

Workshop Pembuatan E-book Sebagai Bahan Ajar Elektronik Interaktif Untuk Guru Indonesia Secara Online di Tengah Covid 19

Jenri Ambarita^{*a}, Hendra Helwaun^b, Lauraincia Van Houten^c

Institut Agama Kristen Negeri Ambon^{a,b,c}

jenriambarita7@gmail.com*

Abstract

The presence of the corona virus has changed the tradition of face-to-face learning to distance learning, this home learning culture demands teacher creativity in designing learning, electronic-based teaching materials to support distance learning. This workshop activity aims to increase teacher creativity in making electronic teaching materials to support learning in the midst of covid 19. This workshop is carried out using training and mentoring methods for Indonesian teachers through Live Streaming Youtube and video coneverencing with Zoom. The workshop participants are joined in a telegram application group to facilitate communication and assistance between the activity instructor and the workshop participants. The activity of making teaching materials based on interactive electronic books was attended by 138 teachers from various regions with details of 41 SD, 50 SMP and 47 SMA / K. The activity was carried out 1 live streaming and 3 days of mentoring through a telegram group that had been prepared in advance. After the implementation of the activity, it was found that there was a significant increase in understanding and skills in making electronic teaching materials. Before the workshop, there were only 2 people who really understood how to make electronic books, but after the activity the participants who really understood it increased to 50 people. Thus there was an increase of 48 people who really understood after the activity. Before the activity, only 3 people who understood making electronic books, but after the activity it increased to 82 people, and 30 people who previously did not really understand became 0 after the activity. Thus, educators must always develop their understanding and skills in designing interesting learning, one of which is electronic teaching materials.

Keywords: covid-19, e-book, online, workshop

Abstrak

Kehadiran virus korona telah merubah tradisi belajar dari tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh, budaya belajar dari rumah ini menuntut kreatifitas guru dalam mendesain pembelajaran, bahan ajar berbasis elektronik untuk mendukung pembelajaran jarak jauh. Kegiatan workshop ini bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas guru dalam membuat bahan ajar elektronik untuk mendukung pembelajaran di tengah covid 19. Kegiatan Workshop ini dilaksanakan dengan metode pelatihan dan pendampingan terhadap guru-guru Indonesia melalui Live Streaming Youtube dan video coneverencing dengan Zoom. Para peserta workshop tergabung dalam satu grup aplikasi telegram untuk memudahkan komunikasi dan pendampingan antara instruktur kegiatan dengan para peserta workshop. Kegiatan pembuatan bahan ajar berbasis buku elektronik interaktif ini, diikuti oleh 138 guru dari berbagai daerah dengan rincian SD sebanyak 41 orang, SMP sebanyak 50 orang dan SMA/K sebanyak 47 orang. Kegiatan dilaksanakan 1 kali live streaming dan 3 hari pendampingan melalui grup telegram yang sudah disiapkan sebelumnya. Setelah pelaksanaan kegiatan, ditemukan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan yang signifikan dalam pembuatan bahan ajar elektronik. Sebelum kegiatan workshop hanya ada 2 orang yang sudah sangat paham dalam membuat buku elektronik, namun setelah kegiatan peserta yang sangat paham bertambah menjadi 50 orang. Dengan demikian terjadi peningkatan sebanyak 48 orang yang sangat paham setelah kegiatan. Sebelum kegiatan hanya 3 orang yang paham membuat buku elektronik, namun setelah kegiatan mengalami peningkatan menjadi 82 orang, dan 30 orang yang sebelumnya sangat tidak paham menjadi 0 setelah kegiatan. Dengan demikian para pendidik harus selalu mengembangkan pemahaman dan keterampilannya dalam merancang pembelajaran yang menarik salah satunya adalah bahan ajar elektronik.

Kata kunci : covid-19, e-book, online, workshop

1. Pendahuluan

Virus korona yang secara tiba-tiba muncul di tahun 2019 menjadi musuh dunia, sebagian besar Negara di dunia turut merasakan dampak dari keganasan virus yang berawal di kota Wuhan ini tidak terkecuali dengan Negara Indonesia. Banyaknya korban yang meninggal akibat keganasan virus korona di Indonesia memaksa pemerintah untuk mengambil kebijakan untuk menyikapi penyebaran virus yang begitu cepat. Semakin bertambahnya warga Indonesia yang terinfeksi virus korona, maka pemerintah Indonesia melalui Presiden Joko Widodo menetapkan virus korona sebagai bencana nasional non alam (Kepres Nomor 12, 2020).

Jaga jarak (*social distancing*) menjadi langkah awal yang diterapkan untuk seluruh warga Indonesia bahkan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) diterapkan untuk berbagai daerah di Indonesia. Penerapan Pembatasan Sosial Berskala Besar merujuk pada Undang-undang yang menyangkut tentang kekarantinan kesehatan (Undang-undang RI nomor 6, 2018) yang dikuatkan oleh peraturan yang dikeluarkan setelah kehadiran virus korona (Peraturan Pemerintah Nomor 21, 2020) untuk pelaksanaan PSBB.

Kehadiran wabah ini seolah mempercepat penerapan era *industry 4.0*, aktifitas kehidupan masyarakat mau tidak mau, siap atau tidak siap harus beradaptasi dengan penggunaan teknologi yang ada. Hampir semua sektor menjadi terdampak sejak kehadiran wabah ini, tidak terkecuali dengan sektor pendidikan. Untuk mencegah penyebaran virus corona pemerintah juga mengambil kebijakan untuk mengatur pembelajaran di masa covid-19 melalui kementerian pendidikan (Kemendikbud Republik Indonesia, 2019) dan untuk memastikan hak belajar anak terpenuhi dan menjamin kesehatan anak di masa covid peraturan ini semakin dikuatkan lagi dengan peraturan menteri sebagaimana tertuang dalam (Indonesia, 2020).

