

Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Prototipe E-Modul Interaktif melalui Book Creator bagi Guru SD di Lembaga Pendidikan Maarif NU Kota Surabaya

Syamsul Ghufro¹, Nafiah², Suharmono Kasiyun³, Afib Rulyansah⁴, Rudi Umar Susanto⁵
^{1,2,3,4,5}Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

Keyword:

training and mentoring;
interactive e-module prototype;
book creator

Abstract

In general, elementary schools in the Maarif NU Educational Institution in Surabaya City do not have IT-based learning laboratories so that learning is always carried out in class. In addition, learning is still dominant using conventional media, namely blackboards and books, rarely using computer media. This happens because of the lack of teachers who understand the creation and use of computer-based learning media. Therefore, in an effort to utilize technology in learning, it is necessary to hold training on making e-modules with Book Creator. The methods for implementing this activity are as follows: field observations, analyze partner needs and offer solutions, make system designs, create materials related to interactive and interesting e-modules through book creators, carry out training and assistance in accordance with the title of community service, and conduct evaluation and reflection activities. This service activity was considered very successful. This success can be seen from the analysis of partner needs and the results of the t-test which show a significant value of the participants' competence before and after participating in the training. It can be concluded that this training and mentoring activity succeeded in increasing the digital literacy skills of the trainees. Thus, it is necessary to develop e-modules with Book Creator in other subjects.

Kata Kunci

pelatihan dan pendampingan;
prototipe e-modul interaktif;
book creator

Abstrak

Pada umumnya sekolah dasar di lingkungan Lembaga Pendidikan Maarif NU Kota Surabaya tidak memiliki laboratorium pembelajaran yang berbasis IT sehingga pembelajaran selalu dilaksanakan di kelas. Selain itu, pembelajaran masih dominan menggunakan media-media konvensional yaitu papan tulis dan buku, jarang sekali menggunakan media komputer. Hal itu terjadi karena minimnya guru yang memahami pembuatan dan penggunaan media pembelajaran berbasis komputer. Karena itu, dalam upaya memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, perlu diadakan pelatihan pembuatan e-modul dengan Book Creator. Metode pelaksanaan kegiatan ini adalah sebagai berikut: observasi lapangan, analisis kebutuhan mitra dan menawarkan solusi penyelesaian, membuat perancangan sistem, membuat materi yang berkenaan dengan e-modul interaktif dan menarik melalui book creator, melaksanakan pelatihan dan pendampingan sesuai dengan judul pengmas, dan mengadakan evaluasi dan refleksi kegiatan. Kegiatan pengabdian ini dinilai sangat berhasil. Keberhasilan itu terlihat dari analisis kebutuhan mitra dan hasil t-test yang menunjukkan nilai signifikan kompetensi peserta sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan. Dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan dan pendampingan ini berhasil meningkatkan kemampuan literasi digital para peserta pelatihan. Dengan demikian, perlu adanya pengembangan e-modul dengan Book Creator pada mata pelajaran yang lain.

PENDAHULUAN

Penggunaan internet dan teknologi multimedia dapat merombak penyampaian pengetahuan dan menjadi alternatif (Zhang, 2004). Pelaksanaan pembelajaran daring memerlukan fasilitas penunjang seperti *smartphone*, laptop, ataupun tablet untuk mengakses informasi di manapun dan kapan pun (Gikas, J., & Grant, 2013). Sistem pembelajaran daring menggunakan komputer (PC), laptop dan *smartphone* atau *gadget* yang dihubungkan dengan internet serta siswa dapat menerima dan menyajikan informasi secara online (Fitra, A., Utami, Y., & Sitorus, 2019). Dengan memanfaatkan media digital, siswa dapat belajar di mana saja dan dapat mengulang materi yang telah diberikan, foto tugas harian dapat diakses kapan saja (Fitra et al., 2021).

Pembelajaran daring adalah cara yang baru dalam proses belajar menggunakan elektronik berbasis internet dalam proses pembelajaran. Bagi guru yang sudah biasa dengan pembelajaran luring, tentu saja memunculkan ketidaksiapan. Perubahan ini yang terjadi secara cepat ini mengharuskan semua pihak menguasai teknologi. Melalui teknologi, kegiatan pembelajaran dapat tetap terlaksana tanpa harus ada pembelajaran tatap muka, dengan tetap menerapkan pembelajaran aktif dan kontekstual.

Pembelajaran aktif berarti pembelajaran yang dilakukan dengan aktif berdiskusi dan berpendapat juga memperoleh sanggahan serta aktif dalam menyelesaikan berbagai tugas yang diberikan oleh guru termasuk dalam tugas kelompok. Adapun pembelajaran kontekstual berarti pembelajaran yang mempunyai makna untuk dilaksanakan agar bermanfaat pada kehidupan sehari-hari. Pembelajaran aktif dan kontekstual dapat maksimal jika didukung dengan media, metode, alat, dan bahan yang memadai dengan dukungan teknologi digital. Sistem pembelajaran saat ini sudah menggunakan virtual yang tidak terbatas pada ruang dan waktu. Interaksi antara siswa dan guru berlangsung dimana pun dan kapan pun (Syarifudin, 2020). Jika guru dapat mengemas dan membuat pembelajaran yang sangat menarik sesuai dengan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran bisa tercapai meskipun dalam dengan pembelajaran daring (Rigianti, 2020).

