

Utilization of Interactive E-Book Preparation as a Learning Media for Youth Assisted by the Satuasa Peduli Bangsa Foundation

Agustiena Merdekawati^{1*}, Jefina Tri Kumalasari², Azis Sukma Dhiana³, Irwin Sukrisno Sugeng⁴, Susi Wahyu Lestari⁵
Universitas Bina Sarana Informatika

ABSTRACT: Through education, it can produce higher quality human resources armed with knowledge and skills, thus demanding a teacher to be more creative in teaching. The Satuasa Peduli Bangsa Foundation is a foundation that provides training, counseling in educating youth, otherwise known as fostered youth. However, these assisted youths feel that the tutor or teacher's method of providing material is still less attractive, so these assisted youths still have to re-understand the material presented. Therefore, fostered youth need an interesting and easy-to-understand learning media, for example e-books. Participants who took part in this event gained knowledge on how to create interactive e-books using the Canva application and using the heyzine flipbook. With this community service activity, it will bring scientific benefits to the youth of the Satuasa Peduli Bangsa Foundation. So that assisted youth and tutors can create e-books to create more interactive materials, presentation slides, proposals, and reports that can be read anywhere and anytime.

Keywords: preparation, interactive e-books, learning media

Submitted: 06-06-2022; Revised: 18-06-2022; Accepted: 27-06-2022

Corresponding Author: agustiena.atd@bsi.ac.id

DOI Prefiks: 10.55927

ISSN-E: 2829-6486

<https://journal.formosapublisher.org/index.php/jpmf>

Pemanfaatan Penyusunan E-Book Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Remaja Binaan Yayasan Satuasa Peduli Bangsa

Agustiena Merdekawati^{1*}, Jefina Tri Kumalasari², Azis Sukma Dhiana³, Irwin Sukrisno Sugeng⁴, Susi Wahyu Lestari⁵
Universitas Bina Sarana Informatika

ABSTRAK: Melalui pendidikan dapat menghasilkan sumber daya manusia yang lebih berkualitas dengan bekal ilmu pengetahuan dan keterampilan, sehingga menuntut seorang guru harus lebih kreatif dalam mengajar. Satuasa Peduli Bangsa merupakan Yayasan yang memberikan pelatihan, penyuluhan dalam mendidik remaja, atau dikenal dengan istilah remaja binaan. Namun remaja binaan ini merasa masih kurang menariknya cara tutor atau pengajar dalam memberikan materi, sehingga remaja binaan ini masih harus memahami kembali materi yang disampaikan. Oleh karena itu remaja binaan membutuhkan suatu media pembelajaran yang menarik dan mudah dimengerti, contohnya *e-book*. Peserta yang mengikuti acara ini memperoleh pengetahuan tentang cara membuat *e-Book* interaktif dengan menggunakan aplikasi Canva dan menggunakan *heyzine flipbook*. Dengan adanya kegiatan pengabdian masyarakat ini akan membawa manfaat ilmu pengetahuan bagi remaja Yayasan Satuasa Peduli Bangsa. Sehingga remaja binaan dan tutor dapat membuat *e-book* untuk membuat materi yang lebih interaktif, slide presentasi, proposal, dan laporan yang dapat dibaca dimana pun dan kapanpun.

Kata Kunci: penyusunan, e-book interaktif, media pembelajaran

Submitted: 06-06-2022; Revised: 18-06-2022; Accepted:27-06-2022

Corresponding Author: agustiena.atd@bsi.ac.id

PENDAHULUAN

Teknologi saat ini terus berkembang, telah banyak perubahan bagi kehidupan manusia, tidak terkecuali pada bidang pendidikan. Memperkenalkan teknologi kepada masyarakat merupakan cara yang paling mendasar agar dapat bersaing di dunia kerja saat ini. Melalui pendidikan dapat menghasilkan sumber daya manusia yang lebih berkualitas dengan bekal ilmu pengetahuan dan keterampilan, sehingga menuntut seorang guru harus lebih kreatif dalam mengajar. Sasaran saat ini pendidikan yaitu generasi alpha, generasi yang berlandaskan teknologi dalam beraktivitas, generasi ini juga sangat bergantung dengan peran teknologi. Generasi ini sudah tak asing menggunakan layar sentuh yang membuat mereka mendapatkan sistem informasi dalam segala hal.

