

Pelatihan Media Book Creator untuk Meningkatkan Kompetensi Guru

Reinita Reinita^{1*}, Atri Waldi², Zuardi Zuardi³, Farida S⁴, Rahmatina Rahmatina⁵, Millya Yasmareni⁶

^{1,2,3,4,5}Universitas Negeri Padang

⁶SDN 31 Jati Tanah Tinggi Padang

*Corresponding author, e-mail: reinita.rei04@gmail.com.

Abstrak

Pelatihan pembuatan media Book Creator bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru sebagai tenaga pendidik profesional dalam mengembangkan kreativitas mereka, sehingga mereka dapat memaksimalkan potensi sumber belajar dan menciptakan pembelajaran yang lebih efektif. Melalui pelatihan ini, guru-guru diharapkan mampu memanfaatkan Book Creator sebagai media inovatif dalam pembelajaran di kelas. Tim pengabdian dari Universitas Negeri Padang (UNP) menyelenggarakan pelatihan ini khususnya untuk guru-guru di SD Kecamatan Pariaman Selatan. Pelatihan ini merupakan bagian dari upaya meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi pendidikan yang dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat menekankan pada peningkatan pengetahuan, pemahaman serta keterampilan guru SD di Kecamatan Pariaman Selatan. Program ini difokuskan pada penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan perkembangan teknologi revolusi industri 5.0. Hasil dari pelatihan yang dilaksanakan selama 4 hari menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan dapat meningkatkan keterampilan guru dalam merancang media Book Creator berbasis model PBL yang dapat membuat siswa tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran, dapat meningkatkan motivasi internal dan partisipasi siswa dalam belajar.

Kata Kunci: Book Creator; Pelajar Pancasila; Teknologi.

Abstract

The Book Creator media creation training aims to increase teachers' competence as professional educators in developing their creativity, so that they can maximize the potential of learning resources and create more effective learning. Through this training, teachers are expected to be able to utilize Book Creator as an innovative medium in classroom learning. The service team from Padang State University (UNP) held this training especially for teachers at SD Pariaman Selatan District. This training is part of an effort to improve teacher skills in utilizing educational technology that can be integrated into the learning process. Community service activities emphasize increasing the knowledge, understanding and skills of elementary school teachers in South Pariaman District. This program is focused on the use of learning media adapted to technological developments in the industrial revolution 5.0. The results of the training carried out for 4 days show that training activities can improve teachers' skills in designing Book Creator media based on the PBL model which can make students interested and active in the learning process, can increase internal motivation and student participation in learning.

Keywords: Book Creator; Pelajar pancasila; Technology.

How to Cite: Reinita, R. et al. (2025). Pelatihan Media Book Creator untuk Meningkatkan Kompetensi Guru. *Abdi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 7(2), 549-555.



This is an open access article distributed under the Creative Commons Share-Alike 4.0 International License. If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original. ©2025 by author.

