

**Pelatihan Penggunaan *Book Creator*
Sebagai Media Pembelajaran Digital Bagi Guru-guru PAUD**

***Training on Using Book Creator
As Digital Learning Media for Early Childhood Teachers***

Suci Utami Putri*, Dhifa Noor Restya, Fairuz Afra Rafifah, Firda Alfira Muklis

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Universitas Pendidikan Indonesia, Kampus Purwakarta

*Email: sucicutami@upi.edu

(Diterima 27-07-2024; Disetujui 02-09-2024)

ABSTRAK

Di era digital saat ini, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah berkembang pesat dan menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Hal ini juga berdampak pada dunia pendidikan, termasuk PAUD. Penggunaan media pembelajaran digital di PAUD menawarkan berbagai keuntungan yang dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran anak. Tujuan pengabdian kepada masyarakat ini adalah meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru PAUD dalam menggunakan media pembelajaran digital, meningkatkan minat dan keterlibatan belajar anak melalui penggunaan *book creator*, dan meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD. Pelaksanaan *workshop* “kreatif bersama guru: memanfaatkan *book creator* untuk meningkatkan interaksi dan kesenangan belajar” di PAUD TK Labschool UPI di Purwakarta yang dilaksanakan secara formal dilaksanakan selama 1 hari dengan durasi 3 jam pada bulan april 2024. Kegiatan ini dihadiri sebanyak 15 orang terdiri dari guru dan tim, setiap peserta diminta membawa laptop atau tablet. Kegiatan *workshop* ini dilakukan dalam beberapa desain kegiatan agar selama pelatihan berjalan dengan baik, adapun desain kegiatan *workshop* meliputi persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan. Narasumber juga memberikan penjelasan yang detail dan mudah dipahami tentang berbagai fitur dan fungsi *book creator*. Penjelasan mencakup fitur-fitur utama aplikasi, manfaatnya, serta bagaimana aplikasi tersebut dapat digunakan dalam konteks pembelajaran atau pekerjaan mereka. Tim *workshop* memberikan bimbingan dan pendampingan secara langsung kepada peserta selama pelatihan. Bimbingan yang dilakukan yaitu dengan cara demonstrasi penggunaan aplikasi *book creator* melalui web (chrome) dilakukan untuk memberikan contoh praktik yang jelas. Pelatihan ini dapat direplikasi di sekolah-sekolah PAUD lainnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Indonesia dengan beberapa penyesuaian agar sesuai dengan konteks dan kebutuhan sekolah-sekolah PAUD lainnya.

Kata kunci: *book creator*, guru, media pembelajaran digital, PAUD

ABSTRACT

In today's digital era, information and communication technology (ICT) has developed rapidly and become an integral part of human life. This also has an impact on the world of education, including PAUD. The use of digital learning media in PAUD offers various advantages that can help improve the quality of children's learning. The purpose of this community service is to increase the knowledge and skills of PAUD teachers in using digital learning media, increase children's interest and learning engagement through the use of book creators, and improve the quality of learning in PAUD. The implementation of the workshop “creative with teachers: utilizing book creators to increase interaction and learning fun” at Labschool UPI Kindergarten PAUD in Purwakarta which was carried out formally was held for 1 day with a duration of 3 hours in April 2024. This activity was attended by 15 people consisting of teachers and teams, each participant was asked to bring a laptop or tablet. This workshop activity is carried out in several activity designs so that during the training runs well, as for the design of workshop activities including preparation, implementation and reporting. The resource person also provided a detailed and easy-to-understand explanation of the various features and functions of the book creator. The explanation includes the main features of the app, its benefits, and how it can be used in the context of their learning or work. The workshop team provided direct guidance and assistance to participants during the training. The mentoring is done by demonstrating the use of the book creator application via the web (chrome) to provide clear practical examples. This training can be replicated in other ECD schools to improve the quality of learning in Indonesia with some adjustments to suit the context and needs of other ECD schools.

Keywords: book creator, teachers, digital learning media, early childhood education

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap krusial dalam perkembangan anak (Mulyati, 2019). Pada masa ini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat dalam berbagai aspek, termasuk kognitif, bahasa, sosial, emosional, dan fisik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan efektif dapat membantu mengoptimalkan proses belajar mengajar di PAUD (Safira & Ifadah, 2020). Di era digital saat ini, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah berkembang pesat dan menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Hal ini juga berdampak pada dunia pendidikan, termasuk PAUD (Susanto, 2017).