Pembelajaran jarak jauh menjadi solusi alternative untuk mencegah penyebaran virus corona, pendidikan dari tingkat anak usia dini hingga tingkat perguruan tinggi banyak yang memilih pembelajaran online dengan memanfaatkan berbagai perangkat elektronik seperti computer, laptop atau android. Perangkat android sesungguhnya sangat efektif untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran jarak jauh sebagaimana dikatakan oleh Korucu dalam penelitiannya (Korucu & Alkan, 2011). Namun, untuk daerah yang tidak mendukung untuk melaksanakan pembelajaran online, maka pembelajaran tatap muka masih tetap dilaksanakan dengan kunjungan ke rumah-rumah atau dengan cara mengumpulkan beberapa di satu tempat tertentu dengan memperhatikan protocol kesehatan.

Transformasi budaya belajar yang disebabkan oleh krisis Covid 19 ini seakan berjalan *trial* dan *error* karena ketidaksiapan semua elemen pendidikan dan penuh ketidakpastian. Sebelum pandemi Covid 19, proses pembelajaran di sekolah dianggap sebagai alat kebijakan publik terbaik sebagai peningkatan pengetahuan dan skill. Banyak siswa yang menganggap bahwa sekolah adalah kegiatan yang menyenangkan karena dapat berinteraksi antara satu sama lain. Sekolah di nilai dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kesadaran kelas sosial siswa. Sekolah secara keseluruhan adalah media interaksi antar siswa dan guru untuk meningkatkan kemampuan intelegensi, skill, dan rasa kasih sayang diantara mereka (Syah Ali, 2020:396). Akan tetapi peralihan budaya belajar di sekolah secara tatap muka yang beralih menjadi belajar di rumah secara daring di masa pandemi Covid 19, menimbulkan kejutan budaya bagi guru, orang tua dan siswa yang tidak familiar dengan sistem

pembelajaran model baru tersebut sehingga menimbulkan banyak permasalahan (Surya Ramadhana, 2020).

Pembelajaran jarak jauh di masa covid menuntut guru, peserta didik dan orang tua harus melek dengan teknologi, harus mampu memanfaatkan segala kecanggihan teknologi untuk bisa mendukung pembelajaran yang optimal dimasa covid. Pembelajaran dari rumah menjadi budaya belajar baru bagi peserta didik, dan mengajar dari rumah menjadi budaya baru bagi para pendidik. Guru sebagai ujung tombak pendidikan kita dituntut harus kreatif dalam merancang pembelajaran agar lebih menarik, sehingga para peserta didik tidak merasa jenuh dalam belajar.

Survey yang dilaksanakan oleh Kemendikbud bekerjasama dengan UNICEF melalui SMS gratis menemukan bahwa masih banyak tenaga pendidik yang hanya memberikan penugasan kepada peserta didik tanpa adanya interaksi dengan peserta didik (Kasih, 2020). Hal ini sangat dikhawatirkan akan pencapaian hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik, karena mereka cenderung cepat merasa bosan ketika harus mengerjakan banyak tugas tanpa pemahaman yang benar karena tidak adanya penjelasan dari guru terlebih dahulu sebagaimana di katakana oleh Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan (Kabalitbang dan Perbukuan) Totok Suprayitno (Kasih, 2020).

Penugasan menjadi pilihan banyak guru di masa covid, keterbatasan akan pemahaman dalam memanfaatkan ITC untuk mendukung pembelajaran menjadi kendala utama bagi banyak guru. Sedangkan siswa yang dibebani banyak tugas tanpa pemahaman yang benar, membuat siswa merasa jenuh dan cepat bosan dalam belajar tanpa pengawasan guru secara langsung. Bermodalkan buku bacaan yang seadanya menjadi sumber belajar yang dimanfaatkan oleh peserta didik dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Pembelajaran dari rumah menuntut guru untuk lebih kreatif dalam merancang bahkan mengembangkan pembelajaran, mengembangkan media pembelajran atau bahan ajar yang bisa dimanfaatkan oleh peserta didik secara mandiri saat belajar dari rumah.

Pengembangan merupakan pertumbuhan, perubahan secara perlahan dan bertahap. Seels dan Richey mengatakan bahwa pengembangan merupakan proses menerjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fisik atau untuk menghasilkan bahan-bahan pembelajaran (Setyosari, 2016). Pengembangan memberika petunjuk yang jelas bagi peserta didik, menyediakan alat dan bahan yang dibutuhkan, menghubungkan pembelajar dan pelajar, dan dapat digunakan secara mandiri.

Dalam pembelajaran di tengah covid-19 peran teknologi sangatlah dibutuhkan, sebagaimana dikatakan oleh (Khotimah et al., 2019) Teknologi Pendidikan didesain untuk menjadi solusi dari permasalahan pendidikan, sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Demikian halnya temuan penelitian yang dilakukan oleh (F. Aulia, 2014; Marfuah et al., 2016; Nurudin, 2017) mengatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik. Dan juga (Nurudin, 2017) mengatakan bahwa media interaktif berbasis budaya dan karakter sangat efektif digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan temuan penelitian terdahulu (Lubis & Azizan, 2018; Syahbrudin, 2018) mengatakan bahwa media pembelajaran interaktif berperan untuk meningkatkan niai-nilai karakter bagi peserta didik. Oleh karena itu, sangat dibutuhkan pengembangan bahan ajar dengan memanfaatkan teknologi dalam mendukung pendidikan.

Inovasi bahan ajar telah banyak dilakukan sesuai dengan materi pembelajaran di setiap jenjang pendidikan. Menurut Guidelines dalam (Prastowo, 2015) mengatakan bahwa Bahan ajar interaktif merupakan perpaduan dari berbagai media yang dimanipulasi oleh

penggunanya. Sedangkan Menurut (Wijayanti & Zulaeha, 2015) bahan ajar interaktif sangat menarik dan memberikan kemudahan bagi yang menggunakannya karena dilengkapi dengan petunjuk, materi, permainan bahkan sampai evaluasi yang dikemas dengan interaktif.