Pendahuluan

Pendidikan nasional yang berlandaskan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 bertujuan untuk menciptakan generasi yang berkarakter dan berdaya saing. Sebagaimana disebutkan dalam Pasal 31 ayat 5 UUD 1945, "Pemerintah memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menjunjung tinggi nilai-nilai agama dan persatuan bangsa untuk kemajuan peradaban serta kesejahteraan umat manusia.". Menurut [Churiyah et al \(2022\)](#), teknologi yang baik dapat membantu dalam menyediakan alat bagi peserta didik agar menjadi pembelajar yang produktif. Selain itu, menurut [Zedan et al.\(2015\)](#), teknologi juga membantu dalam menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan keterlibatan aktif peserta didik. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pendidikan menjadi sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan nasional yang berkualitas dan sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu unsur penting dari Tridharma Perguruan Tinggi, yang mencakup tiga pilar utama: pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Melalui pengabdian ini, perguruan tinggi berperan aktif dalam membantu memecahkan berbagai permasalahan yang dihadapi masyarakat, serta berkontribusi dalam pembangunan sosial, ekonomi, dan budaya. Dengan adanya kegiatan pengabdian kepada masyarakat, diharapkan terjalin hubungan yang erat antara perguruan tinggi dan masyarakat. Perguruan tinggi tidak hanya menjadi pusat pendidikan dan penelitian, tetapi juga berfungsi sebagai agen perubahan sosial yang membawa manfaat nyata bagi masyarakat. Kegiatan ini memungkinkan hasil-hasil penelitian dan inovasi akademik untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, memberikan solusi atas masalah-masalah nyata yang dihadapi masyarakat ([Syahputra & Putra, 2020](#)). Pembelajaran yang efektif dapat dilihat dengan penggunaan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran ([Lubis & Syahputra Siregar, 2020](#); [Mudasih & Subroto, 2019](#)). Media dapat memperlancar stimulus respon antar peserta didik dan guru sehingga konsep dan pesan yang dipelajari dapat tersampaikan dengan tepat ([Hibra et al., 2019](#)). ([Kustianingsari & Dewi, 2021](#)) menegaskan bahwa proses pemilihan media pembelajaran diawali dengan analisis kebutuhan berdasarkan variabel seperti karakteristik peserta didik, kompetensi yang dibutuhkan dalam pembelajaran, dan fitur-fitur dalam bahan ajar. Salah satu inovasi dalam media pembelajaran yaitu media *Book Creator*.

Dalam era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam pendidikan semakin penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang inovatif dan menarik adalah *Book Creator*. Menurut Lubis dalam [Dewi \(2019\)](#), *Book Creator* adalah gambar atau lambang yang dijabarkan dalam urutan tertentu dan dikerjakan sepenuhnya dengan bantuan komputer serta diterbitkan secara digital. *Book Creator* tidak hanya menyajikan cerita dan gambar yang menghibur, tetapi juga berpotensi besar untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik serta meningkatkan hasil belajar mereka dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional ([Nursidik & Suri, 2018](#)). Media ini memiliki tampilan yang menarik bagi anak-anak usia SD, membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif.

Book Creator merupakan sebuah aplikasi sederhana untuk membuat sebuah buku atraktif yang didalamnya bukan hanya menampilkan gambar dan tulisan tetapi juga dapat menambahkan video ataupun audio yang dirancang untuk membuat media digital menarik secara visual ([Handayani et al., 2023](#)). Selain itu, media ini juga dapat meningkatkan keterampilan literasi siswa dan beradaptasi dengan kebutuhan pembelajaran di abad ke- 21 ([Saputri et al., 2015](#)). Melalui cerita dan gambar yang disajikan, *Book Creator* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga dapat digunakan untuk membentuk karakter siswa dan menyampaikan nilai-nilai penting dengan cara yang mudah dipahami oleh mereka ([Khairi, 2016](#); [Prasetyo, 2018](#)).

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak guru di Kecamatan Pariaman Selatan masih menghadapi tantangan dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran. Masalah ini sebagian besar disebabkan oleh keterbatasan sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran, serta minimnya wawasan dan keterampilan dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Kondisi ini membuat proses pembelajaran kurang optimal, sehingga siswa tidak dapat sepenuhnya memanfaatkan potensi belajar yang ada. Menanggapi masalah ini, tim pengabdian dari Universitas Negeri Padang (UNP) merasa perlu mengambil inisiatif dengan menyelenggarakan pelatihan pembuatan dan penggunaan media *Book Creator*. Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk membantu para guru meningkatkan kompetensi mereka dalam memanfaatkan teknologi pendidikan, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Pelatihan ini berfokus pada upaya memperkaya pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan guru, khususnya dalam menggunakan *Book Creator* sebagai alat untuk membuat media pembelajaran digital yang kreatif. Dengan memanfaatkan aplikasi ini, guru-guru diharapkan dapat mendesain materi pembelajaran yang lebih menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Media ini dapat dikombinasikan dengan menggunakan model Problem Based Learning. Model problem based learning (PBL) menurut Fatorrohman dalam (Gusriyenti & Reinita, 2020) adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah. Dengan konsep itu, hasil pembelajaran yang diharapkan lebih bermakna bagi siswa. Dari pengamatan yang dilakukan peneliti dapat diketahui bahwa pendidik kurang pemahaman tentang pentingnya penggunaan media digital salah satunya media *Book Craetor*.

