

Pendampingan *E-Learning* Melalui *E-Book Creator* Dalam Optimalisasi *Blended Learning* Pada SMAN 1 Ciniru Kuningan

Jerry Dounald Rahajaan^{a,1}, Rika Nugraha^{b,2}

^{a,b}Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Kuningan*

¹jerry.dounald@uniku.ac.id, ²rika.nugraha@uniku.ac.id

*Rika Nugraha

Email ; rika.nugraha@uniku.ac.id

Abstrak

Upaya kerjasama dengan FKOM-UNIKU, dalam peningkatan kemampuan mengajar guru secara daring dalam bidang konten pengajaran serta penguasaan teknologi digital dengan metode *blended learning* sebagai kombinasi *e-learning*. Penggunaan *e-learning* dalam dunia pendidikan saat ini adalah memberikan fleksibilitas dalam memilih waktu dan tempat untuk mengakses *e-learning*, memberikan kesempatan kepada siswa untuk secara mandiri mengontrol keberhasilan pembelajaran, sehingga diperlukan suatu kerjasama yang utuh untuk mewujudkannya. Sebagai langkah kongkrit Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan, mencoba untuk merespon kebutuhan masyarakat (SMA Negeri 1 Ciniru Kuningan) akan pentingnya pengembangan metode pengajaran berbasis *blended learning* dengan melakukan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan judul kegiatan “Pendampingan *E-Learning* melalui *E-Book Creator* Dalam Optimalisasi *Blended Learning* Pada SMA 1 Negeri Ciniru Kuningan. Mengacu pada latar belakang permasalahan yang ada maka dibutuhkan pemecahan masalah untuk tujuan kegiatan ini adalah: Pemahaman terhadap konsep belajar serta metode *blended learning* di SMA Negeri 1 Ciniru Kuningan, dan untuk meningkatkan kemampuan guru baik secara konten dan penggunaan teknologi, yaitu meliputi: Daring dan Luring. Metode pelaksanaan dilakukan secara berkelompok, mengingat terbatasnya waktu pelaksanaan dengan tingkat pencapaian pemahaman materi berbasis *e-learning* untuk materi bahan ajar. Peserta yang diikuti oleh guru SMA 1 Ciniru Kuningan berjumlah 15 orang dengan hasil perseorangan memiliki akun untuk database penyimpanan materi bahan ajar siswa. Hasil Akhir dari PKM ini tentu membantu para guru secara lebih tepat guna mengenai materi bahan ajar berbasis teknologi melalui aplikasi *E-Book Creator*.

Kata kunci: *Blended Learning, E-Book Creator, SMAN 1 Ciniru*

Abstract

Efforts to collaborate with FKOM-UNIKU, in improving the ability to teach teachers online in the field of teaching content and mastery of digital technology using the blended learning method as a combination of e-learning. The use of e-learning in the world of education today is to provide flexibility in choosing the time and place to access e-learning, giving students the opportunity to independently control the success

of learning, so that a complete collaboration is needed to make it happen. As a concrete step, the Faculty of Computer Science, University of Kuningan, tries to respond to the needs of the community (SMA Negeri 1 Ciniru Kuningan) for the importance of developing blended learning-based teaching methods by conducting Community Service with the activity title "E-Learning Assistance through E-Book Creator in Blended Optimization Learning at SMA 1 Negeri Ciniru Kuningan. Referring to the background of the existing problems, problem solving is needed for the purpose of this activity are: Understanding of learning concepts and blended learning methods at SMA Negeri 1 Ciniru Kuningan, and to improve teacher abilities both in terms of content and use of technology, which include: Online and Offline. The implementation method is carried out in groups, considering the limited time for implementation with the level of achievement of understanding of e-learning based material for teaching materials. Participants who were attended by SMA 1 Ciniru Kuningan teachers totaled 15 people with individual results having an account for the database for storing student teaching materials. The final result of this PKM certainly helps teachers more effectively regarding technology-based teaching materials through the E-Book Creator application.

