

Pemanfaatan *Book Creator* dalam Pembuatan *E-book based Project* pada Guru

Ika Zutiasari*, Wening Patmi Rahayu, Dede Rusmana, Fitrotul Isnaini

Departemen Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Malang

e-mail: *ika.zutiasari.fe@um.ac.id

Abstrak

Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memanfaatkan *Book Creator* sebagai alat yang efektif dalam pembuatan *e-book* berbasis proyek oleh para guru. *Book Creator* merupakan platform yang memungkinkan pengguna untuk membuat *e-book* interaktif dengan mudah tanpa perlu keterampilan teknis yang tinggi. Para penulis artikel menyoroti keunggulan *Book Creator* dalam memberikan guru kemampuan untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan dapat diakses secara digital. Dalam konteks proyek berbasis *e-book*, artikel ini menekankan bagaimana *Book Creator* dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas guru dalam menyajikan materi pelajaran. Guru dapat menyisipkan teks, gambar, audio, dan video ke dalam *e-book*, menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis dan berinteraksi bagi siswa. Selain itu, *Book Creator* juga memungkinkan kolaborasi antara guru dan siswa dalam pembuatan *e-book*, memperkaya proses pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Malang. Metode pelaksanaan dalam kegiatan ini diawali dengan melakukan persiapan, pelaksanaan dan diakhiri dengan melakukan evaluasi program. Para peserta mengikuti dengan antusiasme yang tinggi sehingga kegiatan dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Harapannya melalui kegiatan ini, media yang dihasilkan dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual sesuai tuntutan pembelajaran abad 21.

Kata kunci— *book creator, E-book based project, media pembelajaran*

Abstract

This community service program aims to utilize *Book Creator* as an effective tool in making project-based *e-books* by teachers. *Book Creator* is a platform that allows users to easily create interactive *e-books* without the need for high technical skills. The authors of the article highlight the excellence of *Book Creator* in giving teachers the ability to create engaging and digitally accessible learning materials. In the context of *e-book-based projects*, this article emphasizes how *Book Creator* can be used to increase teachers' creativity in presenting subject matter. Teachers can insert text, images, audio, and video into *e-books*, creating a more dynamic and interactive learning experience for students. In addition, *Book Creator* also allows collaboration between teachers and students in creating *e-books*, enriching the learning process. This activity was carried out at SMK Negeri 1 Malang. The implementation method in this activity begins with preparation, implementation and ends with evaluating the program. The participants followed with high enthusiasm so that the activity could be carried out properly and smoothly. It is hoped that through this activity, the media produced can become interactive and contextual learning media according to the demands of 21st century learning.

Keywords— *book creator, E-book based project, learning media*

1. PENDAHULUAN

Dalam era digital yang terus berkembang, teknologi informasi telah menjadi bagian integral dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk dunia pendidikan (Lubis & Nasution,

2023). Pendidik modern dihadapkan pada tuntutan untuk terus berinovasi dalam proses pengajaran dan pembelajaran, sehingga dapat mengikuti perkembangan zaman serta memenuhi kebutuhan

siswa yang semakin beragam. Salah satu inovasi yang kini semakin populer di kalangan guru adalah penggunaan teknologi dalam pembuatan *E-book based project*. *E-book based project* merupakan suatu metode pembelajaran yang memanfaatkan buku elektronik (e-book) sebagai media utama (Sutrisno et al., 2013). E-book ini tidak hanya berisi teks, tetapi juga dapat mencakup berbagai elemen multimedia seperti gambar, audio, dan video. Hal ini memungkinkan guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