Setelah media *Book Creator* selesai maka pendidik diiring untuk membuat modul ajar. Modul ajar yang dibuat berdasarkan media yang sudah dirancang sehingga diharapkan nantinya pendidik dapat melakukan simulasi sesuai dengan media dan modul ajar yang sudah dirancangnya untuk melihat ketercapaian pembelajaran dengan media *Book Creator* ini peserta didik diminta untuk mengamati berdasarkan angket yang telah disediakan. Di akhir pelaksanaan simulasi menggunakan media *Book Creator* akan dilakukan tanya jawab dan pengisian angket yang dapat mengamati motivasi belajar peserta didik setelah belajar menggunakan media *Book Creator* yang telah didesain dan ditampilkan. Modul Ajar yang telah didesain Pendidik kumpulkan sebagai berkas Luaran pengabdian.

Urgensi pelaksanaan program pelatihan penggunaan media Book Creator ini sangat penting mengingat masih rendahnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar, khususnya di Kecamatan Pariaman Selatan. Banyak guru masih mengalami keterbatasan baik dari segi pengetahuan maupun keterampilan dalam merancang media pembelajaran digital yang menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa abad ke-21. Hal ini berdampak pada proses pembelajaran yang kurang optimal, minimnya keterlibatan aktif siswa, serta rendahnya motivasi dan hasil belajar. Dalam konteks Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan integrasi teknologi, kemampuan guru dalam menciptakan media digital yang interaktif bukan lagi sebuah pilihan, melainkan sebuah kebutuhan mendesak.

Melalui pelatihan ini, guru tidak hanya dibekali dengan keterampilan teknis menggunakan aplikasi Book Creator, tetapi juga didorong untuk merancang modul ajar yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik siswa. Kegiatan ini diharapkan mampu meningkatkan kapasitas guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis teknologi serta memperkuat kompetensi TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) mereka. Dengan begitu, pelatihan ini tidak hanya menjawab tantangan jangka pendek dalam pembelajaran digital, tetapi juga menjadi langkah strategis dalam menciptakan ekosistem pendidikan yang adaptif, inovatif, dan selaras dengan perkembangan zaman.

Dengan diadakannya pelatihan diharapkan dapat membantu pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang menarik. Pendidik di Sekolah Dasar di Kecamatan Pariaman Selatan diberikan pelatihan dan diharapkan kegiatan ini dapat membantu dalam pelaksanaan pembelajaran, menambah pengetahuan, skill, dan pengalaman sebagai guru Abad-21 yang berkompetensi TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*). Media Book Creator dapat menjadi salah satu alternatif media dalam pembelajaran. Menurut (Tuminah et al., 2022) Media Book Creator merupakan salah satu bentuk sumber belajar yang dapat membantu peserta didik dan dapat menggantikan posisi guru dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas.

Tujuan pengabdian masyarakat ini adalah menyediakan materi pembelajaran *Book Creator* yang mengikuti kurikulum merdeka. Guru-guru dari sekolah dasar di Kecamatan Pariaman Selatan Kota Pariaman berpartisipasi dalam pengabdian masyarakat ini sebagai mitra. Jelas bahwa pelatihan pembuatan media digital diperlukan karena kebutuhan untuk memahami kompetensi Guru Abad 21, serta ketidaktahuan pendidik tentang penggunaan media pembelajaran, kurangnya penggunaan media teknologi, dan kesulitan menggunakan media digital.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh sekolah mitra, terdapat beberapa solusi strategis yang ditawarkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pertama, kurangnya pemahaman pendidik mengenai pentingnya penggunaan media digital, khususnya Book Creator, dijawab dengan pelatihan mengenai peran media dalam pembelajaran. Kedua, untuk mengatasi keterbatasan kemampuan guru dalam menggunakan perangkat lunak pembuatan media, dilakukan pelatihan teknis secara bertahap yang fokus pada desain media interaktif menggunakan Book Creator, sehingga guru mampu menghasilkan produk media yang mendukung proses belajar mengajar.