Penggunaan media pembelajaran digital di PAUD menawarkan berbagai keuntungan yang dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran anak (Lutfi, 2023). Menurut Laili & Ritonga, (2023) tidak banyak guru yang tahu manfaat media digital untuk kualitas pembelajaran anak adapun beberapa latar belakang pentingnya penggunaan media pembelajaran digital di PAUD, yaitu pertama meningkatkan minat dan keterlibatan belajar anak dalam media pembelajaran digital seperti video animasi, permainan edukatif, dan aplikasi interaktif dapat menarik perhatian anak serta meningkatkan minat mereka dalam belajar. Hal ini penting karena anak usia dini memiliki perhatian yang pendek dan mudah bosan dengan metode pembelajaran yang monoton, kedua meningkatkan kreativitas dan keterampilan motorik halus dalam penggunaan media pembelajaran digital seperti tablet dan aplikasi edukatif lainnya yang dapat membantu meningkatkan kreativitas dan keterampilan motorik halus anak, dan ketiga memperkaya pengalaman belajar media pembelajaran digital dapat membawa anak ke dunia baru.

Maka dari itu sebagai seorang guru kita harus menggunakan teknologi yang akan terus berkembang, adapun beberapa media pembelajaran digital yang umum digunakan di PAUD antara lain video animasi, permainan edukatif, aplikasi edukatif, buku elektronik (e-book), website edukatif (Afriyadi et al., 2023). Dunia pendidikan terus berkembang dengan seiring zaman, di era digital ini media pembelajaran digital menjadi alat yang penting untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Salah satu media pembelajaran digital yang inovatif dan mudah digunakan adalah *book creator* (Fitrianna et al., 2022)

Book Creator merupakan platform pembuatan buku digital yang memungkinkan guru dan siswa untuk berkreasi secara bebas dalam menciptakan konten edukatif yang menarik dan interaktif. Platform ini menawarkan berbagai fitur yang mudah digunakan, bagi pengguna yang tidak memiliki keahlian teknis (Aima et al., 2024). Dengan *book creator*, guru dapat membuat berbagai jenis media pembelajaran digital, seperti buku cerita digital,

poster interaktif, modul ajar, buku pembelajaran buatan sendiri, dan komik edukatif. Anak dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan membuat buku cerita digital dan proyek-proyek kreatif lainnya. Book creator memiliki banyak manfaat untuk meningkatkan proses belajar mengajar di berbagai tingkatan pendidikan, termasuk PAUD (Arianty et al., 2022).

Menurut Sanjaya et al., (2023) beberapa keunggulan utama dari book creator, yaitu pertama kemudahan penggunaan book creator dirancang dengan mudah sehingga guru dan siswa dapat langsung menggunakannya tanpa memerlukan pelatihan khusus, kedua kreativitas tanpa batas book creator menyediakan berbagai alat dan fitur yang memungkinkan pengguna untuk berkreasi secara bebas dalam membuat konten edukatif yang menarik dan interaktif, ketiga fleksibilitas book creator dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis media pembelajaran digital, sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar yang berbeda-beda, keempat keterlibatan siswa book creator mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar dengan memungkinkan mereka untuk membuat konten mereka sendiri, keempat penilaian hasil karya dan catatan anekdot book creator menyediakan fitur penilaian yang memungkinkan guru untuk menilai kemampuan anak.

Mengingat pentingnya penggunaan media pembelajaran digital di PAUD, maka kami ingin melakukan pengabdian kepada masyarakat dengan mengenalkan book creator kepada guru-guru PAUD Laboratorium UPI Purwakarta. Tujuan pengabdian kepada masyarakat ini adalah meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru PAUD Laboratorium UPI Purwakarta dalam menggunakan media pembelajaran digital, meningkatkan minat dan keterlibatan belajar anak melalui penggunaan book creator, dan meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD Laboratorium UPI Purwakarta. Adapun manfaat pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan dapat membantu guru PAUD Laboratorium UPI Purwakarta untuk menciptakan konten edukatif yang menarik dan interaktif, meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar anak, serta mempersiapkan anak untuk menghadapi era digital. Metode yang digunakan adalah workshop, dengan dilakukannya pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan guru-guru PAUD TK Laboratorium UPI Purwakarta dapat memanfaatkan book creator dengan optimal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD Laboratorium UPI Purwakarta.