Dalam rangka mendukung pembuatan *E-book based project*, *Book Creator* menjadi salah satu platform yang sangat relevan. *Book Creator* adalah alat sederhana namun kuat yang memungkinkan pengguna untuk membuat e-book dengan mudah tanpa memerlukan keahlian teknis yang tinggi (Munawwarah et al., 2023). Platform ini menawarkan berbagai fitur seperti penambahan teks, gambar, suara, dan video, sehingga guru dapat dengan kreatif menggabungkan berbagai elemen untuk menciptakan e-book yang menarik dan informatif. *Book Creator* sebagai bahan ajar juga dinilai mudah untuk dibagikan dan diakses oleh peserta didik melalui internet (Puspitasari et al., 2020). Pemanfaatan *Book Creator* dalam pembuatan *E-book based project* oleh guru tidak hanya memungkinkan personalisasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa, tetapi juga meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar (Barella et al., 2022). Selain itu, e-book yang dihasilkan dapat menjadi sumber belajar yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja, memungkinkan fleksibilitas dalam pembelajaran. Dengan adanya *Book Creator* ini dapat membantu menjawab tantangan zaman dengan menyempurnakan kelemahan pada sistem pembelajaran bersifat konvensional di mana ruang dan waktunya masih terbatas (Tuminah et al., 2022).

Dengan melihat potensi positif ini, artikel ini akan membahas secara lebih mendalam tentang pemanfaatan *Book Creator* dalam pembuatan *E-book based project* pada guru. Dengan demikian, diharapkan dapat memberikan wawasan dan inspirasi bagi para pendidik untuk terus mengintegrasikan teknologi dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital ini. Dengan adanya *Book Creator* ini dapat meningkatkan interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan materi mudah dipahami oleh siswa (Aprillianti & Wiratsiwi, 2021). Dengan belajar menggunakan media pembelajaran *Book Creator*, guru dapat menyajikan materi sesuai dengan kreativitas masing-masing guru (Lailiyah & Arsana, 2023). Penggunaan *Book Creator* dalam konteks

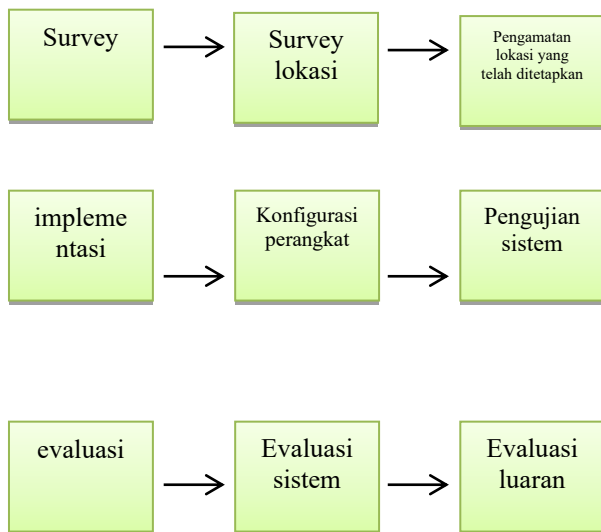
pembuatan *E-book based project* juga dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam membangun keterampilan 21st century bagi siswa. Proses kreatif dan kolaboratif yang terlibat dalam penggunaan platform ini membantu mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, dan berkreasi. Melalui *Book Creator*, guru dapat mengajak siswa untuk berperan aktif dalam merancang konten e-book, mulai dari pemilihan gambar, penulisan teks, hingga pengaturan tata letak. Dengan demikian, siswa tidak hanya menjadi konsumen informasi, tetapi juga produsen dan penyusun pengetahuan. Hal ini merangsang kemampuan siswa untuk berpikir kreatif, mengembangkan ide-ide baru, dan mengasah keterampilan desain mereka.

