

Bimbingan Pengembangan *E-Book* Berbasis Multimedia untuk Keperluan Pembelajaran

Abd. Haling, Erma Suryani, Syamsuriani E, Muh. Taufik
Universitas Negeri Makassar

Abstrak, Kegiatan PKM ini dilaksanakan dengan tujuan untuk: memberi pemahaman guru mengembangkan e-book sebagai sumber belajar, memberikan bimbingan mengembangkan e-book, mensosialisasikan pentingnya e-book untuk berbasis multimedia untuk keperluan guru dalam meramu bahan ajar yang dapat menarik minat dan semangat belajar peserta didik, dan menghasilkan e-book untuk kepentingan pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan berdasarkan hasil analisis situasi bahwa guru pada umumnya masih dominan menggunakan buku cetak sebagai sumber belajar utama satu-satunya, kurangnya pemahaman guru mengembangkan *e-book* berbasis multimedia, dan belum tersedianya e-book berbasis multimedia untuk keperluan pembelajaran. Metode yang digunakan untuk menyelesaikan persoalan mitra dilaksanakan dalam bentuk workshop dengan menggunakan metode simulasi dengan strategi melalui ceramah, kemudian dilanjutkan dengan praktik langsung dengan menggunakan program. Hasil pelaksanaan PKM menunjukkan bahwa a. guru memiliki bekal pengetahuan dan pemahaman mengembangkan e-book berbasis multimedia dengan kategori baik, b. hasil penilaian tes pemahaman konsep guru sangat baik, c) hasil penilaian proses menunjukkan bahwa aktivitas peserta sangat baik, dan d) hasil penilaian produk menunjukkan bahwa semua peserta mampu menghasilkan bahan ajar dengan kualifikasi cukup, dan respon peserta workshop terlihat dengan kehadiran peserta dan keaktifan peserta sangat baik. Berdasarkan hasil kegiatan ini disarankan hendaknya guru-guru peserta pelatihan dapat membina guru lainnya untuk memperoleh pemahaman dan kemampuan mengembangkan e-book berbasis multimedia.

Kata kunci: *e-book*, multimedia, bimtek.

Abstract, This PKM activity is carried out with the aim of: providing understanding for teachers to develop e-books as learning resources, providing guidance on developing e-books, socializing the importance of e-books for multimedia-based for the needs of teachers in composing teaching materials that can attract interest and enthusiasm for learning students, and produce e-books for learning purposes. This activity was carried out based on the results of the situation analysis that teachers in general still dominantly used printed books as the only main learning source, the lack of understanding of teachers developing multimedia-based e-books, and the unavailability of multimedia-based e-books for learning purposes. The method used to solve partner problems is carried out in the form of a workshop using the simulation method with a strategy through lectures, then followed by direct practice using the program. The results of the PKM implementation show that a. teachers have the knowledge and understanding of developing multimedia-based e-books with good categories, b. the results of the assessment of the teacher's concept understanding test are very good, c) the results of the process assessment show that the participants' activities are very good, and d) the results of the product assessment show that all participants are able to produce teaching materials with sufficient qualifications, and the workshop participants' responses can be seen by the presence of the participants and the active participation of the participants. very good. Based on the results of this activity, it is suggested that the trainee teachers should be able to foster other teachers to gain understanding and ability to develop multimedia-based e-books.

Keywords: e-book, multimedia, technical guidance.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat pesat, mempengaruhi seluruh aspek kehidupan, mulai dari aspek sosial, politik, budaya, pendidikan, dan sebagainya. Semakin beragamnya penggunaan peralatan teknologi informasi telah mempengaruhi penerbit dalam mengembangkan inovasi terbitannya, salah satunya adalah keberadaan e-book yang terus dipublikasikan oleh para penerbit. E-book yang dihasilkan pada dasarnya adalah bahan ajar yang memuat bahan ajar untuk keperluan pembelajaran (Waryanto, 2017). Dengan perkembangan iptek merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi peserta didik dalam belajar. Peserta didik tanpa disadari sudah ikut menjadi bagian dari digital naratif, yaitu: generasi yang hidup di zaman digital dimana mereka bias dengan mudah mendapatkan informasi dan kemudahan lainnya melalui media digital (Reinaldo, 2020).

