

Pendampingan Pembuatan E-Book Interaktif Yang Keren Dan Kekinian Untuk Guru MTsN 3 Pekanbaru

Rika Melyanti¹, Anita Febriani²

¹Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Hang Tuah Pekanbaru, Indonesia

Email: ¹camelya2105@gmail.com, ^{2*}anitasuheri@gmail.com

Abstrak – Perkembangan teknologi yang pesat telah mengubah lanskap pendidikan, membutuhkan bahan ajar inovatif untuk meningkatkan pengalaman belajar. Pengabdian kepada masyarakat ini berfokus pada memberikan bantuan kepada guru-guru mata pelajaran di Sekolah MTsN 3 Pekanbaru dalam membuat *e-book* interaktif yang menarik dan mutakhir. Kegiatan ini menggunakan pendekatan partisipatif, melibatkan para guru dalam proses desain dan pengembangan bersama. Melalui lokakarya dan sesi pelatihan, guru akan memperoleh keterampilan dalam memanfaatkan elemen multimedia, fitur interaktif, dan pendekatan pedagogis terkini untuk memperkaya konten *e-book*. Hasil yang diharapkan adalah kumpulan *e-book* modern dan menarik yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kurikulum khusus MTsN 3 Pekanbaru, dengan tujuan akhir meningkatkan kualitas media pembelajaran.

Kata Kunci: Interaktif, E-Book, Pengembangan

Abstract – Rapid technological developments have changed the educational landscape, requiring innovative teaching materials to enhance the learning experience. This community service focuses on providing assistance to subject teachers at MTsN 3 Pekanbaru School in creating engaging and cutting-edge interactive e-books. This activity uses a participatory approach, involving teachers in the design and co-development process. Through workshops and training sessions, teachers will gain skills in utilizing multimedia elements, interactive features, and current pedagogical approaches to enrich e-book content. The expected outcome is a collection of modern and engaging e-books tailored to the specific needs and curriculum of MTsN 3 Pekanbaru, with the ultimate goal of improving the quality of learning media.

Keywords: Interactive, E-Book, Development

1. PENDAHULUAN

Dalam era perkembangan teknologi yang pesat, dunia pendidikan mengalami transformasi yang signifikan. Kemajuan ini memunculkan kebutuhan akan bahan ajar yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan pengalaman belajar. Demi memenuhi tuntutan ini, proyek pelayanan masyarakat ini difokuskan pada memberikan dukungan kepada guru mata pelajaran di MTsN 3 Pekanbaru dalam pembuatan *e-book* interaktif yang menarik dan mutakhir. Melalui pendekatan partisipatif yang melibatkan para guru dalam proses desain dan pengembangan, proyek ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas materi pengajaran. Dengan mengadakan lokakarya dan sesi pelatihan, guru-guru akan diberikan keterampilan untuk mengintegrasikan elemen multimedia, fitur interaktif, dan pendekatan pedagogis terkini ke dalam konten *e-book*. Hasil yang diharapkan adalah koleksi *e-book* modern dan menarik yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kurikulum khusus MTsN 3 Pekanbaru, dengan tujuan akhir meningkatkan kualitas bahan ajar dan pengalaman belajar siswa. [1] Pengembangan materi pembelajaran merupakan opsi yang dapat memperkuat proses pembelajaran yang bermakna. Materi ajar perlu disusun dengan format, konten, dan presentasi yang menarik untuk memotivasi peserta didik dalam proses belajar.

Terdapat fitur pendukung dalam bahan ajar menggunakan aplikasi *Canva* dan *Heyzine* untuk pembelajaran, yaitu:

1. Dapat membolak balikkan halaman secara otomatis seperti buku cetak
2. Dapat menandai halaman yang dianggap penting
3. Dapat ditambahkan sound agar lebih menarik
4. *Zoom in dan zoom out* untuk memperbesar dan memperkecil tampilan layar *flipbook*
5. Print

6. *Thumbnails* untuk menampilkan semua halaman *flipbook* sehingga semua halaman dapat dilihat dalam satu layar.
7. Menambahkan dan memutar video
8. Menggunakan kuis untuk latihan kepada siswa
9. Menggunakan *link*

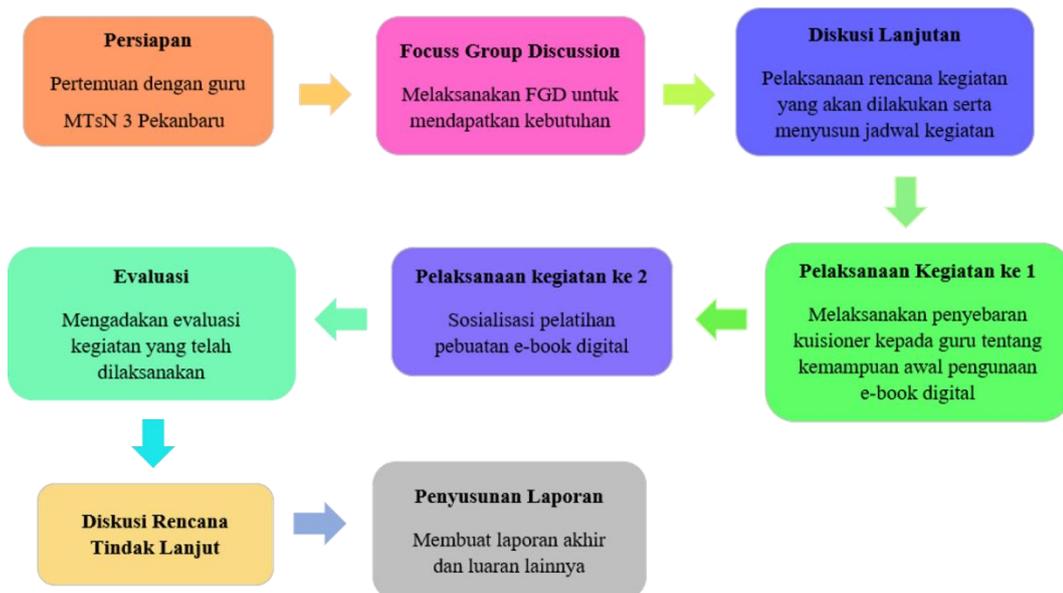
Diperlukan berbagai upaya guru dalam pelaksanaan pembelajaran dan sumber belajar sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran. Dalam era digital, salah satu cara untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah melalui upaya pengembangan bahan ajar [2]. Menurut [3] bahan ajar merupakan suatu perangkat pembelajaran yang dapat mempengaruhi keberhasilan peserta didik, serta dapat mendukung proses belajar yang praktis dan mandiri