Keywords: *Blended Learning, E-Book Creator, SMAN 1 Ciniru*

PENDAHULUAN

Era peradaban baru dalam pandemi Covid-19 atau yang sering disebut dengan "New Normal" memaksa insan yang bergerak dibidang peningkatan sumberdaya manusia pertanian harus meninggalkan konsep pembelajaran lama yang masih mengandalkan 100% tatap muka antara fasilitator dan peserta didik berpindah ke penggunaan basis teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

Pembelajaran menggunakan teknologi informasi dan komunikasi atau yang sering disebut online merupakan pembaharuan dari pembelajaran, dimana media dapat divisualisasikan dalam bentuk yang sangat menarik, bervariasi dan dinamis yang dipadukan dengan penggunaan jaringan

internet sebagai konduktornya. Pembelajaran dengan cara ini sangat meningkatkan antusiasme siswa atau peserta didik (Syaiful, 2006).

Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di masa Pandemi Covid-19 juga mempengaruhi salah satu SMA di Kabupaten Kuningan. Penggunaan konsep *online*, baik itu pembelajaran jarak jauh ataupun pendidikan jarak jauh di SMA Negeri 1 Ciniru Kuningan tidak luput dari adanya kendala utama pada sumber daya manusia serta dukungan sarana prasarana yang memadai. Ketersediaan sarana-prasarana dan pemanfaatannya di SMA Negeri 1 Ciniru Kuningan, sekalipun sederhana dan terbatas, akan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta

menjadi sumber peningkatan kualitas pendidikan siswa. Dalam hal peningkatan kualitas ilmu, pengetahuan, dan teknologi bagi siswa dan guru di SMA Negeri 1 Ciniru maka dilakukanlah kerjasama dengan instansi-instansi terkait, salah satunya dengan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.

Upaya kerjasama dengan FKOM-UNIKU, dalam peningkatan kemampuan mengajar guru secara daring dalam bidang konten pengajaran serta penguasaan teknologi *digital* dengan metode *blended learning*, diperlukan suatu kerjasama yang utuh untuk mewujudkannya. Sebagai langkah kongkrit Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan, mencoba untuk merespon kebutuhan masyarakat (SMA Negeri 1 Ciniru Kuningan) akan pentingnya pengembangan metode pengajaran berbasis *blended learning* dengan melakukan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan judul kegiatan “Pendampingan *E-Learning* melalui *E-Book Creator* Dalam Optimalisasi *Blended Learning* Pada SMA 1 Negeri Ciniru Kuningan”.

TINJAUAN PUSTAKA

Blended berarti campuran atau kombinasi dan *learning* berarti pembelajaran atau pelatihan. Jadi *blended learning* adalah perpaduan atau kombinasi dari berbagai pembelajaran baik *online* maupun *offline*

(pembagian file dan tatap muka), (Graham dkk, 2014).

Ada bermacam macam komposisi dalam pelaksanaan *blended learning*, ada yang memakai prosentase 50:50 artinya 50% *online* dan 50 % tatap muka. Ada pula yang menggunakan presentase 70:30, artinya 70% *online* dan 30% tatap muka. Penentuan presentase tersebut adalah sangat tergantung dari tingkat penguasaan keterampilan yang diharapkan, mudah tidaknya ketersediaan alat-alat dan kelengkapan yang dibutuhkan dan tingkat penguasaan awal para peserta didik (Nurhadi, 2020).

Prinsip *blended learning* terletak pada komunikasi antara fasilitator dengan peserta didik melalui penggabungan antara *online* dan *offline*/tatap muka. Menurut Garrison dan Faughan dalam Husamah (2014), prinsip *blended learning* adalah: (1) Penggunaan pemikiran dengan menggabungkan pembelajaran *online* dengan pembelajaran tatap muka. (2) Pengaturan ulang desain pembelajaran dengan melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. (3) Mengatur ulang cara pembelajaran sebelumnya yang murni dengan melakukan tatap muka.

Blended learning mendukung semua manfaat dari *e-learning* termasuk pengurangan biaya, efisiensi waktu dan menjamin kenyamanan lokasi bagi peserta didik serta yang penting lagi adalah

pemahaman masing-masing pribadi dan motivasinya (Brown, 2003; Yonge, 2014).