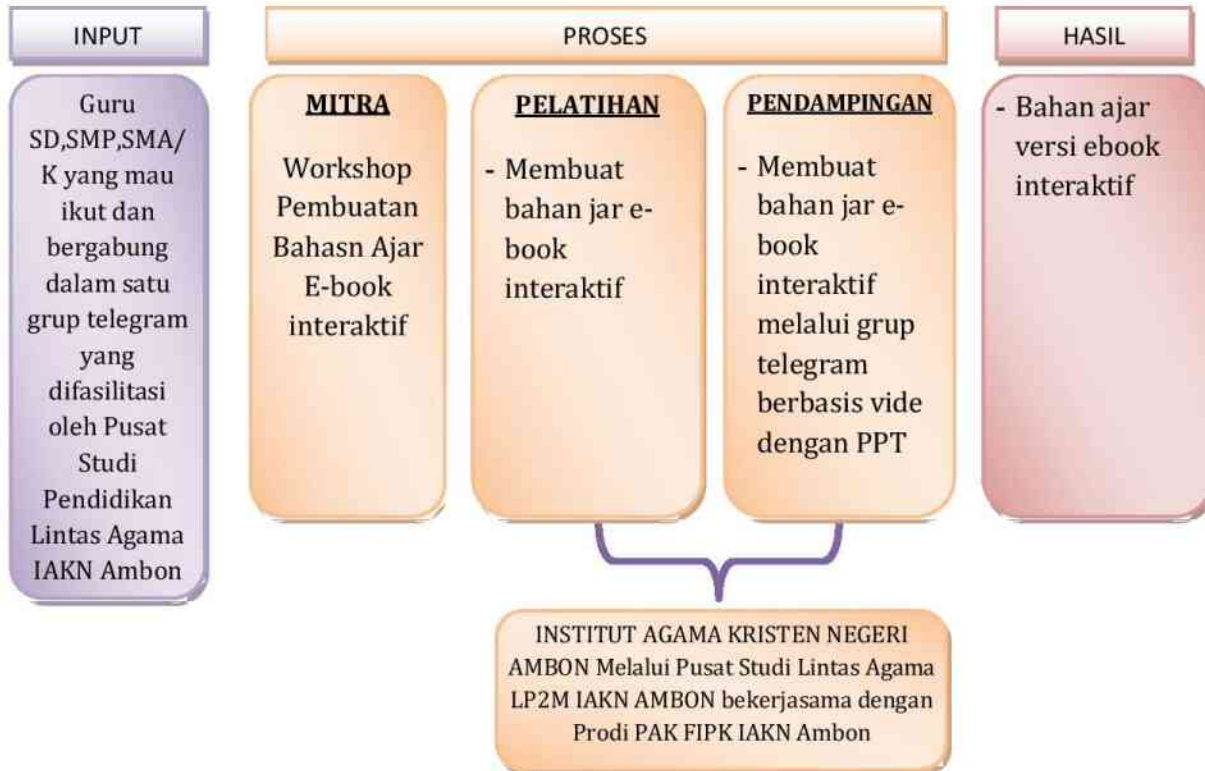
Guru harus mampu menggunakan bahkan mengembangkan bahan ajar sesuai dengan kekususan dari mata pelajaran, kemampuan peserta didik dan juga harus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran.. Menurut (Herawan & Utami, 2019) bahan ajar itu memuat pengetahuan, keterampilan bahkan mencakup sikap yang harus dipahami peserta didik untuk mencapai standard kompetensi yang sudah ditentukan. Oleh karena itu, menurut Majid dalam (Zebua, 2015) mengatakan bahwa buku ajar harus mencakup minimal enam komponen penting, yaitu : petunjuk penggunaan, kompetensi capaian, informasi pendukung, latihan, lembar kerja dan evaluasi. Dengan menggunakan bahan ajar dengan komponen yang interaktif diharapkan mampu mencapai tujuan yang telah ditargetkan dalam pembelajaran.

Agar terciptanya pembelajaran yang baik dan menarik, tentunya seorang guru harus terus belajar dan meingkatkan kreatifitasnya dalam mendesain pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga peserta didik semakin termotivasi untuk mengikuti pembelajaran (Rusli et al., 2017). Melalui kegiatan Workshop Pembuatan *E-book* Sebagai Bahan Ajar Elektronik Interaktif Untuk Guru-guru Di Indonesia Secara Virtual Di Tengah Covid-19 diharapkan mampu menjawab kebutuhan guru membuat atau mengembangkan bahan ajar e-book interaktif agar pembelajaran lebih menarik untuk menjawab kebutuhan pembelajaran kita di tengah pandemi Covid-19 dan tuntutan industri 4.0.

2. Metode

Kegiatan Workshop ini dilaksanakan dengan metode pelatihan dan pendampingan terhadap guru-guru Indonesia melalui Live Streaming Youtube dan video coneverencing dengan Zoom. Para peserta workshop tergabung dalam satu grup aplikasi telegram untuk memudahkan komunikasi dan pendampingan antara instruktur kegiatan dengan para peserta workshop. Kegiatan pembuatan bahan ajar berbasis buku elektronik interaktif ini, diikuti oleh 138 guru dari berbagai daerah dengan rincian SD sebanyak 41 orang, SMP sebanyak 50 orang dan SMA/K sebanyak 47 orang. Pembuatan bahan ajar berbasis buku elektronik interaktif dilatih dan didampingi oleh dosen yang memiliki kemampuan dan keterampilan di bidangnya masing-masing. Kegiatan dilaksanakan 1 kali live streaming dan 3 hari pendampingan melalui grup telegram yang sudah disiapkan sebelumnya.

