



PENGEMBANGAN SUMBER BELAJAR DENGAN TEKNIK DESAIN E-BOOK

Alfian Eko Widodo Adi Prasetyo

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

alfian.prasetyo@uin-suka.ac.id

Abstrak: Penelitian berbasis sumber belajar *E-book* merupakan penelitian yang dapat menambah ketrampilan dan wawasan dalam peningkatan potensi guru. Berdasarkan analisis kebutuhan guru MI Sunan Pandanaran yang membutuhkan penelitian berkaitan dengan peningkatan kemampuan, kreativitas dan ketrampilan untuk mengembangkan media sumber belajar bagi siswa. Pengembangan sumber belajar untuk siswa berbasis *E-book* di nilai tepat dan berkaitan langsung dengan proses pembelajaran siswa yang dilakukan dalam keadaan luring maupun daring. Metode penelitian yang digunakan antara lain melalui demonstrasi, diskusi, pemberian tugas, simulasi, dan pendokumentasian hasil produk. Hasil penelitian menunjukkan guru telah memiliki keterampilan mengeksplorasi pembelajaran di kelas dengan media pembelajaran yang inovatif dan teknologi. Penelitian tentang ketrampilan desain sumber pembelajaran mampu menambah inovasi guru untuk dijadikan ide belajar yang disesuaikan dengan karakteristik anak, serta membuat karya ilmiah berupa laporan karya seni sebagai peningkatan kompetensi guru. Karya sumber belajar berbasis *E-book* diharapkan dapat menjadi bentuk pembelajaran yang menarik dan sesuai karakteristik materi tematik bagi pendidikan siswa di MI Sunan Pandanaran

Kata kunci: media sumber pembelajaran, *E-book*, pengembangan potensi

Abstract: Research based on *E-book* learning resources is the studies that can add skills and insight in increasing teacher potential. Based on the needs analysis of MI Sunan Pandanaran teachers who need research related to increasing ability, creativity and skills to develop learning media for students. The development of learning resources for students based on *E-books* is considered appropriate and directly related to the student learning process which is carried out offline and online. The research methods used include demonstration, discussion, assignment, simulation, and documentation of product results. The results showed that the teacher had the skills to explore learning in the classroom with innovative learning media and technology. Research on learning resource design skills is able to add teacher innovation to be used as learning ideas that are tailored to the characteristics of children, as well as create scientific works in the form of art reports as an increase in teacher competence. The work of *E-book*-based learning resources is expected to be an interesting form of learning and according to the characteristics of thematic material for student education at MI Sunan Pandanaran.

Keywords: learning resource media, *E-book*, potential development

1. PENDAHULUAN

Program Studi S1 PGMI Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta memilih MI Sunan Pandanaran untuk menerapkan program Tri Dharma pada Perguruan Tinggi meliputi pendidikan dan penelitian, di masyarakat pada ranah pendidikan untuk sekolah dasar. Salah satu wujud penerapan pengembangan potensi guru di sekolah adalah dengan mengadakan penelitian untuk para guru MI Sunan Pandanaran guna meningkatkan pengalaman pendidikan berbasis desain dan sumber media pembelajaran. Program penelitian yang dilakukan oleh dosen Prodi PGMI yang berkolaborasi dengan mahasiswa merupakan wujud tanggung jawab dan tujuan jurusan PGMI UIN Sunan Kalijaga dalam menjaga kerjasama dalam peningkatan mutu pendidikan dan kreatifitas pendidik pada ranah guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas para pendidik telah dirancang penelitian yang menarik bagi guru untuk mengoptimalkan teknologi sehingga dapat membantu dalam pembelajaran terhadap anak didik.

