

# Sosialisasi dan Pelatihan Pengembangan e-Book Berekstensi e-Pub sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) Shalom Semarang

Siska Narulita<sup>1\*</sup>, Prihati<sup>2</sup>, Aji Priyambodo<sup>3</sup>,  
Ninik Dwi Atmini<sup>4</sup>, Martinus Apun Heses<sup>5</sup>

<sup>1-3,5</sup> Program Studi Sistem & Teknologi Informasi, Institut Teknologi Bisnis dan Semarang  
<sup>4</sup> Program Studi Manajemen, Institut Teknologi dan Bisnis Semarang

<sup>1\*</sup> siskanarulita84@gmail.com; <sup>2</sup> prihati@itbsemarang.ac.id; <sup>3</sup> priyambodo@itbsemarang.ac.id;  
<sup>4</sup> ninik2atmini@gmail.com; <sup>5</sup> martinusapunh@gmail.com

## Abstrak

Dalam dunia pendidikan, kemajuan teknologi informasi sangat bermanfaat dalam kegiatan pembelajaran. Sumber informasi konvensional dalam bentuk buku yang tersedia belum dapat memenuhi dan memberikan kepuasan bagi peserta didik untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan sebagai referensi belajar. Selain itu, ketersediaan buku yang masih terbatas atau belum memadai. e-Book dapat menjadi salah satu solusi dalam menumbuhkan budaya literasi digital di dunia pendidikan. Dengan berbagai daya tarik dan keunggulan dari e-Book, diharapkan dapat menumbuhkan minat membaca sehingga mampu meningkatkan kemampuan literasi masyarakat Indonesia. Kegiatan ini bertujuan untuk membantu meningkatkan dan mengembangkan ketrampilan para pendidik dalam penyusunan media pembelajaran berbentuk digital guna meningkatkan kualitas pembelajaran bagi para peserta didik, selain itu juga sebagai upaya meningkatkan literasi digital di lingkungan sekolah. Metode pelaksanaan kegiatan yang dilakukan adalah sosialisasi, pelatihan, dan diskusi. Kesimpulan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu masih rendahnya minat membaca para siswa terhadap materi pelajaran, keterbatasan informasi bagi para pendidik atau guru terkait penggunaan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran digital, dan budaya literasi digital yang masih rendah. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan, diharapkan dapat meningkatkan dan mengembangkan ketrampilan para pendidik dalam penyusunan media pembelajaran berbentuk digital guna meningkatkan kualitas pembelajaran bagi para peserta didik, meningkatkan literasi digital di lingkungan sekolah, menumbuhkan minat membaca sehingga mampu meningkatkan kemampuan literasi masyarakat Indonesia pada umumnya, memberikan kontribusi pada bidang pendidikan dalam memfasilitasi sarana kegiatan belajar mengajar yang dilakukan baik secara *online* maupun secara *offline*, dan membantu Pemerintah dalam upaya meningkatkan budaya melek literasi digital.

**Kata Kunci:** *e-book, e-pub, book creator, media pembelajaran*

## Pendahuluan

Teknologi saat ini berkembang dengan sangat pesat. Tak terkecuali perkembangan teknologi *smartphone*. Bahkan semua orang sudah tidak asing lagi mendengar istilah *smartphone*. Jumlah pengguna *smartphone* di Indonesia terus meningkat. Pengguna *smartphone* ini berasal dari berbagai kalangan dari usia anak hingga orang tua. Mereka memanfaatkan *smartphone* untuk berbagai keperluan. Ada yang menggunakan untuk keperluan pekerjaan atau bisnis, melakukan usaha jual beli *online*, untuk sekedar berkomunikasi, bermain *game*, hiburan, dan lain sebagainya. Dapat dilihat bahwa keberadaan *smartphone* ini telah mempengaruhi gaya hidup dan pola pikir masyarakat, terlebih mereka yang berada di usia remaja rentan terkena pengaruh atau dampak negatif dari perkembangan teknologi. Sebagai contoh, para siswa atau pelajar yang lebih cenderung menggunakan *smartphone* untuk bermain *game*, menonton video di *Youtube* atau *Tik Tok*, atau hanya sekedar untuk bermedia sosial yang orang tua tidak ketahui apakah konten yang dilihat sesuai atau tidak daripada memanfaatkan *smartphone* untuk belajar atau berkarya. Terkadang terdapat sebagian orang tua yang membiarkan anaknya menggunakan *gadget* tanpa adanya pengawasan, hal ini dikarenakan orang tua yang masih awam dengan teknologi. Hal ini membuat sangat diperlukannya adanya pengenalan literasi digital pada anak sejak usia dini. Di sini, pendidik selain berperan dalam pengenalan literasi digital pada anak sejak usia dini, pendidik juga berperan dalam memberikan pengarahan kepada para orang tua peserta didik tentang penerapan literasi digital yang baik. Paul Gilster (1997) dalam bukunya yang berjudul *Digital Literacy*, mengemukakan bahwa literasi digital adalah kemampuan dalam menggunakan atau memanfaatkan informasi dalam berbagai format dan sumber yang disajikan melalui komputer.