Dalam proses pembelajaran dengan media terjadi interaksi antara penerima pesan, sumber yang memberi pesan, dan media yang bisa digunakan (Nurseto, 2011). Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik dari segi gambaran khusus dan umum dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran

kepada siswa sehingga tercapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dibuat agar terbangun suasana yang menarik dan menyenangkan. Dengan adanya media pembelajaran, siswa lebih termotivasi untuk belajar, menulis, berbicara dan berimajinasi karena terangsangnya pikiran dan ide yang muncul apalagi didukung media berbasis audio visual (Widyasmi, 2021).

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi secara global tergambar dalam kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Tampilan dan wujud informasi dan komunikasi itu tidak lagi analog dan pasif, tetapi sudah digital dan bersifat aktif dan interaktif. Menurut Darmawan (2011), kemajuan teknologi informasi dan komunikasi harus dimanfaatkan dalam bidang pendidikan. Ide-ide pembelajaran yang sulit dideskripsikan menjadi mudah melalui animasi-animasi yang menarik dan dapat mempermudah simulasi proses-proses yang rumit.

Pendidikan yang menyiapkan siswa melalui kegiatan pembelajaran, pembimbingan, dan pelatihan bagi peranannya di masa yang akan datang haruslah memanfaatkan kemajuan teknologi. Untuk tujuan itu, siswa haruslah dibiasakan dengan penggunaan teknologi. Akan tetapi, sering terjadi munculnta

hambatan justru dari guru. Pengetahuan guru akan teknologi masih kurang. Padahal Wena (2016) mengatakan bahwa guru adalah komponen penting dalam pembelajaran. Dengan demikian, guru haruslah lebih dahulu memahami teknologi pembelajaran. Guru harus mampu mengelola berbagai sumber daya baik dirinya sendiri maupun media pembelajaran.

Pelaksanaan observasi dilakukan di LP Ma'arif NU Kota Surabaya diperoleh temuan bahwa pada umumnya sekolah tidak memiliki laboratorium pembelajaran yang berbasis IT, sehingga pembelajaran selalu dilaksanakan di kelas. Selain itu, pembelajaran masih dominan menggunakan media-media konvensional yaitu papan tulis dan buku, jarang sekali menggunakan media komputer. Lebih lanjut diperoleh informasi bahwa minimnya guru yang memahami penyusunan atau penggunaan media pembelajaran menggunakan komputer. Menurut Darmawan (2011), teknologi komputer dapat menjadi multimedia dalam pembelajaran yang artinya penggunaan aplikasi komputer dapat berfungsi lebih dari sebagai satu media. Terbatasnya penggunaan media pembelajaran oleh guru mengakibatkan model pembelajaran yang diterapkan juga bersifat terbatas pada aktivitas fisik saja, akan sulit sekali merumuskan model pembelajaran yang memadukan segala

aspek.

Menurut Joice dkk. (dalam Trianto, 2017), model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola pembelajaran yang bertujuan menentukan materi pembelajaran salah satunya termuat dalam program-program media komputer, mengingat suatu model berfungsi mengarahkan perencanaan pembelajaran yang membantu siswa mencapai berbagai tujuan. Tidak dapat dimungkiri jika guru di LP Ma'arif NU Kota Surabaya sedikit sekali yang dapat menggunakan model pembelajaran yang memanfaatkan program-program komputer. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang berbasis IT oleh guru tersebut menimbulkan kekhawatiran yang akan didapatkan oleh siswa sebagai akibat dari kondisi yang sedang terjadi. Hal tersebut dapat berupa kurang familiarnya fungsi-fungsi IT bagi siswa, sehingga tujuan pendidikan untuk menyiapkan siswa sebagai *problem solver* di masyarakat tidak akan tercapai. Apalagi menurut Sani (2017), tantangan di masa yang akan datang, salah satunya adalah kecenderungan penggunaan IT di kehidupan era globalisasi sehingga masalah tersebut harus secara kontinyu diupayakan untuk diselesaikan.

Dari hasil wawancara yang dilakukan Tim Pengmas FKIP Unusa kepada Ketua Umum LP Ma'arif NU Kota Surabaya beserta stafnya Ketua Bidang

Pendidikan PAUD, Ketua Bidang Pendidikan Sekolah Dasar, Ketua Bidang Pendidikan Sekolah Menengah Pertama, Ketua Bidang Pendidikan Sekolah Menengah Atas, dan Sekretaris LP Ma'arif NU Kota Surabaya pada tanggal 14 dan 16 Maret 2022 juga didapatkan beberapa informasi yang menjadi kebutuhan LP Ma'arif NU Kota Surabaya. Secara umum, pihak mitra sangat membutuhkan pelatihan yang terkait dengan Kurikulum Merdeka untuk meningkatkan SDM pihak mitra. Selain itu, juga didapatkan berbagai informasi lain. Pembelajaran di lingkungan LP Ma'arif NU Kota Surabaya dilakukan secara daring dengan menggunakan *Whatsapp* sebagai media pembelajaran. Aplikasi *Whatsapp* lebih banyak dan lebih sering digunakan para siswa dalam pembelajaran daring karena lebih mudah dijangkau oleh siswa. Namun, penggunaan *Whatsapp* membebani para guru karena memori *smartphone* menjadi penuh.

