

## Pendampingan dan Pelatihan Pengembangan Buku Ajar Digital Berbasis *Bookcreator* bagi Guru Madrasah Ibtidaiyah

Khoirul Anam<sup>1</sup>, Susanto<sup>2</sup>, Dawam Al Asror<sup>3</sup>, Moch Noer Rizq M.K<sup>4</sup>, Eka Anam Mukhlas<sup>5</sup>

### **Kata Kunci:**

BookCreator;  
Teknologi;  
Buku Ajar.

### **Keywords :**

BookCreator;  
Technology;  
Digital Textbooks.

### **Correspondensi Author**

UIN Sayyid Ali Rahmatullah  
Tulungagung  
Alamat: Jl. Mayor Sujadi No.46,  
Kudusan, Plosokandang, Kec.  
Kedungwaru, Kabupaten  
Tulungagung, Jawa Timur 66221  
Email: chasna\_choir@uinsatu.ac.id

### **Article History**

Received: 06-12-2023;  
Reviewed: 20-01-2024;  
Accepted: 14-03-2024;  
Available Online: 12-04-2024;  
Published: 14-04-2024;

**Abstrak.** Sudah semestinya para pendidik mampu memanfaatkan teknologi dalam merancang buku ajar digital, Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru Madrasah Ibtidaiyah (MI) di Tulungagung dan Blitar dalam mengembangkan buku ajar digital berbasis BookCreator, dengan menggunakan metode Metode ABCD (*Asset-Based Community Development*) hasil dari penelitian terlihat setelah mengikuti pelatihan dan pengembangan bahan ajar digital berbasis BookCreator guru-guru lebih melek teknologi dan lebih memahami terkait aplikasi BookCreator.

**Abstract.** It is only natural that educators should be able to utilize technology in designing Digital Textbooks. This community service activity aims to provide training and assistance to Madrasah Ibtidaiyah (MI) teachers in Tulungagung and Blitar to develop digital textbooks based on BookCreator. By applying the ABCD (*Asset-Based Community Development*) method from the research, it is shown that after participating in the BookCreator-based digital teaching material development training, teachers have become more technologically literate and gained a better understanding of the BookCreator application.



*This work is licensed under a Creative Commons Attribution  
4.0 International License*



## PENDAHULUAN

Guru memiliki peran penting dalam mempersiapkan siswa menghadapi dunia digital. Oleh karena itu, guru perlu memanfaatkan teknologi dalam merancang media pembelajaran yang relevan (Winanda Amelia, 2022). Di era modern saat ini, media pembelajaran digital sangat populer dan banyak digunakan secara global. Menyikapi hal tersebut, sudah selayaknya para pendidik mampu memanfaatkan teknologi mutakhir untuk membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan zaman globalisasi. Di tengah derasnya arus modernisasi

teknologi, penggunaan media pembelajaran digital berbasis TIK kini menjadi tren yang sangat masif di dunia pendidikan (Mukarromah, A. 2022).

Salah satu terobosan konkret untuk mengoptimalkan pemanfaatan TIK dalam pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah adalah dengan mengembangkan platform buku ajar digital interaktif (Adlin, 2019). Melalui buku ajar daring ini, pembelajaran di MI diharapkan dapat lebih variatif, efisien, dan tentunya jauh lebih menarik serta relevan dengan perkembangan zaman. Buku digital memberikan kemudahan akses dan

penggunaan kapan pun serta di mana pun bagi siswa. Selain itu, buku digital juga bisa dikemas dengan fitur-fitur interaktif menarik guna meningkatkan minat belajar siswa (Dyah Ayu dkk., 2022)

Buku ajar digital adalah versi digital dari buku pelajaran konvensional yang disimpan dalam format digital, dapat diakses lewat perangkat elektronik, dan umumnya dilengkapi fitur multimedia interaktif (Riwu, Laksana, Dhiu (2018). Secara singkat, buku digital merupakan pengembangan buku standar ke bentuk digital yang bisa diakses lewat teknologi informasi dan jaringan. Buku ini memiliki beberapa keunggulan seperti praktis, fitur pencarian materi cepat, mendukung unsur multimedia, terhubung dengan sumber daring, tersedia dalam beragam format bacaan digital, serta beberapa jenis menyediakan soal interaktif dan permainan edukasi. (Smaldino, Sharon E., et al., 2012)