BAHAN DAN METODE

Workshop “Kreatif Bersama Guru: Memanfaatkan Book Creator untuk Meningkatkan Interaksi dan Kesenangan Belajar” dilaksanakan di PAUD Labschool UPI Purwakarta dengan melibatkan 11 orang guru diantaranya 1 orang guru pre-K, 5 orang guru kelas A (4-5 tahun) dan 4 orang guru kelas B (5-6 Tahun) ditambah 1 orang kepala sekolah. Waktu pelaksanaan workshop dilakukan sejak tanggal 4 April sampai tanggal 29 April 2024 terdiri dari 14 hari persiapan, 1 hari pelaksanaan, dan evaluasi 3 hari. Untuk mengetahui efektivitas dari kegiatan workshop yang dilaksanakan, maka dilakukan wawancara sebelum kegiatan dilakukan dan angket di akhir kegiatan.

Wawancara awal dilakukan untuk mengetahui tentang pengalaman membuat bahan ajar untuk mengukur tingkat pengetahuan dan keterampilan peserta tentang media pembelajaran digital. Adapun pertanyaan terbuka yang diajukan oleh narasumber, meliputi: (1) Bagaimana ibu guru saat ini membuat bahan ajar untuk siswa atau anak? dan (2) Apa saja tantangan yang ibu guru hadapi dalam membuat bahan ajar yang menarik. Pertanyaan yang disampaikan adalah pertanyaan terbuka yang memungkinkan jawaban bersifat deskriptif dan beragam sesuai dengan konteks yang dialami oleh masing-masing peserta.

Kemudian setelah workshop telah dilaksanakan peserta diminta mengisi angket untuk mengetahui pendapat guru tentang book creator bagi pembelajaran di kelasnya masing-masing. Adapun pertanyaan angket meliputi: (1) Apakah book creator memungkinkan untuk diterapkan di kelas tempat ibu bertugas? Mengapa?, (2) Apakah aplikasi yang digunakan dalam membuat book creator sulit untuk digunakan?, (3) Apa kendala yang dialami ketika membuat book creator?, (4) Menurut ibu, bagian mana yang sangat perlu diperhatikan dalam proses pembuatan book creator agar hasilnya sesuai dengan tingkat perkembangan anak?. Instrumen diberikan kepada seluruh guru yang diberikan di akhir kegiatan pelaksanaan workshop. Hasil wawancara atau angket dianalisis secara deskriptif dengan memaparkan jawaban-jawaban guru secara naratif dalam laporan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kegiatan workshop “kreatif bersama guru: memanfaatkan book creator untuk meningkatkan interaksi dan kesenangan belajar” memiliki dua tujuan yaitu tujuan umum dan khusus. Tujuan umum yaitu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan book creator sedangkan tujuan khusus yaitu guru dapat memahami dan menggunakan book creator untuk membuat buku digital yang interaktif dan menarik, guru dapat mengidentifikasi fitur-

fitur book creator yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas, dan guru dapat mengembangkan minimal satu buku digital menggunakan book creator.

Dengan mencapai tujuan-tujuan tersebut, diharapkan manfaat workshop ini dapat dirasakan secara maksimal oleh para peserta. Adapun manfaat yang akan didapatkan oleh peserta, antara lain meningkatkan kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran yang inovatif dan menarik, meningkatkan partisipasi dan antusias belajar siswa, mempermudah penyampaian materi pembelajaran yang kompleks, dan meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas.