Selain itu, *Book Creator* juga membuka pintu bagi kolaborasi antarsiswa dalam pembuatan proyek bersama. Siswa dapat bekerja sama untuk membuat e-book yang mencerminkan pemahaman kolektif mereka terhadap suatu topik. Proses kolaboratif ini tidak hanya memperkaya konten e-book, tetapi juga membangun keterampilan sosial dan interpersonal siswa, seperti kemampuan berdiskusi, bernegosiasi, dan berbagi tanggung jawab. Pentingnya literasi digital juga menjadi fokus dalam penggunaan *Book Creator*. Guru dapat mengarahkan siswa untuk memahami etika digital, hak cipta, dan keterampilan literasi media melalui proses pembuatan e-book. Ini akan membantu siswa menjadi pengguna teknologi yang cerdas, bertanggung jawab, dan dapat berkontribusi secara positif dalam lingkungan digital. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Pausa & Zainil (2023) bahwa pemanfaatan media pembelajaran *Book Creator* dinilai efektif untuk meningkatkan partisipasi dan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut program pengabdian kepada masyarakat ini perlu untuk dilaksanakan dengan harapan media yang dihasilkan dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual sesuai tuntutan pembelajaran abad 21.

2. METODE

Lokasi pelaksanaan kegiatan pengabdian ini berada di SMK Negeri 1 Malang pada tanggal 11 Juli 2024. Peserta kegiatan pengabdian ini adalah seluruh jajarannya guru dari beberapa program keahlian di SMK Negeri 1 Malang. Kegiatan yang diselenggarakan berjalan dengan cukup lancar dan kondusif disebabkan keantusiasannya dan interaksi yang baik antara peserta dengan pemateri. Adapun pelaksanaan kegiatan pemanfaatan *Book Creator* dalam

pembuatan *E-book based project* ini meliputi beberapa tahapan sebagai berikut:



Gambar 1. Metode Pelaksanaan

Observasi dan Persiapan

Tahapan sebelum kegiatan dilaksanakan adalah tim pengabdian melakukan observasi terlebih dahulu guna mengetahui kondisi dan mengamati permasalahan yang terjadi di lapangan. Selain itu, tim pengabdian juga melakukan sosialisasi dan diskusi bersama petugas yang bertanggung jawab atas pelaksanaan kegiatan pengabdian supaya dapat terselenggarakan sesuai dengan apa yang direncanakan. Kemudian, tim pengabdian melakukan penyusunan materi yang akan disampaikan saat kegiatan workshop pemanfaatan *Book Creator* dalam pembuatan *E-book based project*.

Workshop Pengenalan *Book Creator* dalam Pembuatan *E-book based Project*

Pada tahap ini, tim pengabdian menyampaikan materi mengenai pentingnya memanfaatkan teknologi dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif. Salah satu pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang atraktif adalah dengan menggunakan *book creator*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Widyasmi et al., (2021) menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berupa *Book Creator* mendapat respon yang sangat positif, sehingga dapat dianggap layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Ini disebabkan *Book Creator* adalah buku digital yang dapat digunakan oleh guru dan siswa, terdiri dari empat komponen: membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Hal ini yang membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah. Selain itu, tim pengabdian juga menyampaikan terkait

bagaimana cara dan langkah-langkah untuk membuat *E-book based project* untuk mampu menunjang kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan *E-book based Project*

Peserta kegiatan pengabdian membuat *E-book based project* dengan mempraktikkan materi workshop yang telah disampaikan oleh pemateri sebelumnya. Kegiatan praktik pembuatan *E-book based project* ini didampingi oleh tim pengabdian untuk membantu kesulitan yang dihadapi oleh peserta.