Buku ajar digital interaktif adalah buku teks digital yang dilengkapi dengan fitur-fitur multimedia, seperti animasi, video, dan kuis. Fitur-fitur ini dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat baca dan pemahaman materi peserta didik. Salah satu aplikasi pembuat buku digital yang direkomendasikan adalah BookCreator, yang memungkinkan penambahan beragam komponen multimedia serta editing konten agar menghasilkan buku digital yang menarik bagi siswa MI. (Kemendikbud., 2022)

BookCreator adalah aplikasi yang memungkinkan pengguna membuat buku digital interaktif secara online. Aplikasi ini dilengkapi berbagai fitur yang memudahkan pengguna untuk mengombinasikan berbagai jenis konten, seperti teks, gambar, audio, video, dan link.dalam satu buku digital (Zakiyatul Fikrah., 2022). BookCreator sangat cocok untuk digunakan oleh siswa dalam era industri 4.0 saat ini. Tantangan di era revolusi industri 4.0 menuntut kalangan masyarakat agar paham akan teknologi, sehingga penggunaan BookCreator sebagai media pembelajaran dapat membantu guru dalam memenuhi tantangan tersebut.

Nuraeni, dkk., 2012. Berpendapat bahwa guru-guru peserta pelatihan sangat tertarik dengan aplikasi ini. Mereka merasa bahwa aplikasi ini dapat memberikan

wawasan baru tentang pembuatan buku ajar. Pengembangan buku ajar digital membutuhkan keterampilan dan pengetahuan TIK memadai. Maka diperlukan pendampingan serta pelatihan bagi guru MI untuk mengembangkan buku ajar digital. Pelatihan BookCreator penting dilakukan untuk membantu guru menyusun media pembelajaran yang menarik, efektif, dan inovatif. Di era teknologi saat ini, media pembelajaran digital sangat dibutuhkan. BookCreator dapat dimanfaatkan untuk membuat buku elektronik atraktif yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Pelatihan BookCreator dapat membantu guru dalam mengembangkan kemampuan mereka dalam menyusun media dan bahan ajar interaktif yang inovatif. Peserta pelatihan diberikan kesempatan untuk melakukan diskusi dan tanya jawab terkait pengaplikasian BookCreator, serta mensimulasikan penggunaan BookCreator dengan menyusun sebuah bahan ajar, modul, atau LKPD. Menurut Syamsul Gufron, dkk., 2023 BookCreator terbukti mampu meningkatkan kompetensi literasi digital para peserta secara signifikan.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan dan pendampingan pengembangan buku ajar digital berbasis BookCreator ini dilaksanakan dengan tujuan utama untuk meningkatkan kompetensi digital guru-guru Madrasah Ibtidaiyah di Tulungagung dan Blitar. Seiring perkembangan teknologi yang pesat, penguasaan literasi dan keterampilan digital kini menjadi kebutuhan mutlak bagi para pendidik agar mampu menghasilkan bahan ajar yang berkualitas dan relevan dengan kemajuan zaman.

Oleh karena itu, pada kegiatan ini para guru MI diberikan penjelasan mendalam terkait konsep, manfaat, serta urgensi penguasaan buku ajar digital di era pendidikan modern saat ini. Selanjutnya, guru MI juga dilatih secara langsung serta didampingi dalam proses mendesain dan mempublikasikan buku ajar digital dengan memanfaatkan beragam fitur menarik yang disediakan aplikasi BookCreator.

Harapannya, melalui serangkaian kegiatan pelatihan dan pendampingan ini, kompetensi digital guru-guru MI khususnya dalam hal pengembangan bahan ajar digital

dapat meningkat signifikan. Dengan demikian, guru MI mampu secara mandiri menghasilkan buku ajar digital yang inovatif, interaktif, dan berkualitas sehingga dapat meningkatkan minat serta prestasi belajar peserta didik di era digital saat ini.

## METODE

Metode pengabdian yang dilaksanakan menggunakan Metode ABCD (Asset-Based Community Development) merupakan suatu pendekatan yang digunakan dalam pengabdian masyarakat dengan fokus pada pemanfaatan aset atau potensi yang ada pada MI di wilayah Tulungagung dan Blitar untuk mengembangkan keberdayaan guru pendidik secara berkelanjutan.