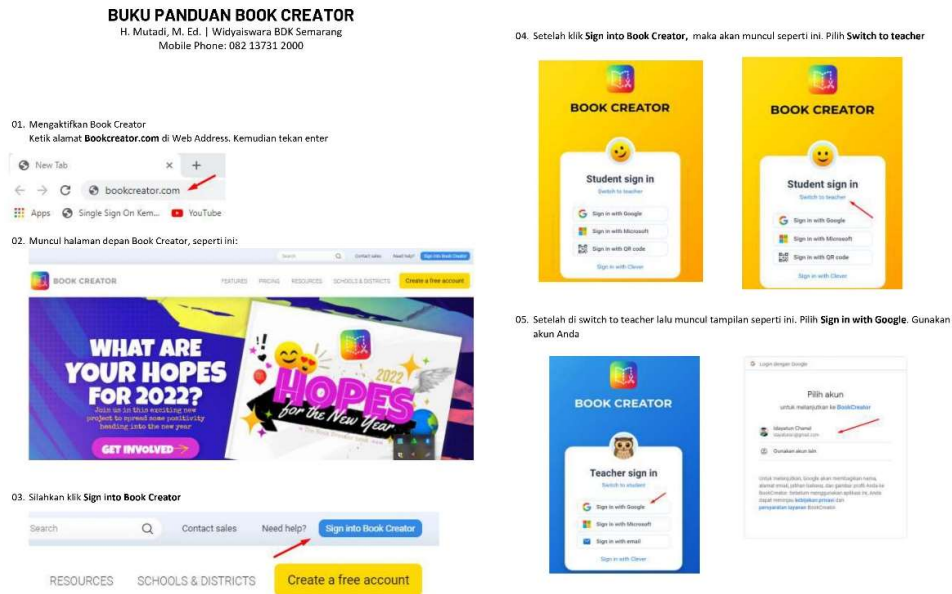
Pencapaian tujuan dan manfaat workshop ini menunjukkan bahwa workshop telah dilaksanakan dengan efektif dan efisien. Workshop ini dilaksanakan secara formal yang dihadiri oleh 12 orang guru dan tim berjumlah 3 orang dengan narasumber dari salah satu tim kami. Pada jam 13.00 s.d 15.00 WIB hari Jumat, 26 April 2024. Peserta terdiri dari guru kelas Pre-K, kelas A, kelas B, dan Kepala Sekolah. Kemudian para peserta diminta membuat 3 kelompok yang berisikan 3-4 orang perkelompoknya, dan setiap kelompok diminta membawa laptop atau tablet.

Kegiatan workshop ini dilakukan dalam beberapa desain kegiatan agar selama pelatihan berjalan dengan baik, adapun desain kegiatan workshop meliputi:

1. Persiapan

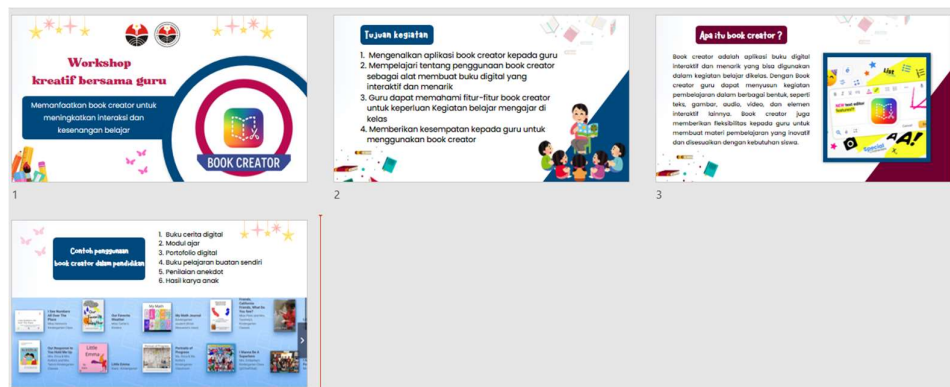
Persiapan pelaksanaan workshop yang dilakukan seperti memahami kebutuhan dan kesiapan peserta dengan melakukan diskusi kepada kepala sekolah dan guru-guru PAUD TK Lab School UPI Purwakarta yang bertujuan untuk mengidentifikasi penggunaan media pembelajaran digital, khususnya book creator. Informasi yang dikumpulkan berupa tingkat pemahaman guru terhadap book creator, kebutuhan guru dalam merancang dan menggunakan book creator, ketersediaan perangkat keras dan internet di sekolah, menentukan dan menetapkan waktu kegiatan agar sesuai dalam memilih waktu yang tepat dengan jadwal guru, mempertimbangkan kesibukan sekolah dan waktu libur, dan mengumumkan waktu workshop kepada peserta dari jauh-jauh hari.