Rancangan kegiatan Workshop untuk guru Indonesia dapat dilihat pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Rancangan kegiatan Workshop Pembutatan bahan ajar e-book interaktif

Pada gambar 1 sangat jelas bahwa yang menjadi sasaran kegiatan Workshop ini adalah guru guru yang bisa dijangkau dan yang memiliki kerinduan untuk meningkatkan kratifitasnya dalam membuat bahan ajar interaktif berbasis e-book. Adapun output yang diharapkan dari kegiatan ini adalah adanya bank bahan ajar e-book yang bisa di share secara online ke seluruh Indonesia, dengan demikian bisa diakses oleh guru-guru yang membutuhkan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Kegiatan workshop ini telah dilaksanakan pada tanggal 17-20 Juli 2020, melalui channel youtube : <https://bit.ly/3hRPf00> dan pendampingan melalui grup telegram . Kegiatan ini berjalan dengan baik dan sesuai dengan target yang sudah ditentukan sebelumnya. Kegiatan ini diikuti oleh guru Indonesia dari tingkat Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas/Kejuruan dan berasal dari berbagai wilayah Indonesia. Para peserta mengikuti kegiatan dengan sangat serius dan menunjukkan antusias yang tinggi. Hal tersebut tampak dari pertanyaan-pertanyaan atau diskusi yang sangat aktif di grup telegram bahkan bertanya secara langsung melalui sambungan telepon selular. Keseriusan para peserta juga tampak dari produk yang dihasilkan oleh para peserta berupa bahan ajar buku elektronik interaktif yang bisa diakses secara online. Dan hasil karya ini menjadi media pembelajaran yang bisa dipergunakan secara luas bagi setiap orang yang membutuhkannya.

3.2. Pembahasan

Dari pemaparan hasil kegiatan workshop, penulis menyimpulkan bahwa kegiatan workshop ini telah dilaksanakan sesuai dengan rencana kegiatan yang telah disusun sebelumnya. Hal ini terbukti dari data yang diperoleh oleh setiap peserta yang didokumentasikan pada setiap foto kegiatan. Kegiatan ini dilaksanakan selama empat hari yang dibagi dalam 2 model kegiatan, yaitu live youtube dan pendampingan di grup telegram. Sebelum memulai kegiatan, panitia menyebarkan kuesioner untuk melihat bagaimana kondisi kemampuan peserta workshop dalam membuat buku elektronik sebelum kegiatan.

Dari hasil survei, penulis menemukan bahwa dari 138 peserta yang mendaftar, ada sebanyak 30 orang yang mengatakan sangat tidak paham, 83 orang peserta mengatakan tidak paham, 23 orang mengatakan paham dan hanya 2 orang yang mengatakan sangat paham sebagaimana ditunjukkan pada gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Kondisi pemahaman peserta dalam membuat buku elektronik sebelum mengikuti workshop

Berikut ini penulis uraikan setiap sesi kegiatan workshop yang telah dilaksanakan pada bulan Juli 2020.

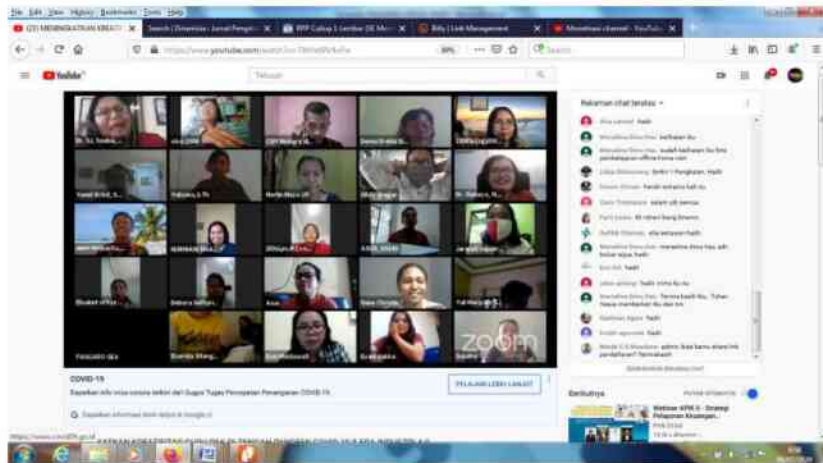
3.2.1. Sesi pertama

Kegiatan pelatihan pembuatan buku ajar berbasis elektronik ini diawali dengan pembukaan kegiatan yang dilaksanakan pada 17 Juli 2020, pukul 13.00 WIB, 14.00WITA dan 15.00WIT, panitia memasang flyer di tampilan akun youtube livestreaming yang menandakan bahwa ada kegiatan workshop yang sedang dilaksanakan secara live.



Gambar 3. Flyer Kegiatan Membuat materi/bahan ajar berbasis buku elektronik interaktif

Dan semua video kegiatan tersimpan pada youtube <https://youtu.be/o-XklMNZ6EQ> sehingga para peserta bisa memutar kembali ketika para peserta merasa kebingungan dalam mengerjakan tugas yang sudah diberikan oleh para instruktur pelatihan atau para panitia kegiatan Workshop.