Perkembangan teknologi menjadi tantangan dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia mengingat tidak semua orang dapat dengan mudah menggunakan teknologi. Memanfaatkan teknologi dapat membantu proses pembelajaran di sekolah baik sebagai sarana maupun sumber belajar bagi peserta didik. Pendidikan harus berkembang seiring dengan zaman dan teknologi. Untuk itulah pemerintah mengeluarkan undang-undang dan peraturan tentang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Dalam hubungan ini Menteri Pendidikan Nasional No. 16 tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru yang menyatakan bahwa Guru memanfaatkan TIK untuk kepentingan pembelajaran

dan dalam mengembangkan diri.

Kenyataan lapangan menunjukkan bahwa sumber belajar yang digunakan guru dalam pembelajaran cenderung menggunakan buku cetak. Dengan kemajuan teknolog, maka perkembangan teknologi yang demikian canggih, buku tidak lagi hanya dalam versi cetak melainkan non cetak berupa buku elektronik atau *electronic book (e-book)*.

Dengan kehadiran *E-book* memiliki beberapa kelebihan yang tidak ada pada buku cetak yaitu menghemat penggunaan kertas dan hanya memerlukan sedikit ruang dalam penyimpanannya. *E-book* merupakan produk digital atau *file* yang dapat disimpan diberbagai media penyimpanan seperti *flash drive, CD/DVD, harddisk*, dan media penyimpanan lainnya. Dalam penggunaannya *e-book* memerlukan perangkat yang dapat membuka *file e-book* tersebut seperti komputer (laptop), tablet, telepon pintar dan sebagainya (Rahman. 2013). *E-book* berbasis multimedia dapat dibuat dengan menggunakan bantuan berbagai program komputer seperti *adobe flash professional, flip book maker, kvisoft flipbook maker, flip PDF professional* dan sebagainya. Dari beberapa *software* tersebut *flip PDF professional* adalah program yang tepat untuk digunakan untuk membuat *e-book* berbasis multimedia karena kemdahan dalam menggunakan program tersebut dan fitur-fitur yang lengkap yang penulis ketahui berdasarkan pengalaman menggunakan program-program tersebut.

Pengembangan *e-book* berbasis multimedia yang di dalamnya memuat teks, audio, video dan animasi diharapkan dapat menarik minat belajar peserta didik dan memudahkannya

memahami materi pelajaran. Dengan program PKM ini tim telah melakukan pembimbingan teknis kepada guru yang di kemas dengan judul PKM Bimtek Pengembangan *E-book* Berbasis Multimedia bagi Guru Sekolah Menengah pertama di Kota Makassar.

II. KAJIAN TEORI

E-book pada intinya adalah sebuah buku yang didesain ke dalam bentuk sebuah buku yang didesain ke dalam bentuk elektronik. Pembaca memerlukan seperti computer, laptop, smartphone atau tab untuk membaca produk (Waryanto, 2017). Seiring dengan perkembangan teknologi buku tidak lagi hanya dalam versi cetak melainkan non cetak berupa buku elektronik atau *electronic book (e-book)*. *E-book* memiliki beberapa kelebihan yang tidak ada pada buku cetak yaitu menghemat penggunaan kertas dan hanya memerlukan sedikit ruang dalam penyimpanannya. *E-book* merupakan produk digital atau *file* yang dapat disimpan diberbagai media penyimpanan seperti *flash drive*, *CD/DVD*, *harddisk*, dan media penyimpanan lainnya. Dalam penggunaannya *e-book* memerlukan perangkat yang dapat membuka *file e-book* tersebut seperti komputer (laptop), tablet, telepon pintar dan sebagainya (Rahman, 2013).

