

SOSIALISASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BOOKCREATOR PADA SISWA KELAS VI SD NEGERI TELARSARI 3

Ilma Apriliani, Enjang Suherman, Aang Solahudin Anwar

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Sd19.irmaapriliani@mhs.ubpkarawang.ac.id

enjangsuherman@ubpkarawang.ac.id

aang.solahudin@ubpkarawang.ac.id

Abstrak

Di zaman yang semakin canggih ini, guru sebagai seorang pendidik dituntut untuk memahami media digital, salah satunya agar dapat membuat media pembelajaran yang kreatif, inovatif, efektif, dan efisien. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Adapun tempat penelitian adalah SD Negeri Telarsari 3. Subjek penelitian yaitu guru kelas VI dan siswa kelas VI SD Negeri Telarsari 3 yang berjumlah 23 orang siswa. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran digital. Dan tujuan diadakannya penelitian ini yaitu untuk sosialisasi penggunaan media pembelajaran digital berupa *Bookcreator* agar mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran, dapat membantu guru dalam penyampaian materi pelajaran, menjadikan pembelajaran lebih berkualitas, dan agar mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan observasi dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif deskriptif dengan kegiatan yaitu: 1) Reduksi Data, 2) Penyajian Data, 3) dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa setelah digunakannya media pembelajaran berupa E-Book dengan aplikasi *Bookcreator* siswa lebih semangat dalam belajar, lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan lebih paham dengan materi pelajaran dilihat dari hasil evaluasi. Untuk itu dapat dikatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran digital seperti *Bookcreator* dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Bookcreator, Sekolah Dasar

Abstract

In this increasingly sophisticated era, teachers as educators are required to understand digital media, one of which is to be able to create creative, innovative, effective, and efficient learning media. This research uses descriptive qualitative research. The research location is SD Negeri Telarsari 3. The research subjects are class VI teachers and class VI students at SD Negeri Telarsari 3, totaling 23 students. The formulation of

the problem in this study is the lack of use of digital learning media. And the purpose of this research is to socialize the use of digital learning media in the form of Bookcreator to make it easier for students to understand the subject matter, to assist teachers in delivering subject matter, to make learning more quality, and to facilitate the achievement of learning objectives. The instruments used in this research are observation and interviews. The data analysis technique used is descriptive qualitative data analysis technique with the following activities: 1) Data Reduction, 2) Data Presentation, 3) and drawing conclusions/verification. The results of this study indicate that after the use of learning media in the form of E-Books with the Bookcreator application, students are more enthusiastic in learning, more active in learning activities, and more familiar with the subject matter seen from the evaluation results. For this reason, it can be said that using digital learning media such as Bookcreator can run effectively and efficiently.

Keywords: Learning Media, Bookcreator, Elementary School

PENDAHULUAN

Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan salah satu kegiatan pendidikan, penelitian, dan pengabdian pada masyarakat. Kuliah Kerja Nyata dilaksanakan oleh mahasiswa perguruan tinggi sebagai salah satu syarat lulus, termasuk perguruan tinggi Universitas Buana Perjuangan Karawang. Selain itu Kuliah Kerja Nyata (KKN) juga termasuk dalam tujuan agar tercapainya Tri Dharma Perguruan Tinggi. Adapun isi dari Tri Dharma Perguruan Tinggi terdiri dari tiga point yaitu: pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Tentunya dari ketiga point tersebut diharapkan mahasiswa sebagai harapan bangsa ini dapat tumbuh, berkembang, dan menjadi harapan masa dengan bangsa yang jauh lebih baik. Dan melalui kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN), diharapkan mahasiswa dapat menerapkan ilmunya dalam kehidupan bermasyarakat, mengetahui persoalan-persoalan yang terjadi di masyarakat, dan dapat memberikan solusinya.