Permasalahan yang dihadapi mitra pengabdian pada masyarakat yaitu minimnya sumber rujukan (literatur) bagi para guru di LP Ma'arif NU Kota Surabaya untuk pelaksanaan proses pembelajaran di kelas. Mereka mengalami kesulitan untuk menciptakan bahan ajar sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Kesulitan tersebut diakibatkan kurangnya pengetahuan guru mengenai pembuatan

bahan ajar, belum pernah dilakukan pelatihan untuk menciptakan bahan ajar. Para guru terbiasa melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan sumber (rujukan) buku, LKPD yang disediakan di sekolah tanpa melengkapinya dengan sumber rujukan yang lainnya. Bahan ajar yang dimaksud menurut Lestari (2013) adalah seperangkat materi pembelajaran yang disusun secara sistematis menunjukkan syarat tertentu dari kompetensi yang akan dikuasai dan mengacu pada kurikulum yang digunakan dalam rangka mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan.

Ketika pelaksanaan pembelajaran berlangsung guru belum menggunakan buku panduan yang sesuai dengan tingkat karakteristik siswa dan materi pembelajaran tidak bersifat kontekstual. Prastowo (2011) menyatakan bahwa dalam praktik pembelajaran banyak pendidik yang masih menggunakan bahan ajar yang sudah tersedia tanpa memeriksa kelayakan atau merencanakan, menyiapkan, dan menelusuri sendiri sehingga bahan ajar tidak kontekstual. Materi pembelajaran yang baik hendaknya sesuai dengan lingkungan kehidupan siswa. Mereka belajar berdasarkan fakta yang terjadi di sekitar tempat mereka belajar. Para siswa harus dihadapkan pada sesuatu yang

sifatnya fakta dan sesuai dengan realita yang terjadi. Materi dalam bahanajar harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Para guru saat ini telah berusaha untuk menciptakan bahan ajar sendiri yang sesuai dengan keahlian yang dimilikinya. Namun, dalam pelaksanaannya masih dihadapi kesulitan untuk mendapatkan sumber rujukan untuk penulisan bahan ajar. Perpustakaan sekolah di LP Ma'arif NU Kota Surabaya masih berusaha untuk melengkapi sumber rujukan dalam pembuatan bahan ajar. Solusi yang ditawarkan melalui kegiatan pengmas dosen adalah sebagai berikut: (1) memanfaatkan secara maksimal potensi/kemampuan guru di para guru di LP Ma'arif NU Kota Surabaya untuk menciptakan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa sehingga menarik untuk dibaca oleh pengguna bahan ajar; (2) memanfaatkan potensi guru di LP Ma'arif NU Kota Surabaya untuk menggunakan bahan ajar yang diciptakannya sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar sebagai salah satu pendukung literatur dalam pembelajaran; (3) menghasilkan bahan ajar yang menarik sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa dan sesuai dengan lingkungan kehidupan siswa; (4) melatih dan membiasakan para guru di LP Ma'arif NU Kota Surabaya

untuk gemar menulis apapun bentuknya, baik karya ilmiah, nonilmiah, ataupun menulis bahan- bahan ajar yang sesuai dengan keahlian yang dimilikinya; (5) menyiapkan para guru di LP Ma'arif NU Kota Surabaya untuk dapat mengikuti hibah penulisan bahan ajar yang diselenggarakan oleh Kemendikbud atau instansi yang terkait dengan pendidikan.

Ketika pelaksanaan pembelajaran berlangsung guru belum menggunakan buku panduan yang sesuai dengan tingkat karakteristik siswa dan materi pembelajaran tidak bersifat kontekstual. Modul yang ada saat ini juga belum mengacu pada kurikulum yang digunakan dan kurang menarik perhatian siswa dalam belajar (Hidayati & Astuti, 2020). Materi pembelajaran yang baik hendaknya sesuai dengan lingkungan kehidupan siswa, mereka belajar berdasarkan pada fakta yang terjadi di sekitar tempat mereka belajar. Para siswa harus dihadapkan pada sesuatu yang sifatnya fakta dan sesuai dengan realita yang terjadi. Tuntutan materi tersebut saat ini belum bisa dipenuhi oleh para guru di LP Ma'arif NU Kota Surabaya.

Seiring berjalannya waktu, perkembangan teknologi dan informasi menjadi hal yang lumrah di era digital saat ini. Pada waktu lampau, ketika menulis modul, guru harus menyusunnya kemudian mencetaknya dalam bentuk

buku atau lembaran-lembaran. Namun, lembaran-lembaran tersebut sekarang dapat dilakukan dengan mudah dan dapat diakses kapan saja. Itu semua terjadi karena adanya dukungan teknologi yang menjadikan guru lebih kreatif dan aktif dalam melaksanakan pembelajaran secara luring maupun daring.

Salah satu upaya memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran adalah pembuatan e-modul dengan *Book Creator*. Tujuan pembuatan *Book Creator* dalam pembelajaran adalah untuk mempermudah proses pembelajaran bagi guru dalam menyampaikan bahan pembelajaran (narasi, cerita bergambar, dialog) dan tugas secara *online* kepada siswa. *Book Creator* merupakan aplikasi yang dirancang untuk membuat buku berbasis *e-modul*. *Book creator* dikatakan "atraktif" karena *tools* (elemen-elemen fasilitas yang tersedia) tidak hanya berupa tulisan dan gambar, buku, atau bacaan biasa, namun juga dapat menyisipkan *record audio* bahkan video (Aprillianti & Wiratsiwi, 2021).