Madrasah Ibtidaiyah Sunan Pandanaran merupakan salah satu sekolah yang sudah terakreditasi unggul sebagai salah satu sekolah yang memiliki siswa terbanyak. Jumlah pendidik yang ada di MI Sunan Pandanran berjumlah 56 guru, terdiri dari 2 tersertifikasi dan 54 belum tersertifikasi. Sekolah MI Sunan Pandanaran terletak di Jl. Kaliurang No.Km. 12.5, Candi Dukuh, Sardonoharjo, Kec. Ngaglik, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Minat akan masyarakat untuk menyekolahkan anak mereka ke Madrasah Ibtidaiyah sangatlah besar. Dibuktikan dengan jumlah siswa yang mencapai 700 anak. Lembaga pendidikan MI Sunan Pandaran merupakan salah satu sekolah yang banyak meraih prestasi dan menjadi sekolah yang unggul di kecamatan Ngaglik. Banyaknya siswa yang cukup tinggi juga harus diimbangi dengan jumlah guru yang berkompeten dan berkualitas. Untuk itu peningkatan kualitas guru dapat dilihat dari jumlah guru yang sudah tersertifikasi dan banyaknya guru yang sudah mendapatkan penelitian. Penelitian dalam bentuk program desain E-book menjadikan alasan guru untuk dapat menambah wawasan dalam bidang teknologi pendidikan guna menjadi bekal dalam mengatur kelas dengan metode yang menarik.

Peningkatan kompetensi guru dilakukan secara intens guna mendukung pencapaian terciptanya lembaga pendidikan MI Sunan Pandanaran yang unggul dan mampu mencetak anak-anak berbasis teknologi yang berkualitas. Seperti yang dinyatakan pada Undang-undang Guru/Dosen No.14 tahun 2005 pada pasal 8 menyatakan bahwa kompetensi yang harus dimiliki seorang guru adalah 1) kompetensi pedagogis, 2) kompetensi kepribadian, 3) kompetensi sosial dan 4) kompetensi profesional [1]. Pemenuhan kompetensi tersebut merupakan bentuk tanggung jawab kepada pihak sekolah sebagai penyedia layanan jasa pendidikan. Dengan adanya syarat kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru salah satunya sebagai fasilitator yang profesional dalam pendidikan harus dapat di terapkan secara maksimal kepada siswa.

Guru adalah kunci dalam peningkatan mutu pendidikan dan mereka merupakan titik sentral bagi perubahan siswa dari setiap usaha reformasi pendidikan ke arah perkembangan teknologi yang lebih baik. Seorang guru harus memiliki kemampuan membuat media pembelajaran yang kreatif dan memberikan sumber pembelajaran yang inovatif. Kompetensi tersebut sebagai pegangan dalam proses pembelajaran pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi professional, kompetensi agama, seni dan kompetensi sosial.

Media sumber pembelajaran adalah suatu alat yang bertujuan untuk memudahkan proses belajar anak dalam memahami sumber belajar sebagai

bentuk komunikasi kreatif yang efektif antara guru dan siswa. Hal tersebut membantu guru mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Proses tersebut membutuhkan guru yang mampu menghadirkan media pembelajaran dan sumber pembelajaran yang tepat dan menarik. Tingkat menurunnya semangat belajar siswa di pengaruhi salah satunya adalah dengan media pembelajaran di kelas atau di rumah yang kurang menarik. Hal ini juga menyebabkan kompetensi atau standart capaian belum dapat tercapai dengan baik sehingga guru berhak mendapatkan penelitian untuk mendukung kewajibannya dalam menjalankan tugas mendidik anak secara profesional.

Kegiatan penelitian guru ini adalah tindak lanjut dari kegiatan di PGMI Sunan Kalijaga yang bertujuan untuk merubah kondisi pembelajaran di tengah pandemi antara daring dan luring menjadi pembelajaran yang lebih mudah diakses oleh anak-anak. Fungsi sumber pembelajaran yang akan menjadi tema penelitian ini adalah untuk meningkatkan teknik mengajar guru dengan *E-book* dimana memudahkan siswa untuk menerima informasi yang disuguhkan oleh guru baik secara daring atau luring. Dengan penelitian teknik *E-book* diharapkan akan menambah teknik pembelajaran yang dapat di sajikan guru sekaligus sebagai referensi sumber belajar bagi siswa. Artinya sumber belajar bukan hanya untuk memperhatikan kepentingan guru akan tetapi memperhatikan kepentingan siswa sebagai penerima materi belajar dengan bentuk yang sederhana dan menarik. Media pembelajaran melalui digital dapat disajikan dengan grafik, film, video, slide, foto, rangkuman atau penggunaan teknologi lain. Sebaliknya guru selalu dapat menyajikan materi pelajaran dengan bantuan media sumber belajar dari mana saja.

