



# Sosialisasi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-storybook Menggunakan Aplikasi Book Creator

Tri Pujiani<sup>1,\*</sup>, Irfani Zuhurillah<sup>2</sup>, Ida Dian Sukmawati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Harapan Bangsa, Jl. Raden Patah 100, Purwokerto 53182, Indonesia

<sup>1</sup>[tripujiani@uhb.ac.id](mailto:tripujiani@uhb.ac.id); <sup>2</sup>[irfanizuhurillah@uhb.ac.id](mailto:irfanizuhurillah@uhb.ac.id); <sup>3</sup>[idas@uhb.ac.id](mailto:idas@uhb.ac.id)

Article History:

Received: 2023-06-21 / Received in revised form: 2023-08-07 / Accepted: 2023-08-30

## ABSTRACT

*The role of learning media is very important in supporting the achievement of learning objectives. In today's digital era, teachers are required to continue to develop, to be creative and innovative in order to facilitate students to achieve the 21st century competencies. Teachers' limitations in choosing learning methods and media can hinder the achievement of these competencies, especially in early childhood learning, where they do not understand the concept of learning so they have to learn while playing. Teaching English for Young Learners (TEYL) is also a challenge in itself because most early childhood and Kindergarten teachers do not have an English education background, so learning media is needed to help teachers in introducing English to children. This Community Service Training aims to provide knowledge to early childhood and Kindergarten teachers on how to create e-storybook-based learning media using the book creator application. The methods used included preparation, implementation, and evaluation. This training was held in December 2022 attended by eleven early childhood and kindergarten teachers in Bina Insan Mandiri School Purwokerto. The result of this training showed high satisfaction of the audiences proven by the feedback that 81% felt very satisfied and 19% felt satisfied. This activity is expected to be able to provide solutions to the problems of Teaching English for Young Learners.*

**Keywords:** Book creator, e-storybook, learning media, TEYL

## ABSTRAK

Peran media pembelajaran sangat penting dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Di era digital saat ini, para pendidik dituntut untuk terus berkembang, terus kreatif dan inovatif agar dapat memfasilitasi para peserta didik untuk mencapai kompetensi-kompetensi abad 21. Keterbatasan Guru dalam memilih metode dan media pembelajaran dapat menghambat tercapainya kompetensi-kompetensi tersebut, khususnya dalam pembelajaran untuk anak usia dini, dimana mereka belum memahami konsep belajar sehingga harus belajar sambil bermain. Pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak-anak usia dini juga menjadi tantangan tersendiri karena sebagian besar Guru PAUD dan TK tidak berlatar belakang Pendidikan Bahasa Inggris sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu para Guru dalam memperkenalkan Bahasa Inggris untuk anak-anak. Kegiatan Pengabmas ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan terhadap Guru-Guru PAUD dan TK tentang cara membuat media pembelajaran berbasis e-storybook menggunakan aplikasi book creator. Metode pelaksanaan meliputi tahap persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Kegiatan ini dilaksanakan pada Desember 2022 dihadiri oleh sebelas Guru PAUD dan TK di Bina Insan Mandiri School Purwokerto. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan tingkat kepuasan peserta yang tinggi, yaitu 81% merasa sangat puas dan 19% merasa puas. Kegiatan ini diharapkan mampu memberikan solusi dari problematika pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak-anak.

**Kata kunci:** Book creator, e-storybook, media pembelajaran, bahasa Inggris untuk anak-anak

\*Tri Pujiani.

Tel.: +62822-4202-3012

Email: [tripujiani@uhb.ac.id](mailto:tripujiani@uhb.ac.id)

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



## 1. PENDAHULUAN

Peran media dalam pembelajaran sangatlah penting. Kata “media” berasal dari Bahasa Latin “medius” yang berarti tengah, pengantar, atau perantara. Dalam dunia pendidikan media pembelajaran diartikan sebagai perantara yang mengantarkan materi pembelajaran agar dapat diterima oleh peserta didik sehingga timbulah proses belajar (Syafuruddin & Andriantoni, 2016). Jadi media pembelajaran bukanlah materi atau pun metode. Materi adalah apa yang disampaikan, metode adalah cara menyampaikan, dan media adalah alatnya.