Diskusi tersebut akan membantu tim untuk menyesuaikan materi workshop dengan kebutuhan dan kesiapan peserta dan memastikan bahwa workshop bermanfaat bagi semua peserta. Pada tahap selanjutnya tim menyusun dan menyiapkan materi pelatihan seperti mengembangkan modul panduan book creator yang jelas, mudah dipahami, dan praktis.



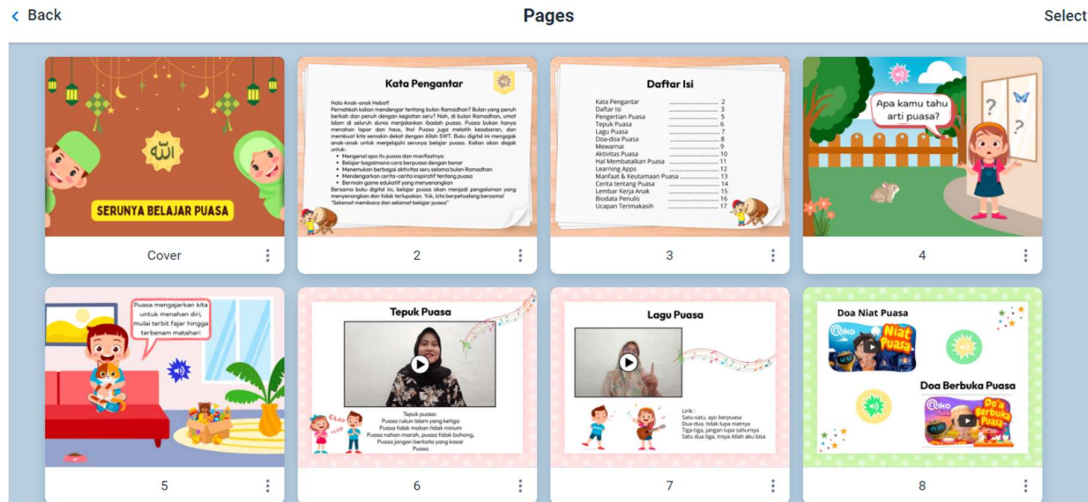
Gambar 1. Modul panduan book creator

Membuat powerpoint pengantar book creator yang menarik dan informatif yang di dalamnya terdapat tujuan workshop, definisi umum book creator, dan contoh penggunaan book creator dalam pendidikan.



Gambar 2. Powerpoint pengantar book creator

Menyiapkan contoh book creator berjudul “Serunya Belajar Puasa” yang relevan dengan media pembelajaran dikelas dan memastikan materi pelatihan sesuai dengan durasi workshop.



Gambar 3. Book creator “Serunya Belajar Puasa”

Setelah menyelesaikan penyusunan materi pelatihan, tim kemudian menyusun rundown dan teks MC kegiatan workshop seperti membuat rundown yang jelas dan terstruktur untuk mengatur jalannya workshop, menyiapkan teks MC untuk memandu workshop, dan memastikan rundown dan teks MC selaras dengan materi pelatihan. Dilanjut dengan tim memfokuskan diri pada pengurusan perizinan meliputi meminta izin kepada kepala sekolah untuk melaksanakan workshop, menyampaikan informasi lengkap tentang workshop, seperti tujuan, materi, dan waktu pelaksanaan serta memastikan semua perizinan yang diperlukan telah diperoleh sebelum workshop dilaksanakan.

Pada tahap akhir persiapan workshop, tim fokus pada penyediaan tempat pelatihan dan hidangan bagi peserta. Hal ini meliputi pemilihan tempat pelatihan yang kondusif, memastikan tempat pelatihan dilengkapi dengan peralatan yang memadai seperti meja, kursi, proyektor, dan layar proyektor, serta menata tempat pelatihan dengan rapi dan nyaman. Bersamaan dengan itu, tim mendesain dan mencetak spanduk kegiatan workshop untuk menarik perhatian peserta. Tidak lupa tim pun menyediakan hidangan ringan dan minuman untuk menemani para peserta selama workshop, memastikan hidangan sesuai dengan kebutuhan dan selera, serta menyediakan waktu istirahat yang cukup untuk menikmati hidangan.