Pengembangan sumber belajar dan teknik pembelajaran pada guru secara berkelanjutan akan mempengaruhi tingkat kreatifitas guru terhadap proses pembelajaran yang diterapkan. Ketersediaan fasilitas dan teknologi di sekolah dapat di manfaatkan sebagai penunjang peningkatan kemampuan guru dalam memberikan akses materi yang menarik bagi siswa. Beberapa guru membenarkan bahwa siswa kurang berminat literasi dikarenakan siswa sering dihadapkan dengan media buku, tetapi kecenderungan siswa memainkan handphone lebih sering di jumpai. Untuk itu dengan menyediakan pembelajaran yang berbasis teknologi mampu menggantikan peran handphone sebagai literasi bagi anak-anak. Pembelajaran konvensional seperti buku paket menjadi satu-satunya penunjang sumber belajar bagi anak-anak. Selain itu, media pembelajaran buku bergantung pada fasilitas minat siswa dalam memanfaatkan buku sebagai salah satu sumber materi belajar.

Sekarang ini mayoritas sekolah sudah memiliki fasilitas yang memadai dibidang teknologi, diharapkan siswa dan guru mampu mengikuti perkembangan teknologi yang nantinya dapat di terapkan di sekolah. Perlu kita pahami bersama bahwa sekolah tidak hanya mementingkan aspek kognitif tetapi harus fokus pada mengatasi persoalan motivasi belajar siswa. Kurangnya motivasi siswa dalam belajar di pengaruhi kurang inovatif dan kreatifnya guru selama proses pendidikan. Sumber belajar merupakan salah satu pondasi yang penting dalam mewujudkan generasi penerus bangsa yang berkualitas. Sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah merupakan tahap operasional konkret, sehingga selain pembelajaran yang memiliki keharusan penanaman konsep dan pengetahuan, yang terpenting adalah pendidikan harus kontekstual dan menyenangkan. Alasan kedua, yaitu berkaitan dengan pengembangan keprofesionalan guru yang belum bersertifikasiguna sebagai proses pengajuan pangkat, karena kurangnya ketrampilan memuat media pembelajaran dan sumber belajar inovatif yang diakui sebagai PKB.

Berkaitan dengan sumber belajar dan proses media belajar siswa Madrasah

Ibtidaiyah Sunan Pandanaran lebih diarahkan pada pembuatan media sumber pembelajaran tematik dengan menyisipkan teknologi didalamnya, karena pembelajaran berbasis tema mampu mengembangkan dan merangsang minat bakat anak dalam belajar. Fakta di lapangan banyak ditemukan guru menggunakan media ajar yang konvensional, yaitu media ajar instant dan tanpa ada upaya untuk merencanakan, menyiapkan dan menyusun sendiri media ajarnya. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Madrasah Ibtidaiyah Sunan Pandanaran diketahui banyak guru yang belum mengoptimalkan peran teknologi untuk meningkatkan motivasi anak, walaupun sudah menggunakan media pembelajaran seperti classroom, youtube dan model belajar yang lain. Hal tersebut dikarenakan menyesuaikan kebutuhan siswa dan teknologi yang dimiliki masing-masing siswa.

Dari media dan sumber pembelajaran yang diterapkan guru di MI Sunan Pandanaran tersebut diharapkan mampu mengembangkan ide dalam menciptakan karya inovatif untuk kemampuan siswa-siswi dalam belajar. Perkembangan teknologi pembelajaran e-learning, merupakan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan (internet, LAN, WAN) sebagai metode komunikasi, penyampaian materi, interaksi, dan fasilitas yang didukung oleh berbagai bentuk layanan belajar [2]. Belajar menggunakan teknologi dapat mempermudah interaksi antara peserta didik dengan menggunakan bahan/materi pelajaran seperti buku, ringkasan materi, latihan soal dan media pembelajaran lain. Peserta didik dapat bertukar informasi dan pendapat mengenai berbagai hal dalam mencoba sesuatu yang baru dan menarik. Selain itu, guru dapat menempatkan bahan-bahan dan materi pembelajaran dengan hal-hal yang menarik untuk proses belajar anak-anak.