Book creator merupakan salah satu wujud nyata peran teknologi dalam dunia pendidikan seperti yang disampaikan oleh Dinas Kominfo (Diana et al., 2022): (1) menggantikan peran manusia dengan melakukan kegiatan otomatisasi suatu

tugas, (2) memperkuat peran manusia dalam menyajikan tugas, (3) melakukan restrukturisasi atau perubahan terhadap suatu tugas, (4) sebagai keterampilan dan kompetensi, (5) sebagai infrastruktur pendidikan, (6) sebagai sumber bahan ajar, (7) sebagai alat bantu dan fasilitas pendidikan, (8) sebagai pendukung manajemen pendidikan, (9) sebagai sistem pendukung keputusan, dan (10) sebagai *controlling* pada *smartphone*.

Berdasarkan paparan tersebut diperlukan media pembelajaran yang mudah dimanfaatkan siswa maupun guru. Media *book creator* telah memenuhi syarat mudah digunakan bagi siswa dan mudah dibuat oleh guru. Komponen yang ada dalam *book creator* ini sangat lengkap. *Book creator* juga memiliki empat domain yang mendukung berbagai aspek pendidikan. Keempat domain tersebut meliputi membaca, menulis, berbicara, dan menyimak (Puspitasari, 2020). Unsur audio atau domain berbicara ini juga menjadi nilai lebih dari *book creator* karena guru bisa menjelaskan gambar ataupun diagram yang ada dalam buku dengan lebih mudah sehingga dapat ditangkap oleh siswa.

Perubahan pelaksanaan pembelajaran dari pembelajaran tatap muka ke pembelajaran jarak jauh memerlukan adanya strategi yang dibuat oleh setiap elemen pendidikan untuk mempersiapkan

pembelajaran yang tetap menyenangkan dan memberikan pengalaman empiris bagi siswa. Media pembelajaran *online* menjadi penghubung antara sumber belajar (guru/pakar, perpustakaan, *database*) dengan pembelajar untuk dapat berinteraksi walaupun secara fisik keduanya berpisah (Abidin, 2020). Elektronik modul (e-modul) menjadi salah satu contoh penerapan kecanggihan teknologi dalam bidang pendidikan.

E-modul adalah modul pembelajaran yang dibuat dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, berisi teks, gambar, beserta simulasi yang dapat dan layak untuk digunakan (Santosa, 2017; Herawati, N. S. and Muhtadi, 2018). Teknologi yang mendukung pembuatan e-modul berupa aplikasi dan *website* yang dapat diakses secara gratis oleh pengguna. Salah satu *website* yang menyediakan fasilitas pembuatan e-modul, adalah *book creator*. Aplikasi *book creator* menjadi aplikasi pembuatan e-modul paling sederhana dan meningkatkan kemampuan empat ranah pembelajaran: menulis, membaca, berbicara, dan menyimak (Puspitasari, 2020). Penggunaan aplikasi *book creator* dalam pembuatan e-modul dapat membantu pengguna dalam mengkreasi e-modul karena *book creator* dilengkapi fitur untuk mendesain hingga menyisipkan beragam

bentuk materi pembelajaran, seperti dokumen, *power point*, video, gambar, dan audio. E-modul yang disusun dengan Book Creator layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar (Anjarwati, 2021). *E-book* dengan aplikasi *book creator* yang dikembangkan layak, praktis, dan efektif untuk digunakan (Aprillianti & Wiratsiwi, 2021). Media pembelajaran daring *book creator* layak untuk diterapkan dalam pembelajaran (Widyasmi, 2021). Kegiatan pelatihan media pembelajaran *Book Creator* kepada guru-guru sangat diperlukan untuk mendukung dan membuka kreativitas mereka (Diana et al., 2022).

Oleh karena itu, tim pengabdian pada masyarakat FKIP Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya melakukan komunikasi secara intensif dengan LP Ma'arif NU Kota Surabaya untuk mendapatkan solusi dari permasalahan tersebut. Lebih lanjut komunikasi menghasilkan suatu keputusan bahwa perlu diadakannya suatu pelatihan dan pendampingan pembuatan prototipe e-modul interaktif dan menarik melalui *book creator*.

Dari analisis situasi dan permasalahan di atas, Tim PKM melakukan pengabdian kepada masyarakat dengan memberikan pelatihan dan pendampingan pembuatan prototipe e-

modul dengan *book creator*. Tujuan kegiatan PKM ini adalah memberikan pelatihan dan pendampingan pembuatan prototipe e-modul interaktif dan menarik melalui *book creator* bagi guru di Lembaga Pendidikan Ma'arif NU Kota Surabaya agar para guru dan siswa dapat mengikuti pembelajaran daring dengan mudah.

Paparan di atas membeberkan berbagai permasalahan mitra. Permasalahan utama yang akan ditangani adalah sebagai berikut: (1) kurangnya informasi dan pemahaman tentang Kurikulum Merdeka, (2) kurangnya pemahaman tentang penyusunan Modul Ajar Kurikulum Merdeka, (3) minimnya sumber rujukan (literatur) bagi para guru, (4) kurangnya kompetensi guru dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik, dan (5) kurangnya pengalaman membuat e-modul ajar melalui aplikasi *book creator*.