2. Pelaksanaan

Sebelum pelatihan dimulai tim mempersiapkan ruangan dan peralatan yang akan digunakan agar tidak terjadi kesalahan teknis. Tim menata ruangan dengan rapi dan kondusif untuk menunjang kegiatan workshop serta peserta diminta untuk membawa laptop/tablet, handphone, dan koneksi internet yang stabil untuk mengikuti pelatihan.



Gambar 4. Pembuka kegiatan

Kemudian tim workshop membuka acara dengan sambutan hangat dan ramah kepada peserta, dilanjut narasumber mempresentasikan gambaran umum dan tujuannya menggunakan power point pengantar tentang book creator. Selain itu, peserta diperkenalkan dengan aplikasi book creator melalui modul panduan yang telah disiapkan. Narasumber juga memberikan penjelasan yang detail dan mudah dipahami tentang berbagai fitur dan fungsi book creator. Penjelasan mencakup fitur-fitur utama aplikasi, manfaatnya, serta bagaimana aplikasi tersebut dapat digunakan dalam konteks pembelajaran atau pekerjaan mereka.



Gambar 5. Penjelasan tentang penggunaan aplikasi *book creator*

Tim workshop memberikan bimbingan dan pendampingan secara langsung kepada peserta selama pelatihan. Bimbingan yang dilakukan yaitu dengan cara demonstrasi penggunaan aplikasi book creator melalui web (chrome) dilakukan untuk memberikan contoh praktik yang jelas. Dalam sesi ini, peserta belajar tentang berbagai tools dan fungsi yang ada dalam aplikasi, seperti menambahkan teks, gambar, video, audio, link serta mengatur layout halaman. Tujuannya adalah agar peserta merasa nyaman dan familiar dengan proses pembuatan buku. Peserta diberikan kesempatan untuk bertanya dan berdiskusi dengan tim workshop untuk memperdalam pemahamannya. Tim workshop siap membantu peserta dalam menyelesaikan kendala yang dihadapi selama pelatihan.



Gambar 6. Peserta menyimak materi book creator dari narasumber

Tahap terakhir yaitu membuat book creator, suasana di ruangan pelatihan terasa hidup dan dinamis. Peserta membuat book creator dengan arahan dari narasumber, para peserta saling bertukar ide, membantu satu sama lain, dan belajar dari satu sama lain. Terkadang terdengar tawa riang saat mereka menemukan cara baru dan inovatif untuk menggunakan book creator. Narasumber dan tim selalu siap membantu, memberikan saran dan masukan yang membangun untuk membantu para peserta memaksimalkan potensi mereka.

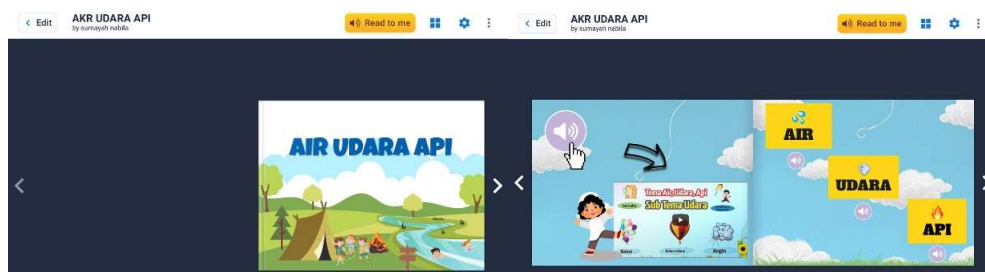
Melalui kegiatan ini, peserta diharapkan dapat mengembangkan kreativitas dan inovasinya dalam memanfaatkan book creator sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Peserta juga dapat menguasai penggunaan aplikasi book creator secara efektif dan mampu menghasilkan konten digital yang edukatif.

Beberapa peserta memilih untuk membuat media pembelajaran yang kreatif, sementara yang lain membuat buku cerita dengan gambar dan video yang menarik. Setiap peserta bebas mengekspresikan ide dan dapat mengubah ide menjadi kenyataan.