Seperti kegiatan belajar dan tugas yang dapat dikerjakan oleh peserta didik di tempat tertentu dengan bantuan teknologi dan jaringan internet yang mudah diakses. Adapun karakteristik pembuatan teknik *E-book* sebagai sumber belajar adalah: (1) Menggunakan teknologi elektronik memudahkan dalam hal mencari informasi dan melakukan komunikasi baik antara pendidik dan peserta didik, ataupun antara peserta didik dengan peserta didik lainnya. (2) Memanfaatkan media teknologi dan seni, seperti desain, gambar, video, dan perangkat canggih seperti *handphone* atau (*digital media*). (3) Menggunakan materi pembelajaran yang dapat dipelajari secara mandiri (*self learning materials*). (4) Materi pembelajaran dapat disimpan dalam suatu sistem sehingga memudahkan para peserta didik dalam mengakses materi. (5) Memanfaatkan komputer dan media elektronik untuk proses pembelajaran untuk mengetahui hasil kemajuan belajar, atau administrasi pendidikan serta untuk memperoleh informasi yang banyak dari berbagai sumber informasi.

Selama proses belajar mengajar tidak dapat dihindari bahwa para siswa mengalami kebosanan karena model pembelajaran dan sumber belajar yang terkesan tidak interaktif. Hal ini terjadi karena kemungkinan pemberian materi oleh para guru yang tidak menarik secara penampilan dan membosankan di mata siswa. Para siswa umumnya tertarik dengan model pembelajaran yang unik dan menyenangkan. Misalnya menampilkan pembelajaran menggunakan materi penuh animasi dan video yang menarik. Proses pembelajaran konvensional telah banyak mengalami perubahan, sehingga para pengajar khususnya guru dalam hal ini perlu untuk membuat sumber pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan motivasi para siswa dengan menggunakan teknologi [3][4]. Proses pembelajaran harus disesuaikan dengan kemajuan teknologi guna menjawab kebutuhan siswa khususnya generasi milenial yang harusnya didekati dengan stimulus yang mudah diterima dan dilaksanakan [5]. Media pembelajaran dan sumber belajar merupakan hal yang tidak bisa dipisahkan dari proses pendidikan karena sangat membantu dalam mencapai

tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien, seperti contohnya membantu memperjelas materi yang masih samar (tidak konkrit) dan kurang dipahami oleh peserta didik menjadi lebih nyata [6] [7].

Berkaitan kompetensi profesional guru, setiap pendidik dituntut untuk mengembangkan keprofesionalannya, terutama bagi guru yang sudah memperoleh tunjangan profesi. Guru yang sudah dapat tunjangan profesi dianggap sebagai tenaga pendidik profesional yang setiap saat selalu siap untuk mengembangkan keprofesiannya melalui berbagai kegiatan, diantaranya harus mampu membuat laporan karya yang inovatif. Salah satu karya inovatif yang bisa dibuat oleh guru adalah media sumber belajar untuk meningkatkan motivasi siswa.

Dari hasil penelitian dan wawancara singkat dengan beberapa guru MI Sunan Pandanaran dan kepala MI Sunan Pandanaran menunjukkan bahwa guru-guru masih belum biasa menggunakan inovasi sumber belajar yang menarik bagi anak-anak. Secara umum mengalami kesulitan dalam proses menciptakan media pembelajaran berbasis tematik seperti teknik *E-book* yang juga dapat digunakan dalam pembelajaran anak-anak. Sedangkan bagi guru yang sudah mampu membuat media sumber belajar yang baik mengalami kesulitan dalam penerapan dan penyusunan laporan sebagai bentuk arsip karya ilmiah, yang dapat diakui secara kepangkatan, supaya dapat dinilai sebagai karya inovatif dalam bentuk Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB). Keadaan ini disebabkan karena guru-guru memiliki banyak agenda dan kegiatan dimana penelitian keterampilan belum memadai untuk diterapkan pada lingkungan dan siswa.

Berdasarkan hasil analisis tersebut maka prodi PGMI UIN Sunan Kalijaga mengajukan kerjasama dalam “Penelitian Pengembangan Sumber Belajar Dengan Teknik *E-book*” yang diharapkan mampu mengembangkan keprofesian guru secara berkelanjutan dan dapat meningkatkan kualitas pendidikan di MI Sunan Pandanaran.