Sehubungan dengan kegiatan tersebut maka saya dari program studi pendidikan guru sekolah dasar melakukan sosialisasi penggunaan media pembelajaran Bookcreator di SD Negeri Telarsari 3, Desa Telarsari, Kecamatan Jatisari. Karena berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas bahwa dalam kegiatan pembelajaran masih berfokus menggunakan media pembelajaran berupa buku siswa. Di zaman yang semakin canggih ini, guru sebagai seorang pendidik dituntut untuk memahami media digital, salah satunya agar dapat membuat media pembelajaran yang kreatif, inovatif, efektif, dan efisien. Begitu juga agar kegiatan pembelajaran tidak monoton, ada variasi baru sehingga diharapkan dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar siswa.

Adapun tujuan diadakannya sosialisasi penggunaan media pembelajaran yaitu untuk:

1. Membantu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui media pembelajaran digital

2. Membantu meningkatkan motivasi belajar siswa
3. Membantu guru menyampaikan materi pelajaran
4. Memperbaiki, mengembangkan, dan mengimplementasikan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, efektif, dan efisien.
5. Memberikan pengalaman baru kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran.
6. Dan memberikan pengalaman kepada mahasiswa untuk mengajar pada jenjang sekolah dasar.

Media pembelajaran juga merupakan salah satu faktor yang berperan penting dalam proses pembelajaran, yang diharapkan dapat membantu guru dalam mempermudah penyampaian sebuah materi pelajaran agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik dengan baik. Adapun yang dijadikan tempat penelitian oleh saya yaitu SD Negeri Telarsari 3, dengan akreditasi B (Baik). Alasannya karena melihat sekolah tersebut membutuhkan perhatian khusus terutama dalam pemanfaatan media pembelajaran digital. Agar kedepannya guru-guru di SD Negeri Telarsari 3, dapat menggunakan media pembelajaran digital dalam mempermudah tercapainya tujuan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan dengan judul yang akan di teliti oleh penulis, maka artikel ini didalamnya akan membahas mengenai penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan *Bookcreator* yang disosialisasikan kepada siswa kelas VI SD Negeri Telarsari 3. Adapun rencana kegiatan yang akan dilaksanakan oleh penulis yaitu dengan kegiatan mengajar salah satu mata pelajaran bahasa indonesia. Dengan harapan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa melalui media pembelajaran berbasis digital atau media online. Karena pada dasarnya pendidikan perlu diberikan kepada anak untuk menghasilkan generasi penerus bangsa yang cerdas sesuai dengan amanat Undang-Undang Dasar 1945 yakni mencerdaskan kehidupan bangsa.

METODE

Adapun jenis metode penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk menggambarkan suatu fenomena atau kejadian melalui deskripsi dalam bentuk kalimat dan bahasa yang baik dan benar sesuai dengan metode ilmiah. Dengan begitu dapat dikatakan bahwa penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif. Menurut Nazir (2014:43) metode penelitian deskriptif kualitatif adalah suatu metode dalam meneliti status

kelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu sistem, pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif kualitatif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antara fenomena yang diselidiki. (Nazir, 2014)

Waktu dan tempat pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada Kamis tanggal 22 Juli 2022 pada pukul 09.00-11.00 WIB. Dan adapun tempat pelaksanaannya yaitu bertempat di SD Negeri Telarsari 3. Target/sasaran dalam penelitian ini yaitu guru kelas VI dan siswa kelas VI SD Negeri Telarsari 3. Sebanyak 23 orang, diantaranya 5 orang siswa perempuan, dan 18 orang siswa laki-laki.

