

## *Book Creator* Sebagai Aplikasi dalam Menyusun Media Pembelajaran Interaktif bagi Calon Guru Profesional

Munawwarah<sup>1</sup>, Suriati Eka Putri<sup>2</sup>, Nita Magfirah Ilyas<sup>3</sup>, Sumiaji Side<sup>4</sup>, Sakinah Zubair<sup>5</sup>

Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Makassar, Indonesia<sup>1,2,3,4,5</sup>

Email: [munawwarah@unm.ac.id](mailto:munawwarah@unm.ac.id)<sup>1</sup>

**Abstrak.** *Book creator* merupakan salah satu aplikasi *online* yang dapat digunakan untuk Menyusun media pembelajaran bagi pendidik. selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk Menyusun *e-book* atau modul pembelajaran interaktif. Ada berbagai fitur pada aplikasi ini yang menjadikan media atau bahan ajar memiliki tampilan dan penggunaan yang lebih menarik diantaranya yaitu dapat disinkronkan secara langsung dengan Canva, dapat menampilkan video online maupun offline, menyajikan rekaman suara, menghubungkan dengan dokumen dalam berbagai format, dan sebagainya. Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk mengembangkan kemampuan guru atau calon guru dalam Menyusun media dan bahan ajar interaktif yang inovatif. Peserta dalam pelatihan ini adalah mahasiswa PPG Prajabatan 2022 Gelombang 2. Pelatihan dilakukan dengan serangkaian metode yaitu ceramah, diskusi, simulasi, dan praktek. Kegiatan diawali dengan memperkenalkan aplikasi *book creator* kepada peserta, cara membuat akun, hingga memperkenalkan beberapa fitur dan cara penggunaannya saat Menyusun media atau bahan ajar hingga cara membagikan *link* media yang sudah jadi. Peserta antusias dalam mengikuti pelatihan karena peserta baru pertama kali menggunakan aplikasi *online* tersebut. Peserta juga menilai bahwa aplikasi ini mudah untuk digunakan dan memiliki berbagai fitur menarik di dalamnya.

Kata Kunci: *Book Creator, Media Pembelajaran, Interaktif*

### PENDAHULUAN

media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Malik dalam Sumiharsono & Hasanah, 2017). Kualitas suatu pembelajaran salah satunya bergantung pada pemanfaatan media pembelajaran secara efektif. Seorang guru harus cermat dalam memilih media yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Seiring dengan perkembangan, saat ini penggunaan media telah memanfaatkan teknologi informasi *E learning*. *E-learning* merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan alat elektronik secara online. Pemanfaatan *E-learning* memungkinkan proses belajar mengajar dapat dilakukan oleh siapa pun, kapan dan dimanapun. Materi yang disajikan *e-learning* dapat berupa teks, video, audio, atau suara penjelasan atau bahkan dalam bentuk streaming youtube. Semua materi pembelajaran dapat diakses melalui suatu situs website (Nandy, 2020).

Media pembelajaran sebagai sebuah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar memiliki setidaknya empat fungsi khususnya media visual yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, (d) fungsi kompensatoris (Levie dan Lentz dalam Kustandi). Fungsi atensi berkaitan dengan penggunaan media yang dapat menarik perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual. Fungsi afektif berkaitan dengan penggunaan lambang ataupun gambar yang dapat

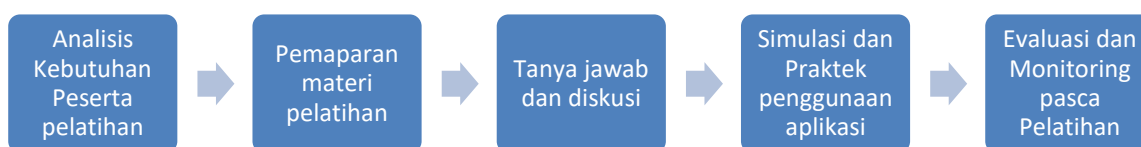
menggugah emosi siswa. Fungsi kognitif terlihat dari temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan dalam memahami dan mengingat suatu informasi, dan fungsi kompensatoris terlihat dari penggunaan media visual yang dapat mengakomodasi siswa lemah dan lambat dalam menerima dan memahami isi pelajaran ketika disajikan secara teks/ verbal. Selain itu, secara umum fungsi media pembelajaran menurut Kemp & Dayton yaitu memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, dan memberi instruksi. Adapun manfaat media pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai (Kustandi, 2020) yaitu menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, metode pembelajaran akan bervariasi tidak terfokus pada penyampaian materi secara verbal, dan siswa akan lebih aktif karena melakukan beberapa aktivitas lain selain mendengarkan penjelasan guru.