2. METODE

Kegiatan penelitian dilaksanakan selama satu kali pertemuan oleh dosen UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, bertempat di Aula MI Sunan Pandanaran. Metode yang digunakan adalah analisis data kuantitatif dimana kegiatan penelitian ini meliputi kegiatan workshop, demonstrasi, pemberian tugas secara berkelompok, pemberian tugas latihan secara kelompok dengan simulasi, dan diskusi bersama untuk mengevaluasi kegiatan inovasi pembelajaran berbasis *e-book*. (1) Guru di berikan workshop tentang membuat media sumber belajar berbasis *E-book*. Dengan menggunakan materi tematik pada setiap sumber pembelajaran yang disampaikan sesuai teori dan proses praktek guru mengajar. (2) Guru mencoba mengembangkan media sumber belajar berbasis *E-book* berdasarkan modul masing-masing mata pelajaran. Materi yang disampaikan bertujuan untuk mengumpulkan referensi sumber belajar berbasis tematik dan praktek, (3) Materi pembuatan *E-book* dapat dilakukan secara kelompok di sesuaikan dengan tujuan penerapan media sumber belajar sebagai karya inovatif guru disekolah atau untuk pengembangan keprofesian berkelanjutan (PKB) pada guru.

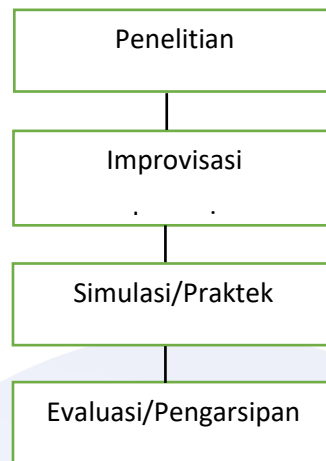


Fig. 1 desain metode pengambilan data.

Metode workshop dalam penelitian pengembangan sumber belajar dengan teknik *E-book* untuk meningkatkan potensi mengajar guru di MI Sunan Pandanaran digunakan untuk membahas materi pengembangan kemampuan guru dalam menciptakan media sumber belajar di kelas dan sebagai inovasi pengembangan keprofesian berkelanjutan (PKB) [8]. Metode improvisasi dalam kelompok untuk mengumpulkan materi yang sudah tersusun dalam bentuk *E-book* sebagai upaya mengelompokkan guru untuk proses dalam pembuatan media sumber belajar [9].

Selanjutnya adalah simulasi kendala dan pengarsipan untuk menyimpan hasil media sumber pembelajaran yang sudah disusun berdasarkan modul atau mater ajar setiap kelas. Adanya diskusi memberikan pemecahan masalah atau kendala yang harus dihadapi dalam penerapan sumber belajar dimasing-masing tingkatan sekolah. Bukan hanya melakukan evaluasi terhadap guru melainkan timbal balik tentang proses dan hasil kegiatan penelitian. Metode pengambilan data kegiatan ini dengan memberikan kuisioner yang dibuat dalam format *google form* yang diberikan sebelum demonstrasi. Tujuan memberikan *google form* adalah untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta tentang hal inovasi media sumber belajar berbasis *E-book* yang terkait tentang mendesain dengan menggunakan aplikasi *canva* dan aplikasi lainnya. Metode kuantitatif analisis data diambil dari hasil pelaksanaan, evaluasi, kuisioner, wawancara dan diskripsi pada penelitian secara luring.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pelaksanaan penelitian pengembangan sumber belajar dengan teknik *E-book* ditargetkan untuk meningkatkan potensi mengajar guru di MI Sunan Pandanaran dimana para guru telah memiliki keterampilan mengembangkan media sumber pembelajaran, akan tetapi belum pernah mencoba dengan konsep *E-book*. Materi pengembangan sumber belajar diharapkan untuk di jadikan ide karya inovasi sekolah dalam memberikan proses kegiatan belajar serta membuat karya inovatif sebagai upaya pengembangan profesi guru MI Sunan Pandanaran.

Berikut Tabel I dipaparkan perbandingan kondisi guru pada kegiatan penelitian di MI Sunan Pandanaran.

Tabel I. Perbandingan kondisi guru.

No.	Sebelum Penelitian	Selama Penelitian	Sesudah Penelitian
1.	Belum memiliki wawasan dan keterampilan tentang proses pembuatan media sumber belajar berbasis inovasi sumber belajar berbasis <i>E-book</i>	Diberi wawasan dan keterampilan tentang proses praktek pembuatan media sumber belajar berbasis tematik dan <i>E-book</i> .	95% peserta memahami dan memerlukan keterampilan tentang proses pembuatan media sumber belajar yang unik dan menarik berbasis digital
2.	Sudah pernah mencoba dengan media digital yang lain.	Dilatih keterampilan praktis tentang teknik pembuatan media sumber belajar dan memberikan wawasan dengan proses pembuatan <i>E-book</i> .	90% peserta menambah pengalaman dan wawasan keterampilan dalam pembuatan sumber pembelajaran berbasis <i>E-book</i> .

