyak 39 guru (60%) belum memiliki pengalaman dan keterampilan terkait pemanfaatan bahan ajar digital dalam proses pembelajaran. Mereka juga belum pernah mendapatkan pengetahuan tentang aplikasi bookcreator. Hal tersebut tentu sejalan dengan tujuan akhir dari kegiatan ini, yakni membantu para guru mengoptimalkan keterampilan digital di bidang pendidikan.

Selanjutnya, tahap pelaksanaan. Kegiatan di tahapan ini berupa penyampaian materi, pelatihan dan pendampingan. Penyampaian materi berupa pengenalan aplikasi bookcreator. Para guru terlihat mendengarkan dan begitu antusias. Hal tersebut terlihat dari aktivitas para guru yang dengan sigap membuka link bookcreator melalui gawai mereka masing-masing.



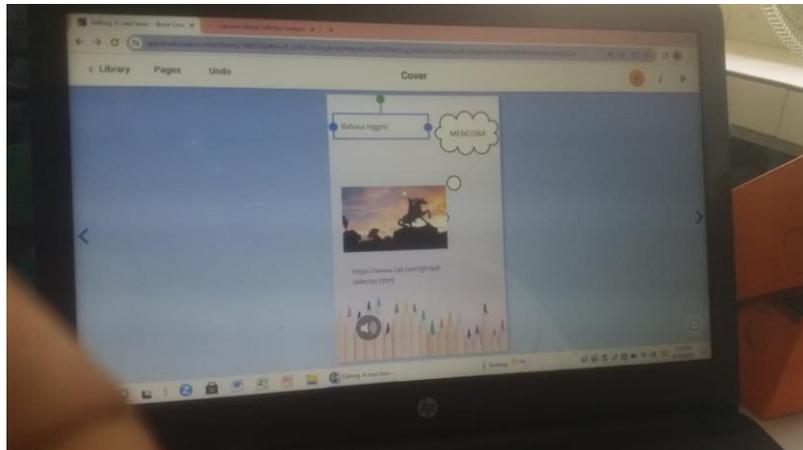
Gambar 2. Pengenalan Aplikasi Bookcreator

Terlebih lagi saat sesi pelatihan dan pendampingan berlangsung, para guru dengan penuh semangat turut serta mempraktekkan apa yang dilakukan oleh pembicara. Hal tersebut bertujuan agar apa yang telah didemonstrasikan dapat langsung dipahami dengan baik dan jelas. Dengan demikian, ketika para guru mengalami kebingungan saat berinteraksi dengan aplikasi tersebut, mereka dapat bertanya dan pembicara dapat langsung memberikan solusi.