Salah satu bahan ajar berbasis *digital* yang sesuai dengan komponen-komponen yang telah diuraikan dan dapat dijadikan sumber belajar peserta didik adalah *book creator digital*. Yaitu sebuah aplikasi yang terdiri dari teks, gambar, maupun suara dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer maupun perangkat elektronik lainnya seperti android, smartphone, atau tablet (Nasrul Makdis, 2020).

Book creator dipandang sesuai dengan kemampuan kognitif peserta didik untuk meningkatkan kemampuannya, baik dalam kemampuan berbicara, menulis, menyimak dan membaca (Verdiana Puspitasari, 2020). Melalui fitur-fitur yang tersedia pada *book creator digital*, maka dapat ditambahkan gambar, video, animasi yang dapat memfasilitasi gaya belajar peserta didik yang beragam. Selain itu, guru dapat menambahkan kuis berupa permainan sederhana yang disesuaikan kemampuan kognitif peserta didik. Sehingga, bahan ajar berupa *book creator digital* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Karena tampilannya dan susunan materi dikemas sesuai dengan perkembangan kognitif dan gaya belajar peserta didik (Hasanah, 2021).

Ada beberapa kelebihan dari *book creator digital* yaitu pembuatannya sangatlah sederhana (Nurhannisah, 2017). Hal ini memudahkan guru untuk membuatnya sendiri untuk dijadikan bahan ajar peserta didik di masa pembelajaran luring maupun tatap muka. Selain itu, bahan ajar *book creator digital* mudah didistribusikan oleh guru kepada peserta didik (Verdiana Puspitasari, 2020). Melalui *smartphone*, guru dapat mengirimkan langsung bahan ajar digital tersebut kepada peserta didik. Bahan ajar *book creator digital* sangatlah praktis dan mudah dibawa (Ruddamayanti, 2019).

PROSEDUR

Metode dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah partisipasi aktif dengan tahapan kegiatan sebagai berikut:

1. Diskusi terkait kerangka konsep Pelatihan.
2. Menyusun materi pembelajaran *blended learning*.
3. Pelatihan langsung terkait materi serta penerapan aplikasi dalam media secara langsung.

Adapun tahapan kegiatan yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini akan dilaksanakan dalam bentuk pelatihan (*training*) kepada

guru-guru yang ada di SMA Negeri 1 Ciniru, Kabupaten Kuningan. Adapun tahapan-tahapan pelatihan yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut:

- a) Melakukan *survey* lokasi kegiatan,
- b) Pemantapan serta penentuan aplikasi yang dibutuhkan,
- c) Menyusun agenda kegiatan pelatihan,
- d) Menyusun bahan/materi pelatihan, yaitu dalam bentuk slide presentasi dan menyusun modul sebagai panduan praktik bagi para peserta.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan kegiatan pelatihan dilakukan secara terstruktur mengacu pada jadwal acara yang telah dibuat sebelumnya.

a) Sesi Pertama

Para peserta diberikan materi *E-Book Creator* dan penerapannya sesuai prosedur penggunaan (SOP). Materi disajikan dalam bentuk slide presentasi dan simulasi langsung. Diharapkan setelah menerima materi ini, para peserta lebih mengerti dan paham akan materi *E-Book Creator* yang benar sesuai prosedur. Pada akhir sesi pertama ini peserta diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan langsung kepada pemateri apabila ada hal-hal yang kurang dimengerti.

b) Sesi Kedua

Pada sesi ini para peserta pelatihan diberikan materi yang langsung diterapkan dalam kegiatan pembelajaran pada masing-

masing laptop menggunakan aplikasi. Target yang diharapkan dari pelatihan pada sesi kedua ini adalah menitikberatkan pada pemahaman aplikasi, serta kemampuan *skill* guru terutama dalam menggunakan aplikasi serta bagaimana mengoperasikan aplikasi *E-Book Creator* untuk membuat materi pembelajaran yang menarik sesuai dengan kebutuhan pembelajaran *online*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Peserta juga mengikuti kegiatan hingga selesai. Peserta terlihat antusias dan menyukai cara penyampaian/pemaparan materi (konsep) yang disampaikan oleh tim PKM. Beberapa peserta mengajukan pertanyaan terkait materi/konsep dan permasalahan-permasalahan yang muncul di dalam proses pembelajaran daring menggunakan aplikasi *E-Book Creator*.