Secara lebih detil proses penelitian pengembangan sumber belajar berbasis *E-book* yang dihasilkan dari penelitian di MI Sunan Pandanaran dipaparkan dalam tabel I.

Tabel II. Hasil Guru yang dapat membuat media sumber belajar berbasis *E-book* di MI Sunan Pandanaran.

Komponen Penelitian <i>E-book</i>	Laki-Laki	Perempuan	Proses Keaktifan
Mengetahui Aplikasi Editing	5	8	13
Mengetahui <i>E-book</i> sebagai media kreatif sumber belajar.	8	10	18
Pernah Mencoba	3	4	7
Belum Mencoba	10	13	23
Memakai Media dan aplikasi lain	7	11	18
Tingkat penguasaan materi dalam Penelitian	12	14	26

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan oleh dosen PGMI UIN Sunan Kalijaga dan bertempat di MI Sunan Pandanaran dengan sasaran guru-guru muda

freshgrandution. Selama kegiatan berlangsung terlihat antusiasme guru dalam mengikuti penelitian, di buktikan dengan banyaknya pertanyaan terkait demonstrasi materi sumber pembelajaran yang ingin di ubah dalam bentuk *E-book*. Penggolongan penelitian didasarkan pada usia seorang guru.

Penggolongan peserta penelitian berdasarkan umur rentan 23-30 tahun jumlah laki-laki 9 dan perempuan 11 dengan rentang nilai keaktifan dalam penelitian mencapai 95%. Sedangkan untuk umur 30-50 tahun jumlah laki laki 4 dan perempuan 6 dengan rentang nilai keaktifan mengikuti penelitian mencapai 75%. Dari nilai presentase terlihat jumlah peserta guru perempuan yang mengikuti penelitian lebih banyak daripada peserta guru laki laki. Ketertarikan guru perempuan terhadap penelitian ini lebih besar dibandingkan guru laki-laki. Dalam kegiatan ini selain menyebar kuisisioner kepada para peserta melalui aplikasi *google form* kami juga melakukan wawancara langsung saat proses penelitian pengembangan materi sumber belajar berbasis *E-book*.

Kuisisioner di sebar sebelum dan sesudah penelitian dilaksanakan. Kuisisioner disebar sebelum penelitian bertujuan untuk mengetahui apakah peserta penelitian telah mengetahui dan mengenal aplikasi editing serta desain sebagai media sumber belajar siswa, salah satunya menggunakan aplikasi *canva*. Dari keseluruhan kuisisioner yang diberikan diawal sebelum penelitian, semua peserta mengisi kuisisioner dengan baik yaitu sebanyak 30 guru, namun setelah berlangsung proses penelitian jumlah guru yang aktif dan memahami hanya 26 peserta. Data kuisisioner selain lewat *google form* proses pembimbingan langsung dengan menilai pemahaman dan keaktifitan juga mampu memberikan jawaban atas proses penelitian. Sebelum penelitian ada beberapa pertanyaan yang di berikan langsung ke pada guru diantaranya 1. Apakah anda mengetahui program editing seperti *canva* sebelumnya? 2. Apakah anda sebelumnya dapat mendesain dengan menggunakan aplikasi selain *canva*? 3. Apakah anda dapat membuat media sumber belajar digital yang menarik bagi siswa? 4. Apakah anda dapat membuat konten dan *E-book* untuk pembelajaran siswa selain menggunakan aplikasi *Microsoft Power Point*, *Classroom*, *Youtube* dan buku? 5. Apakah anda dapat membuat video singkat yang menarik dari gambar dengan menggunakan aplikasi *Canva*? 6. Apakah anda dapat memahami dan membuat media sumber belajar dengan *E-book*? 7. Apakah anda mampu menerapkan ini sebagai salah satu media sumber belajar pada anak dikelas atau dirumah?