2. METODE PELAKSANAAN

2.1 Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan dalam satu hari sesuai dengan jadwal kegiatan. Pelaksanaan kegiatan program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan oleh tim pelaksana yang terdiri dari dua orang dosen dan dua orang mahasiswa program studi sistem informasi dengan cara berpartisipasi langsung dan membaur dengan peserta workshop.

2.2. Tahap Pelaksanaan Kegiatan



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini dilaksanakan selama 3 jam yang diikuti oleh 10 orang guru mata pelajaran yang sedang tidak ada kegiatan atau jam pelajaran pada hari tersebut . kegiatan dilaksanakan di aula MTsN 3 Pekanbaru, dimana jaringan internet yang tersedia sangat mendukung, dan guru guru sudah melengkapi dirinya dengan Laptop untuk praktek pembuatan e-book interaktif menggunakan heyzine. Kegiatan ini diawali dengan pemberian materi untuk pembuatan materi yang akan dijadikan e book dan siap dikirim ke siswa. Adapun materi yang diberikan terlebih dahulu dalam 1 jam pelaksanaan adalah : 1) Tools dan Menu Canva, 2) Desain Layout buku dengan menggunakan canva, 3) langkah produksi flipbook dan 4) tools dan Menu Heyzine. Setelah kegiatan ini selesai baru

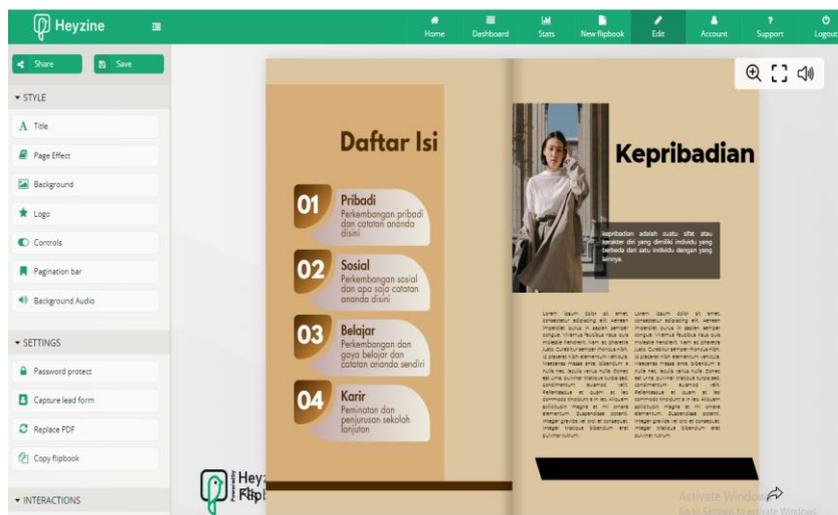
langsung dilaksanakan workshop mulai dari penyiapan materi dicanva sampai dengan publish e book ke grup siswa.



Gambar 2. Proses Persiapan Worskhop



Gambar 3. Pelaksanaan Workshop Dibantu Mahasiswa Prodi SI Untuk Pendampingan Guru-Guru



Gambar 4. Proses Proses Mengconvert PDF Menjadi Flipbook Menggunakan Heyzine Flipbook

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini berhasil mengimplementasikan strategi inovatif dalam peningkatan kemampuan guru dalam desain E-Book Digital Interaktif yang menarik dan relevan bagi siswa kelas VII di MTsN 3 Kota Pekanbaru. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan guru-guru dalam pendekatan ini dalam memperkaya pengalaman belajar mereka. Dengan memperkuat keterampilan guru dalam menciptakan materi pembelajaran yang atraktif, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memberikan kontribusi berarti dalam mendukung kemajuan pendidikan di tingkat menengah, melalui integrasi teknologi dalam proses pembelajaran.

REFERENCES

[1] Haryanti, F., & Saputro, B. A. (2016). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Discovery Learning Berbantuan Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Segitiga. *KALAMATIKA Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 147. <https://doi.org/10.22236/kalamatika.vol1no2.2016pp147-161>

- [2] Afifulloh, M., & Cahyanto, B. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Elektronik di Era Pandemi Covid-19
- [3] Wijayanti, W., Zulaeha, I., & Rustono, R. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Kompetensi Memproduksi Teks Prosedur Kompleks yang Bermuatan Kesantunan Bagi Peserta Didik Kelas X SMA/MA. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(2)