METODE

Metode yang akan diterapkan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah pelatihan dan pendampingan dengan penjabaran sebagai berikut. Kegiatan pelatihan dan pendampingan ini dilakukan dalam beberapa tahap agar segala sesuatunya selama pelatihan berjalan dengan baik. *Tahap pertama* adalah penandatanganan MoA. Tim Pengmas FKIP Unusa melakukan

musyawarah dengan Pengurus LP Ma'arif NU Kota Surabaya pada tanggal 14 Maret 2022 terkait permohonan LP Ma'arif NU Kota Surabaya Nomor 04/PC/12/A-14/XII-2021 tanggal 2 Desember 2021 kepada Rektor Unusa agar pelaksanaan salah satu Tridharma Perguruan Tinggi yang berupa Pengmas Unusa dilaksanakan di LP Ma'arif NU Kota Surabaya. Hasil musyawarah yang berlangsung secara daring menghasilkan kesepakatan diadakannya penandatanganan MoA antara Dekan FKIP Unusa dan Ketua LP Ma'arif NU Kota Surabaya pada tanggal 16 Maret 2022. Tepat pada tanggal tersebut berlangsunglah penandatanganan MoA antara kedua pihak. Selain itu, diberikan Surat Kesediaan Mitra dari pihak LP Ma'arif kepada beberapa Ketua Tim Pengusul Pengmas yang akan melaksanakan pengmas di LP Ma'arif Kota Surabaya.

Tahap kedua adalah analisis kebutuhan. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan pengmas di LP Ma'arif dengan teknik wawancara dan angket. Wawancara dilakukan oleh Tim Pengmas FKIP Unusa kepada Ketua Umum LP Ma'arif NU Kota Surabaya beserta stafnya Ketua Bidang Pendidikan PAUD, Ketua Bidang Pendidikan Sekolah Dasar, Ketua Bidang Pendidikan Sekolah Menengah

Pertama, Ketua Bidang Pendidikan Sekolah Menengah Atas, dan Sekretaris LP Ma'arif NU Kota Surabaya pada tanggal 16 Maret 2022 yang hasilnya adalah para guru mitra sangat memerlukan pelatihan terkait Kurikulum Merdeka. Hasil angket analisis kebutuhan ini menghasilkan beberapa judul yang diusulkan pihak mitra. Judul-judul pengmas yang diajukan di antaranya adalah (1) Peningkatan Strategi, metode, dan model pembelajaran Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar, (2) Pembuatan media pembelajaran aplikatif, (3) Pelatihan model pembelajaran berbasis Project Based Learning (PjBl) sesuai dg Kurikulum Merdeka Belajar, (4) Pelatihan penyusunan Modul Pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka Belajar, (5) Paparan dan Implementasi Kurikulum Merdeka, (6) Strategi implementasi Kurikulum Merdeka, (7) Pengenalan Kandungan RPP Kurikulum Merdeka (Pembuatan Modul Ajar), (8) Pengenalan Modul Project Profil Pancasila.

Tahap ketiga adalah penyusunan proposal. Pada tahap ini Tim Pengmas FKIP Unusa menyusun proposal berdasarkan hasil analisis kebutuhan di atas. Proposal yang disusun juga harus disesuaikan dengan fishbone FKIP khususnya PPG-SD. Akhirnya pengusul memutuskan melakukan kegiatan pengmas dengan judul "Pelatihan dan

Pendampingan Pembuatan Prototipe E-Modul Interaktif dan Menarik Melalui Book Creator bagi Guru di Lembaga Pendidikan Ma'arif NU Kota Surabaya". Dalam proposal ini dipaparkan terkait rencana kegiatan pengmas dengan judul tersebut. Secara terperinci, langkah-langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah sebagai berikut: (1) Observasi lapangan untuk memperoleh data awal tentang permasalahan yang dihadapi mitra, (2) Analisis kebutuhan mitra dan menawarkan solusi penyelesaian, (3) Membuat perancangan sistem, (4) Membuat materi yang berkenaan dengan e-modul interaktif dan menarik melalui book creator, (5) Melaksanakan pelatihan dan pendampingan sesuai dengan judul pengmas, (6) mengadakan evaluasi dan refleksi kegiatan.

Tahap-tahap kegiatan yang direncanakan dalam pengmas ini meliputi tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap penilaian.

Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan ini dilakukan segala kegiatan sebelum berlangsungnya pelaksanaan program pelatihan dan pendampingan. Tahap dimaksudkan agar pelaksanaan program berlangsung dengan lancar dan sukses. Kegiatan yang dimaksud di antaranya sebagai berikut:

- (1) melakukan permohonan izin kepada pihak-pihak yang terkait
- (2) melakukan koordinasi dengan mitra terkait dengan peserta program, waktu pelaksanaan, dan lain-lainnya
- (3) menyusun berbagai instrumen baik berupa tes ataupun angket
- (4) mempersiapkan materi pelatihan dan pendampingan
- (5) melakukan sosialisasi kegiatan dan pendaftaran peserta melalui penyebaran leaflet dan undangan

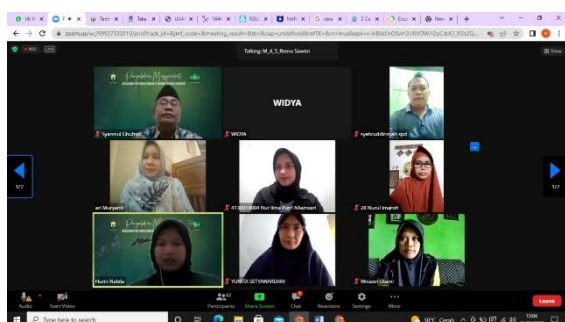
Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini dilakukan berbagai kegiatan yang terkait dengan pelatihan dan pendampingan pembuatan e-modul interaktif dan menarik dengan book creator. Semua kegiatan dalam tahap pelaksanaan ini dilaksanakan dalam situasi resmi yang diawali dan dipandu oleh pengatur acara dengan susunan acara berikut:

- (1) Pembukaan oleh pengatur acara
- (2) Sambutan dari FKIP Unusa
- (3) Sambutan dari LP Ma'arif NU Kota Surabaya
- (4) Doa

Kegiatan selanjutnya dipandu oleh seorang moderator yang mengatur penyajian materi oleh lima pembicara masing-masing (1) Dr. H. Syamsul Ghufron, M.Si., (2) Dr. Nafiah, S.Pd.I.,

M.Pd., (3) Dr. Suharmono Kasiyun, M.Pd., (4) Afib Rulyansah, S.Pd., M.Pd., dan (5) Rudi Umar Susanto, S.Pd., M.Pd. Penyajian materi dilaksanakan dengan tiga metode sebagaimana disebutkan di atas yakni presentasi, demonstrasi, dan simulasi.