Dalam dunia pendidikan, kemajuan teknologi informasi sangat bermanfaat dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya internet sebagai media pembelajaran dapat menjadi salah satu solusi dalam mengatasi rendahnya literasi digital dari para peserta didik. Sumber informasi konvensional dalam bentuk buku yang tersedia belum dapat memenuhi dan memberikan kepuasan bagi para peserta didik untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan sebagai referensi belajar. Selain itu, ketersediaan buku yang masih terbatas atau belum memadai. Oleh karena itu, pihak sekolah harus berinovasi dalam menyediakan buku dalam bentuk digital yang setiap saat dapat diakses oleh para peserta didik. Saat ini terjadi penurunan literasi digital dalam dunia pendidikan. Perlu adanya perbaikan kualitas maupun kuantitas dalam upaya menggerakkan literasi. Kualitas dan kuantitas tersebut dimulai dari para pendidik dalam mengenalkan budaya melek literasi digital dalam proses pembelajaran. Buku digital (*e-Book*) dapat menjadi salah satu solusi dalam menumbuhkan budaya literasi digital di dunia pendidikan pada khususnya dan masyarakat Indonesia pada umumnya. Dengan berbagai daya tarik dan keunggulan dari *e-Book* diharapkan dapat menumbuhkan minat membaca sehingga mampu meningkatkan kemampuan literasi masyarakat Indonesia.

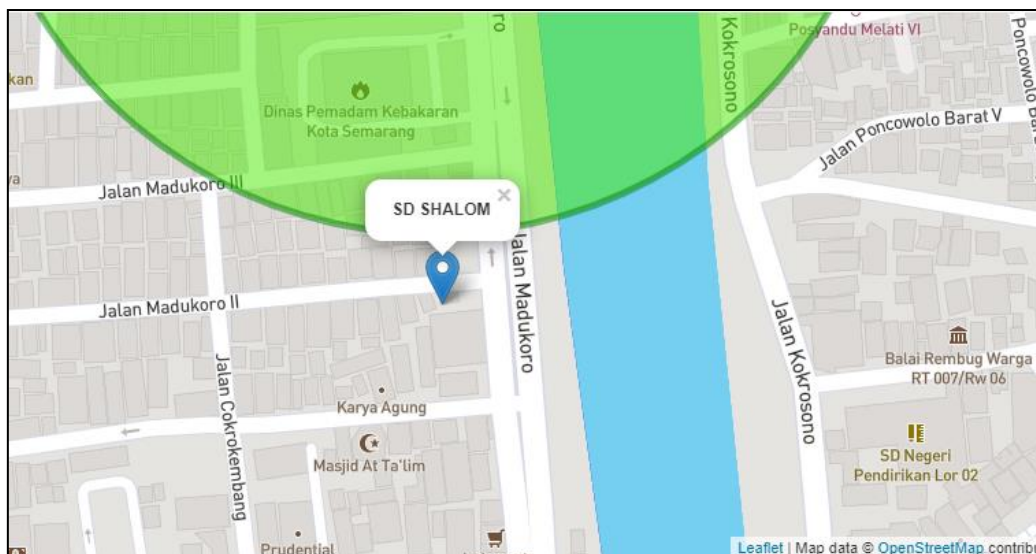
Sebagai upaya peningkatan kualitas dan kuantitas pendidik dalam mengenalkan budaya melek literasi digital pada proses pembelajaran, saat ini pendidik tidak hanya dituntut untuk terampil dalam membuat media pembelajaran dalam bentuk cetak tetapi juga harus mampu membuatnya dalam bentuk elektronik atau digital seiring dengan