Menyikapi kurangnya pemahaman guru tentang pentingnya modul ajar dan model pembelajaran, program ini juga memberikan bimbingan dalam penyusunan modul ajar yang terintegrasi dengan media pembelajaran digital dan model pembelajaran seperti *Problem Based Learning*. Hal ini bertujuan agar proses pembelajaran lebih terstruktur dan capaian pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Terakhir, karena motivasi siswa sangat menentukan keberhasilan pembelajaran, pelatihan ini juga menekankan pentingnya menciptakan media yang menarik dan interaktif agar dapat meningkatkan antusiasme serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Metode Pelaksanaan

Sesuai kesepakatan dengan sekolah mitra untuk menyelesaikan permasalahan yang ada maka diadakan kegiatan pelatihan dalam pengabdian kepada masyarakat dengan menggunakan media *Book Creator* dan model pembelajaran. Pelatihan dilaksanakan dengan dua tahap yaitu teori dan praktek atau penerapannya yang berupa contoh-contoh kegiatan sehingga dapat mendesain media yang menarik. Metode yang digunakan dalam kegiatan pelatihan ini adalah sebagai berikut, metode ceramah, metode tanya jawab, metode demonstrasi, metode resitasi atau pemberian tugas. Kerjasama sekolah mitra dan peran aktifnya dalam kegiatan pelatihan sangat diharapkan demi keberhasilan pelatihan ini.

Kegiatan melibatkan 28 peserta yang berasal dari masing-masing perwakilan Sekolah Dasar di Kecamatan Pariaman Selatan dan 10 orang undangan dari K3S. Sebelum mendesain media *Book Creator*. Pastikan semua peserta sudah mendownload file-file yang dibutuhkan di laptop masing-masing peserta. Setelah itu Tim Pengabdian masyarakat menjelaskan tatacara dalam mendesain media pembelajaran *Book Creator* yang menarik.

Tim Pengabdian mendemonstrasikan cara mendesain media *Book Creator* dengan langkah-langkah pembuatan *Book Creator* : Langkah pertama sebelum membuat modul digital adalah membuat akun di bookcreator.com, Membuat Cover Modul, Untuk membuat isi modul, bisa klik *new book* pada aplikasi atau situs yang ada di atas itu. Selanjutnya, Anda bisa berkreasi dengan memanfaatkan fitur-fitur menarik seperti mengunggah gambar, video dan audio. Jadi pada modul digital ini bukan hanya tulisan saja yang bisa disertakan tetapi bisa divariasikan dengan tiga komponen di atas. Selain itu, isi modul juga bisa dibuat sesuai keinginan baik dengan model *portrait* atau *landscape*. Bahkan, juga bisa menambahkan beberapa *shapes* di dalam modul untuk memberikan tampilan yang menyenangkan.

Hasil dan Pembahasan

Media pembelajaran didefinisikan sebagai alat, metode, atau bahan yang digunakan dalam proses penyampaian informasi atau materi pembelajaran kepada siswa. Tujuannya adalah untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar, sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dipahami dan diterima oleh siswa. Media ini dapat berupa bahan cetak, visual, audio, multimedia, hingga alat-alat interaktif berbasis teknologi seperti aplikasi digital (Abdum et al., 2024). Penggunaan media pembelajaran saat ini sangat penting, terutama dengan perkembangan teknologi (Asy'ari & Hamami, 2020). Teknologi memang membuka peluang besar bagi inovasi dalam media pembelajaran. Dengan adanya platform e-learning, aplikasi pendidikan interaktif, dan video pembelajaran, proses belajar mengajar menjadi lebih dinamis dan fleksibel. Media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, tetapi juga memperluas akses terhadap informasi dan materi pembelajaran yang bisa diakses kapan saja dan di mana saja. Dengan adanya kemajuan IPTEK saat ini, maka dibutuhkan suatu workshop agar para guru juga dapat media yang menarik, interaktif dan bermanfaat, salah satunya yaitu media *Book Creator*. Merujuk pada penelitian yang sudah dilakukan oleh Lailiyah & Arsana (2023) menunjukkan bahwa penggunaan *Book Craetor* dapat meningkatkan minat membaca dan menimbulkan apresiasi positif dari peserta didik.