Salah satu pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran yaitu pembuatan media yang atraktif dengan menggunakan *book creator*. *Book creator* merupakan sebuah "tool" sederhana untuk membuat sebuah buku atraktif yang tidak hanya menampilkan gambar dan tulisan tetapi juga dapat menyisipkan sebuah audio ataupun video. *Book creator* adalah aplikasi yang sangat sederhana yang dirancang untuk membuat media digital menarik secara visual. Tidak seperti bahan bacaan konvensional, *book creator* juga menawarkan beragam multimedia lain seperti rekaman audio dan video Pendidikan (Diana dkk., 2022). Berdasarkan penelitian oleh Widyasmi, A.R dkk (2021) diperoleh bahwa penggunaan media pembelajaran berupa *book creator* menunjukkan respon yang sangat baik sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini karena *book creator* merupakan buku elektronik yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa dengan 4 komponen yakni membaca, menulis, berbicara, dan menyimak sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi. Selain itu penelitian oleh Pausa, R dan Zainil, M (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa *book creator* efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan minat siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Beberapa temuan terdahulu yang mendukung media pembelajaran yang interaktif serta menarik dengan mencantumkan gambar, animasi, video, teks, audio penjelasan materi, hingga grafik lainnya yang dikombinasikan dengan warna yang indah mendorong ketertarikan, minat serta motivasi siswa untuk belajar, sehingga berdampak terhadap pemahamannya (Setiawan & Fikri, 2022).

Berdasarkan uraian tersebut maka dipandang perlu untuk melakukan pelatihan penggunaan aplikasi *book creator* sesuai dengan kebutuhan calon guru profesional dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik, efektif dan inovatif.

## METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Pelatihan ini dilakukan dengan memadukan beberapa metode yaitu metode ceramah, diskusi, tanya jawab, simulasi, dan paraktek. Sebelum kegiatan ini dilaksanakan terlebih dahulu dilakukan analisis kebutuhan peserta pelatihan. Peserta pelatihan adalah mahasiswa PPG Prajabatan Angkatan 2022 Gelombang ke 2. Tahapan kegiatan ini secara umum dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tahap Pelaksanaan Program

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan metode yang telah disusun, sebelum pelaksanaan pelatihan dilakukan, terlebih dahulu dilakukan analisis kebutuhan peserta mengenai pentingnya suatu aplikasi yang dapat membantu dalam pengembangan media dan bahan ajar. Analisis ini dilakukan dengan mewawancarai dan berdiskusi secara acak dengan mahasiswa PPG yang akan menjadi peserta pada pelatihan yang dilaksanakan. Berdasarkan kegiatan tersebut diperoleh informasi bahwa peserta membutuhkan sebuah aplikasi yang mampu membantu mereka menyusun media dan bahan ajar yang inovatif, menarik, dan interaktif. Aplikasi tersebut dibutuhkan untuk menyusun modul pembelajaran dan Lembar kerja Peserta didik (LKPD) yang nantinya akan digunakan ketika peserta melakukan kegiatan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di sekolah.

Pelatihan dilakukan di ruang kelas PPG diawali dengan memperkenalkan kepada peserta mengenai aplikasi book creator. Peserta dapat membuka aplikasi ini pada laptop masing - masing pada laman <https://bookcreator.com/> . Setiap peserta diarahkan untuk membuat akun masing - masing agar dapat masuk ke halaman kerja dari book creator. Dengan memiliki akun maka peserta dapat dengan mudah menyusun bahan ajar, modul, maupun LKPD dengan mudah dan sesuai dengan kreatifitas masing - masing.

Setelah peserta membuat akun, pemateri menyampaikan cara memilih jenis dan ukuran kertas atau layout yang ingin digunakan dalam menyusun bahan ajar dan LKPD yang sesuai keinginan. Pemateri lalu memaparkan kelebihan dan fitur - fitur menarik yang tersedia dalam book creator. Diantara beberapa fitur menarik yang dapat dimanfaatkan oleh peserta yaitu tema yang menarik, jenis dan ukuran tulisan, warna halaman, tautan dengan beberapa jenis file, video (offline maupun online), voice recording, dan banyak fitur menarik lainnya. Selain itu, Fitur menarik lainnya yang sangat perlu diketahui oleh peserta adalah tautan pada canva. Melalui fitur ini peserta dapat menyusun bahan ajar, LKPD, maupun modul yang lebih menarik dan interaktif.