Gambar 7. Peserta membuat *book creator*

Di akhir pelatihan, ruangan dipenuhi dengan rasa puas dan bangga hal ini terlihat dari antusiasme peserta dalam mengikuti kegiatan dan hasil karya *book creator* yang peserta buat. Para peserta telah berhasil membuat buku digital sendiri, dan peserta telah mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru yang dapat digunakan untuk terus berkreasi di masa depan. Pengalaman ini tidak hanya bermanfaat bagi peserta secara pribadi, tetapi juga memberikan alat baru yang berharga untuk digunakan dalam pekerjaan dan kehidupan. Tim workshop juga menyampaikan kesimpulan dan saran materi pelatihan untuk membantu peserta dalam menerapkan pengetahuan yang telah didapat. Acara workshop ditutup dengan ucapan terima kasih dari tim workshop kepada semua peserta.



Gambar 8. Hasil membuat *book creator* salah satu peserta

3. Pelaporan

Tim pelaksanaan workshop melakukan evaluasi internal untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dalam pelaksanaan workshop. Berdasarkan evaluasi, tim pelaksana menemukan hal yang perlu diperbaiki, antara lain keterbatasan akses internet beberapa peserta mengalami kendala internet selama workshop. Setelah mengikuti workshop book creator, para guru diminta untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah didapat dalam membuat media pembelajaran digital.

Tim pelaksana kemudian melakukan angket kepada guru untuk mengetahui hasil penerapan workshop. Berdasarkan hasil angket google form yang telah dibagikan kepada peserta dapat disimpulkan bahwa, para guru menunjukkan respon positif terhadap penerapan book creator di kelas. Mayoritas guru (8 dari 10) menyatakan bahwa book creator memungkinkan untuk diterapkan di kelas masing-masing guru bekerja. Adapun pertanyaan pertama dapat disimpulkan dengan meningkatkan minat belajar siswa, book creator dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif dengan multimedia, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membuat mereka lebih fokus. Membuat pembelajaran lebih menyenangkan, book creator memungkinkan guru untuk membuat pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa, sehingga dapat membantu mereka lebih termotivasi untuk belajar.

Mendukung pembelajaran diferensiasi, book creator dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan melalui gaya belajar yang berbeda-beda. Meningkatkan kerjasama dan komunikasi, membantu guru dalam mengajar. Meskipun demikian, beberapa guru juga menyampaikan beberapa kekhawatiran terkait penerapan book creator seperti keterampilan digital guru, beberapa guru merasa kurang memiliki keterampilan digital yang memadai untuk menggunakan book creator secara efektif. Aksesibilitas teknologi, beberapa guru khawatir bahwa tidak semua siswa memiliki akses ke perangkat teknologi yang dibutuhkan untuk menggunakan book creator.

Pandangan guru tentang kesulitan penggunaan aplikasi book creator beragam. Mayoritas guru (6 dari 10) menyatakan bahwa aplikasi book creator tidak terlalu sulit untuk digunakan. Adapun pertanyaan kedua dapat disimpulkan dengan fitur yang mudah digunakan, book creator memiliki antarmuka yang mudah digunakan dan banyak fitur yang dapat digunakan dengan mudah. Tersedia tutorial dan panduan, ada banyak tutorial dan panduan online yang tersedia untuk membantu pengguna mempelajari cara

menggunakan book creator. Komunitas pengguna, terdapat komunitas pengguna book creator yang aktif dimana pengguna dapat saling membantu dan berbagi tips.

Namun, beberapa guru (4 dari 10) juga menyampaikan beberapa kesulitan yang mereka hadapi dalam menggunakan aplikasi book creator, seperti kurangnya keterampilan digital, beberapa guru merasa kurang memiliki keterampilan digital yang memadai untuk menggunakan book creator secara efektif. Kurangnya pengalaman, beberapa guru belum pernah menggunakan aplikasi serupa sebelumnya, sehingga mereka membutuhkan waktu untuk mempelajari cara menggunakan book creator. Fitur yang kompleks, beberapa guru merasa bahwa beberapa fitur book creator terlalu kompleks dan sulit untuk digunakan.