(1) Asset: aset dianggap sebagai kekuatan yang dimiliki oleh masyarakat dan dapat dimanfaatkan untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam hal ini, aset yang dimiliki ialah: Memiliki HP Android: 97,5%, Memiliki Laptop / Tab : 82,5%, Memiliki Kuota yang memenuhi: 100% (2) Based: "Based" merujuk pada pendekatan yang didasarkan pada potensi dan kekuatan yang dimiliki oleh masyarakat. Pendekatan ini bertujuan untuk membangun serta mengembangkan kekuatan dan potensi yang dimiliki peserta pelatihan seperti: Kreativitas, kemampuan desain, kemampuan teknis, keahlian dalam penulisan, keterampilan dalam komunikasi, serta ketekunan dan disiplin. (3) Community: Komunitas pada penelitian ini adalah KKMI (Kelompok Kerja Madrasah Ibtidaiyah) yang terdiri dari KKMI Kec. Kalidawir Kab. Tulungagung, dan KKMI Kec. Wonodadi Kab. Blitar., (4) Development: Development dalam kegiatan ini berfokus pada pemberdayaan guru MI, sehingga guru MI dapat menjadi agen perubahan dalam pembelajaran untuk membangun dunia digitalisasi pendidikan yang lebih luas lagi.

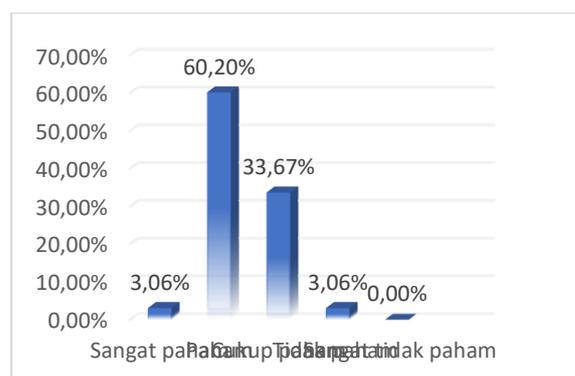
Teknik pendekatan yang digunakan ialah Teknik AI (*Appreciative Inquiry*) digunakan untuk mengidentifikasi dan mengembangkan potensi pendidik. Teknik ini berfokus pada pertanyaan-pertanyaan yang positif dan membangun, seperti "Apa yang telah berhasil dicapai oleh pendidik?" dan "Apa yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keberhasilan tersebut?". (Nurdiyana, dkk., 2016.)

Berikut Langkah - langkah Pengabdian Masyarakat Terkait Pengembangan dan pelatihan bahan ajar digital berbasis BookCreator menggunakan teknik AI: (1) Discovery: Mengidentifikasi potensi dan aset pendidik meliputi keterampilan mengajar, pengalaman, kreativitas, dan kerja sama tim. (2) Dream: Merumuskan capaian ideal pelatihan seperti bahan ajar digital yang interaktif dan membantu proses pembelajaran. (3) Design: Menyusun perencanaan pelatihan meliputi tujuan, target peserta, materi, metode, dan evaluasi pelatihan. (4) Define: Menyepakati rencana pelatihan dengan mitra melalui proposal dan masukan perbaikan. (5) Destiny: Mengukur hasil pelatihan berdasarkan peningkatan literasi digital, kompetensi mengembangkan bahan ajar digital, dan pemanfaatan BookCreator untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Kondisi Sebelum Kegiatan

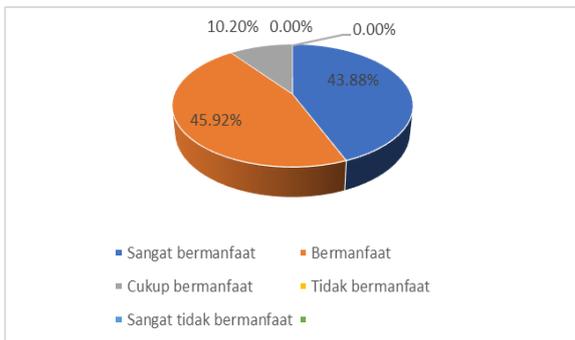
Sebelum dilaksanakan kegiatan pelatihan dan pendampingan pengembangan buku ajar digital berbasis BookCreator bagi guru Madrasah Ibtidaiyah di Tulungagung dan Blitar, tim pelaksana terlebih dahulu melakukan survei pra-pelatihan dengan membagikan angket kepada para guru. Tujuan dari survei pra-pelatihan ini adalah untuk menggali informasi mengenai kondisi existing penggunaan teknologi dalam pembelajaran, baik secara nasional maupun spesifik di wilayah Tulungagung dan Blitar. (Sukardi., 2012) Survei ditujukan khususnya kepada peserta pelatihan, yakni para guru MI untuk memetakan pembiasaan dan literasi digital mereka dalam memanfaatkan teknologi sebagai media ajar di kelas.