Menurut (Nugraha & Wasis, 2014), memberikan hasil penelitian berdasarkan angketnya, bahwa 23,33% anak didik menyatakan cara guru dalam memberikan materi kurang menarik, sehingga menyebabkan hasil belajarnya kurang baik. Guru merupakan fasilitator dalam proses belajar mengajar. Proses belajar dikatakan baik jika adanya saling interaksi antara anak didik dengan guru, atau sebaliknya.

Oleh karena itu, diperlukan suatu media yang menjembatani proses belajar mengajar dari guru dengan anak didik. Salah satunya yaitu *ebook*. *E book (electronic book)* merupakan buku elektronik dalam bentuk *softcopy* yang dapat dibaca dengan menggunakan komputer, *smartphone* atau *handphone*.

Yayasan Satuasa Peduli Bangsa merupakan Yayasan yang memberikan pelatihan, penyuluhan dalam mendidik remaja, atau dikenal dengan istilah remaja binaan. Remaja binaan Yayasan Satu Asa Peduli Bangsa ini berisi remaja yang berasal dari berbagai sekolah yang berjumlah 30 remaja binaan. Remaja ini diberikan pelatihan, workshop, seminar. Namun remaja binaan ini merasa masih kurang menariknya cara tutor atau pengajar dalam memberikan materi, sehingga remaja binaan ini masih harus memahami kembali materi yang disampaikan. Oleh karena itu remaja binaan membutuhkan suatu media pembelajaran yang menarik dan mudah di mengerti, contohnya *ebook*.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka pengabdian kali ini dilakukan dengan memberikan pelatihan penyusunan *e-book* untuk remaja binaan dan tutor serta pengurus Yayasan Satuasa Peduli Bangsa.

Melalui pelatihan yang diadakan di Yayasan Satu Asa Peduli Bangsa, harapannya agar tutor dan remaja binaan dapat membuat *e-book* yang dapat

digunakan untuk materi pembelajaran, membuat slide presentasi, menyajikan proposal dan laporan dalam bentuk *e-book*.

PELAKSAAN DAN METODE

Metode yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini menggunakan metode sosialisasi dan metode pendagogi. Menurut Goslin dalam Ihrom (Mardatila, 2020), Sosialisasi adalah proses pembelajaran seseorang untuk memperoleh keterampilan, pengetahuan, nilai-nilai dalam bermasyarakat, dan norma dalam bermasyarakat. Namun sosialisasi dalam pengabdian masyarakat disini dimaksudkan untuk mengarahkan dan membina kepribadian seseorang agar dapat hidup nyaman pada sebuah lingkungan kelompok dan kebudayaannya, untuk kelangsungan masyarakat, sosial dan budaya.

Metode ceramah, metode pembelajaran yang dipakai untuk menyampaikan materi yang sesuai dengan materi pembelajaran (Rusmana, 2018). Pada pengabdian masyarakat ini, peserta diberikan motivasi dan diberikan penjelasan dan pemahaman mengenai peran guru dan penanganan dalam menghadapi siswa berkebutuhan khusus saat pembelajaran karak jauh.

Metode diskusi, menyajikan pembelajaran dengan guru memberi kesempatan kepada murid untuk melakukan perundingan ilmiah dengan mengumpulkan pendapat, mencari dan membuat kesimpulan, serta melakukan penyusunan alternatif pemecahan masalah (Hanafi, 2020). Dengan memberikan kesempatan kepada peserta untuk berdiskusi mengenai permasalahan yang berkaitan selama ini dihadapi dalam menangani siswa berkebutuhan khusus.