Perlu dihami bahwa e-book dapat dibuat dengan menggunakan bantuan berbagai program komputer seperti *adobe flash professional*, *flip book maker*, *kvisoft flipbook maker*, *flip PDF professional* dan sebagainya. Dari beberapa *software* tersebut *flip PDF professional* adalah program yang tepat untuk digunakan untuk membuat *e-book*

berbasis multimedia karena kemdahan dalam menggunakan program tersebut dan fitur-fitur yang lengkap yang penulis ketahui berdasarkan pengalaman menggunakan program-program tersebut. Pengembangan *e-book* berbasis multimedia yang di dalamnya memuat teks, audio, video dan animasi diharapkan dapat menarik minat belajar peserta didik dan memudahkannya memahami materi pelajaran.

Nazaruddin (2021) mengemukakan bahwa fungsinya e-book adalah sebagai media untuk membaca informassi secara digital melalui perangkat khusus. Umumnya mengguna e-book untuk media belajar. Terdapat dua fungsi utama, yaitu: sebagai sarana untuk belajar dan sebagai media informasi. Tujuan dibuatnya e-book adalah untuk memudahkan proses penyebaran informasi dan pembelajaran kepada prnggunanya. Bila ditelaah secara mendalam, e-book mempunyai beberapat tujuan, yaitu: memudahkan pembuatan buku. E-book adalah a) salah satu solusi bagi mereka yang ingin menyusun buku namun kesulitan dalam pembuatannya. Seperti buku cetak cukup Panjang dan terbilang sulit, b) menghemat biaya pembuatan buku, c) memudahkan proses penyebaran informasi, d) memudahkan proses belajar mengajar, dan e) melindungi informasi yang disebarkan (Anang Nazaruddin, 2021). Agar e-book dapat berfungsi secara maksimal, perlu ditambahkan multimedia untuk memudahkan peserta didik memahami materi pelajaran.

III. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan Bimtek pengembangan *e-book* berbasis multimedia bagi guru sekolah menengah

pertama adalah kegiatan dalam bentuk workshop dengan menggunakan metode simulasi yaitu terlebih dahulu melalui ceramah, kemudian dilanjutkan dengan praktik langsung oleh guru menggunakan program. Cara ini dianggap efektif karena transfer pengetahuan yang diperoleh selama pelatihan akan lebih tersampaikan dengan baik. Dengan strategi tersebut peserta pelatihan itu sendiri dapat merasakan dan bermanfaat langsung bagi mereka.

Tahapan pelaksanaan Bimtek. Pelaksanaan kegiatan bimtek ini, tim membagi guru menjadi beberapa kelompok. Tujuan dari pengelompokan ini adalah agar kinerja mereka lebih mudah jika dilakukan dengan anggota yang sudah dikenal dengan baik, selain itu diharapkan mereka dapat bekerja sama dalam mengikuti dalam menjalankan instruksi pemateri. Berikut gambaran kegiatan yang akan dilaksanakan antara lain: a) Tahapan penyampaian materi, para peserta berhadapan langsung dengan komputer atau laptop masing-masing. Pemateri menyampaikan materinya dengan menggunakan proyektor. Pada saat penyampaian materi ajar, instruktur akan dibantu oleh mahasiswa sebanyak 4 orang sebagai pendamping yang membantu peserta mengikuti instruksi pemateri, b) Tahapan Kerja Mandiri, para peserta akan diberikan tugas untuk dikerjakan secara mandiri. Para peserta diberikan tugas untuk menyusun materi ajar yang dibuat menjadi *e-book* berbasis multimedia dan selanjutnya dimasukkan ke dalam program yang telah dipelajari sebelumnya, dan c) Presentasi produk hasil peserat yaitu *e-book* berbasis multimedia.

IV. HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

Temuan yang ditargetkan dalam kegiatan PKM ini, yaitu: a) memberi pemahaman guru mengembangkan *e-book* sebagai sumber belajar, b) memerikan bimbingan mengembangkan *e-book*, c) mensosialisasikan *e-book* berbasis multimedia untuk guru sekolah menengah pertama dalam meramu bahan ajar yang dapat menarik minat dan semangat belajar peserta didik, dan d) menghasilkan *e-book* untuk kepentingan pembelajaran.