Grafik 1. Tingkat Pemahaman guru terhadap

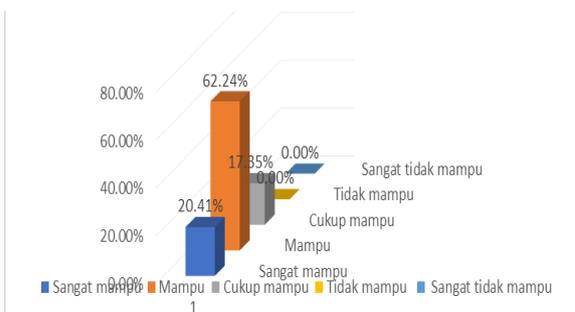
teknologi

Hasil survey menunjukkan bahwa meskipun penggunaan teknologi dalam pembelajaran masih tergolong baru, 63,26%. 33,67% guru merasa paham hingga sangat memahami teknologi dalam pembelajaran. Dan hanya 3.06% guru yang tidak memahami teknologi pembelajaran dengan alasan bahwa mereka hanya bisa menggunakan hp sebagai alat komunikasi saja, sehingga masih perlu mendalami teknologi dalam pembelajaran lebih lanjut.



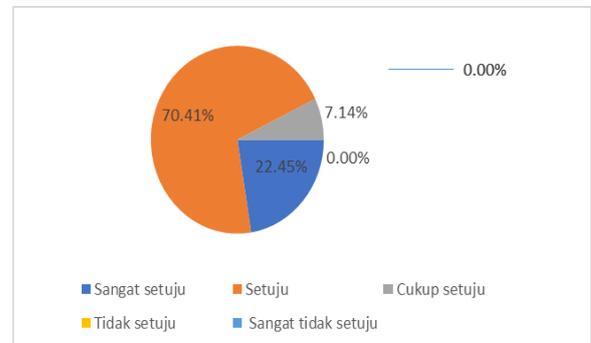
**Grafik 2.** Pendapat guru mengenai peran teknologi dalam meningkatkan kreativitas siswa

Mengenai pendapat guru terkait dengan penggunaan teknologi pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas pendidik, 100% guru berpendapat bahwa teknologi pembelajaran cukup bermanfaat hingga sangat bermanfaat untuk meningkatkan kreativitas pendidik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Ahmad, N., Ilato, R., & Payu, B.R. (2019) yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas pendidik.



**Grafik 3.** Pendapat guru terhadap kemampuan teknologi pembelajaran dalam menarik partisipasi peserta didik

Survei menunjukkan 17,35% guru merasa teknologi cukup mampu meningkatkan partisipasi siswa karena beberapa siswa lebih memilih bermain daripada belajar jika diberi kebebasan menggunakan teknologi. Sementara 82,65% guru merasa teknologi sangat mampu menarik partisipasi siswa karena memberikan suasana baru diluar pembelajaran biasa, misalnya antusiasme siswa sangat tinggi saat menyimak video pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Wihartanti (2022) bahwa partisipasi siswa dapat ditingkatkan dengan menciptakan suasana baru yang menarik minat siswa.



**Grafik 4.** Pendapat guru terkait kebermanfaatannya media teknologi dalam menyampaikan pesan pembelajaran

22,45% guru sangat setuju bahwa teknologi dapat menjadi media pembelajaran efektif dan efisien karena mempercepat pencarian informasi. 70,41% guru setuju, teknologi juga meningkatkan kecakapan hidup siswa. Namun 7,14% guru hanya cukup setuju karena teknologi berisiko menyesatkan siswa tanpa pengawasan maksimal, seperti penggunaan Brainly yang membuat siswa malas membaca buku. Dibutuhkan pengawasan lebih mendalam saat siswa mengakses teknologi.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rafif Aditya Nugroho, 2021 diperoleh data yang menunjukkan bahwa aplikasi Brainly memang sangat membantu siswa untuk menyelesaikan tugasnya, akan tetapi bila terlalu sering dimanja dengan kemudahan tersebut, maka peserta didik akan menjadi lebih malas untuk membacanya yang merupakan dampak negative terhadap cara belajar peserta didik.



