

Sosialisasi Penggunaan Book Creator sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SDN 04 Kota Sorong

Andi Maryam^{1*}, Rizky Ekawaty Ahmad², Irfandi Idris³, Nurhikma⁴, Ainun Mardiah⁵, Supriadi⁶, Sulkipli M⁷, Jenro P. Sijabat⁸, Faisal Eka Mahendra⁹, Al Mar Atu Soleha¹⁰

^{1,2,3,5,7} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sorong

⁴Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sorong

⁶Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sorong

Abstrak

Kegiatan "Sosialisasi Penggunaan Book Creator Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SDN 04 Kota Sorong" bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital berbasis teknologi yang inovatif serta memberikan wawasan tentang pemanfaatannya sebagai alat promosi sekolah. Book Creator, sebagai aplikasi yang memungkinkan pembuatan buku digital interaktif, menjadi solusi untuk mengatasi keterbatasan metode pembelajaran konvensional dan mendukung pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar. Metode kegiatan ini melibatkan tahapan-tahapan sistematis, meliputi pengenalan konsep, demonstrasi, praktik langsung, kolaborasi kelompok, serta sesi presentasi dan refleksi. Pada tahap pengenalan, peserta mendapatkan pemahaman teoritis tentang fitur-fitur Book Creator dan manfaatnya dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa guru-guru SDN 04 Kota Sorong mengalami peningkatan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran. Media yang dihasilkan mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan menyenangkan, sehingga berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Selain itu, guru menyadari bahwa Book Creator dapat dimanfaatkan sebagai alat promosi sekolah melalui pembuatan buku digital yang berisi profil sekolah, kegiatan ekstrakurikuler, prestasi siswa, serta inovasi pembelajaran yang diterapkan. Kegiatan ini berhasil membuka wawasan guru akan pentingnya integrasi teknologi dalam dunia pendidikan serta potensi besar media digital dalam mendukung citra positif sekolah. Dengan adanya sosialisasi ini, guru-guru di SDN 04 Kota Sorong berkomitmen untuk mengimplementasikan penggunaan Book Creator secara berkelanjutan dalam proses belajar mengajar dan pengembangan konten promosi sekolah. Keberhasilan ini diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam mendorong transformasi pendidikan menuju era digital yang lebih kreatif, inovatif, dan berdaya saing tinggi.

Kata kunci: Book Creator, E-Book, Media Pembelajaran, Pembelajaran Interaktif

Abstract

The "Socialization of Using Book Creator as Interactive Learning Media at SDN 04 Kota Sorong" aims to enhance teachers' skills in developing innovative, technology-based learning media and leveraging it as a tool for school promotion. Book Creator facilitates the creation of interactive digital books, overcoming traditional teaching limitations and supporting technology-based education in elementary schools. The activity includes concept introduction, demonstrations, hands-on practice, group collaboration, and reflection. Teachers gained theoretical and practical knowledge of Book Creator's features and its application in creating engaging learning media. The results show improved teacher competence in utilizing digital tools, fostering interactive and enjoyable learning, and boosting students' motivation. Additionally, teachers identified Book Creator's potential for school promotion, such as creating digital books showcasing school profiles, extracurricular activities, and student achievements. This activity highlights the importance of integrating technology in education and encourages teachers to adopt digital tools sustainably, marking a step toward a more innovative and competitive digital education era.

Keywords: Book Creator, E-Book, Learning Media, Interactive Learning

1. PENDAHULUAN

Dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman, guru perlu memiliki sikap yang kreatif dan inovatif. Sektor pendidikan merupakan sektor yang terkena oleh dampak perkembangan teknologi digital, yaitu pengintegrasian teknologi ke dalam kegiatan Pendidikan[1]. Seluruh proses pembelajaran saat ini dituntut untuk memanfaatkan teknologi seperti dalam pembuatan bahan ajar, pembuatan bahan ajar yang berkualitas dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih baik[2] Pada abad ke 21 ini dengan teknologi yang semakin canggih kita dituntut untuk menerapkan kurikulum yang relevan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi[3] Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar di berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Teknologi tidak hanya memengaruhi cara individu mengakses informasi, tetapi juga memberikan peluang untuk menciptakan metode pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan menyenangkan. Faktanya, selama ini proses pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang menempatkan guru sebagai sumber informasi utama yang berperan dominan dalam proses pembelajaran[4].

Salah satu aplikasi secara elektronik dapat menunjang pembuatan dan penggunaan e-book. Penggunaan e-book merupakan satu inovasi pemakaian teknologi dalam penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan, malas dan dapat mendapatkan materi pembelajaran dengan mudah dan tepat[5]. Dalam konteks pendidikan, teknologi berperan penting untuk mendukung proses pembelajaran yang interaktif, khususnya dalam membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih visual dan kontekstual. Namun, pemanfaatan teknologi di dunia pendidikan, terutama di tingkat sekolah dasar, masih menghadapi berbagai kendala, seperti kurangnya pemahaman guru terhadap teknologi pendidikan dan minimnya pelatihan untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi secara optimal.