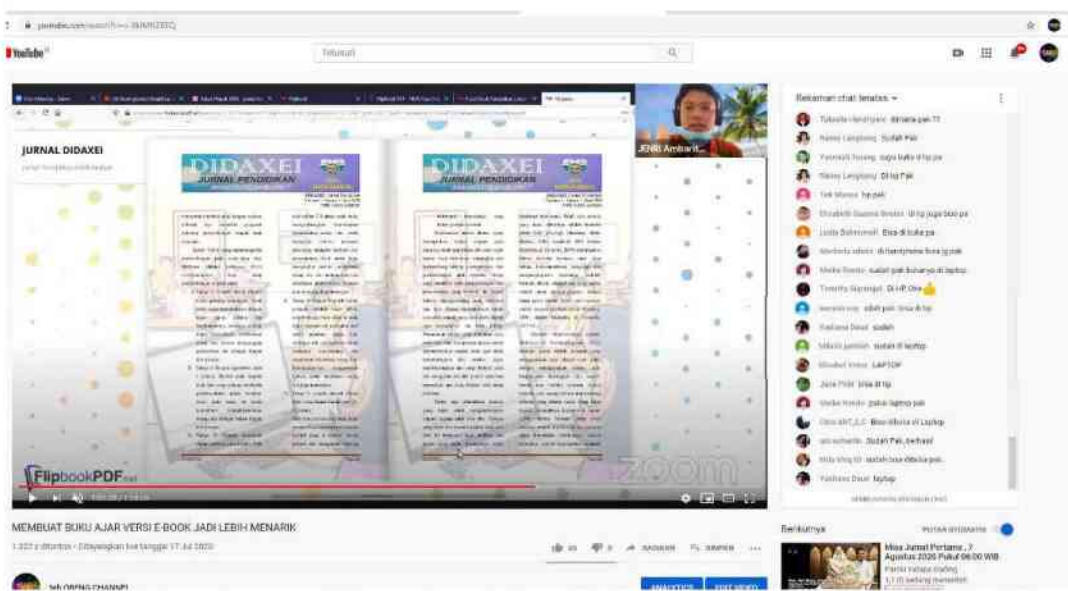


Gambar 4. Peserta dan pemateri yang mengikuti kegiatan workshop

Pada kegiatan yang pertama atau pembukaan workshop diawali dengan pembukaan atau sambutan dari pimpinan Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen IAKN Ambon oleh ibu Dr. A Siahaya, M.Th. Dalam sambutannya, beliau menghimbau kepada seluruh peserta agar mengikuti dengan baik dan serius, karena kegiatan ini sangat bermanfaat untuk meningkatkan kreatifitas para guru dalam mengajar secara daring. Dan pimpinan FIPK IAKN Ambon juga mengingatkan kepada seluruh peserta bahwa kegiatan ini tidak dipungut biaya dari peserta.

3.2.2. Sesi kedua

Setelah kegiatan pembukaan workshop, maka kegiatan selanjutnya adalah pembuatan bahan ajar berbasis buku elektronik interaktif. Kegiatan kedua ini dipandu langsung oleh Jenri Ambarita, M.Pd, K dari Prodi Pendidikan Agama Kristen FIPK IAKN Ambon. Adapun tema kegiatan kedua ini adalah Pembuatan bahan ajar/materi ajar berbasis buku elektronik (e-book) dengan menggunakan flippbookpdf.net. Buku ajar interaktif ini akan lebih menarik, karena dilengkapi dengan animasi-animasi seperti gambar, suara, yang bisa membuat lebih menarik. Animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Animasi sangatlah menarik dan memiliki keunggulan dari media yang lain seperti gambar statis atau teks, animasi mampu menggambarkan perubahan keadaan untuk setiap waktu sebagaimana yang dikatakan (Utami, 2011). Oleh karena itu, guru hendaknya mampu membuat pembelajaran lebih menarik melalui media pembelajaran berupa bahan ajar elektronik yang lebih variatif. Kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan media-media pembelajaran telah banyak dilaksanakan, dan sangat berdampak kepada guru Indonesia secara luas. Salah satu kegiatan pelatihan yang telah dilakukan oleh (Kuriniawan et al., 2017) mengatakan bahwa melalui kegiatan yang dilaksanakan guru menjadi terampil dalam membuat dan mengembangkan media animasi yang bisa digunakan untuk mendukung proses belajar-mengajar yang lebih menarik.



Gambar 5. Pembuatan bahan ajar elektronik (e-book) dengan Flippbookpdf.net

Kegiatan live streaming melalui channel youtube : <https://bit.ly/3hRPf00> dan via Zoom pada tanggal 17 Juli 2020 pukul 13.00 WIB. Setelah kegiatan live pada tanggal 17 Juli dilanjutkan penugasan dan pendampingan melalui grup telegram sampai tanggal 18, 19 dan 20 Juli 2020. Semua tugas peserta berupa buku Elektronik harus mengirimkan link tugas kepada panitia dan boleh mengupload di media social masing-masing. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Yusri et al., 2018) mengatakan bahwa pemanfaatan media social, seperti facebook, youtube dan lainnya mampu meningkatkan motivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, panitia sepakat untuk setiap peserta mengupload tugas ke dalam youtube. Tugas peserta akan dinilai oleh panitia dan nara sumber pelaksana kegiatan tersebut.

Adapaun langkah-langkah dalam pembuatan bahan ajar berbasis buku elektronik interaktif adalah sebagai berikut :

- Mempersiapkan bahan ajar atau materi ajar dalam word

Seluruh peserta wokshop harus membuat materi ajar dalam format word merujuk pada RPP yang sudah dimiliki oleh para peserta. Dan dalam latihan ini, peserta diminta untuk menyelesaikan materi pembelajaran untuk satu pertemuan sebagai bahan praktek.

- Mendesain backround bahan ajar di word agar lebih menarik

Setelah peserta menyelesaikan materi di dalam format Microsoft word, maka peserta di arahkan untuk memasukkan gambar yang menarik dan relevan dengan tema materi untuk dijadikan sebagai latar belakang atau backround dari materi. Hal ini bertujuan agar tampilan bahan ajar menjadi lebih menarik untuk dibaca oleh para peserta didik.