**Grafik 5.** Pendapat guru akan pentingnya penerapan teknologi dalam pembelajaran

39,80% guru merasa teknologi sangat perlu diterapkan dalam pembelajaran agar siswa lebih melek teknologi. 51,02% guru menyatakan teknologi perlu diterapkan jika sarana dan prasarana tersedia, karena jika tidak terbatas pada WhatsApp. 9,18% guru menilai teknologi cukup perlu diterapkan karena keterbatasan pengetahuan dan fasilitas. Guru perlu meningkatkan kemampuan pemanfaatan teknologi melalui pelatihan dan pendampingan. (Sasongko, A. D., & Suhartono, S., 2022) menunjukkan guru yang mengikuti pelatihan memiliki kemampuan lebih baik dibanding yang tidak.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa guru paham pemanfaatan teknologi pembelajaran meski masih baru. Semua sepakat teknologi meningkatkan kreativitas guru dan antusiasme siswa. Namun perlu pengawasan bijaksana agar tidak menurunkan kemauan belajar mandiri siswa. guru menyatakan teknologi perlu diterapkan bertahap dengan mempertimbangkan kesiapan sarana dan kompetensi. Pelatihan dan pendampingan bagi guru penting untuk terus meningkatkan kemampuan memanfaatkan teknologi.

### Proses Saat Kegiatan

Pelatihan pembuatan bahan ajar berbasis BookCreator untuk guru MI dilaksanakan dua tahap: (1) pengenalan & praktik langkah dasar BookCreator, dan (2) presentasi & evaluasi hasil pengembangan BookCreator oleh peserta. dimana, peserta saling memberi umpan balik untuk perbaikan produk. Selain itu diadakan diskusi tentang kesulitan dan pengalaman dalam merancang BookCreator guna memperluas wawasan dan memunculkan ide yang lebih fresh.

Kegiatan pelatihan pembuatan Book Creator di KUA Kalidawir dibuka oleh Ibu Nur Kholipah dan diisi dengan sambutan dari Bapak Erawan Abdullah yang menekankan pentingnya pelatihan berkelanjutan untuk meningkatkan kompetensi guru, Bapak Khairul Anam yang berharap kegiatan ini berlanjut dan berkelanjutan, dan Bapak Asrori Mustofa yang meminta agar program madrasah digital lebih diakselerasi di Tulungagung. Setelah sambutan, disampaikan materi oleh Ibu Isatul Hasanah tentang manfaat dan langkah pembuatan Book Creator, dilanjutkan praktik bersama Bapak Ahmad Syaifuddin. Kegiatan ditutup oleh Bapak Ahmad Syaifuddin.

Kegiatan pelatihan pembuatan Book Creator di MIN 14 Blitar dibuka oleh Ibu Venytia Eka Lukitasari dan diisi dengan sambutan dari Bapak Sulaiman Wahyu Nugraha yang menyampaikan ucapan terima kasih atas refreshing pengetahuan untuk guru, dan Bapak Khairul Anam yang menyinggung implementasi Kurikulum Merdeka yang belum maksimal dan berharap Book Creator dapat membantu guru meningkatkan kualitas pembelajaran. Setelah sambutan, disampaikan materi oleh Ibu Isatul Hasanah tentang berbagai jenis media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan guru, difokuskan pada Book Creator mulai dari fitur, cara membuat akun, membuat buku, hingga mempublikasikan buku. Dilanjutkan sesi praktik dipandu Pak Ahmad Syaifuddin.

### Hasil Kegiatan Evaluasi Lanjutan

Program lanjutan pelatihan pembuatan bahan ajar digital berbasis BookCreator ini bertujuan untuk mengevaluasi kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi, meningkatkan kreativitas dan inovasi guru dalam menyusun media pembelajaran yang interaktif, serta meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Dalam pelaksanaannya, program lanjutan ini melakukan evaluasi dan penilaian untuk mengukur sejauh mana peserta mampu memanfaatkan BookCreator dalam membuat bahan ajar digital yang menarik dan efektif.