Pelaksanaan pengembangan *e-book* berbasis multimedia dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama di Kota Makassar pada tanggal 7-9 Agustus 2021, yang diikuti oleh Kepala Sekolah, wakil kepala sekolah dan guru bidang studi. Pelatihan ini sangat berharga bagi peserta dan mendapatkan respon positif bagi seluruh peserta.

Penyampaian materi dengan media LCD dan penayangan contoh-contoh produk *e.book* untuk mempermudah pemahaman peserta. Jumlah peserta yang hadir adalah 23 orang. Materi pelatihan disampaikan berdasarkan scenario pembimbingan, yaitu penyajian konsep *e-book* dan latihan individu dan klasikal dalam mendesain, mengembangkan, dan memproduksi *e-book* berbasis multimedia.

Berdasarkan aktivitas rangkaian pelatihan, memperlihatkan bahwa para peserta telah memiliki pemahaman terhadap *e-book*. Hasil test menunjukkan bahwa capaian test peserta pelatihan dengan kualifikasi sangat baik. Selanjutnya, capaian hasil praktik pengembangan *e-book* menunjukkan bahwa peserta pelatihan telah memahami

langkah-langkah pengembangan dan sebagian guru telah mampu menghasilkan e-book namun belum mencapai kesempurnaan. Prodi Ilmu Pendidikan PPS-UNM sebagai mitra kerja sama berusaha membantu mereka untuk memberikan pelatihan mengembangkan e-book. Kegiatan pelatihan ini diharapkan kepada masing-masing sekolah dan masing-masing guru dapat lebih dimantapkan dan dapat dilakukan secara rutin dalam usaha pemenuhan keperluan pembelajaran di masing-masing sekolah.

Kegiatan pelatihan pengembangan e-book berbasis multimedia ini memberi bekal pengetahuan dan keterampilan mengembangkan e-book sesuai keperluan. Dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan ini memiliki kelebihan diantaranya: a) peserta mendapatkan pengetahuan dan keterampilan mengembangkan e-book berbasis multimedia sesuai keperluan, b) produk e-book yang dihasilkan dapat digunakan sebagai sumber belajar di sekolah, dan memberi bekal pengetahuan sebagai guru profesional dalam mendesain, mengembangkan dan melaksanakan program pembelajaran bermedia.

Dalam kegiatan pelatihan motivasi peserta cukup tinggi, hal ini terlihat: persentase kehadiran peserta selama pelatihan 90 persen. Selama pelatihan berlangsung perhatian peserta cukup baik, mereka dengan sungguh-sungguh mengikuti jadwal kegiatan. Dukungan peserta sangat antusias selama pelaksanaan pelatihan. Pemahaman materi melalui diskusi cukup baik, produk e-book berbasis multimedia menunjukkan penguasaan dan produk cukup baik. Hasil evaluasi terhadap produk e-book berbasis multimedia yang

dihasilkan dari masing-masing peserta cukup baik, dan hasil evaluasi pelaksanaan kegiatan pelatihan menunjukkan bahwa pada umumnya peserta menyatakan telah memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan e-book berbasis multimedia sesuai keperluannya.

E-book pada intinya adalah sebuah buku yang didesain ke dalam bentuk sebuah buku yang didesain ke dalam bentuk elektronik. Pembaca memerlukan seperti computer, laptop, smartphone atau tab untuk membaca produk (Waryanto, 2017). Seiring dengan perkembangan teknologi buku tidak lagi hanya dalam versi cetak melainkan non cetak berupa buku elektronik atau *electronic book (e-book)*. *E-book* memiliki beberapa kelebihan yang tidak ada pada buku cetak yaitu menghemat penggunaan kertas dan hanya memerlukan sedikit ruang dalam penyimpanannya. *E-book* merupakan produk digital atau *file* yang dapat disimpan diberbagai media penyimpanan seperti *flash drive, CD/DVD, harddisk*, dan media penyimpanan lainnya. Dalam penggunaannya *e-book* memerlukan perangkat yang dapat membuka *file e-book* tersebut seperti komputer (laptop), tablet, telepon pintar dan sebagainya (Rahman, 2013).