Gambar 1 Pelaksanaan Pelatihan

Tahap Penilaian

Pada tahap penilaian ini dilakukan segala kegiatan untuk mengetahui keberhasilan program serta umpan balik peserta terhadap pelaksanaan program. Pada tahap ini peserta diberi post test. Hasil post test dibandingkan dengan hasil pretest untuk mengetahui seberapa besar keberhasilan program pelatihan dan pendampingan. Jika pada kegiatan ini diketahui masih ada kelemahan dan kekurangan pada kemampuan peserta dalam pembuatan e-modul dengan book creator, peserta diberi pendampingan. Salah satu keberhasilan program dapat dilihat pula dari keberhasilan peserta sebelum mengikuti kegiatan dan setelah mengikuti kegiatan.

Partisipasi Mitra dalam Pelaksanaan Program

Dalam pelaksanaan program, partisipasi mitra sangat besar. Bentuk partisipasi itu di antaranya (1) penyediaan ruang aula sebagai tempat kegiatan, (2) sosialisasi program pengmas kepada para guru di lingkungan LP Ma'arif NU Kota Surabaya, (3) pendaftaran dan pengaturan peserta yang terlibat dalam kegiatan pengmas, (4) pemberian izin kegiatan pengmas, dan sebagainya.

Cara Evaluasi Pelaksanaan Program dan Keberlanjutan Program setelah Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Selesai

Evaluasi pelaksanaan kegiatan pengmas ini dilakukan oleh kedua pihak FKIP Unusa dan LP Ma'arif NU Kota Surabaya. Pelatihan ini akan ditindaklanjuti dengan pendampingan kepada peserta terkait materi yang sudah dilatihkan. Karena terlalu banyaknya materi pelatihan, pendampingan terus dilakukan sehingga semua peserta memiliki kompetensi dalam membuat e-modul interaktif dan menarik dengan book creator.

Untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta, akan diadakan post test setelah kegiatan pengmas. Selain itu, produk yang dihasilkan dari pelatihan berupa prototipe e-modul interaktif dan menarik dengan book creator harus

diserahkan kepada panitia sebagai syarat untuk mendapatkan sertifikat pelatihan dengan beban 32 jam. Dari produk yang dihasilkan dapat diketahui peserta yang sudah menguasai materi dan yang belum.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan dan pelatihan ini dilaksanakan oleh tim dosen Program Studi Pendidikan Profesi Guru Bidang Studi Sekolah Dasar FKIP Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya: Dr. H. Syamsul Ghufron,

M.Si., Dr. Nafiah, M.Pd., Dr. Suharmono Kasiyun, M.Pd., Afib Rulyansah, S.Pd., M.Pd., dan Rudi Umar Susanto, S.Pd., M.Pd. pada tanggal 26 Juni sampai dengan 2 Juli 2022. Materi yang disampaikan berupa (1) Perkenalan dan persiapan materi modul ajar dan book creator, (2) Pembuatan design cover, (3) Pengisian konten materi (teks, gambar, video, kuis, penilaian, voice recorder dll.) dan (4) Pembuatan link serta share untuk publish online.

Tabel 1. Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Prototipe E-Modul Interaktif Materi Puisi Melalui Book Creator bagi Guru SD di Lembaga Pendidikan Maarif NU Kota Surabaya

Sesi	Materi	Jam Pelajaran		
		Teori	Praktik	Jumlah
Sesi Pertama 26 Juni 2022	Perkenalan dan Persiapan Materi	2	5	7
	Pendaftaran Akun Book Creator	2	3	5
Sesi Kedua 28 Juni 2022	Pembuatan Design Cover	2	4	6
Sesi Ketiga 30 Juni 2022	Pengisian Konten Materi (Teks, Gambar, Video, Kuis, Penilaian, Voice Recorder, dll.)	3	6	9
Sesi Keempat 2 Juli 2022	Pembuatan Link serta Share untuk Publish Online	2	3	5
Jumlah		11	21	32

Kegiatan pelatihan dimulai dengan pemberian pretest kepada peserta untuk mengetahui kemampuan awal para peserta dipandu oleh Mahasiswa anggota pengmas ini. Pelatihan dilanjutkan dengan pemaparan materi Perkenalan dan persiapan

materi modul ajar dan aplikasi book creator oleh Dr. H. Syamsul Ghufron, M.Si. Pemaparan materi aplikasi book creator yang terdiri atas pengenalan, pendaftaran akun book creator dipaparkan oleh Dr. Nafiah, M.Pd. Materi puisi dipaparkan oleh

Dr. Suharmono Kasiyun. Pembuatan design cover dan pengisian konten dipandu oleh Afib Rulyansah, S.Pd., M.Pd. Pembuatan link dan share untuk publish online dipandu oleh Rudi Umar Susanto, S.Pd., M.Pd.