Sejalan dengan hal tersebut, guru memiliki peran strategis dalam menciptakan suasana belajar yang menarik bagi siswa. Salah satu tantangan terbesar yang dihadapi guru adalah bagaimana membuat pembelajaran tetap relevan dan menarik di era digital, terutama bagi siswa generasi Z dan Alfa yang tumbuh dengan akses luas terhadap teknologi. Di sisi lain, kurangnya media pembelajaran yang inovatif sering kali menyebabkan pembelajaran menjadi monoton, sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar secara aktif. SDN 04 Kota Sorong, seperti banyak sekolah lainnya, menyadari pentingnya peningkatan kualitas pembelajaran melalui integrasi teknologi. Namun, sebagian besar guru masih belum terbiasa menggunakan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran. Hal ini mendorong perlunya upaya yang sistematis untuk memberikan pelatihan dan sosialisasi kepada guru mengenai penggunaan teknologi pendidikan. Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah aplikasi *Book Creator*. *Book Creator* merupakan aplikasi yang memungkinkan guru membuat buku digital yang interaktif, dengan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, dan video. Aplikasi ini memberikan fleksibilitas kepada guru untuk menyusun materi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, serta membantu siswa memahami materi melalui pendekatan yang kreatif dan interaktif.

Melalui kegiatan sosialisasi ini, guru-guru di SDN 04 Kota Sorong dibekali keterampilan untuk memanfaatkan *Book Creator* sebagai media pembelajaran interaktif. Program ini dirancang untuk membantu guru menciptakan bahan ajar yang menarik, relevan, dan mudah digunakan. Selain itu, pelatihan ini juga bertujuan untuk meningkatkan literasi digital guru sebagai langkah adaptif terhadap perkembangan teknologi dalam pendidikan. Artikel ini bertujuan untuk menguraikan pelaksanaan kegiatan sosialisasi penggunaan *Book Creator* di SDN 04 Kota Sorong, mengidentifikasi tantangan yang dihadapi selama proses pelatihan, serta menganalisis dampaknya terhadap peningkatan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Dengan adanya kegiatan ini, diharapkan guru dapat lebih percaya diri dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif, menarik, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21. Selain itu, siswa juga diharapkan

dapat menikmati pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermanfaat, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka.

2. METODE

Kegiatan "Sosialisasi Penggunaan Book Creator Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SDN 04 Kota Sorong" dirancang secara komprehensif dengan penekanan pada sesi praktik langsung agar peserta, yaitu guru-guru SDN 04 Kota Sorong, dapat memahami dan menerapkan penggunaan Book Creator dalam pembelajaran. Acara diawali dengan pembukaan pada pukul 08.00 WIT yang mencakup sambutan dari Kepala Sekolah SDN 04 Kota Sorong dan pemateri. Sambutan ini bertujuan untuk menekankan pentingnya inovasi dalam media pembelajaran serta memperkenalkan Book Creator sebagai salah satu solusi kreatif. Setelah itu, pemateri memberikan pengenalan singkat tentang aplikasi Book Creator mulai dari fitur-fitur utama, manfaatnya dalam menunjang pembelajaran, serta contoh-contoh media interaktif yang telah dikembangkan menggunakan aplikasi tersebut. Sesi pengenalan ini disampaikan melalui presentasi singkat dan demonstrasi langsung, sehingga peserta memiliki gambaran awal sebelum masuk ke sesi praktik.

Memasuki sesi inti pada pukul 09.00 WIT, peserta diajak untuk langsung praktik membuat media pembelajaran menggunakan Book Creator dengan pendampingan intensif dari pemateri. Langkah pertama yang dilakukan adalah mengajarkan cara membuka dan mengakses aplikasi Book Creator melalui perangkat yang telah disediakan, baik laptop maupun tablet. Pemateri kemudian membimbing peserta untuk membuat konten dasar, seperti menambahkan teks, gambar, dan video ke dalam media yang dibuat. Peserta diberi waktu untuk mengeksplorasi berbagai fitur yang ada, seperti memilih template, mengatur layout halaman, serta menyisipkan elemen-elemen interaktif seperti audio dan link navigasi. Pada tahap ini, setiap peserta akan diberikan tugas sederhana, misalnya membuat satu halaman media interaktif bertema materi pelajaran yang diajarkan di kelas mereka. Selama sesi praktik, pemateri bersama asisten fasilitator berkeliling untuk membantu peserta yang mengalami kesulitan teknis atau konsep dalam pembuatan media.