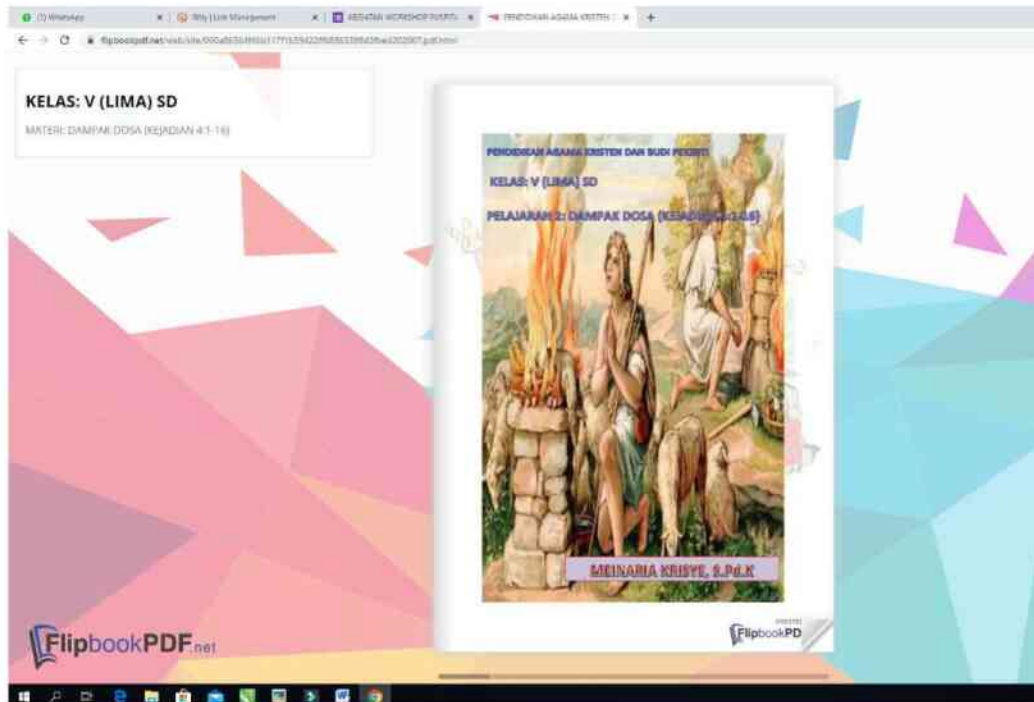
- Mengkonversi bahan ajar ke dalam bentuk PDF

Langkah ketiga adalah mengkonversi materi yang sudah diketik dan didesain dalam format word ke dalam bentuk pdf. Dalam tahap in para peserta mengalami sedikit perbedaaan. Microsoft word 2007 tidak bisa secara langsung menyimpan ke dalam format PDF, sedangkan word 2010 sudah langsung bisa menyimpan ke dalam format pdf. Dengan demikian, peserta bisa engkonversi word secara online ke dalam bentuk pdf.

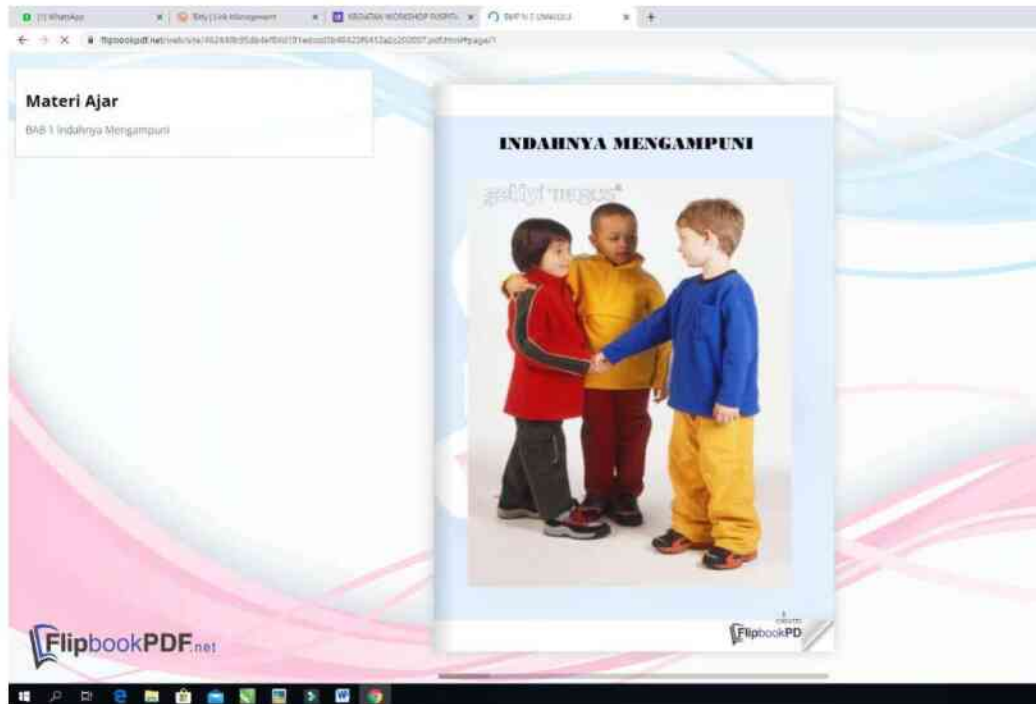
- Mengkonversi bahan ajar format PDF ke versi E-book secara online dengan menggunakan Flippbookpdf.net

Tahap terakhir adalah mengkonversi bahan ajar dalam bentuk pdf menjadi buku elektronik (e-book) secara online dengan mamfaatkan web flippbookpdf.net. Setelah e-book selesai, maka peserta akan mengirimkan link kepada panitia untuk selanjutnya diperiksa dan dinilai oleh panitia.

Berikut ini beberapa contoh hasil karya para peserta dalam pembuatan buku elektronik dalam kegiatan workshop.