Pada sesi-sesi berikutnya, sesi kedua, ketiga, dan keempat, kegiatan Kegiatan pelatihan dimulai dengan pemberian pretest kepada peserta untuk mengetahui kemampuan awal para peserta dipandu oleh Mahasiswa anggota pengmas ini. Pelatihan dilanjutkan dengan pemaparan materi Perkenalan dan persiapan materi modul ajar dan aplikasi book creator oleh Dr. H. Syamsul Ghufro, M.Si. Pemaparan materi aplikasi book creator yang terdiri atas pengenalan, pendaftaran akun book creator dipaparkan oleh Dr. Nafiah, M.Pd. Materi puisi dipaparkan oleh Dr. Suharmono Kasiyun. Pembuatan design cover dan pengisian konten dipandu oleh Afib Rulyansah, S.Pd., M.Pd. Pembuatan link dan share untuk publish online dipandu oleh Rudi Umar Susanto, S.Pd., M.Pd.

Pada sesi-sesi berikutnya, sesi kedua, ketiga, dan keempat, kegiatan dilanjutkan dengan acara pendampingan terkait dengan pembuatan prototipe e-modul interaktif materi puisi melalui book creator yang dipandu oleh kelima dosen. Pada hari terakhir diadakan post test untuk mengetahui kemampuan akhir para peserta terakhir

dengan pelatihan dan pendampingan. Pelatihan ini dihadiri oleh 40 peserta pada hari pertama. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan secara daring dengan menggunakan zoom meeting. Karena itulah, peserta bebas mengikuti atau tidak mengikutinya.

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan dan pendampingan pembuatan prototipe e-modul interaktif materi puisi melalui book creator ini dinilai sangat berhasil. Penilaian itu didasarkan pada analisis kebutuhan peserta akan kegiatan pelatihan dan hasil tes yang dilaksanakan. Hasil analisis kebutuhan peserta menunjukkan bahwa 90% peserta tidak pernah mendengar aplikasi book creator, 10% pernah mendengar. Para peserta belum pernah mengikuti pelatihan book creator sebanyak 95%, sedangkan 5% pernah mengikutinya. Para peserta belum pernah membuat modul atau bahan ajar dengan book creator sebanyak 95%, sedangkan 5% sudah pernah membuatnya. Peserta yang menyatakan tidak bisa membuat book creator sebanyak 95%, sedangkan 5% nya bisa membuatnya. Semua peserta 100% menyatakan bahwa mereka perlu memanfaatkan book creator untuk membantu siswa belajar. Karena itu, semua peserta 100% menyatakan bahwa pelatihan ini sangat diperlukan. Hasil analisis kebutuhan pelatihan dan

pendampingan pembuatan prototipe e-
modul interaktif materi puisi melalui book

creator tersebut secara ringkas dapat dilihat
pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Analisis Kebutuhan Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Prototipe E-Modul Ajar Interaktif Materi Puisi Melalui Aplikasi Book Creator

No.	Pernyataan	Persentase	
		Tidak	Pernah/Perlu
1	Pernah mendengar aplikasi book creator.	90	10
2	Pernah mengikuti pelatihan membuat book creator.	95	5
3	Pernah membuat modul ajar dengan book creator.	95	5
4	Bisa membuat modul ajar dengan book creator.	95	5
5	Perlu memanfaatkan book creator untuk membantu siswa belajar.	0	100
6	Pelatihan book creator ini diperlukan.	0	100

Hasil analisis kebutuhan peserta di atas sangat relevan dengan hasil uji beda antara pre test dan post test. Rata-rata hasil pre test menunjukkan angka 38%, sedangkan rata-rata hasil post test mencapai angka 58%.

Hasil uji statistik dengan SPSS versi 26 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan kompetensi peserta sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan. Hasil t-test menunjukkan bahwa nilai signifikansi = $0,000 < \text{daripada } 0,005$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan dan pendampingan ini sangatlah berhasil dan mampu meningkatkan kemampuan literasi digital para peserta pelatihan.

Hasil pelatihan ini sejalan dengan pelatihan yang diselenggarakan oleh Diana et al., (2022) yang menyatakan bahwa kegiatan pelatihan media pembelajaran *book creator* kepada guru-guru PAUD

sangat diperlukan untuk mendukung dan membuka kreativitas tenaga pendidik. Selain itu, hasil pelatihan dan pendampingan ini pun didukung oleh beberapa hasil penelitian berikut. Hasil penelitian Widyasmi (2021) menyimpulkan bahwa book creator layak dipergunakan dalam pembelajaran di sekolah. Begitu juga penelitian Anjarwati (2021) menghasilkan simpulan bahwa modul dengan book creator layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Aprillianti & Wiratsiwi (2021) menyimpulkan bahwa *e-book* Matematika sangat efektif digunakan sebagai bahan ajar.

Memang pada masa pandemi Covid-19 sangat diperlukan pelatihan-pelatihan terkait pembuatan media berbasis digital. Kegiatan pengabdian berupa pelatihan literasi digital memang sangat perlu diadakan karena mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan

kompetensi literasi digital dan literasi informasi para peserta (Kurnianingsih et al., 2017). Kompetensi digital di sekolah masih tergolong sangat sedikit. Padahal revolusi industri membuat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi bergerak cepat dan canggih. Literasi digital khususnya guru mempunyai banyak manfaat di antaranya guru menjadi lebih melek teknologi, mempermudah kerja guru, dan memperluas pengetahuan peserta didik. Karena itu, pembelajaran digital perlu diterapkan karena solusi praktis untuk membangun kompetensi literasi digital bagi guru yang memiliki karakter SDM yang unggul dalam memajukan pendidikan di Indonesia (Wardhana, 2020).