perkembangan teknologi informasi. Sekolah Dasar (SD) Shalom yang berlokasi di Kompleks Diamond Cipta Niaga H9 Jl. Arteri Yos Sudarso, Banjardowo, Kec. Semarang Utara, Kota Semarang merupakan salah satu institusi pendidikan yang sesuai untuk dilakukan pengenalan literasi digital bagi anak sejak usia dini. SD yang mempunyai akreditasi B (SK Akreditasi No. 905/BAN-SM/SK/2019) ini berdiri sesuai dengan SK Pendirian No. 5678/l.03.33/PR/1996. SD Shalom juga telah mempunyai sertifikat ISO No. 9001:2008. Untuk meningkatkan kualitas atau mutu *input* dan *output* sekolah, perlu adanya peningkatan kualitas kegiatan pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi digital, salah satunya yakni dengan peningkatan kualitas dan kuantitas literasi digital di sekolah.

Berdasarkan hal tersebut, tim mengadakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul “Sosialisasi dan Pelatihan Pengembangan e-Book Berekstensi e-Pub sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) Shalom Semarang”. Kegiatan ini bertujuan untuk membantu meningkatkan dan mengembangkan ketrampilan para pendidik dalam penyusunan media pembelajaran berbentuk digital guna meningkatkan kualitas pembelajaran bagi para peserta didik, selain itu juga sebagai upaya meningkatkan literasi digital di lingkungan sekolah.

## Metode Pelaksanaan

SD Shalom berada di tengah kota Semarang, tepatnya berlokasi di Kompleks Diamond Cipta Niaga H9 Jl. Arteri Yos Sudarso, Banjardowo, Kec. Semarang Utara, Kota Semarang. Kompleks Diamond Cipta Niaga sendiri merupakan kawasan pemukiman yang cukup padat penduduknya. Siswa siswinya saat ini berjumlah 231. Dengan jumlah pendidik 15 orang.



**Gambar 1.** Peta Lokasi SD Shalom Semarang

Akses menuju lokasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat yaitu SD Shalom sangat mudah dijangkau. Jarak tempuh dari lokasi kampus Institut Teknologi dan Bisnis Semarang dengan lokasi kegiatan  $\pm 8,2$  km dengan waktu tempuh  $\pm 26$  menit. Untuk

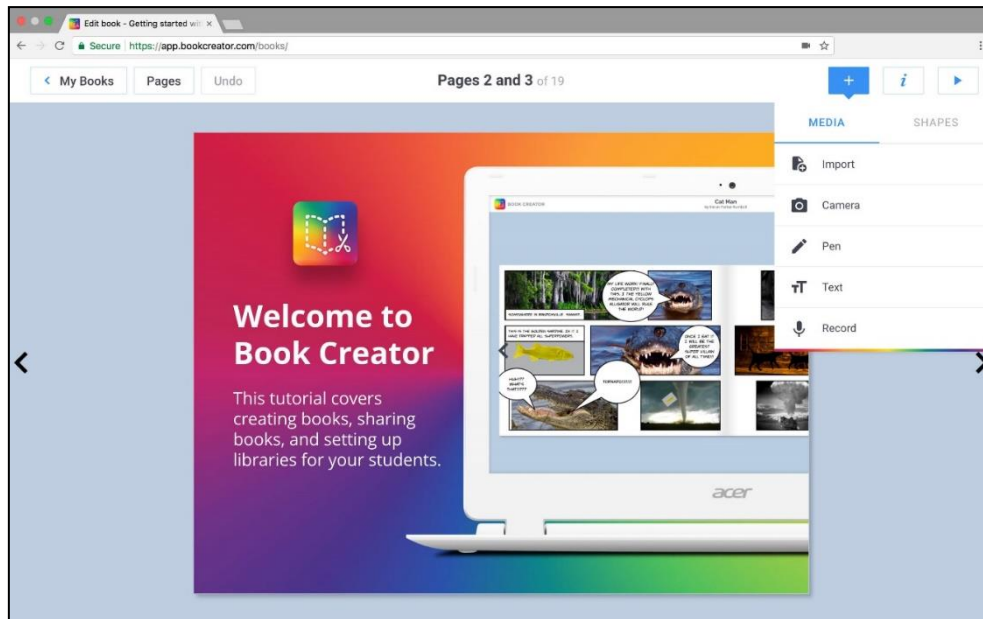
menuju ke lokasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SD Shalom yang berlokasi di Kompleks Diamond Cipta Niaga H9 Jl. Arteri Yos Sudarso, Banjardowo, Kec. Semarang Utara, Kota Semarang dapat dicapai dengan menggunakan sarana transportasi yang sudah tersedia seperti transportasi umum misalnya bus, BRT dan angkutan umum lainnya, kendaraan pribadi seperti mobil atau motor. Sarana komunikasi yang dapat digunakan adalah telepon atau handphone. Dengan sarana komunikasi tersebut, Tim Pengabdian Kepada Masyarakat menjadi lebih mudah berkomunikasi dengan pihak sekolah.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang sedemikian rupa sehingga khalayak sasaran yang dalam hal ini adalah para pendidik atau guru di SD Shalom Semarang mendapatkan manfaat yang optimal dari hasil kegiatan, yaitu berupa kemampuan menyusun bahan ajar atau media pembelajaran dalam bentuk elektronik atau digital seiring dengan perkembangan teknologi saat ini, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bagi para peserta didik.