Setelah pelatihan dasar sebelumnya, program lanjutan ini juga memberikan pendampingan penuh agar guru dapat menuangkan ide dan kreativitasnya dalam mengembangkan materi pembelajaran. Selain itu, diskusi dan tanya jawab dilakukan untuk

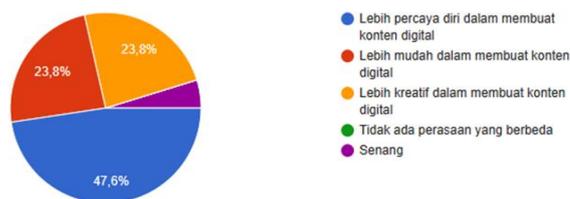
berbagi pengalaman dan pengetahuan dalam memanfaatkan fitur BookCreator. Beberapa guru juga diminta mempresentasikan hasil karya BookCreator mereka, yang kemudian diberikan tanggapan dan saran oleh panitia serta peserta lainnya guna penyempurnaan produk. Dengan demikian, program ini dapat meningkatkan kompetensi guru dalam membuat bahan ajar digital yang inovatif.

Pada 14 November 2023 digelar kegiatan lanjutan pelatihan BookCreator di KUA Kalidawir dengan 60 peserta. Nihayatus Sholihah mempresentasikan karya berjudul "Keragaman Budaya Indonesia". Pak Ahmad memberi masukan tentang ukuran font terlalu kecil dan layout yang kurang rapi. Beliau juga menjelaskan tentang integrasi BookCreator dan Canva yang memudahkan guru membuat desain buku menarik meski tanpa keahlian desain grafis.

Kegiatan lanjutan di MIN 14 Blitar pada 10 November 2023 dihadiri 60 peserta. Bapak Sulaiman mempresentasikan materi Aku Cinta Pancasila dengan pemilihan gambar dan penjelasan yang menarik. Beliau mahir menggunakan Canva untuk mendesain buku tanpa template. Namun ada beberapa hal yang perlu diperbaiki seperti kesesuaian animasi dengan materi, background putih polos terlalu monoton, serta belum adanya link kuis. Dengan penyempurnaan tersebut, karyanya akan lebih menarik dan bermanfaat.

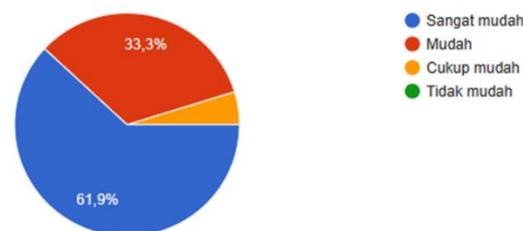
### Kondisi Setelah Kegiatan

Untuk mengetahui kondisi setelah kegiatan pelatihan, kami menyebarkan angket dalam bentuk google form pada sesi evaluasi pasca pelatihan. Melalui angket, para guru menyatakan bahwa pelatihan BookCreator membuat mereka mampu membuat buku digital yang lebih menarik dan interaktif. Fitur template dan kemudahan penambahan konten multimedia di aplikasi ini memudahkan guru menuangkan ide dalam produksi e-book. Dengan demikian, bahan ajar hasil kreasi guru menjadi lebih menarik bagi siswa sehingga materi pelajaran pun lebih mudah dipahami.



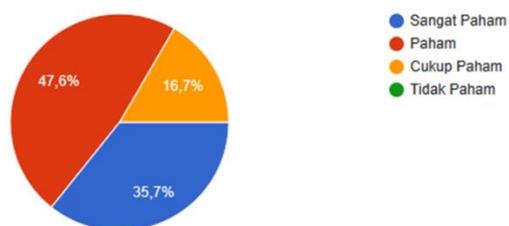
**Grafik 6.** Hal yang dirasakan peserta setelah mengikuti kegiatan pelatihan

Data angket menunjukkan 47,6% peserta merasa lebih percaya diri membuat konten digital karena telah memiliki bekal memadai dari pelatihan. 23,8% merasa lebih mudah memproduksi konten digital setelah mengetahui berbagai teknik dan triknya. 23,6% merasa lebih kreatif dan inovatif dalam mendesain konten digital setelah mendapat inspirasi dan teknik baru. Sisanya 4,17% menyatakan senang mendapat bekal ilmu dan keterampilan baru tentang digitalisasi pembelajaran dari kegiatan pelatihan ini.