Hasil dari kuisisioner awal tersebut memperlihatkan bahwa sebagian besar peserta tidak mengetahui sebelumnya tentang aplikasi teknik pembuatan media sumber belajar berbasis *E-book* dan tidak ada peserta yang mengetahui dan menerapkannya pada pembelajaran dikelas maupun diluar kelas. Terdapat 26 peserta yang aktif dan memahami tentang media sumber belajar berbasis *E-book* yang dapat diterapkan pada pembelajaran daring maupun luring. Aplikasi yang diajarkan kepada guru merupakan salah satu aplikasi yang mudah diakses dan mudah dalam pengoprasiaannya. Setelah pelaksanaan kegiatan, kami menyebar kuisisioner kepada 30 guru terkait kesan dalam mengikuti penelitian. Dari hasil kuisisioner akhir tersebut terlihat bahwa guru sangat senang karena mampu mengetahui media sumber pembelajaran yang mudah dan unik. Guru-guru mampu mengenal dan membuat desain-desain pembelajaran visual yang dikemas pada model *E-book*. Hasil akhir dari kegiatan penelitian inovasi *E-book* ini adalah meningkatnya pengetahuan dan keterampilan para guru dalam membuat desain materi sumber belajar berbasis digital salah satunya *E-book*, sehingga dapat diaplikasikan untuk pembelajaran secara daring dan luring yang menarik untuk para siswa. Hal ini dapat terlihat dari hasil karya guru yang sesuai dengan materi, tema dan isi pembelajaran. Hasil analisis pengamatan penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa pada aspek penerapan pembelajaran tematik teknik ini sangat membantu dan sesuai dalam

penerapannya terhadap pendekatan *scientific* [10].

Sebenarnya guru di MI Sunan Pandanaran sudah banyak yang mencoba belajar dan menerapkan teknologi pada pembelajaran yang praktis dimana mereka sudah mampu menampilkan pembelajaran tematik terpadu dengan pendekatan *scientific* sesuai dengan kurikulum 2013 [11]. Tetapi dimasa pandemi ada banyak hal yang masih perlu dievaluasi dan disempurnakan dalam memenuhi kebutuhan belajar siswa. Pada kegiatan penelitian ditutup oleh perwakilan guru yang memberikan evaluasi dan tanggapan tentang pelaksanaan penelitian. Perwakilan guru menyampaikan bahwa materi penelitian tentang sumber belajar berbasis *E-book* merupakan hal yang sangat dibutuhkan guru terutama dalam keadaan pandemi guna meningkatkan minat belajar dan memudahkan siswa menerima materi. Oleh karenanya mewakili peserta penelitian beliau menyampaikan terima kasih kepada tim dari PGMI UIN Sunan Kalijaga.



Fig 2. Proses Penelitian desain *E-book*.

Terkait pelaksanaan penelitian beliau mengatakan bahwa pelaksanaan penelitian sudah baik dan dapat menambah wawasan, pengetahuan dan proses praktek guru dalam mengaplikasikan materi ajar di kelas. Sesuai harapan guru kedepannya bahwa selain adanya penelitian juga dapat menjalin kerjasama terkait peningkatan mutu sekolah dan potensi guru yang di bimbing oleh PGMI UIN Sunan Kalijaga. Pada akhirnya kegiatan penelitian ditutup oleh kepala sekolah MI Sunan Pandanaran dan guru-guru untuk bersama-sama menandatangani lembar kerjasama. Beliau menyampaikan rasa terima kasih kepada pihak UIN Sunan Kalijaga khususnya tim PGMI atas terselenggaranya kegiatan yang sangat bermanfaat bagi guru-guru. Beliau juga berharap kerjasama ini tetap berlanjut dengan agenda-agenda lain yang mencakup pendidikan bagi siswa maupun guru MI Sunan Pandanaran.

Hasil pengamatan kegiatan tentang penelitian teknik desain *E-book* sangat mendukung untuk pembelajaran guru tematik dengan pendekatan *scientific* yang melatih guru untuk merancang sebuah pembelajaran yang unik dan berbeda bagi siswa di didiknya. Untuk langkah sebelumnya guru dapat menyiapkan RPP dan materi yang akan diajarkan dikelas. Kemampuan guru

dalam melaksanakan pembelajaran tematik yang menarik terbukti mampu menstimulasi pembelajaran dengan baik dan memenuhi kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran di kurikulum 2013 [8]. Dengan demikian kegiatan penelitian telah berhasil meningkatkan pemahaman konsep guru untuk membuat perencanaan dan siap melaksanakan pembelajaran tematik berbasis *E-book*. Pelaksanaan kegiatan penelitian inovasi desain sumber belajar berbasis *E-book* telah berjalan dengan baik. Secara umum program penelitian yang bertemakan “Penelitian pengembangan sumber belajar berbasis *E-book* di MI Sunan Pandanaran” telah mampu memberikan solusi dalam meningkatkan potensi guru dan minat belajar anak.