Evaluasi dan Refleksi

Tahapan yang terakhir adalah melakukan evaluasi guna mendapatkan umpan balik (feedback). Selain itu, evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan pelaksanaan kegiatan pengabdian dari aspek motivasi, produk media yang dihasilkan, dan waktu yang digunakan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tim pengabdian melakukan persiapan berupa observasi dan melakukan beberapa kunjungan ke lokasi pelaksanaan pengabdian, yakni di SMK Negeri 1 Malang. Tim pengabdian juga mengamati terkait proses pembelajaran dan penggunaan jenis media oleh guru. Selain itu, tim pengabdian juga menggali informasi bentuk permasalahan yang dialami oleh sekolah dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh tim pengabdian ditemukan bahwa guru membutuhkan sebuah platform yang diharapkan dapat membantu penyusunan media dan bahan ajar secara inovatif, menarik, serta interaktif. Diharapkan adanya pengenalan mengenai adanya platform yang dapat mempermudah guru dalam menyusun perangkat pembelajaran yang kemudian akan diimplementasikan pada saat kegiatan belajar mengajar di kelas. Hal ini membuat tim pengabdian ingin menyelenggarakan kegiatan pengabdian berupa pemanfaatan *Book Creator* dalam pembuatan *E-book based project* pada guru guna dapat mempermudah guru untuk mewadahi pembuatan media pembelajaran dengan keterampilan teknis yang cukup.

Kegiatan pelatihan yang diselenggarakan merupakan wujud dari program pengabdian kepada masyarakat oleh dosen Departemen Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Malang. Pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan di Aula SMK Negeri 1 Malang yang bertempat di Jl.

Sonokembang, Bandungrejosari, Kec. Sukun, Kota Malang, Jawa Timur 65148. Peserta kegiatan ini merupakan seluruh jajaran guru dari berbagai program keahlian yang ada di SMK Negeri 1 Malang yang berjumlah sekitar 103 guru. Terselenggaranya kegiatan pengabdian ini mendapatkan sambutan hangat dan antusiasme yang tinggi oleh pihak SMK Negeri 1 Malang.



Gambar 2. Perkenalan tim pengabdian

Kegiatan awal dilaksanakan dengan penyampaian materi terkait pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, pengenalan book creator, serta cara dan langkah-langkah membuat *E-book based project*. Dalam pengenalan *Book Creator* ini sebagai bekal dan tambahan informasi kepada peserta sebelum melaksanakan praktik pembuatan. Kemudian, kegiatan dilanjutkan dengan praktik pembuatan *E-book based project* dengan didampingi oleh pemateri dan tim pengabdian.



Gambar 3. Penyampaian materi pengenalan book creator

Selanjutnya pada kegiatan praktik pembuatan *E-book based project*, guru diminta membentuk sebuah kelompok dari campuran antar bidang mata pelajaran untuk membuat sebuah produk berupa e-

book yang berisi kolaborasi materi ajar antar bidang mata pelajaran yang nantinya akan dituangkan dalam *E-book based project*. Setiap guru mempraktikkan langkah-langkah pembuatan e-book dengan didampingi secara langsung oleh tim pengabdian. Hasil dari praktik pembuatan ini berupa *E-book based project* yang memuat kolaborasi materi ajar antar bidang mata pelajaran berdasarkan kreativitas dan keterampilan.



Gambar 4. Pelaksanaan praktik pembuatan *E-book based project*

Beberapa fitur dapat dimanfaatkan oleh peserta, mulai dari tema, jenis dan ukuran huruf, warna halaman, tautan, video, rekaman suara, dan lain sebagainya. Melalui berbagai fitur yang disediakan, peserta dapat menyusun perangkat pembelajaran dengan lebih menarik dan interaktif tanpa adanya keterampilan yang tinggi. E-book ini dapat diakses dengan mudah dan gratis. Dalam proses pembuatannya cukup sederhana sehingga guru dapat mempelajari dan membuatnya tanpa perlu melakukan koding pada umumnya. Produk yang dihasilkan juga dapat diakses secara fleksibel di mana saja dan kapan saja, baik oleh murid maupun guru.

Seluruh peserta melaksanakan kegiatan dari awal hingga akhir dengan penuh antusias karena merasa platform ini sangat membantu dalam penyusunan perangkat pembelajaran bagi guru. Selama kegiatan berlangsung dilakukan sesi diskusi dan tanya jawab terkait pengaplikasian e-book. Beberapa peserta yang mengalami kesulitan dapat meminta bantuan secara langsung kepada tim pengabdian sehingga kegiatan berjalan dengan lancar. Dengan diselenggarakan kegiatan ini diharapkan mampu menambah wawasan peserta mengenai pemanfaatan *Book Creator* sehingga dapat diimplementasikan saat proses pembelajaran kepada peserta didik.