Antusiasme para Guru terhadap tema dan materi yang disampaikan juga terlihat dari interaksi penerapan materi terkait teknologi dan optimalisasi *blended learning*. Hal ini menunjukkan ketertarikan para guru terhadap materi yang disampaikan. Peserta juga mengikuti keseluruhan kegiatan, baik sesi pertama, kedua, dan terakhir dengan sangat antusias. Tema PKM yang dipilih oleh Tim pengabdian, yaitu Pendampingan *E-Learning* melalui *E-Book Creator* Dalam Optimalisasi

Blended Learning Pada SMA Negeri 1 Ciniru Kuningan, berdasarkan kebutuhan sekolah mengingat pentingnya *blended learning* sebagai gabungan *e-learning* dan interaksi siswa dalam memahami materi dalam mengembangkan dan memajukan sistem penyampaian materi ajar, maka sekolah dan guru wajib meningkatkan dan mengembangkan materi ajar tersebut dalam proses belajar mengajar.



Gambar 1. SMA Negeri 1 Ciniru Kuningan

Pelatihan dilaksanakan dalam tiga jenis kegiatan, sesuai dengan metode yang direncanakan sebelumnya. Kegiatan pertama yaitu ceramah dan tanya jawab tentang metode *blended learning*. Kegiatan ini berupaya memberikan pemahaman dan pengetahuan, serta gambaran mengenai pentingnya metode pengejaran kelas virtual dan bagaimana menerapkannya agar terbentuk suatu proses pembelajaran yang sesuai, baik materi maupun teknologi (media).

Kegiatan ini sekaligus meningkatkan pengetahuan para guru untuk penyampaian materi secara daring dan selalu kreatif

menemukan media pengajaran baru. Sharing informasi dengan tim pengabdian memberikan efek yang positif karena permasalahan-permasalahan terkait metode pengajaran yang muncul dapat dicari solusinya, terutama yang berkaitan dengan penggunaan teknologi yang ingin dipakai sebagai media pengajaran.

Setelah dilakukan sharing, dilanjutkan kegiatan pelatihan teknis pengaplikasian materi ajar pada media *digital (E-Book Creator)*. Peserta dibagi sesuai dengan bidang pelajaran serta tingkatan kelasnya, masing-masing guru harus saling membantu/mengajari guru yang lainnya untuk melancarkan pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan.

Kegiatan pelatihan ini mengakomodasi aplikasi digital yang unik dan kreatif dari laptop. Setiap peserta juga memberikan masukan dan pertimbangan dari beberapa materi yang digunakan dalam aplikasi medianya. Dengan demikian setiap peserta (Guru) punya keleluasaan untuk berpikir kreatif dan menyampaikan pandangannya. Tim pengabdian membantu mengarahkan dan sharing dalam proses penyusunan materi pengajaran daring. Kegiatan terakhir yaitu pendampingan dalam pembuatan materi ajar secara daring. Kegiatan ini menindaklanjuti draf materi yang telah disusun dari buku pelajaran yang di ampuh oleh setiap guru. Tim pengabdian bersama-sama dengan sekolah dalam hal ini para guru menerapkan draf materi ajar yang

telah disusun kedalam media pembelajaran daring.

Pemilihan media ajar disesuaikan dengan kompleksitas materi serta tingkatan kelas siswa. Pertimbangan waktu mengajar serta kemampuan guru untuk merealisasikan materi kedalam media ajar perlu diperhatikan oleh setiap guru, hingga proses belajar mengajar dapat berjalan secara lancar dan efektif. Setelah masing-masing materi tersusun, maka guru dan sekolah dapat secara daring melakukan proses pembelajaran kepada siswa/i di SMA Negeri 1 Ciniru Kuningan. Tim pengabdian bertugas untuk memberikan masukan- masukan selama proses penyusunan media pengajaran.