Metode pendagogi ini dipilih karena sebagian peserta sudah memiliki pengetahuan dasar mengenai grafis. Tahap yang dilakukan dalam kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap sebelum kegiatan

Tahap yang dilakukan sebelum kegiatan, yaitu:

- a. Melakukan penetapan lokasi dan survei lokasi ke Yayasan Satuasa Peduli Bangsa
- b. Penyusunan proposal yang dituju kepada ketua Yayasan Satuasa Peduli Bangsa
- c. Penyusunan perlengkapan yang dibutuhkan pada pelaksanaan kegiatan dan membuat materi kegiatan, meliputi slide presentasi dan *hard copy* untuk peserta kegiatan.

- d. Meminta peserta melakukan registrasi secara gratis di https://www.canva.com/id_id/
2. Tahap pelaksanaan kegiatan
Adapun yang dilakukan pada tahap pelaksanaan kegiatan, yaitu:
- Pembukaan, pembukaan ini dipimpin oleh ketua pengabdian masyarakat. Serta perkenalan diri panitia kegiatan pengabdian masyarakat.
 - Pemaparan materi, pada tahap ini memberikan penjelasan materi mengenai pemanfaatan ebook interaktif.
 - Mempraktekkan proses pembuatan E-Book dengan heyzen.com
 - Tanya jawab dan diskusi. Pada sesi tanya jawab, peserta dapat bertanya kepada narasumber jika ada yang tidak dimengerti. Pada sesi diskusi, baik peserta ataupun panitia dapat mengolah daya pikirnya untuk menceritakan pengalamannya dan pengetahuannya dalam penggunaan aplikasi.
3. Tahap setelah kegiatan
Tahap yang dilakukan setelah kegiatan yaitu:
- Pembuatan laporan akhir kegiatan berdasarkan pelaksanaan kegiatan.
 - Penyusunan publikasi sebagai bentuk luaran dan sebagai pertanggung jawaban kegiatan pengabdian masyarakat ini, baik dalam bentuk jurnal maupun media massa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum kegiatan pelatihan ini dilaksanakan, banyak diceritakan oleh tutor dan pengurus Yayasan Satuasa Peduli Bangsa, memberikan informasi bahwa remaja binaan merasa bosan dan kurang dapat memahami materi yang disampaikan, ini dibuktikan melalui kuesioner kepuasan dan pemahaman materi dibawah ini:

Tabel 1. Kuesioner Kepuasan dan Pemahaman Materi Sebelum Pelatihan

No	Pertanyaan	STS		TS		C		S		SS	
1	Menurut anda bagaimana kualitas sarana dan prasarana pembelajaran offline?	0	0%	10	33%	15	50%	0	0%	5	17%
2	Apakah anda merasa nyaman saat melakukan pembelajaran offline?	0	0%	0	0%	10	33%	20	67%	0	0%

3	Apakah waktu pembelajaran berlangsung tepat waktu?	0	0%	0	0%	3	10%	12	40%	15	50%
4	Bagaimana pemahaman anda dalam menerima materi yang disampaikan, apakah memahami?	0	0%	20	67%	14	47%	6	20%	0	0%
5	Bagaimana efektifitas pembelajaran melalui offline atau buku?	3	10%	17	57%	10	33%	0	0%	0	0%
6	Apakah tutor memberikan materi dengan cara yang variatif?	5	17%	20	67%	5	17%	0	0%	0	0%
7	apakah metode pembelajaran melalui baca buku menyenangkan?	13	43%	11	37%	6	20%	0	0%	0	0%

Kuesioner diatas terdiri dari beberapa pertanyaan dengan menggunakan skala likert yang terdiri dari sangat tidak setuju, tidak setuju, cukup, setuju, dan sangat setuju. Berdasarkan kuesioner yang telah diisi dan diolah memberikan hasil yaitu pada pertanyaan Bagaimana pemahaman anda dalam menerima materi yang disampaikan, apakah memahami?, 67% memberikan hasil yang tidak setuju, sehingga mereka masih tidak memahami materi yang disampaikan.