Untuk memahami bagaimana pembuatan media *Book Creator*, maka workshop pada pengabdian ini dibagi menjadi dua kegiatan. Kegiatan I dilaksanakan pada tanggal 25 dan 31 Agustus 2024 bertempat di SDN 01 Kurai Taji. Kegiatan I dimulai pada pukul 08.00 WIB s.d. 17.00 WIB. Kegiatan I ini memiliki titik fokus pada penyajian materi media pembelajaran media *Book Craetor* berbasis model *Problem Based Learning* (PBL), mendemonstrasikan cara mendesain media pembelajaran *Book Creator* dan Workshop perancangan media *Book Creator*. Adapun hasil yang telah dicapai pada kegiatan I ini adalah guru-guru di SD Kecamatan Pariaman Selatan telah mendapatkan pemahaman tentang: a) Kedudukan media digital yang sesuai dengan perkembangan aman dalam pembelajaran kurikulum merdeka, b) Pengertian media *Book Creator*, c) Langkah-langkah membuat *Book Creator*, d) *Book Creator* sebagai media pembelajaran, e) Cara merancang media pembelajaran *Book Creator* berdasarkan kurikulum merdeka, f) Model Pembelajaran *Problem Based Learning*. g) Kelebihan model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), h) Langkah-langkah model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Hampir semua guru-guru di SD Pariaman Selatan memahami konsep-konsep Media pembelajaran *Book Creator* berbasis model *Problem Based Learning*. Hal ini dapat diketahui dari hasil jawaban dari kegiatan tanya jawab yang dilaksanakan pada peserta pelatihan. Peserta dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan dengan baik. Peserta sudah mampu merancang media *Book Creator* yang relevan dengan kompetensi yang hendak dicapai, akurat, sesuai dengan konsep dasar materi, kemampuan media sebagai stimulus telah berpusat pada siswa, tampilan media sudah seperti *Book Creator* dengan hasil yang dicapai 100% dengan kualifikasi sangat baik.

Kemudian, setelah guru-guru sudah mampu memahami cara menyusun modul ajar dengan menggunakan media pembelajaran *Book Creator* berbasis model *Problem Based Learning* dilanjutkan dengan kegiatan kedua yang berlangsung pada 1 September 2024. Dari kegiatan ini, peserta workshop sudah mampu merancang modul ajar dengan memahami perancangan tujuan pembelajaran dengan penerapan langkah PBL dengan menggunakan media pembelajaran *Book Creator*. Ditambah lagi para guru sudah memahami pemilihan sumber belajar, media pembelajaran, memahami pemilihan metode dan pendekatan pembelajaran, memahami langkah-langkah model PBL serta penerapannya dengan hasil yang dicapai 52,96% dengan kualifikasi sangat baik. Guru-guru sudah mampu mensimulasikan pembelajaran berdasarkan modul ajar yang sudah dirancang dengan menggunakan media pembelajaran *Book Creator* berbasis model PBL.