Perlu dihami bahwa e-book dapat dibuat dengan menggunakan bantuan berbagai program komputer seperti *adobe flash professional, flip book maker, kvisoft flipbook maker, flip PDF professional* dan sebagainya. Dari beberapa *software* tersebut *flip PDF professional* adalah program yang tepat untuk digunakan untuk membuat *e-book* berbasis multimedia karena kemudahan dalam menggunakan program tersebut dan fitur-fitur yang lengkap yang penulis

ketahui berdasarkan pengalaman menggunakan program-program tersebut. Pengembangan *e-book* berbasis multimedia yang di dalamnya memuat teks, audio, video dan animasi diharapkan dapat menarik minat belajar peserta didik dan memudahkannya memahami materi pelajaran.

Menurut Nazaruddin (2021) bahwa fungsinya e-book adalah sebagai media untuk membaca informasi secara digital melalui perangkat khusus. Umumnya menggunakan e-book untuk media belajar. Terdapat dua fungsi utama, yaitu: sebagai sarana untuk belajar dan sebagai media informasi. Tujuan dibuatnya e-book adalah untuk memudahkan proses penyebaran informasi dan pembelajaran kepada penerimanya. Bila ditelaah secara mendalam, e-book mempunyai beberapa tujuan, yaitu: memudahkan pembuatan buku. E-book adalah a) salah satu solusi bagi mereka yang ingin menyusun buku namun kesulitan dalam pembuatannya. Seperti buku cetak cukup Panjang dan terbilang sulit, b) menghemat biaya pembuatan buku, c) memudahkan proses penyebaran informasi, d) memudahkan proses belajar mengajar, dan e) melindungi informasi yang disebarkan (Anang Nazaruddin, 2021). Agar e-book dapat berfungsi secara maksimal, perlu ditambahkan multimedia untuk memudahkan peserta didik memahami materi pelajaran.

V. KESIMPULAN

1. Kegiatan PKM ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama di Kota Makassar. Dalam proses menyelesaikan persoalan mitra; tim telah memberikan bekal pengetahuan dan pemahaman konsep e-book berbasis multimedia dan

pembimbingan mendesain dan mengembangkan bahan ajar e-book berbasis multimedia dengan cukup baik.

2. Hasil evaluasi proses yang dilakukan selama berlangsung kegiatan PKM melalui pengamatan, menunjukkan bahwa pemahaman dan aktivitas peserta sangat baik.
3. Hasil penilaian produk menunjukkan bahwa semua peserta mampu menghasilkan bahan ajar dengan kualifikasi cukup atau belum mencapai kesempurnaannya.
4. Respon peserta pelatihan sangat baik, terlihat dengan keaktifan peserta dalam menyelesaikan tugas yang diberikan secara individu dan kelompok mampu terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anang N. 2021. Pengembangan e-book dalam pembelajaran (Artikel Ilmiah). Banjarmasin: BKD Banjarmasin Kementerian Agama.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arya, Gde Putu Oka. 2017. *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Nur Hadi Waryonto, 2017. Pelatihan pembuatan buku elektronik interaktif (Jurnal PPM-MIPA hal 33-40).
- Rahman, Abdul Saleh. 2013. *Teori dan Praktek Tahap Demi Tahap*



*Pengembangan Pr pustakaan
Digital.* Bogor: Rumah Q-ta
Production

Rusman, Dkk. 2015. *Pembelajaran
Berbasis Teknologi Informasi
dan Komunikasi
Mengembangkan
Profesionalitas Guru.* Jakarta:
PT. Raja Grafindo Persada.

Undang-undang No. 14 tahun 2005

Tentang Guru dan Dosen

Pendidikan Nasional No. 16 tahun 2007
tentang Standar Kualifikasi
Akademik dan Kompetensi
Guru

Winarno. 2009. *Pengantar Multimedia
dalam Pembelajaran, dalam
Teknik Evaluasi Multimedia
Pembelajaran.* Malang: Genius
Prima Media.