Kelebihan lain dari book creator adalah dapat digunakan dan diakses dengan mudah oleh semua orang secara gratis. Aplikasi ini juga tidak memerlukan keterampilan koding guru karena cara mengoperasikannya yang sangat sederhana. Produk yang

dihasilkan dari aplikasi ini juga mudah digunakan oleh peserta didik kapan dan dimanapun dengan menggunakan laptop maupun smartphone karena aplikasi ini berbasis online dan tanpa perlu melakukan instalasi aplikasi terlebih dahulu. Guru cukup membagikan tautan produk yang dihasilkan kepada peserta didik. Beberapa dokumentasi selama pelatihan berlangsung dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Dokumentasi kegiatan pelatihan *book creator*

Selama proses pelatihan berlangsung peserta diberikan kesempatan untuk melakukan diskusi dan tanya jawab terkait pengaplikasian *book creator*. Selanjutnya peserta diajak untuk mensimulasikan penggunaan *book creator* dengan menyusun sebuah bahan ajar, modul, atau LKPD. Selama pelatihan berlangsung peserta memiliki antusiasme yang tinggi karena mereka baru mengenal aplikasi *book creator* ini dan menurut peserta aplikasi ini sangat menarik untuk digunakan dalam mengembangkan media dan bahan ajar. Setelah pelaksanaan pelatihan di kelas selesai dilakukan, peserta memiliki kesempatan untuk berdiskusi lebih jauh terkait penggunaan aplikasi ini via chat whatsapp).

## KESIMPULAN

Berdasarkan dari kegiatan pelatihan pengaplikasian Aplikasi Book creator yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan sebagai berikut

1. Kegiatan pelatihan book creator dengan serangkaian aktivitas dapat terlaksana sesuai dengan rencana dan jadwal yang telah ditetapkan.
2. Penyampaian materi dan simulasi terlaksana secara optimal sesuai dengan waktu yang telah direncanakan.
3. Para peserta pelatihan memiliki antusiasme yang tinggi selama mengikuti rangkaian kegiatan. Peserta mampu memahami dan mengaplikasikan book creator dengan baik.
4. Diskusi peserta dan pemateri dilanjutkan dengan melakukan diskusi melalui chat. Kegiatan ini merupakan bentuk monitoring dan keberlanjutan peserta dalam mengaplikasikan aplikasi book creator dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih atas dukungan dari pimpinan jurusan dan mahasiswa PPG Prajabatan Gelombang 2 2022 atas kerjasamanya selama pelatihan Aplikasi Book Creator dalam penyusunan media pembelajaran" sehingga dapat terlaksana dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Diana, Sinta Diana, Selvie Sianipar, & Riodinar Harianja. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Book Creator kepada Guru-Guru PAUD Yabes Medan. *Literasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Inovasi*, 2(1), 382 - 388. <https://doi.org/10.58466/literasi.v2i1.299>
- Kutandi, Cecep & Darmawan, Deddy. (2020). *Pengembangan media pembelajaran Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat*. Kencana. Jakarta
- Nandy. (2022). E-learning: pengertian, sejarah, Manfaat, dan kekurangan. [E-Learning: Pengertian, Sejarah, Manfaat, Kekurangan \(gramedia.com\)](https://www.gramedia.com/berita/2022/05/08/e-learning-pengertian-sejarah-manfaat-kekurangan)
- Pausa Rani & Zainil Melva. (2023). Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi book creator pada materi bangun ruang di kelas V SD. *E-JIPSD: e-jurnal inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar* v.11, n.1, 2023. Available at <http://dx.doi.org/10.24036/e-jipsd.v11i1.14444>>. Date accessed: 08 may 2023.
- 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*, v. 10. No. 1. P. 116-126, June 2022. Available at: <https://doi.org/10.24252/mapan.2022v10n1a8>>. Date accessed: 08 may 2023.
- Sumiharsono, R & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran*. Pustaka Abadi. Jakarta.
- Widyasmi, Anugrah Risky et al. (2021). Media Pembelajaran Daring Book Creator dan Evaluasi Educandy pada Materi Suhu dan Kalor IPA SMP/MTs. **PISCES : Proceeding of Integrative Science Education Seminar**, [S.l.], v. 1, n. 1, p. 192-198, dec. 2021. Available at: <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/pisces/article/view/159>>. Date accessed: 08 may 2023.