Aplikasi *canva* merupakan aplikasi desain yang diajarkan untuk menunjang pembuatan *E-book* karena mudah dipelajari dan dipahami terbukti dengan guru-guru yang telah dapat membuat materi dalam bentuk *E-book* dan menggunakan bantuan aplikasi *canva* sehingga model pembelajaran menjadi lebih menarik dalam finishing e-modul. Dari hasil evaluasi Kegiatan penelitian menunjukkan bahwa selama proses penelitian guru-guru selain serius dan antusias mengikuti kegiatan penelitian, juga peserta hadir 100% dan aktif bertanya serta mengerjakan project yang diberikan dari tim penelitian PGMI UIN Sunan Kalijaga. Hasil evaluasi terhadap hasil akhir kegiatan penelitian guru berbasis desain *E-book* dapat disimpulkan bahwa 95% (dari 30 guru) telah memahami pengetahuan dan keterampilan tentang membuat sumber media pembelajaran berbasis *E-book*. Setelah diberi penelitian semoga ada perubahan pandangan ke arah positif terhadap pentingnya membuat media atau sumber belajar yang inovatif untuk pengembangan keprofesian guru dan siswa didik.

4. SIMPULAN

Kegiatan penelitian sumber belajar berbasis *E-book* di MI Sunan Pandanaran dapat meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan sebagai upaya pengembangan potensi profesi guru dan untuk pembelajaran anak-anak. Secara lebih detail dipaparkan bahwa keberhasilan kegiatan penelitian meliputi; (1) Mengetahui guru-guru di MI Sunan Pandanaran sudah memiliki pengetahuan dan wawasan tentang karya inovatif dalam media pembelajaran yang di terapkan dalam pembelajaran tematik pada kondisi daring atau luring. (2) Mengukur ketrampilan guru secara umum tentang membuat sumber pembelajaran berbasis *E-book* dan menciptakan model pembelajaran yang praktis serta menarik untuk peserta didik. (3) Menambah pengalaman guru dalam bidang penelitian untuk meningkatkan potensi dan syarat pengembangan keprofesian guru berkelanjutan. (4) Menanamkan ketrampilan guru dengan memperkenalkan media sumber belajar berbasis ebook sebagai karya inovatif yang dapat menunjang hasil belajar siswa dan kemudahan guru memberikan materi.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] INDONESIA, P. R. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.
- [2] Darmawan, D. (2014). Pengembangan e-learning teori dan desain. *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*, 25.
- [3] Nur Annisa, (2017). Skripsi. *Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match untuk meningkatkan prestasi belajar kompetensi dasar membukukan jurnal penyesuaian siswa kelas x akuntansi 1 smk koperasi yogyakarta*. Yogyakarta.

- [4] Nugrahani, Rahina. (2014). *Portal Portofolio: Media Alternatif Untuk Menjembatani Kebutuhan Lembaga Pendidikan DKV Dan Industri*. Imajinasi: Jurnal Seni 7 (2), 129-136
- [5] Adawiyah, Aprilla, Aan Hasanah, & Mia Fatimatul Munsi. (2019). *Literasi Visual Melalui Teknologi Canva : Stimulasi Kemampuan Berbahasa Indonesia Mahasiswa*.
- [6] Ramli Abdullah. (2016). *Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Lantanida Journal, Vol. 4 No. 1, 2016.
- [7] Hal Supriyono. (2018). *Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD*. Jurnal Pendidikan Dasar, Volume II, Nomor 1.
- [8] Tim Penulis Pembinaan dan Pengembangan Profesi Guru Buku 5, 2010, Pedoman Penilaian Kegiatan Keprofesian Berkelanjutan (PKB), Kementrian Pendidikan nasional Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan, Jakarta.
- [9] Nurhayati, Eti. 2011 *Psikologi Pendidikan Inovatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Oka, Gde Putu
- [10] Mei Tejo Nurseto. (2011). *Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik*. Jurnal Ekonomi & Pendidikan, Volume 8 Nomor 1.
- [11] Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.16, 2007 tentang kompetensi guru, Jakarta