Gambar 2. SD Shalom

Sosialisasi dan pelatihan pengembangan e-Book berekstensi e-Pub sebagai media pembelajaran pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SD Shalom Semarang ini menggunakan aplikasi *online book creator* (<https://bookcreator.com>). e-Pub (*electronic publication*) merupakan format buku digital. e-Pub dikembangkan oleh *International Digital Publishing Forum* (IDPF) yang merupakan salah satu format yang bebas diakses diberbagai perangkat *digital book*. e-Pub dibuat menggunakan bahasa pemrograman HTML dan XHTML. Format e-Pub didukung oleh beragam perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) dari PC hingga *smartphone*.



Gambar 3. Book Creator

## Hasil dan Pembahasan

Selama ini format e-Book yang dikenal menggunakan format PDF. Format PDF mempunyai tampilan tetap yang ketika dibuka di perangkat yang berbeda maka ukuran font, tampilan, warna, dan posisi atau letak gambar akan tetap sama dan tidak ada perubahan. Tampilan seperti ini dapat digunakan untuk hal cetak-mencetak dan tukar-menukar dokumen tanpa ada perubahan bentuk. Meskipun mencetak melalui perangkat yang berbeda, ukuran dan jenis hurufnya akan tetap sama. Permasalahan yang muncul adalah ketika membaca e-Book dengan format PDF berukuran A4 pada *smartphone* yang mempunyai layar kecil, hal ini menjadi sulit karena pengguna (*user*) harus sering memperbesar (*zoom out*) atau memperkecil (*zoom in*) tampilan di layar. e-Book berekstensi PDF kurang nyaman dibaca.





**Gambar 4.** Pelaksanaan Sosialisasi dan Pelatihan

Perbedaan antara e-Book berekstensi PDF dengan e-Pub adalah pada tampilannya yang mendukung tata letak konten, sehingga format e-Pub mempunyai karakteristik yang lebih dinamis yaitu memungkinkan e-Book otomatis menyesuaikan ke berbagai ukuran layar, misalnya pada *smartphone*, *netbook*, PC, dan lain sebagainya. Pada e-Pub, ukuran *font* dan pengaturan paragraf akan menyesuaikan dengan ukuran layar. Ketika membaca e-Book berekstensi e-Pub, tidak perlu melakukan *zoom in* dan *zoom out*. Pada e-Pub bisa memasukkan media gambar, video, dan audio.