Materi-materi yang disampaikan oleh tim PPM menjadi modal bagi guru untuk lebih kreatif dalam menyusun materi pengajarannya. Berdasarkan hasil pembahasan, dapat dikatakan bahwa kegiatan pelatihan terlaksana dengan baik dan memberikan manfaat bagi guru dan sekolah.

Pemilihan materi dirasakan sesuai dan bermanfaat dalam rangka penyusunan materi ajar dalam proses pembelajaran *blended learning*, serta menghasilkan peningkatan kualitas guru dalam teknologi digital untuk penyampain materi ajar secara daring.



Gambar 2. Suasana Pemaparan Materi



Gambar 3. Suasana Pengaplikasian Materi



Gambar 4. Hasil Bahan Ajar E-Book Creator

Secara rinci berdasarkan pengamatan terhadap proses kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM), dapat disampaikan beberapa hal penting sebagai berikut:

1. Pelatihan ini telah dapat dilaksanakan dengan baik. Pelatihan dihadiri oleh para Guru SMA Negeri 1 Ciniru, Kabupaten Kuningan.

2. Peserta dapat menerima materi pelatihan dengan baik dan kegiatan pelatihan juga mendapatkan respon yang sangat positif.
3. Guru SMA Negeri 1 Ciniru menyatakan bahwa mereka mendapatkan tambahan pengetahuan dan manfaat yang besar dari pelatihan ini sehingga dapat memberikan manfaat bagi terlaksananya metode pengajaran *blended learning*.
4. Hasil dari pelatihan ini berupa materi pengajaran secara daring dengan konsep kelas virtual dengan menggunakan aplikasi *E-Book Creator*.
4. Kegiatan pelatihan telah memberikan keterampilan membuat materi ajar secara daring dan pemahaman teknologi dalam penggunaan media *digital* yang lebih menarik dan variatif.

REFERENSI

KESIMPULAN

Dari berbagai uraian di atas maka disimpulkan beberapa hal berikut ini:

1. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) berhasil Menyusun dan menggunakan metode *blended learning*.
 2. Kegiatan PKM ini telah berhasil memberikan pemahaman dan pengetahuan terhadap Guru SMA Negeri 1 Ciniru terkait pentingnya konsep pengajaran *e learning* dengan media *digital*.
 3. Kegiatan pelatihan berhasil meningkatkan pemahaman ataupun pengetahuan Guru untuk menyusun dan menentukan media pembelajaran secara daring yang mungkin untuk dilaksanakan sebagai proses pembelajaran *online*.
- Graham, Charles R. 2004. *Blended Learning Systems: Definition, Current Trends, and Future Directions*. Dalam Bonk, C.J. & Graham, CR.Eds. *Impress Handbook Of Blended Learning: Global Persepectives, local designs*. San Fransisco CA: Pfeiffer Publishing
- Hasanah, Isatul. 2021. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbantu Media Book Creator Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Siswa Pada Tingkat Sekolah Dasar*. *Journal Continuous Education* 2(2):22-35.
- Husamah. 2014. *Pembelajaran Bauran, Blended Learning*, Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Makdis, N. (2020). *Penggunaan E-book Pada Era Digital*. *Maktabah Jurnal Komunikasi dan Informasi Kepustakaan* 19:77-84
- Nurhadi, Nunung. (2020). *Blended Learning dan Aplikasinya di Era New Normal Pandemi Covid-19*. *Jurnal Agriekstensia* 19(2):121-128
- Nurhannisah. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika pada Siswa SMK Kelas X*. Universitas Negeri Yogyakarta: Tesis.
- Puspitasari, V. (2020). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Model Differensial Menggunakan Book Creator untuk Pembelajaran BIPA di Kelas yang Memiliki Kemampuan*

Beragam. Education and Development,
8(4):310-319.

Ruddamayanti. (2019). *Pemanfaatan Buku Digital dalam Meningkatkan Minat Baca*. Prosiding Seminar Nasional

Pendidikan Program Pascasarjana
Universitas PGRI Palembang.

Yonge, P. K. (2014). *Blended Learning: Making it Work in Your Classroom*. www.edutopia.org. Diakses tanggal 3 Desember 2021.