(a)



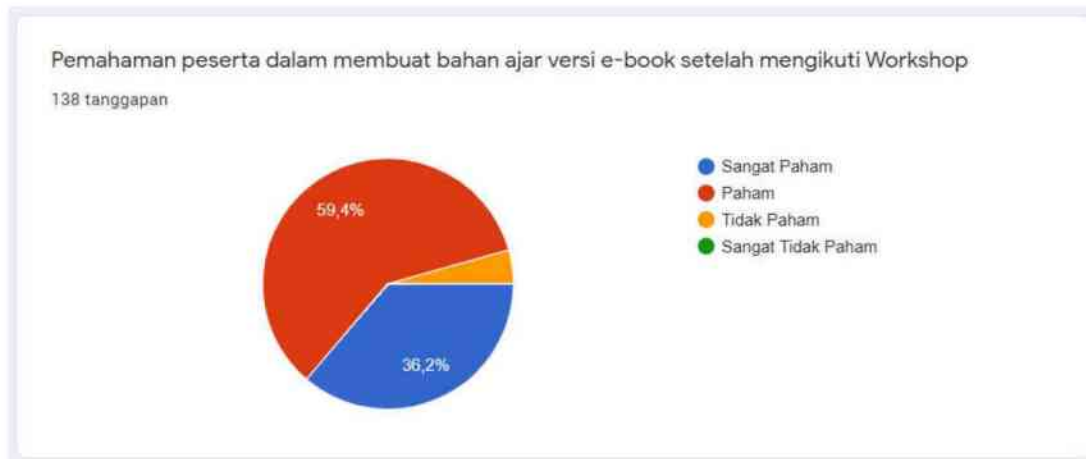
(b)



(c)

Gambar 6. Hasil Karya peserta dalam pembuatan bahan ajar elektronik (a) Salah satu hasil karya guru SD, (b) Salah satu hasil karya guru SMP,, (c) Salah satu hasil karya guru SMA,

Setelah kegiatan berakhir, para peserta mengumpulkan link tugas yang bisa diakses secara online. dan gambar (a),(b),(c) sebagaimana dimuat di atas menunjukkan bahwa para peserta telah mampu membuat bahan ajar elektronik. Namun demikian, panitia tetap melaksanakan survey pemahaman guru dalam membuat buku elektroni setelah mengikuti kegiatan workshop. Dari survey yang dilakukan, maka panitia menemukan bahwa dari 138 orang peserta yang terlibat dalam kegiatan, sebanyak 50 orang yang mengatakan sangat paham, 82 orang paham dan 6 orang yang mengataan tidak paham.



Gambar 7. Kondisi peserta workshop setelah mengikuti kegiatan

Teknologi sangat berperan penting dalam pembelajaran jarak jauh yang sedang dilaksanakan saat ini. Para pendidik dituntut untuk selalu kreatif dalam merancang pembelajaran agar peserta didik semakin termotivasi dan harus sesuai dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik. Penggunaan perangkat pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kondisi peserta didik akan semakin praktis dalam mengajar. Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh (Suana et al., 2018) yang menyatakan bahwa perangkat pembelajaran yang telah dirancang dengan praktis akan memudahkan para guru dalam mengelola kelas dengan baik. Dengan demikian, kegiatan pembuatan bahan ajar dalam bentuk buku elektronik bisa bermanfaat bagi guru-guru yang membutuhkannya karena bisa diakses secara online sebagaimana dikatakan oleh (Faruq et al., 2017).

Berikut ini perbandingan kondisi peserta workshop sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan, sebagaimana ditunjukkan dalam table 1 berikut ini.

Tabel 1. Pemahaman peserta sebelum dan setelah workshop

| Pemahaman peserta | Sebelum workshop | Kondisi setelah workshop |
|--------------------|------------------|--------------------------|
| Sangat paham | 2 | 50 |
| Paham | 23 | 82 |
| Tidak Paham | 83 | 6 |
| Sangat tidak paham | 30 | 0 |

4. Simpulan

Dari kegiatan workshop yang telah dilaksanakan, maka penulis menemukan beberapa kesimpulan berupa kelebihan dan kekurangan kegiatan tersebut, adapun kelebihan yang penulis simpulkan adalah sebagai berikut :

1. Pemahaman dan pengetahuan guru untuk memanfaatkan teknologi dalam merancang media atau bahan ajar semakin meningkat. Ini boleh kita lihat dari table 1 bahwa, sebelum kegiatan ada 2 orang yang sudah sangat paham dalam membuat buku elektronik, namun setelah kegiatan peserta yang sangat paham bertambah menjadi 50 orang. Dengan demikian terjadi peningkatan sebanyak 48 orang yang sangat paham setelah kegiatan. Sebelum kegiatan hanya 3 orang yang paham membuat buku elektronik, namun setelah kegiatan mengalami peningkatan menjadi 82 orang, dan 30 orang yang sebelumnya sangat tidak paham menjadi 0 setelah kegiatan.
2. Dengan pengumpulan tugas tepat waktu, dan kreatifitas hasil karya peserta yang dikumpulkan menunjukkan bahwa guru semakin terampil dalam membuat, mendesain bahan ajar elektronik yang bisa digunakan secara online.
3. Melalui kegiatan workshop para peserta semakin termotivasi dalam mengembangkan bahan ajar pembelajaran yang inovatif untuk menjawab kebutuhan generasi milenial saat ini.
4. Kegiatan Workshop secara online melalui livestreaming youtube sangatlah efektif, sehingga peserta yang tidak bisa mengikuti saat live atau peserta yang kurang paham bisa memutar kembali rekaman video yang tersedia di channel youtube panitia.
5. Kegiatan workshop secara online sangatlah ekonomis karena biaya yang dikeluarkan tidak besar bahkan bisa dikatakan tidak ada biaya.
6. Kegiatan workshop online ini bisa menjangkau guru seluruh wilayah Indonesia tanpa harus mengeluarkan biaya besar untuk datang ke tempat kegiatan.

Dari setiap kegiatan memiliki kelebihan dan kekurangan, di atas telah penulis paparkan kelebihan dari kegiatan workshop yang telah dilaksanakan, namun yang menjadi kelemahan dalam kegiatan ini adalah :

1. Guru yang berada di wilayah dengan akses internet yang kurang mendukung tidak bisa mengikuti kegiatan workshop secara maksimal.
2. Instruktur tidak bisa mendampingi peserta workshop secara tatap muka, sehingga ketika peserta menghadapi kendala dalam pembuatan media hanya bisa didampingi melalui grup telegram atau video call.