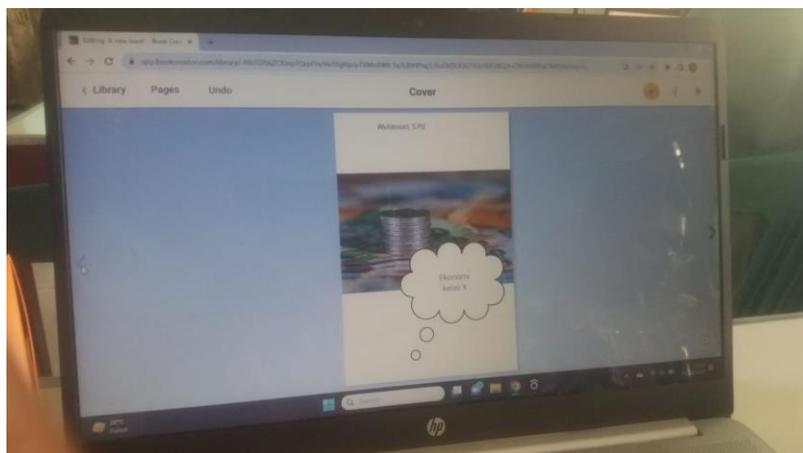


Gambar 3. Pelatihan dan Pendampingan Kegiatan

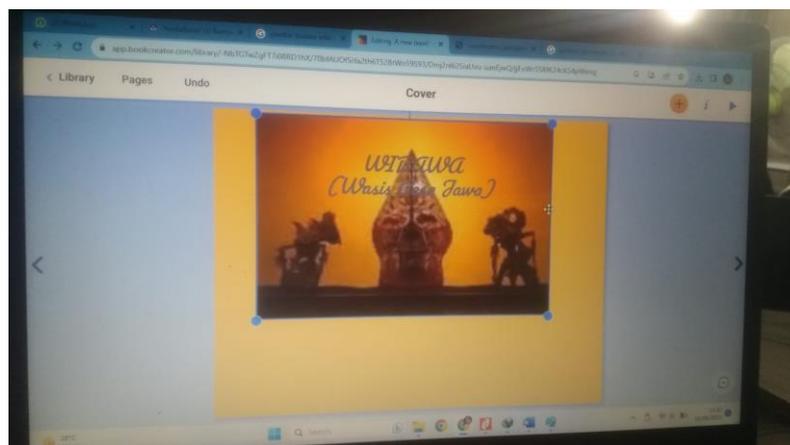
Keaktifan para guru pada tahapan ini nampak dari kreasi yang mereka hasilkan. Meskipun masih berupa coretan kasar namun hal tersebut menunjukkan rasa ingin tahu dan kreatif yang dimiliki. Beberapa diantara kreasi tersebut sebagai berikut.



Gambar 4. Coretan Guru A di Aplikasi Bookcreator



Gambar 5. Coretan Guru B di Aplikasi Bookcreator



Gambar 6. Coretan Guru C di Aplikasi Bookcreator

Sebelum kegiatan berakhir, tahap evaluasi dilakukan terlebih dahulu. Pada tahapan ini, para guru diminta untuk menjawab e-kuesioner yang telah diberikan. E-kuesioner tersebut berupa pernyataan terkait pelaksanaan dan umpan balik dari kegiatan yang telah dilaksanakan. Hasil e-kuesioner dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar 7. Hasil E-kusioner Evaluasi

Hasil kuesioner tersebut menunjukkan adanya dampak positif dari kegiatan yang telah dilaksanakan. Sebanyak 52 guru (80%) sependapat bahwa pemanfaatan bookcreator sesuai dengan kebutuhan peserta. Hal tersebut diperkuat dengan hasil pernyataan terkait adanya relevansi antara materi pelatihan dengan kondisi saat ini. Meskipun sebanyak 13 guru (20%) menyatakan tidak setuju terhadap pernyataan tersebut namun sebanyak 26 guru (40%) menyatakan setuju dan sangat setuju terhadap hal tersebut. Terlebih lagi, sebanyak 65 guru (100%) menyatakan bahwa kegiatan ini memberikan ide atau inspirasi dalam mengembangkan bahan ajar. Hal itu sejalan dengan meningkatnya keterampilan berkreasi dalam mengembangkan bahan ajar berbasis digital yang dinyatakan setuju oleh 52 guru (80%).