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan pelatihan yang dilakukan menciptakan adanya kesadaran diri pendidik terhadap kompetensi yang harus dimiliki, guru Abad-21 dan TPACK. Guru Abad-21 dimana meleak terhadap kemajuan teknologi, melakukan pembelajaran yang menarik sehingga disamping konsep pembelajaran yang mudah dipahami juga adanya semangat dan motivasi mempelajari hal-hal baru yang menuntut rasa ingin tahu peserta didik (Rahayu, Rosita, Rahayuningsih & Hernawan, 2021). Pengabdian kepada masyarakat dapat membantu guru dalam mendesain media yang menarik media *Book Creator* berbasis model PBL memudahkan guru karena dalam mendesain medianya dapat dilakukan dengan menggunakan *laptop*. Pendidik dibimbing dengan langkah-langkah pembuatan desain media *Book Creator*. Hingga akhir dari desain media yang dibuat oleh pendidik ini dapat berupa media pembelajaran yang sudah di desain dengan memanfaatkan beberapa website dan aplikasi.

Setelah media pembelajaran dibuat, pendidik juga diarahkan pada pentingnya penggunaan model pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran model yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah *Problem Based Learning*. Jika media pembelajaran *Book Creator* selesai maka pendidik diiring untuk membuat modul ajar kurikulum merdeka. Modul ajar yang dibuat berdasarkan media yang sudah dirancang sehingga diharapkan nantinya pendidik dapat melakukan simulasi sesuai dengan media dan modul ajar yang sudah dirancangnya untuk melihat ketercapaian pembelajaran dengan media *Book Creator* ini peserta didik diminta untuk mengamati berdasarkan angket yang telah disediakan, dan untuk mengukur tingkat motivasi peserta didik. Pada akhir pelaksanaan simulasi menggunakan media *Book Creator* dilakukan tanya jawab dan pengisian angket yang dapat mengamati motivasi belajar peserta didik setelah belajar menggunakan media *Book Creator* yang telah didesain dan ditampilkan.

Implementasi media pembelajaran digital seperti *Book Creator* dalam proses pembelajaran tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga mendukung pembelajaran berbasis siswa (*student-centered learning*), sebagaimana dikemukakan oleh Vygotsky dalam teorinya mengenai *Zone of Proximal Development* (ZPD). Dalam ZPD, media pembelajaran digital mampu berperan sebagai *scaffolding* yang memperkuat interaksi antara siswa dengan materi ajar, maupun siswa dengan guru (Vygotsky, 1978). *Book Creator*, yang memungkinkan siswa untuk belajar melalui teks, gambar, audio, dan video, sangat sesuai untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran berbasis multiple intelligences sebagaimana dijelaskan oleh Gardner (1983), karena dapat menjangkau gaya belajar visual, auditori, maupun kinestetik.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang dipilih dalam kegiatan pengabdian ini juga sejalan dengan teori konstruktivisme oleh Piaget dan Bruner, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pemecahan masalah dan interaksi sosial (Piaget, 1973; Bruner, 1966). PBL mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama dalam tim, serta mengembangkan keterampilan metakognitif yang sangat dibutuhkan dalam abad ke-21 (Hmelo-Silver, 2004). Oleh karena itu, integrasi antara *Book Creator* dan model PBL merupakan kombinasi strategis yang mampu menciptakan lingkungan belajar kolaboratif, bermakna, dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.