Berdasarkan hasil dari kegiatan workshop ini, maka penulis menyarankan beberapa hal yaitu 1) Bagi para guru agar senantiasa mengembangkan bahan ajar yang kreatif untuk digunakan dalam proses belajar mengajar; 2) Bagi tim pelaksana hendaknya kegiatan serupa boleh dilaksanakan kembali dengan media yang up to date dan bervariasi dalam cakupan yang lebih luas; 3) Kegiatan workshop secara online menjadi salah satu solusi yang sangat layak untuk dipertimbangkan sebagai kebijakan dalam pelaksanaan berbagai kegiatan karena sangat efektif dan ekonomis; 4) Livestreaming melalui youtube sangat efektif, karena peserta yang tidak bias mengikuti diwaktu yang bersamaan tetap bias memutar ulang video kegiatan; 5) Lembaga pendidikan atau lembaga yang lain hendaknya mejadikan workshop online menjadi salah satu alternative kegiatan di masa depan sehingga menghemat biaya pengeluaran.

5. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen. Institut Agama Kristen Negeri Ambon yang telah mendukung terlaksananya kegiatan workshop ini. Demikian halnya dengan para nara sumber yang sudah rela berbagi materi

selama kegiatan workshop berlangsung an tidak terkecuali juga kepada seluruh guru PAK Indonesia yang menjadi mitra dalam pelaksanaan kegiatan ini.

6. Daftar Pustaka

- F. Aulia. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Chemistry in Education*, 3(2).
- Faruq, F., Dafik, & Suharto. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Online Pokok Bahasan Barisan Aritmetika Berbantuan Microsoft Visual Basic Fathulloh*.
- Herawan, E. H., & Utami, K. N. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Assurance, Relevance, Interest, Assessment and Satisfaction (Arias) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips*. 6, 1–8.
- Indonesia, M. P. dan K. R. (2020). *Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Co Ro Naviru S D/Sease (COVID-19)*. 300.
- Kasih, A. P. (2020). Survei UNICEF: 66 Persen Siswa Mengaku Tak Nyaman Belajar di Rumah. *Kompas.Com*. <https://edukasi.kompas.com/read/2020/06/24/090832371/survei-unicef-66-persen-siswa-mengaku-tak-nyaman-belajar-di-rumah>
- Kemendikbud Republik Indonesia. (2019). *Surat Edaran Nomor 14 2019*. 2.
- Kepres Nomor 12. (2020). Bencana Nonalam Penyebaran Corona Virus Disease 2019 Sebagai Bencana Nasional. *Fundamental of Nursing*, 01, 18=30.
- Khotimah, H., Astuti, E. Y., & Apriani, D. (2019). Pendidikan Berbasis Teknologi: Permasalahan Dan Tantangan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 357–368.
- Korucu, A. T., & Alkan, A. (2011). Differences between m-learning (mobile learning) and e-learning, basic terminology and usage of m-learning in education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 15, 1925–1930. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.04.029>
- Kuriniawan, Andriani, R., & Kasriyati, D. (2017). *Pengembangan Media Animasi untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Sekecamatan Rumbai Kota Pekanbaru*.
- Lubis, M. A., & Azizan, N. (2018). Peran Media Komik Dalam Membentuk Karakter Dan Kecerdasan Interpersonal Siswa Sekolah Dasar. *Osf.Io*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Marfuah, S., Zulkardi, Z., & Aisyah, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powerpoint Disertai Visual Basic for Application Materi Jarak Pada Bangun Ruang Kelas X. *Jurnal Gantang*, 1(1), 45–53. <https://doi.org/10.31629/jg.v1i1.5>
- Nurudin. (2017). *Pengembangan Media Interaktif Pembelajaran [UNIVERSITAS LAMPUNG]*. [http://digilib.unila.ac.id/26611/2/TESIS TANPA BAB PEMBAHASAN.pdf](http://digilib.unila.ac.id/26611/2/TESIS%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf)
- Peraturan Pemerintah Nomor 21. (2020). *Peraturan Pemerintah Nomor 21 Tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar Dalam Rangka Percepatan Penanganan Coronavirus Disease 2019/COVID-19*. 2019(022868), 8.
- Prastowo, A. (2015). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. *DIVA Pers*.
- Rusli, M., Hermawan, D., & Supuwingsih, N. N. (2017). *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif*.
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. PT. Kharisma Putra Utama.
- Suana, W., Maulina, H., Fisika, P., & Lampung, U. (2018). Pengembangan Perangkat Flipped Classroom. *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Metro, Vol.VI Nom*.

- Surya Ramadhana. (2020). *Nasib Pendidikan Maluku di Masa Pandemi Covid-19*.
- Syahbrudin, J. (2018). *Multimedia Interaktif Berbasis Karakter Sebagai Upaya Peningkatan Nilai-Nilai Karakter Dan Interactive Multimedia Based On Character as Efforts to Improve The Value Of Character and The High Order Thinking Skills*. 3(1), 7–13.
- Undang-undang RI nomor 6. (2018). *UU Nomor 6 tahun 2018 tentang Kekarantinaan Wilayah*.
- Utami, D. (2011). Efektifitas Animasi Dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1), 44–52.
- Wijayanti, W., & Zulaeha, I. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Kompetensi Memproduksi Teks Prosedur Kompleks yang Bermuatan Kesantunan Bagi Peserta Didik Kelas X Sma/Ma. *Seloka - Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 94–101.
- Yusri, Rosida, A., Jufri, & R, M. (2018). *Efektivitas Penggunaan Media Youtube Berbasis Various Approaches Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris*. 2(2), 77–82.
- Zebua, S. (2015). *Pengembangan Bahan Ajar Membaca Sastra Indonesia Dan Perangkat Penilaian Autentik*. 2(2).