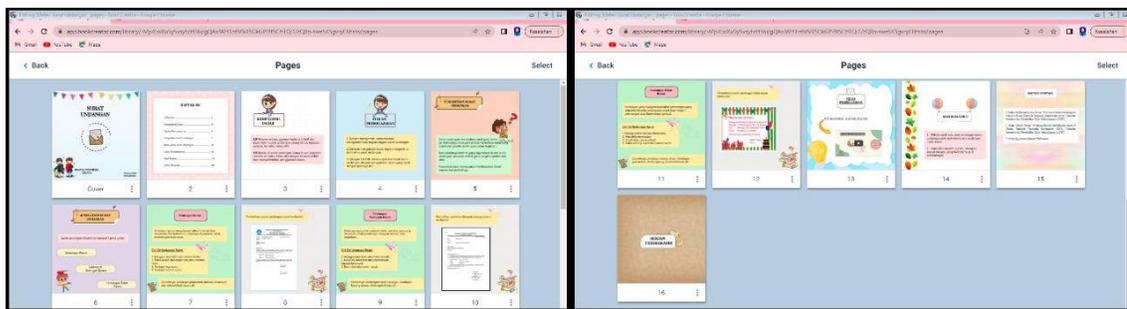
Adapun prosedur kajian dalam penelitian ini yaitu: 1) meminta izin kepada kepala sekolah untuk melaksanakan sosialisasi mengajar di kelas VI, 2) menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), 3) menyusun materi pelajaran, 4) menyusun media pembelajaran menggunakan *Bookcreator*, 5) membuat lembar kerja peserta didik (LKPD), 6) melaksanakan sosialisasi media pembelajaran *Bookcreator* di kelas VI, dan 7) melakukan evaluasi pembelajaran. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan observasi dan wawancara guru kelas VI SD Negeri Telarsari 3.

Sedangkan teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif yang berupa kumpulan kata-kata dan bukan rangkaian angka serta tidak dapat disusun dalam kategori-kategori/struktur klasifikasi. Namun tetap menggunakan kata-kata yang disusun ke dalam bentuk teks yang diperluas, dan tidak menggunakan perhitungan matematis atau statistika sebagai alat bantu analisis. Menurut Miles dan Huberman terdapat tiga kegiatan yang ada pada analisis data kualitatif, yaitu: 1) Reduksi Data, 2) Penyajian Data, 3) dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara guru kelas VI SD Negeri Telarsari 3 menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital masih kurang terlaksana karena beberapa faktor diantaranya waktu jam pelajaran yang singkat, keterbatasan pengetahuan guru dalam media pembelajaran digital, waktu guru terbatas dalam membuat media pembelajaran, sehingga pada

akhirnya guru hanya memanfaatkan media pembelajaran yang sudah ada seperti buku guru, buku siswa atau media *whatsApp group* untuk pemberian tugas. Namun sebenarnya guru mempunyai keinginan besar untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif, sehingga diharapkan mampu merangsang keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran, menumbuhkan motivasi belajar siswa, dan meningkatkan prestasi belajar. Karena bagaimanapun belajar merupakan hal yang penting dalam dunia pendidikan, dimana dalam kegiatan belajar terdapat interaksi antara guru sebagai pengajar atau pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi. Apalagi di zaman yang semakin canggih ini, guru sebagai seorang pendidik dituntut untuk memahami media digital. Seperti pada masa pandemi Covid-19, semua aktivitas pembelajaran dilakukan dirumah melalui media digital atau media online, termasuk dalam penyampaian materi pelajaran juga disampaikan melalui media digital seperti zoom, whatsapp, classroom, dan lain-lain. Adapun salah satu media pembelajaran digital yang dapat guru gunakan untuk menyampaikan materi pelajaran yaitu media pembelajaran *Bookcreator*.



Gambar 1. Pembuatan Media Pembelajaran Bookcreator

Bookcreator merupakan aplikasi web sederhana untuk membuat sebuah e-book atraktif. Dikatakan atraktif karena biasanya sebuah e-book hanya menampilkan tulisan dan gambar saja, namun dengan *bookcreator* kita dapat membuat e-book yang tidak hanya sekedar tulisan dan gambar saja tetapi juga dapat menyisipkan link youtube, dokumen latihan soal, audio maupun video. Kelebihan dari media *Bookcreator* sendiri antara lain, yaitu: lebih ringkas, lebih awet, lebih murah, dan lebih ramah lingkungan.