Saat ini, e-Pub merupakan salah satu format e-Book yang paling banyak digunakan. Adapun kelebihan e-Pub yaitu mempunyai berbagai fitur, antara lain format terbuka dan gratis, aplikasi pembaca e-Pub tersedia di berbagai perangkat, mendukung audio dan video, *reflowable (word wrap)* dan pengaturan ukuran teks, pengamanan hak cipta (DRM/*Digital Right Management*), *cascading style sheets (CSS)*, dan konten interaktif. Kekurangan pada e-Pub merupakan kelebihan dari e-Pub itu sendiri. Karakteristiknya yang dinamis membuat beberapa *font* serta simbol hilang (tidak terbaca) jika dibuka pada perangkat yang tidak mendukung *font* atau simbol tersebut. Format e-Pub bukan format untuk mencetak, melainkan format yang dirancang khusus untuk membaca. Aplikasi pembaca e-Book berekstensi e-Pub telah banyak tersedia di *Play Store*.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah dilakukan pada hari Rabu, 8 Juni 2022. Evaluasi pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat terhadap program “Sosialisasi dan Pelatihan Pengembangan e-Book Berekstensi e-Pub sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) Shalom Semarang” dilakukan setelah kegiatan selesai. Setelah pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain meningkatkan dan mengembangkan ketrampilan para pendidik atau guru dalam penyusunan media pembelajaran berbentuk digital guna meningkatkan kualitas pembelajaran bagi para peserta didik, meningkatkan kualitas dan kuantitas para pendidik atau guru dalam mengenalkan budaya melek literasi digital pada proses pembelajaran, serta meningkatkan literasi digital di lingkungan sekolah pada khususnya dan menumbuhkan minat membaca sehingga mampu meningkatkan kemampuan literasi masyarakat Indonesia pada umumnya.

Adapun indikasi keberhasilan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat “Sosialisasi dan Pelatihan Pengembangan e-Book Berekstensi e-Pub sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) Shalom Semarang” adalah apabila para pendidik atau guru yang ada di SD Shalom Semarang sudah mampu membuat media pembelajaran dalam bentuk e-Book berekstensi e-Pub dan minat membaca dari siswa siswi di sekolah tersebut meningkat.

## Kesimpulan

Selama pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, selain memberikan sosialisasi dan pelatihan pembuatan media pembelajaran dalam bentuk e-Book berekstensi e-Pub sesuai dengan judul kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, tim juga berdiskusi dengan para pendidik atau guru terkait kesulitan yang dihadapi selama membuat media pembelajaran yang menarik minat para siswa untuk membaca dan

belajar. Berdasarkan uraian tersebut, tim pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Minat membaca para siswa terhadap materi pelajaran yang masih rendah.
2. Keterbatasan informasi bagi para pendidik atau guru terkait penggunaan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran digital.
3. Budaya literasi digital yang masih rendah.
4. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan, diharapkan dapat meningkatkan dan mengembangkan ketrampilan para pendidik atau guru dalam penyusunan media pembelajaran berbentuk digital guna meningkatkan kualitas pembelajaran bagi para peserta didik, meningkatkan kualitas dan kuantitas para pendidik atau guru dalam mengenalkan budaya melek literasi digital pada proses pembelajaran, serta meningkatkan literasi digital di lingkungan sekolah pada khususnya dan menumbuhkan minat membaca sehingga mampu meningkatkan kemampuan literasi masyarakat Indonesia pada umumnya.
5. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat memberikan kontribusi pada bidang pendidikan dalam memfasilitasi sarana kegiatan belajar mengajar yang dilakukan baik secara *online* maupun secara *offline*.
6. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat membantu Pemerintah dalam upaya meningkatkan budaya melek literasi digital.

Setelah menyelesaikan seluruh rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah berjalan dengan baik dan lancar, tim pelaksana memberikan beberapa saran untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat selanjutnya:

1. Dengan berakhirnya kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SD Shalom Semarang, sehingga kegiatan belajar mengajar baik secara *online* maupun *offline* dapat terlaksana dengan baik dan lancar dengan adanya media pembelajaran yang dapat menarik minat membaca dari para siswa.
2. Sosialisasi dan pelatihan pembuatan media pembelajaran digital berbentuk e-Book berekstensi e-Pub ini bisa dilakukan di sekolah lain dimana para pendidik atau gurunya masih mengalami kendala dalam membuat media pembelajaran digital e-Pub.

## **Ucapan Terimakasih**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat tersebut dapat terlaksana berkat dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini tim pengabdian kepada masyarakat menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Y. Sutomo, M.M., selaku Rektor Institut Teknologi dan Bisnis Semarang.
2. Dr. Sudarman, S.E., M.M., Ak., CA., CPA., selaku Wakil Rektor I Institut Teknologi dan Bisnis Semarang.
3. Dr. Heru Yulianto, S.E., M.M., selaku Wakil Rektor II Institut Teknologi dan Bisnis Semarang.