4. SIMPULAN

Keseluruhan guru dari berbagai program keahlian di SMK Negeri 1 Malang mampu mengimplementasikan pemanfaatan *Book Creator* dalam pembuatan *E-book based project*. Dalam media yang dihasilkan dapat menampilkan materi pembelajaran sesuai dengan bidang masing-masing berbasis teknologi yang bersifat interaktif. Dengan adanya *E-book based project* ini dapat meningkatkan kualitas isi, masukan, proses, dan hasil pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Selain itu, dapat melatih guru berfikir kreatif dan inovatif dengan menyesuaikan perkembangan teknologi, meningkatkan pemahaman guru dan calon guru tentang konsep dan penerapan kurikulum, serta meningkatkan kemandirian diri dan daya tanggap peserta didik dengan media pembelajaran yang ada.

DAFTAR RUJUKAN

- Aprillianti, P., & Wiratsiwi, W. (2021). Pengembangan E-Book Dengan Aplikasi *Book Creator* Pada. 6(1), 80–88. <http://prosiding.unirow.ac.id/index.php/SNa sPPM>
- Barella, Y., Rustiyarso, R., Bahari, Y., Zakso, A., Supriyadi, S., & Al Hidayah, R. (2022). Sosialisasi pemanfaatan *e-Book Creator* berbasis internet pada guru SMA Negeri 2 Sambas. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 488–497. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v5i3.3181>
- Lailiyah, L., & Arsana, I. W. (2023). The Development of e-Module Learning Media with *Book Creator* for High School's PPKN Subject. *EDUCATIO: Journal Of Education*, 8(2), 231–248. <http://www.ejournal.staimnglawak.ac.id/index.php/educatio/article/view/1261>
- Lubis, N. S., & Nasution, M. I. P. (2023). Perkembangan Teknologi Informasi Dan Dampaknya Pada Masyarakat. *Jurnal Multidisiplin Saintek*, 1(12), 21–30.
- Munawwarah, Eka Putri, S., Magfirah Ilyas, N., Side, S., & Zubair, S. (2023). *Book Creator* Sebagai Aplikasi dalam Menyusun Media Pembelajaran Interaktif bagi Calon Guru Profesional. *INOVASI: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 8–12. <https://bookcreator.com/>
- Pausa, R., & Zainil, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Book Creator* Pada Materi Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar. *Journal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(1), 2250–2253.
- Puspitasari, V., Rufi'i, & Walujo, D. A. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Model Diferensiasi Menggunakan *Book Creator* untuk Pembelajaran BIPA di Kelas yang Memiliki Kemampuan Beragam. *Jurnal Education and Development Institut*, 8(4), 310–319.
- Sutrisno, S., Murtiono, E. S., & Tamrin, A. G. (2013). Alternatif Model Penggunaan Buku Sekolah Elektronik (Bse) Berbasis Project Based Learning Sebagai Salah Satu Sumber Belajar Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Dan Kejuruan*, 6(2), 117–124. <https://doi.org/10.20961/jiptek.v6i2.12620>
- Tuminah, Fadjar Kurniawan, D., & Faridha, N. (2022). The Effect of Storytelling Through *Book Creator* to Improve Students' Reading Comprehension. *Edulitics Journal*, 7(2), 101–107.
- Widyasmi, A. R., Nurrahman, A. H., Pratiwi, E. L., Hidayati, K., & Cahyani, V. P. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring IPA SMP Menggunakan Bookcreator dan Evaluasi Educandy mengenai Materi Suhu dan Kalor. *Proceeding of Integrative Science Education Seminar*, 1(24), 33–41. <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/pisces/article/view/159>