Dalam konteks kompetensi guru abad ke-21, pendekatan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) oleh Mishra & Koehler (2006) memberikan kerangka yang relevan. Pelatihan ini menargetkan tiga elemen inti TPACK: penguasaan teknologi (*Book Creator*), pedagogi (PBL), dan konten (materi ajar sesuai kurikulum merdeka). Saat guru menguasai ketiga aspek tersebut secara integratif, maka pembelajaran yang dilakukan akan lebih adaptif terhadap perubahan zaman dan kebutuhan siswa. Sejalan dengan itu, studi oleh Koehler et al. (2014) menegaskan bahwa TPACK tidak hanya meningkatkan kualitas pengajaran, tetapi juga mendorong guru untuk lebih percaya diri dalam mengeksplorasi pendekatan-pendekatan baru berbasis teknologi. Sementara itu, teori motivasi belajar oleh Deci & Ryan (2000) dalam *Self-Determination Theory* menjelaskan bahwa penggunaan media interaktif seperti *Book Creator* mampu memenuhi tiga kebutuhan psikologis dasar siswa: kebutuhan akan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan (*relatedness*). Ketika siswa merasa terlibat secara aktif dalam pembelajaran melalui media yang mereka sukai, maka motivasi intrinsik mereka meningkat, yang pada akhirnya berpengaruh pada hasil belajar yang lebih baik (Ryan & Deci, 2020). Hasil evaluasi melalui angket dan tanya jawab dalam pelatihan ini menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan media *Book Creator*, yang sejalan dengan temuan dari penelitian Tuminah et al. (2022) bahwa *Book Creator* tidak hanya meningkatkan partisipasi aktif siswa, tetapi juga memperbaiki pemahaman konsep secara menyeluruh. Selain itu, penelitian oleh Handayani et al. (2023) juga mendukung bahwa media ini memiliki potensi dalam membentuk karakter siswa melalui penyampaian nilai-nilai moral dalam cerita digital yang mereka buat sendiri. Kegiatan pengabdian ini bukan hanya menasar pada peningkatan keterampilan teknis guru, tetapi juga transformasi cara pandang guru terhadap desain pembelajaran yang efektif. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, melainkan fasilitator yang memandu siswa untuk belajar secara mandiri dan kolaboratif melalui media yang dirancang secara kreatif. Perubahan ini mencerminkan pergeseran paradigma dari *teacher-centered* ke *student-centered learning* yang sejalan dengan filosofi Kurikulum Merdeka.

Kesimpulan

Pelatihan penggunaan media *Book Creator* di SD Kecamatan Pariaman Selatan telah berhasil meningkatkan pengetahuan dan kesadaran guru tentang pentingnya teknologi dalam pembelajaran. Melalui pendekatan *Problem Based Learning* (PBL), guru didorong untuk merancang pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif, tertarik, dan kritis dalam menyelesaikan masalah. Media *Book Creator* terbukti membantu guru menyusun materi yang lebih menarik, sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Pelatihan ini juga meningkatkan keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran yang memotivasi siswa, mendorong kerja sama dalam kelompok, serta memperkuat tanggung jawab belajar siswa. Dengan penerapan *Book Creator* berbasis PBL, proses belajar menjadi lebih bermakna dan mendukung perkembangan siswa yang cerdas, terbuka terhadap teknologi, dan berkarakter. Agar manfaat pelatihan ini semakin luas, disarankan agar guru-guru yang telah mengikuti pelatihan dapat menerapkan dan membagikan pengalamannya kepada guru lain. Dukungan dari kepala sekolah, pengawas, dan pihak pendidikan lainnya sangat dibutuhkan agar praktik ini bisa diterapkan secara berkelanjutan di seluruh SD di Kabupaten Pariaman Selatan.

Daftar Pustaka

- Abdum, M., Jamil, Haetami, A., Mayasari, Aina, M., Sukini, & Ulimaz, A. (2024). Peran Teknologi 5G dalam Mendorong Inovasi Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(1), 1841–1853. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/25562/17827>
- Asy'ari, A., & Hamami, T. (2020). Strategi Pengembangan Kurikulum Menghadapi Tuntutan Kompetensi Abad 21. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 19–34. <https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.52>
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a Theory of Instruction*. Harcard: Harvard University Press.
- Churiyah, M., Basuki, A., Filianti, F., Sholikhan, S., & Fikri Akbar, M. (2022). Canva for Education as a Learning Tool for Center of Excellence Vocational School (SMK Pusat Keunggulan) Program to Prepare Competitive Graduates in the Field of Creativity Skills in the Digital Age. *International Journal of Social Science Research and Review*, 5(3), 226–234. <https://doi.org/10.47814/ijssrr.v5i3.228>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "What" and "Why" of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. Basic Books.
- Gusriyenti, M. P., & Reinita, R. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pkn Dengan Model Problem Based Learning (PBL). *E-Journal Pembelajaran Inovasi*, 8(1).