4. Drs. Endro Pramono, M.M., selaku Wakil Rektor III Institut Teknologi dan Bisnis Semarang.
5. Dr. Jasman Indradno, M.Si., selaku Wakil Rektor IV Institut Teknologi dan Bisnis Semarang.
6. Keluarga besar SD Shalom Semarang.
7. Berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

## Referensi

- Anggeraini, Y., dkk. (2019). Literasi Digital: Dampak dan Tantangan dalam Pembelajaran Bahasa. *Seminar Nasional Pascasarjana*. 386-389.
- Anisa, A. R., Ipungkartti, A. A., & Saffanah, K. N. (2021). Pengaruh Kurangnya Literasi serta Kemampuan dalam Berpikir Kritis yang Masih Rendah dalam Pendidikan di Indonesia. *Current Research in Education: Conference Series Journal*, 1(1), 1-12.
- Diofanu, A., Wijoyo, S. H., & Wicaksono, S. A. (2020). Pengembangan e-Modul Berbasis Electronic Publication (e-Pub) Menggunakan Model Pengembangan ADDIE pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar di SMK Negeri 4 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 4(7), 2204-2211.
- Google Maps. (2021). *Data Peta*. Diakses pada 29 April 2022, dari <https://www.google.co.id/maps>.
- Hasbiyati, H. (2017). *e-Book Berekstensi e-Pub sebagai Media Pembelajaran Berbasis Smartphone*. Jember: UIJ Kyai Mojo.
- ITnesia. (2022). *Prediksi Tren Smartphone 2022, Apa Saja?*. Diakses pada 29 April 2022, dari <https://itnesia.com>.
- Katadata Insight Center. (2020). *Status Literasi Digital Indonesia*. Jakarta: Kominfo.
- Kholid, K. (2020). Pentingnya Literasi Digital bagi Guru pada Lembaga Pendidikan Tingkat Dasar dan Implikasinya terhadap Penyelenggaraan Kegiatan Belajar Mengajar. *Jurnal Horizon Pedagogia*, 1(1), 22-27.
- Kurnianingsih, I., Rosini, R., & Ismayati, N. (2017). Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Digital bagi Tenaga Perpustakaan Sekolah dan Guru di Wilayah Jakarta Pusat Melalui Pelatihan Literasi Informasi. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1), 61-76.
- Manuaba, I. A. L. N., & Sukihana, I. A. (2020). Perlindungan Hak Cipta pada Buku Elektronik (e-Book) di Indonesia. *Jurnal Kertha Semaya*, 8(10), 1589-1597.
- Nisa', L. (2020). Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), 1-15.
- Prayoga, A., & Muryanti, E. (2021). Peran Guru dalam Pengenalan Literasi Digital pada Anak Usia Dini pada Masa Covid-19 di TK se-Kecamatan Pauh Duo. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 84 – 95.
- Pusdatin. (2020). *Profil Kesiapan Belajar SD Shalom*. Diakses pada 29 April 2022, dari <https://sekolah.data.kemdikbud.go.id>.
- Pusparisa, Y. (2020). *Pengguna Smartphone Diperkirakan Mencapai 89% Populasi pada 2025*. Diakses pada 25 April 2022, dari <https://databoks.katadata.co.id>.
- Rahayu, D. (2019). Menumbuhkembangkan Budaya Melek Literasi Digital bagi Peserta Didik. *Seminar Nasional Pendidikan dan Call for Papers (SNDIK) I*. 40 – 44.

- Rejeki, M. C. N. S., dkk. (2019). *Literasi Media & Informasi dan Citizenship*. Yogyakarta: Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- SEAMOLEC. *Buku Digital*. Banten: SEAMOLEC. 2014.
- Selular. (2019). *7 Teknologi Smartphone yang Hadir di 2018*. Diakses pada 29 April 2022, dari <https://selular.id>.
- Suyati, S. (2022). *Petunjuk Operasional Penggunaan Aplikasi Flipping Book Publisher dan Cara Upload e-Book ke Portal e-Publikasi*. Jakarta: Pusat Data dan Sistem Informasi Pertanian – Kementerian Pertanian.