Gambar 2. Sosialisasi Media Pembelajaran Bookcreator

Setelah dilakukan kegiatan sosialisasi mengajar dengan menggunakan media pembelajaran *Bookcreator* pada siswa kelas VI SD Negeri Telarsari 3 secara offline (langsung), dapat dilihat bahwa dengan media pembelajaran baru yang lebih menarik, siswa lebih fokus dalam kegiatan pembelajaran, dapat meningkatkan motivasi belajar dilihat dari hasil evaluasi pembelajaran yang dilakukan setelah kegiatan belajar. Selain dari itu, dengan menggunakan media pembelajaran *Bookcreator* dapat dikatakan efektif, karena menjadikan proses belajar mengajar menjadi menyenangkan dan tidak monoton, sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik juga dapat meningkatkan daya serap otak dalam mengingat materi pelajaran, maka kemungkinannya apabila peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi, kecakapan dalam mengingat materi yang bagus, maka akan meningkat pula hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik. Dan dengan adanya media pembelajaran *Bookcreator*, siswa merasa terbantu dalam memahami materi pelajaran. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa e-book dengan menggunakan aplikasi web *Bookcreator* (www.bookcreator.com) dikatakan berjalan dengan efektif, karena dapat mempermudah guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, dan juga dapat membantu siswa dalam memahami materi dikegiatan pembelajaran, efektif pula digunakan apabila kegiatan pembelajaran berbasis online atau daring (dalam jaringan), karena bisa diakses melalui laptop atau handphone, dan juga bisa diakses kapan saja dan dimana saja.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

- Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dikemukakan di atas, maka kesimpulan yang dapat kita ambil dari penelitian ini yaitu: sosialisasi penggunaan media pembelajaran E-Book atraktif dengan menggunakan aplikasi web *Bookcreator* hasilnya dapat dikategorikan baik. Hal ini dilihat dari meningkatnya motivasi belajar siswa, membuat siswa tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, dan siswa aktif bertanya dalam kegiatan belajar. Dan juga dapat dikatakan dengan digunakannya media pembelajaran berbasis digital seperti *Bookcreator* ini, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, memotivasi guru agar menggunakan media pembelajaran

yang efektif dan inovatif agar kegiatan belajar mengajar tidak monoton, sehingga tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

Dan saya selaku penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak sekolah, SD Negeri Telarsari 3 yang telah mengizinkan saya dan beberapa mahasiswa KKN 2022 Universitas Buana Perjuangan Karawang melakukan penelitian di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin.

- Rekomendasi

Adapun rekomendasi atau saran yang dapat diberikan oleh penulis adalah diharapkan media pembelajaran digital ini dapat dikembangkan oleh guru-guru ataupun oleh mahasiswa yang melakukan penelitian serupa. Agar kedepannya media pembelajaran digital ini menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprillianti, P., & Wiratsiwi, W. (2021). PENGEMBANGAN E-BOOK DENGAN APLIKASI BOOK CREATOR PADA MATERI BANGUN RUANG UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR: Studi kasus di SD Negeri Sugihan 01 Kelas V. *Prosiding SNasPPM*, 6(1), 80-88.
- Nuursya'baani, M. B. (2022, January). Inovasi Multimedia Pembelajaran Matematika Melalui E-Book interaktif dan LKPD Online. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)* (Vol. 3, No. 1, pp. 165-176).
- Pratama, S. A. (2021, November). Pengembangan E-Modul Berbasis Karakter Nasionalis Pada Muatan PPKN Kelas 4 Di SDN Gadang 1 Kota Malang. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* (Vol. 5, No. 1, pp. 364-370).
- Rahmawati, D. (2021). ADAPTASI PEMBELAJARAN DI ERA NEW NORMAL MELALUI PENGGUNAAN E-MODULE BERBASIS HYPERCONTENT BAGI GURU MI AL-ISTIQLAL DI DESA CIBOLANGSARI KABUPATEN KALARI KARAWANG. *Dharmakarya*, 10 (4).

- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 4(2), 337-343.
- Sianipar, S., & Harianja, R. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Book Creator kepada Guru-Guru PAUD Yabes Medan. *JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT DAN INOVASI*, 2 (1), 382-388.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23-27.
- Wardani, H., Nurdalilah, N., & Nasution, H. A. (2022, April). PKM PENGGUNAAN BOOK CREATOR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENYONGSONG ERA DIGITAL 5.0 DI YAYASAN PENDIDIKAN AL ISLAMIC AMALIA KOTA TEBING TINGGI. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL HASIL PENGABDIAN* (Vol. 5, No. 1, pp. 120-128).