Selanjutnya mengenai pertanyaan bagaimana efektifitas pembelajaran melalui offline atau buku?, 57% memberikan hasil tidak setuju, sehingga dalam menggunakan buku memberikan hasil tidak efektif. Selanjutnya mengenai pertanyaan apakah tutor memberikan materi dengan cara yang variatif?, 67% memberikan hasil tidak setuju, sehingga para pengajar atau tutor dalam memberikan materi sangat monoton, yaitu ceramah dan baca buku, namun saat baca buku, buku itu harus dibawa-bawa kemana saja. Selanjutnya mengenai pertanyaan apakah metode pembelajaran melalui baca buku menyenangkan?, 43% memberikan hasil sangat tidak setuju, karena tampilan yang kurang interaktif dan saat ingin membaca buku, harus membawanya. Dengan hasil kuesioner tersebut dapat disimpulkan bahwa remaja binaan membutuhkan media pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif, yaitu sebuah buku yang bisa di baca dimanapun dan kapanpun, oleh karena itu kami tim pengabdian masyarakat memberikan pelatihan pembuatan *e-book* menggunakan canva dan heyzine.

Peserta yang mengikuti acara ini memperoleh pengetahuan tentang cara membuat *ebook* interaktif dengan menggunakan aplikasi Canva dimana softwar

e ini dapat digunakan dengan mudah dan menggunakan heyzine flipbook. Remaja di Yayasan Satuasana Perduli Bangsa mendapat bekal dalam membuat desain grafis yang bisa digunakan pada pembuatan buku, media digital maupun cetak.

Hasil dari meningkatkan pemahaman peserta yang dapat dilihat melalui diagram berikut.



Gambar 1. Diagram Pemahaman Materi Pelatihan

Dibuktikan dengan diagram diatas para peserta merasa puas 100% dengan materi yang disampaikan pelatihan ini. Begitu pula diatas menunjukkan kepuasan peserta 100% dalam mengikuti kegiatan pengabdian masyarakat. Sehingga kegiatan dirasa sangat bermanfaat dalam menambah wawasan, pengetahuan, keterampilan dan keahlian dalam pembuatan buku bagi peserta. Tutor dalam menyampaikan materi juga mendapatkan tanggapan positif dari peserta pengabdian masyarakat dengan ditunjukannya grafik mengenai tutor 100% peserta merasa puas.



Gambar 2. Diagram Penilaian Tutor Memberikan Materi

Peserta pelatihan sangat berkontribusi dengan pelatihan ini. Peserta pelatihan pun sangat antusias mengikuti pelatihan dengan menyimak materi dari awal sampai akhir dan mengajukan beberapa pertanyaan untuk menambah penjelasan lebih dari tutor. Untuk kelancaran pelatihan ini, pihak mitra sebelumnya membantu menginformasikan jadwal acara kepada peserta.

Para remaja binaan dan tutor Yayasan Satuasa Peduli Bangsa sangat atraktif serta antusias mengikuti pelatihan dengan menyimak materi dari awal sampai akhir dan mengajukan beberapa pertanyaan untuk menambah penjelasan lebih dari tutor dan ini menjadi kepuasan tersendiri bagi kita untuk berbagi remaja.

Setelah dilakukan pelatihan pembuatan *e-book* bagi remaja binaan dan tutor Yayasan Satuasa Peduli Bangsa, memberikan manfaat yang besar bagi mereka, diantaranya:

1. Tutor Yayasan Satuasa Peduli Bangsa dapat membuat materi dalam bentuk *e-book* yang dapat dibaca remaja binaan dimana adan kapan saja
2. Remaja binaan Yayasan Satuasa Peduli Bangsa dapat membaca *e-book* tersebut dimana saja tanpa harus membawa buku
3. Remaja binaan dan tutor Yayasan Satuasa Peduli Bangsa dapat membuat slide presentasi menggunakan canva

Kuesioner dibawah ini memberikan kesimpulan bahwa dengan *e-book*, remaja binaan lebih memahami materi yang diberikan, karena dapat mengulang pembelajaran yang disampaikan oleh tutor, berikut kuesionernya:

Tabel 2. Kuesioner Setelah Menggunakan *E-Book*

No	Pertanyaan	STS		TS		C		S		SS	
1	Apakah anda merasa nyaman saat mengikuti pembelajaran?	0	0%	0	0%	0	0%	17	57%	13	43%
2	Bagaimana pemahaman anda dalam menerima materi yang disampaikan, apakah lebih	0	0%	3	10%	5	17%	7	23%	15	50%

	memahami?										
3	Apakah tutor memberikan materi dengan cara yang variatif?	0	0%	6	20%	7	23%	12	40%	5	17%
4	Apakah efektifitas pembelajaran melalui e-book?	0	0%	6	20%	10	33%	5	17%	19	63%
5	apakah metode pembelajaran melalui e-book lebih menyenangkan?	0	0%	0	0%	2	7%	7	23%	22	73%

Kuesioner diatas terdiri dari lima pertanyaan dengan menggunakan skala likert yang terdiri dari sangat tidak setuju, tidak setuju, cukup, setuju, dan sangat setuju. Berdasarkan kuesioner yang telah diisi dan diolah memberikan hasil yaitu pada pertanyaan Bagaimana pemahaman anda dalam menerima materi yang disampaikan, apakah lebih memahami?, 50% memberikan hasil yang sangat setuju dan 23% menjawab setuju, sehingga dengan menggunakan *ebook* mereka lebih memahami materi yang disampaikan. Berdasarkan pertanyaan apakah tutor memberikan materi dengan cara yang variatif?, 40% memberikan hasil setuju, karena dengan pelatihan *e-book* yang menggunakan canva dan heyzine, tutor kreatif membuat materi agar lebih menarik. Berdasarkan pertanyaan Apakah efektifitas pembelajaran melalui e-book?, 63% memberikan hasil sangat setuju, karena dengan *e-book* lebih mudah dibawa dan dapat di baca dimana saja. Berdasarkan pertanyaan apakah metode pembelajaran melalui ebook lebih menyenangkan?, 73% memberikan hasil sangat setuju, karena dengan *e-book* dapat disertai dengan gambar-gambar dan suara yang lebih menarik.

Sebagai respon positif mereka ingin jadikan kegiatan ini sebagai kegiatan reguler agar mereka terusmendapatkan tutor dan mentoring

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dengan adanya kegiatan pengabdian masyarakat ini akan membawa manfaat ilmu pengetahuan bagi remaja Yayasan Satuasa Peduli Bangsa. Sehingga remaja binaan dan tutor dapat membuat *e-book* untuk membuat

materi yang lebih interaktif, slide presentasi, proposal, dan laporan yang dapat dibaca dimana dan kapanpun. Dengan penggunaan dan kebutuhan ahli grafis yang masih cukup besar maka desain grafis masih akan terus diminati. Diharapkan peserta dapat terus mengembangkan ilmu yang telah diberikan dan dapat mengaplikasikan ke dalam tugas sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Hanafi, R. (2020). *Berbagai Jenis Metode Pembelajaran Diskusi*. Kompasiana.
<https://www.kompasiana.com/romihanafi5447/5f66802cd541df034211a3e2/berbagai-jenis-metode-pembelajaran-diskusi?page=2>
- Mardatila, A. (2020). *Mengenal Tujuan Sosialisasi, Jenis dan Penjelasannya Menurut Para Ahli*. Merdeka.Com. <https://www.merdeka.com/sumut/tujuan-sosialisasi-jenis-pengertian-menurut-para-ahli-dan-medianya-kln.html?page=all>
- Nugraha, D. A., & Wasis. (2014). Pengembangan Media E-Book Interaktif Bilingual pada Materi Pokok Kalor untuk SMA Kelas X. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika*, 03(01), 1–7.
<http://ejournal.unesa.ac.id/article/9747/32/article.pdf>
- Rusmana. (2018). *Metode Ceramah Dalam Pembelajaran*. Kompasiana.
<https://www.kompasiana.com/rusrusman522/5bce0b5c12ae94520a2410b6/metode-ceramah-dalam-pembelajaran?page=all>