Dalam proses pembuatan book creator terdapat kendala yang dihadapi oleh para guru seperti koneksi internet yang tidak stabil atau lambat dapat menghambat proses pembuatan book creator, kurangnya ide beberapa guru merasa kesulitan untuk mendapatkan ide-ide kreatif untuk membuat book creator yang menarik dan edukatif bagi siswa. Kurangnya waktu, membutuhkan waktu yang cukup untuk mempelajari aplikasi book creator, mencari sumber daya yang sesuai, dan mendesain buku digital. Kurangnya keahlian, beberapa guru merasa kurang memiliki keahlian dalam menggunakan teknologi digital atau desain grafis, sehingga guru merasa kesulitan untuk membuat book creator yang berkualitas. Kesulitan menemukan sumber daya, beberapa guru kesulitan untuk menemukan gambar, video, dan audio yang sesuai dengan kebutuhan mereka untuk book creator.

Para guru menekankan beberapa bagian penting dalam proses pembuatan book creator agar hasilnya sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Beberapa poin penting yang dikemukakan adalah pembuatan book creator yang efektif untuk anak membutuhkan perencanaan yang matang dan cermat. Guru perlu memperhatikan berbagai aspek penting seperti konten, desain, interaktivitas, kesesuaian dengan tingkat perkembangan anak, kejelasan pesan, kualitas elemen seperti gambar dan audio, serta pengujian dan evaluasi. Dengan memperhatikan semua aspek tersebut, guru dapat membuat book creator yang menarik, edukatif, dan bermanfaat bagi anak-anak.

Setelah rangkaian kegiatan pelatihan telah dilaksanakan dan hasil angket telah disimpulkan, tim kemudian beralih ke tahap selanjutnya yaitu menyusun laporan hasil pelatihan. Agar hasil pelatihan dapat didokumentasikan secara lengkap dan sistematis, tim menyusun laporan yang memuat pendahuluan, tujuan, metode, hasil dan pembahasan, kesimpulan dan saran. Setelah menyusun laporan hasil pelatihan, tim

kemudian beralih ke tahap selanjutnya yaitu mempublikasikannya dalam jurnal pengabdian kepada masyarakat. Guna memberikan informasi yang bermanfaat bagi pembaca, berbagi pengalaman dan pengetahuan tentang penggunaan book creator adalah salah satu tujuan utama publikasi hasil pelatihan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan penggunaan book creator sebagai media pembelajaran digital bagi guru-guru PAUD di TK Lab School UPI Purwakarta telah memberikan manfaat yang signifikan terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Hal ini dibuktikan dengan tingginya tingkat kepuasan peserta pelatihan dan hasil evaluasi yang menunjukkan bahwa mereka mampu membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini. Pelatihan ini dapat direplikasi di sekolah-sekolah PAUD lainnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Indonesia dengan beberapa penyesuaian agar sesuai dengan konteks dan kebutuhan sekolah-sekolah PAUD lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriyadi, H., Hayati, N., Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Aima, Z., Anggraini, V., Edriati, S., Putri, A., Alma, S. H., & Syahwa, K. A. (2024). Pelatihan Penyusunan Buku Digital Menggunakan Platform Book Creator. *Beujroh: Jurnal Pemberdayaan Dan Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(1), 69–83.
- Arianty, A., Yulianti, D. A. T., & Pujiastuti, H. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Flipbook Maker dengan Konten dari Hasil Karya Anak di PAUD. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1702–1705.
- Fitrianna, D., Hasanah, F. N., & Ernawati, S. (2022). *Inovasi Media Pembelajaran Menggunakan Book Creator di SDN Kadumerak 1*. 7(1), 353–362.
- Laili, N., & Ritonga, R. S. (2023). Urgensi Media Berbasis Digital Dalam Proses Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini. *PeTeKa*, 6(3), 577–586.
- Lutfi, L. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Di RA Hasanussholihat Tangerang. *Jurnal Tahsinia*, 4(2), 288–299.
- Mulyati, M. (2019). Menciptakan pembelajaran menyenangkan dalam menumbuhkan peminatan anak usia dini terhadap pelajaran. *Alim*, 1(2), 277–294.
- Safira, A. R., & Ifadah, A. S. (2020). *Pembelajaran sains dan matematika anak usia dini*. Caremedia Communication.
- Sanjaya, P. A., Pageh, I. M., & Suastika, I. N. (2023). Bahan Ajar E-Modul Book Creator untuk Pembelajaran IPS Berdiferensiasi di Sekolah Penggerak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(2).
- Susanto, A. (2017). Pemanfaatan ICT (Informations and Communication Technologies) dalam pembelajaran anak usia dini. *Tarbawy: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 230–241.