Setelah sesi praktik mandiri berlangsung selama 2 jam, kegiatan dilanjutkan dengan pendalaman praktik kelompok. Peserta dibagi menjadi kelompok kecil dan diminta untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih komprehensif dengan menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, dan video. Setiap kelompok akan bekerja sama untuk membuat minimal 3 halaman interaktif yang sesuai dengan kurikulum yang mereka ajarkan, seperti tema bahasa Indonesia, matematika, atau IPA. Dalam sesi ini, peserta dapat berdiskusi dan saling bertukar ide untuk menciptakan media yang kreatif dan relevan. Narasumber tetap mendampingi setiap kelompok, memberikan arahan serta solusi atas kendala yang dihadapi. Melalui praktik ini, peserta tidak hanya belajar secara individual tetapi juga merasakan dinamika kolaborasi dalam pengembangan media. Pada pukul 12.00 WIT, setelah sesi praktik selesai, setiap kelompok diberi kesempatan untuk mempresentasikan hasil karya mereka di depan peserta lain. Masing-masing kelompok akan memaparkan media yang telah dibuat, menjelaskan fitur-fitur yang digunakan, serta cara penerapannya dalam proses pembelajaran di kelas. Pemateri kemudian memberikan masukan konstruktif dan apresiasi atas upaya peserta, sekaligus memberikan tips untuk meningkatkan kualitas media yang telah dibuat. Sesi ini juga menjadi ajang bagi peserta untuk belajar dari hasil karya kelompok lain, memperkaya wawasan mereka tentang variasi penggunaan Book Creator.

Sebagai penutup, pada pukul 13.00 WIT, kegiatan diakhiri dengan sesi refleksi dan rencana implementasi. Peserta diajak untuk merencanakan bagaimana mereka akan menerapkan media pembelajaran yang telah dibuat dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Pemateri memberikan panduan tentang strategi penerapan yang efektif dan berkelanjutan serta tips untuk mengembangkan konten lebih lanjut di masa depan. Kegiatan ini ditutup dengan sesi foto bersama dan pemberian sertifikat partisipasi kepada seluruh peserta. Dengan adanya praktik langsung yang mendalam ini, diharapkan guru-guru di SDN 04 Kota Sorong dapat menguasai penggunaan

Book Creator dan memanfaatkannya secara optimal untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan menarik bagi siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kegiatan Sosialisasi Penggunaan Book Creator Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SDN 04 Kota Sorong memberikan dampak yang signifikan dan langsung dirasakan oleh para guru yang berpartisipasi. Melalui serangkaian sesi, mulai dari pengenalan hingga praktik langsung, guru-guru berhasil memahami tidak hanya dasar-dasar penggunaan Book Creator, tetapi juga potensi besar aplikasi ini sebagai media pembelajaran interaktif dan alat promosi sekolah. Pada sesi pengenalan, peserta mendapatkan gambaran lengkap tentang bagaimana teknologi ini dapat membantu menciptakan materi ajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Fitur-fitur seperti integrasi teks, gambar, audio, video, dan link navigasi membuat media pembelajaran yang dihasilkan lebih kaya dan mendukung berbagai gaya belajar siswa.

Ketika masuk ke sesi praktik langsung, para guru mendapatkan kesempatan untuk mengeksplorasi aplikasi ini lebih dalam. Mereka langsung mencoba membuat konten pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran yang mereka ajarkan, seperti Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, dan IPS. Guru-guru merancang halaman interaktif yang tidak hanya berisi materi teks tetapi juga ditambahkan gambar pendukung, video pembelajaran, dan rekaman audio untuk menjelaskan konsep lebih mendalam. Salah satu hasil praktik yang menonjol adalah pembuatan buku interaktif tematik yang menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga lebih kontekstual dan mudah dipahami. Beberapa guru bahkan mencoba merancang media yang berfokus pada penguatan karakter siswa dan pengenalan budaya lokal melalui cerita bergambar interaktif.

Salah satu dampak yang paling dirasakan oleh peserta adalah bagaimana Book Creator dapat membantu mereka menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan inovatif, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru yang selama ini bergantung pada buku cetak tradisional atau metode ceramah merasa bahwa penggunaan media interaktif ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan. Para guru juga mengakui bahwa media pembelajaran berbasis Book Creator dapat diakses dengan mudah oleh siswa di rumah melalui perangkat digital, sehingga mendukung pembelajaran blended learning dan kegiatan belajar mandiri.