- Handayani, D., Febrianti, I., & Pramudita, A. B. (2023). Pengembangan Media Book Creator Berbasis Literasi Digital untuk Pembelajaran Tematik SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 55–68.
- Handayani, E., Puspita, N., Syamsiah, N., Islam, U., Raden, N., & Lampung, I. (2023). The Influence Of Using Book Creator Application Toward Students ' Performance In Writing Procedural Text. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra, Dan Matematika*, 3783(December), 1–17.
- Hibra, B. Al, Hakim, L., & Sudarwanto, T. (2019). Development of Vlog Learning Media (Video Tutorial) on Student Materials. Tax at SMK PGRI 1 Jombang. *International Journal of Educational Research Review*, 435–438. <https://doi.org/10.24331/ijere.573945>
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-Based Learning: What and How Do Students Learn?. *Educational Psychology Review*, 16(3), 235–266.
- Khairi, A. (2016). Pengembangan Media Komik Berbasis Karakter untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal PPKn & Hukum*, 11(1), 98–110. <https://ejournal.unri.ac.id/index.php/JPB/article/view/3658>
- Koehler, M. J., Mishra, P., & Cain, W. (2014). *What is Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)?*. *Journal of Education*, 193(3), 13–19.
- Kustianingsari, N., & Dewi, U. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia dan Lingkungan Untuk Siswa Kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1–9.
- Lailiyah, L., & Arsana, I. W. (2023). The Development of e-Module Learning Media with Book Creator for High School's PPKN Subject. *Educatio: Journal of Education*, 8(2), 231–248.
- Lubis, B. S., & Syahputra Siregar, E. F. (2020). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 396. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.3143>
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
- Mudasih, I., & Subroto, W. T. (2019). Comparison of Student Learning Outcomes Through Video Learning Media with Powerpoint. *International Journal of Educational Research Review*, 183–189. <https://doi.org/10.24331/ijere.517997>
- Nursidik, H. dan Suri, I. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbantu Software Lectora Inspire. *Matematika*, 1(2), 237–244.
- Piaget, J. (1973). *To Understand is to Invent: The Future of Education*. London: Grossman.
- Prasetyo, S. (2018). Kontribusi Pengembangan Media Komik Ipa Bermuatan Karakter Pada Materi Sumber Daya Alam Untuk Siswa Mi/Sd. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 9(2), 75. <https://doi.org/10.14421/jpdi.2017.0902-07>
- Rangkuty, D. M., & Sari, M. M. (2019). Analisis Utang Luar Negeri dan Inflasi Indonesia Analysis of Indonesia ' s foreign debt and inflation. *Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Studi Pembangunan*, 19(1), 57–66.
- Putri, R. A., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan media SiMach Land berbasis android di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 5(4), 2541-2549.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54–67.
- Saputri, L. I., Har, E., & Deswati, L. (2015). Pengembangan Modul Dengan Tampilan Majalah Dalam pembelajaran Biologi Materi Ekosistem Pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 3 Raanah Pesisir. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 4(5), 1–16.
- Syahputra, A., & Putra, H. R. (2020). Persepsi Masyarakat Terhadap Kegiatan Kuliah Pengabdian Masyarakat (KPM). *At-Tanzir: Jurnal Ilmiah Prodi Komunikasi Penyiaran Islam*, 1(1). <https://doi.org/10.47498/tanzir.v1i1.349>
- Tuminah, Fadjar Kurniawan, D., & Faridha, N. (2022). The Effect of Storytelling Through Book Creator to Improve Students' Reading Comprehension. *Eduletics Journal*, 7(2), 101–107.
- Tuminah, S., Yuliana, Y. & Nuriyah, N. (2022). Penggunaan Media Book Creator sebagai Sumber Belajar Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 9(2), 112–119.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Zedan, A. M., Yusoff, M. Y. Z. B. M., & Mohamed, M. R. Bin. (2015). An Innovative Teaching Method in Islamic Studies: The Use of PowerPoint in University of Malaya as Case Study. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 182, 543–549. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.776>