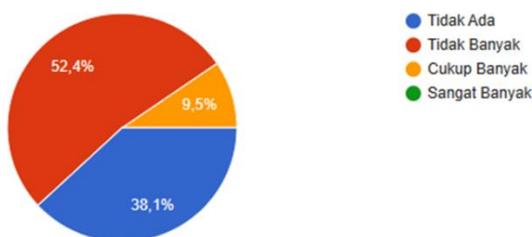
**Grafik 7.** Pendapat peserta mengenai kemudahan dalam penggunaan BookCreator

61,9% peserta menilai Book Creator sangat mudah digunakan berkat antarmuka yang simpel dan fitur lengkap. 33,3% peserta sepakat Book Creator mudah dioperasikan untuk mendesain e-book yang menarik meski untuk pengguna awam sekalipun. Kesimpulannya, 100% peserta merasa Book Creator bukan tool yang sulit dikuasai untuk memproduksi konten pembelajaran digital. Dengan kemudahan penggunaannya, makin terbuka peluang bagi siapa saja termasuk guru pemula untuk menghasilkan konten digital interaktif bermutu, membantu percepatan digitalisasi pendidikan di Indonesia



**Grafik 8.** Tingkat pemahaman peserta dalam menginput media pada BookCreator

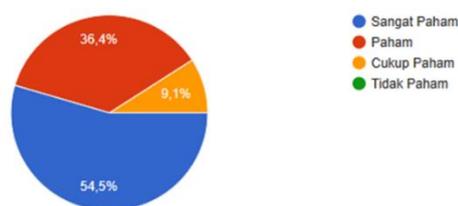
35,7% peserta sangat paham menambahkan konten media ke Book Creator karena prosesnya mudah. 47,6% peserta juga paham dan tidak mengalami kesulitan berarti, cukup memahami hasil praktik pelatihan. 16,7% masih dalam proses pembelajaran fitur tapi cukup paham. Survei menunjukkan antarmuka Book Creator dinilai cukup user friendly dalam hal penambahan konten audio visual. Ini memudahkan guru meramu bahan ajar interaktif dengan beragam konten yang menarik minat dan pemahaman siswa. Meningkatkan kontribusi guru mengembangkan bahan ajar efektif dan lebih dinamis.



**Grafik 9.** Pendapat peserta terkait kekurangan yang ditemukan dalam BookCreator

38,1% peserta menyatakan tidak menemukan kekurangan berarti pada Book Creator yang mengganggu pembelajaran. Book Creator dinilai memudahkan siswa

belajar kapan saja di mana saja karena gratis dan multiplatform. 52,4% peserta masih menemukan beberapa kendala seperti terbatasnya akses mobile dan ukuran konten yang kurang maksimal di ponsel, mengganggu kenyamanan siswa. 9,5% peserta menyatakan masih cukup banyak kekurangan Book Creator terkait sulitnya akses di daerah dengan jaringan buruk. Hal ini perlu dicarikan solusi agar manfaat Book Creator dapat dirasakan merata oleh seluruh pelajar di Indonesia.



**Grafik 10.** Tingkat pemahaman peserta dalam mengedit BookCreator setelah terpublish

Tingkat pemahaman peserta pelatihan Book Creator tentang cara memperbaiki buku digital yang telah dipublikasi cukup tinggi, dengan 54,5% menyatakan sangat paham. Hal ini berkat kualitas pelatihan dari instruktur yang menguasai aplikasi. Sebanyak 36,4% peserta juga merasa paham karena proses edit buku terbit ternyata tidak sesulit perkiraan. Hanya 9,1% yang baru cukup paham namun mampu mengatasinya dengan tutorial.

Hampir seluruh peserta telah menguasai teknik edit konten buku digital terpublikasi. Ini akan memudahkan mereka menyempurnakan e-book secara berkelanjutan. Pelatihan ini dinilai sukses membekali kemampuan kunci para pendidik.