Selain manfaat sebagai media pembelajaran, para guru menyadari bahwa Book Creator juga memiliki potensi besar sebagai media promosi sekolah. Melalui sesi diskusi dan refleksi, muncul ide-ide kreatif dari para peserta untuk memanfaatkan aplikasi ini dalam menyusun buku profil sekolah, portofolio kegiatan siswa, dan dokumentasi prestasi sekolah dalam format yang menarik dan interaktif. Dengan fitur-fitur multimedia di Book Creator, guru-guru berencana membuat konten yang menampilkan keunggulan SDN 04 Kota Sorong, seperti kegiatan ekstrakurikuler, pencapaian akademik, serta inovasi-inovasi pembelajaran yang telah diterapkan di sekolah. Konten-konten tersebut nantinya dapat dibagikan dalam format digital kepada orang tua siswa, calon siswa, atau pihak eksternal sebagai bentuk promosi sekolah yang lebih modern dan efektif.

Dampak lain yang dirasakan langsung oleh guru adalah peningkatan keterampilan mereka dalam pemanfaatan teknologi dalam pendidikan. Sebagian besar guru merasa lebih percaya diri untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital, yang sebelumnya dirasa sulit karena keterbatasan pengetahuan dan keterampilan teknologi. Dengan adanya sosialisasi ini, guru-guru SDN 04 Kota Sorong mendapatkan pemahaman baru bahwa teknologi seperti Book Creator bukan hanya membantu proses belajar mengajar di kelas, tetapi juga dapat digunakan untuk memperkenalkan sekolah ke masyarakat luas dengan cara yang menarik dan inovatif.

Di akhir kegiatan, setiap kelompok berhasil mempresentasikan hasil media pembelajaran yang mereka buat, diikuti dengan sesi umpan balik dari pemateri. Para guru menunjukkan komitmen kuat untuk mengimplementasikan Book Creator dalam proses pembelajaran sehari-

hari dan merancang proyek bersama untuk mendukung promosi sekolah. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran yang inovatif tetapi juga membuka wawasan mereka tentang strategi promosi sekolah yang efektif menggunakan teknologi digital. Dengan demikian, sosialisasi ini berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu mendorong pemanfaatan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang menarik bagi siswa sekaligus meningkatkan citra positif SDN 04 Kota Sorong di mata masyarakat.



4. KESIMPULAN

Kegiatan "Sosialisasi Penggunaan Book Creator Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SDN 04 Kota Sorong" memberikan dampak yang positif dan signifikan bagi para guru. Melalui rangkaian kegiatan mulai dari pengenalan konsep, praktik langsung, hingga diskusi reflektif, para peserta berhasil memahami dan menguasai penggunaan Book Creator sebagai media pembelajaran inovatif yang interaktif. Guru-guru mampu menciptakan materi ajar yang lebih menarik dengan menggabungkan teks, gambar, video, dan audio, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna. Selain itu, kegiatan ini membuka wawasan baru bagi para guru bahwa Book Creator tidak hanya bermanfaat sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai alat promosi sekolah yang efektif. Guru-guru menyadari potensi besar dalam mengembangkan konten interaktif untuk memperkenalkan profil sekolah, dokumentasi kegiatan siswa, serta berbagai prestasi sekolah kepada masyarakat luas. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan citra positif SDN 04 Kota Sorong dan menarik minat calon siswa serta stakeholder lainnya. Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan keterampilan guru dalam pemanfaatan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran serta strategi promosi sekolah. Dengan pemahaman dan keterampilan yang diperoleh, para guru berkomitmen untuk mengimplementasikan Book Creator secara berkelanjutan dalam kegiatan belajar mengajar dan menjadikannya sebagai bagian dari inovasi pembelajaran di SDN 04 Kota Sorong. Kegiatan ini menjadi langkah awal yang penting dalam mendorong transformasi pendidikan yang lebih kreatif, interaktif, dan relevan dengan perkembangan teknologi saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Bilqis, P. D. Iswara, and A. N. Aeni, "Pengembangan E-Book Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Argumentasi Kelas IV," *Diglosia J. Kaji. Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, vol. 6, no. 2, pp. 437–448, 2023, doi: 10.30872/diglosia.v6i2.628.

“PELATIHAN PEMBUATAN BUKU DIGITAL BERBANTUAN FLIP BOOK MAKER SEBAGAI BAHAN AJAR INOVATIF BAGI GURU DI SMP NEGERI BUTI.pdf.”

- A. R. Oktaviani Desi, “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Smart Apps Creator Berbasis Pendekatan Saintifik di Kelas III SD,” *J. Basicedu*, vol. 6, no. 6, pp. 10298–10306, 2022, [Online]. Available: <https://journal.uji.ac.id/ajie/article/view/971>
- R. A. Putri, S. Uchtiawati, and N. Fauziyah, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Flip Book Menggunakan Kvisoft Flip Book Maker Berbasis Seni Budaya Lokal,” *Didakt. J. Pemikir. Pendidik.*, vol. 26, no. 2, p. 1, 2020, doi: 10.30587/didaktika.v26i2.1468.
- Y. F. Br Ginting and H. Simamora, “Penggunaan E-Book Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar,” *Edu Cendikia J. Ilm. Kependidik*