KESIMPULAN

Secara umum, kegiatan ini dikategorikan kegiatan yang berhasil. Para peserta langsung turut mempraktekkan saat pemaparan materi sehingga disaat mereka kebingungan atau merasa ketinggalan maka mereka dengan cekatan bertanya. Kegiatan ini juga dimaksudkan sebagai stimulan bagi para guru untuk lebih aktif dan inovatif dalam mengembangkan bahan ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Peran aplikasi bookcreator membantu para guru meningkatkan keterampilan mereka dalam pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan. Aplikasi bookcreator juga mampu memantik sikap kreatif para guru dalam mengembangkan bahan ajar berbasis digital sehingga pemberian materi pelajaran dapat dilakukan secara terbuka dan lebih luas pemanfaatannya tanpa batasan ruang dan waktu. Dengan demikian, kegiatan ini telah berdampak langsung dalam meningkatkan keterampilan dan wawasan para guru tersebut, khususnya dalam pemanfaatan iptek. Dengan kata lain, guru turut berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan yang menjadi Tujuan Pembangunan Berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terimakasih kepada LPPM-PMP Universitas Tidar atas dukungan secara materil dan moril sehingga dapat melaksanakan pengabdian ini. Selain itu juga, kami berterima kasih kepada para guru dari SMAN 1 Bandongan dan SMA Sholihin Bandongan atas dukungan fasilitas sehingga kegiatan pelatihan berjalan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwan, M. (2017). Pengembangan Model Blended Learning Menggunakan Aplikasi Edmodo Untuk Mata Pelajaran Geografi SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 65-76. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.10505>.
- Anggraini, Y.D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran e-Book Novelmatika untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Statistika. *Amanah: Jurnal Amanah Pendidikan dan Pengajaran*, 1(1), 35-48.
- Arochman, T., Malasari, S., & Yuniarti, S. S. (2023). The effect of ELITA on English writing learning for college students. *VELES (Voices of English Language Education Society)*, 7(1), 75–85. <https://doi.org/10.29408/veles.v7i1.7524>.
- Fikrah, Z. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi BookCreator Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SDN 12 Air Sikambing Kabupaten Pesisir Selatan. *Journal of Basic Education Studies*, 5(1), 1183-1198.
- Herawati, N.S. & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan modul elektronik (e-modul) interaktif pada mata pelajaran Kimia kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 180-191. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2.15424>.
- Junaidi, T., Hidayat, M.T., Effendi, D.I., Rizki, A., & Nuriana, N. (2022). Pelatihan Pembuatan Buku Digital Berbasis Kvisoft Flipbook Maker sebagai Media Pembelajaran bagi Guru SMP. *International journal of community service learning*, 6(1), 78-86. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v6i1.44564>.
- Mustofa, M. (2020). Pelatihan Penyusunan Bahan Ajar IPS Berbasis Spasial bagi Guru SD di SD Djama'atul Ichwan Surakarta tahun 2019. *Adi Widya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1A), 72-86. doi:<https://doi.org/10.33061/awpm.v4i1a.3856>
- Natisr, I., Taufik, A.R., Ruslau, M.F.V. (2022). Pelatihan Pembuatan Buku Digital Berbantuan Flipbook Maker sebagai Bahan Ajar Inovatif bagi Guru di SMP Negeri Buti. *Jubaedah: Jurnal Pengabdian dan Edukasi Sekolah*, 2(1), 1-8. <https://doi.org/10.46306/jub.v2i1.52>.
- Nuraeni, N., Wahab, I., Astri, Z., Aisyah, S., Tanasy, N., Fachrunnisa, N., Latauga, H., Atira, N. (2023). Pelatihan Aplikasi Book Creator Sebagai Wadah Membuat Materi Pembelajaran di SMA 03 Maros Sulawesi Selatan. *Pangulu Abdi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 1-9.
- Raharjo, J. F., & Karimah, N. I. (2021). Pelatihan E-learning dan Pembuatan Buku Ajar Digital bagi Peningkatan Peran Guru Millennial. *JAMU: Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 1(2), 113-121. <https://doi.org/10.46772/jamu.v1i02.368>.

- Waryanto, N.H., Marwoto, B.S.H, Hernawati, K., Emut, E., & Insani, N. (2017). Pelatihan Pembuatan Buku Elektronik Interaktif. *Jurnal Pengabdian Masyarakat MIPA dan Pendidikan MIPA*, 1(1), <https://doi.org/33-40.10.21831/jpmmp.v1i1.12971>.
- Yunianti, E. et al. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Daringapresiasi Seni Berbasis Androidsmartphone. *Adi Widya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 101-111. doi:<https://doi.org/10.33061/awpm.v6i1.7186>