**Gambar 1:** Kegiatan PKM Pendampingan dan Pelatihan Pengembangan Buku Ajar Digital Berbasis Bookcreator bagi Guru Madrasah Ibtidaiyah

## SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan dan pendampingan pengembangan buku ajar digital dengan BookCreator telah dilaksanakan bagi guru MI di Tulungagung dan Blitar. Tujuannya untuk membekali keterampilan membuat buku digital interaktif guna meningkatkan minat belajar siswa. Sebelumnya, survei menunjukkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran masih tergolong baru bagi banyak guru. Oleh karena itu, pelatihan sangat dibutuhkan agar para guru dapat menerapkan pembelajaran digital. Pascapelatihan, guru-guru lebih melek teknologi dan memahami fitur BookCreator untuk merancang bahan ajar digital interaktif bagi siswa secara efisien. Dengan bekal keterampilan baru ini, guru bersemangat menerapkannya untuk memberdayakan potensi aplikasi dalam menghasilkan konten pembelajaran mutakhir.

Berdasarkan kesimpulan bahwa pelatihan BookCreator untuk guru MI di Tulungagung dan Blitar telah berhasil meningkatkan kemampuan memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran, ada beberapa saran yang dapat diberikan: Pertama, perlu adanya pendampingan dan monitoring penerapan BookCreator di kelas untuk memastikan penggunaan yang optimal dalam menghasilkan konten digital berkualitas. Kedua, dibutuhkan forum berkala antar guru untuk bertukar pengalaman dan evaluasi terkait BookCreator dan kendala yang dihadapi. Ketiga, pelatihan lanjutan konten digital interaktif lain juga penting untuk meningkatkan kompetensi guru dalam teknologi pembelajaran digital. Keempat, diperlukan dukungan aktif dinas pendidikan dan kepala sekolah agar dampak pelatihan bagi kualitas pendidikan bisa maksimal.

## DAFTAR RUJUKAN

- Aditya Nugroho Rafif (2021)., Pengaruh Penggunaan Brainly Terhadap Hasil Belajar Siswa, *jurnal epistema* Vol. 2 No.02.
- Adlin, SE., MM. (2019) Analisis Kemampuan Guru Dalam Memanfaatkan Media Bebas Komputasi Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Imaginasi*. Volume 3, No 2, Jul-Des 2019
- Ayu Dyah, dkk. (2022). Pengembangan E-book menggunakan Aplikasi BookCreator berbasis QR Code pada Materi Ajar Siswa Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas Vol.3 No.1 November 2022*.
- Fitrah Zakiyatul. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi BookCreator Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di kelas IV SDN 12 Air Sikambing Kabupaten Pesisir Selatan*. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.
- Ghufroon Syamsul dkk, 2023. Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Prototipe E-Modul Interaktif melalui Book Creator bagi Guru SD di Lembaga Pendidikan Maarif NU Kota Surabaya. *Journal Of Dedicator Community* Vol 7 No 2.
- Ilato, R., Ahmad, N., & Payu, B. R. (2019). Pengaruh pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran terhadap minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Sains dan Teknologi*, 5(1).
- Kementerian Pendidikan Nasional. 2018. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Depdiknas.
- Mukarromah, A. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, Vol. 1, No. 1, Februari 2022
- Nuraeni dkk, (2022). Pelatihan Aplikasi BookCreator Sebagai Wadah Membuat Materi Pembelajaran di SMA 03 Maros Sulawesi Selatan. Penghulu Abadi, *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 3 No. 1.
- Nurdiyana, dkk.,(2016). *Panduan Pelatihan Dasar (Asset Based Community-driven Development)*, Makassar: Nur Khairunnisa
- Riwu, Laksana, Dhiu (2018). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Bermuatan Multimedia Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Iv Di Kabupaten Ngada. *Journal of Education Technology*. Vol. 2 (2)

Sharon E Smaldino, et al. (2012). *Instructional Technology and Media for Learning*. Jakarta: Kencana.

Suhartono, S. Sasongko, A. D., (2022). Pengaruh pelatihan dan pendampingan terhadap kemampuan guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 11(1), 1-10.

Sukardi. (2012) *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wihartanti, (2022). Peningkatan Partisipasi Aktif Siswa Dalam Pembelajaran Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 23(1).

Winanda Amilia. (2022). Peran Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. Volume 6, Nomor 1, Juli 2022