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini sangatlah berhasil. Hasil analisis kebutuhan peserta menunjukkan bahwa 90% peserta yang tidak pernah mendengar aplikasi book creator sebanyak 90% dan yang pernah mendengar sebanyak 10%. Sejumlah 95% peserta belum pernah mengikuti pelatihan book creator, sedangkan 5% pernah mengikutinya. Peserta yang belum pernah membuat modul atau bahan ajar dengan book creator sebanyak 95%, sedangkan yang sudah pernah membuatnya sebanyak 5%. Peserta yang tidak bisa membuat book creator sebanyak 95%, sedangkan yang bisa

membuatnya sebanyak 5%. Semua peserta menyatakan bahwa mereka perlu memanfaatkan book creator untuk membantu siswa belajar (100%). Karena itu, semua peserta menyatakan bahwa pelatihan ini sangat diperlukan.

Hasil analisis kebutuhan tersebut sangat relevan dengan hasil uji beda antara pre test dan post test. Rata-rata hasil pre test menunjukkan angka sebesar 38%, sedangkan rata-rata hasil post test sebesar 58%. Hasil uji statistik dengan SPSS versi 26 menunjukkan adanya perbedaan signifikan kompetensi peserta sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan. Hasil t-test menunjukkan bahwa nilai signifikansi = $0,000 < 0,005$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan dan pendampingan ini sangatlah berhasil dan mampu meningkatkan kemampuan literasi digital para peserta pelatihan.

Karena itu, kepada para peserta pelatihan ini khususnya dan para pendidik yang ingin berhasil pembelajarannya hendaknya membuat e-modul interaktif dengan Book Creator.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terlaksananya pelatihan dan pendampingan Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Prototipe E-Modul Ajar Interaktif Materi Puisi Melalui Aplikasi Book Creator ini berkat bantuan

dari berbagai pihak. Karena itu, kami menyampaikan terima kasih kepada LPPM Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya yang telah memberikan dana pengabdian masyarakat tahun 2022 ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Ketua LP Ma'arif NU Kota Surabaya yang telah bersedia menjadi mitra kegiatan ini. Tidak lupa kepada para guru SD di LP Ma'arif NU Kota Surabaya yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini juga kami sampaikan terima kasih. Semoga semua pihak tersebut mendapat balasan kebaikan yang berlipat dari Allah SWT.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. dkk. (2020). Pembelajaran Online Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(1), 64–70.
- Anjarwati, A. A. (2021). Penyusunan E-Modul Sistem Imun Kelas XI Berbasis Potensi Alam Lokal Menggunakan Aplikasi Book Creator pada Pembelajaran Daring. *Prosiding SNST Ke-11 Tahun 2021 Fakultas Teknik Universitas Wahid Hasyim*, 115–121.
- Aprillianti, P., & Wiratsiwi, W. (2021). *Pengembangan E-Book dengan Aplikasi Book Creator pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 6(1), 80–88.
- Darmawan, D. (2011). *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Diana, S., Sianipar, S., Harijanja, R., Prestasi, M. B., Letjend, J., Ginting, J., Medan, N., & Diana, S. (2022). *Pelatihan Media Pembelajaran Book Creator kepada Guru-Guru PAUD Yabes Medan*. 382–388.
- Fitra, A., Utami, Y., & Sitorus, M. (2019). *Pemanfaatan Aplikasi Microsoft Mathematics terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Kemala Bhayangkari 1 Medan*. 3(3), 3–6. <http://e-jurnal.pelitanusantara.ac.id/index.php/mantik/article/view/564>
- Fitra, A., Sianturi, F. A., Pangabean, E., & ... (2021). Pelatihan Dan Pendampingan Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Secara Daring Bagi Siswa SMP. *Jurnal Altifani Penelitian ...*, 1(3), 156–167. <https://doi.org/10.25008/altifani.v1i3.154>
- Gikas, J., & Grant, M. M. (2013). Mobile Computing Devices in Higher Education: Student Perspectives on Learning with Cellphones, Smartphones & Social Media. *Internet and Higher Education*. Vol. 19 Pages 18-26.
- Herawati, N. S. and Muhtadi, A. (2018). Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Interaktif pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 180–191.
- Hidayati, A., & Astuti, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Kata Bergambar Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(2), 153–164.
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan*

- Pendidikan*. Padang: Akademika Permata.
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1).
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Puspitasari, V. dkk. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Model Diferensiasi Menggunakan Book Creator untuk Pembelajaran BIPA di Kelas yang Memiliki Kemampuan Beragam. *Education And Development*, 8(4), 310–310.
- Rigianti, H. A. (2020). Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar Di Banjarnegara. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 7(2).
- Sani, A. R. (2017). *Pembelajaran Sainifik unruk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Santosa, A. dkk. (2017). Pengembangan E-Modul Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Administrasi Jaringan Kelas XII Teknik Komputer dan Jaringan di SMK TI Bali Global Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 6(1), 62–72.
- Syarifudin, A. S. (2020). Impelementasi Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 3134.
- Trianto. (2017). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wena, M. (2016). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widyasmi, A. dkk. (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.
- Zhang, et al. (2004). Can E-Learning Replace Classroom Learning? *Communications of the ACM*, 47(5).