Penggunaan media yang tepat akan membawa banyak manfaat bagi proses belajar mengajar, antara lain: (1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas, sehingga mempermudah siswa dalam pesan tersebut, (2) mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indra, (3) menarik perhatian siswa dalam proses belajar mengajar, (3) menimbulkan gairah belajar pada siswa, (4) memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, (5) memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya, (6) mempersamakan pengalaman dan persepsi antar siswa dalam menerima pesan (Syafuruddin & Andriantoni, 2016).

Perkembangan era digital yang semakin pesat, menuntut para pendidik untuk terus berkembang, terus kreatif dan inovatif agar dapat memfasilitasi para peserta didik untuk mencapai kompetensi-kompetensi abad 21. Kemajuan teknologi memungkinkan Guru untuk mengaplikasikan media pembelajaran yang lebih kompleks. Media pembelajaran selain harus dapat menyampaikan pesan dengan baik, juga harus dapat menumbuhkan ketertarikan dan rasa keingintahuan sehingga pada akhirnya memotivasi siswa untuk belajar.

Mengajar Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing memang penuh dengan tantangan, terutama mengajar Bahasa Asing untuk pebelajar pemula (*young learners*). Umumnya, pebelajar pemula dikategorikan sebagai siswa pada sekolah formal yang berusia 3-12 tahun (Bakhsh, 2016). Biasanya pebelajar pemula ini tergolong dalam peserta didik tingkat *pre-primary* dan *primary* (Copland, 2014) dimana di Indonesia lebih dikenal dengan Taman Kanak-kanak (TK) dan Sekolah Dasar (SD). Walaupun anak-anak pada usia 2-5 tahun berada dalam masa keemasannya dimana otak mereka seperti layaknya spons yang dapat menyerap apapun dengan cepat (Amin et al., 2023), mereka juga memiliki banyak keterbatasan. Anak-anak cenderung mudah bosan, mudah lupa, dan memiliki kemampuan berkonsentrasi yang singkat (Kurnia, 2017; Oktaria & Putra, 2020). Jika orang tua tidak dapat menciptakan kondisi yang mendukung penerapan Bahasa Inggris dalam kegiatan sehari-hari di rumah, maka anak-anak akan belajar Bahasa Inggris hanya di sekolah saja dan ketika mereka pulang mereka akan melupakan apa yang dipelajari di sekolah (Zacharias, 2010). Selanjutnya, prinsip pembelajaran pada anak-anak adalah belajar sambil bermain (Alrasid, 2015). Guru dituntut untuk menyediakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Terlebih lagi, anak-anak pada usia 2-5 tahun umumnya belum bisa menulis dan membaca sehingga Guru harus mengajar mereka secara verbal. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang menarik yang dapat membuat anak-anak merasa senang dan termotivasi dalam belajar. Khususnya anak-anak, mereka cenderung mudah tertarik pada gambar, music, dan warna warni. Hal ini dapat membuat siswa antusias dalam belajar.

Kendala yang sering dialami para Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Taman Kanak-kanak (TK) saat ini adalah kurangnya pengetahuan terkait dengan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Sehingga Guru cenderung menggunakan aktivitas belajar yang monoton. Hal ini dapat menimbulkan kebosanan dan membuat anak-anak susah diarahkan untuk focus pada pembelajaran. Pada penelitian sebelumnya, peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran berbasis *e-storybook* menggunakan aplikasi *Book Creator*. Hasil penelitian menunjukkan adanya kenaikan dalam penguasaan kosakata siswa (Pujiani et al., 2022). Beberapa penelitian lain juga membuktikan bahwa mengajar Bahasa Inggris untuk pebelajar pemula menggunakan *e-book* dapat meningkatkan penguasaan kosakata sekaligus pemahaman bacaan (Aprillianti & Wiratsiwi, 2021; Korat, 2010; Shamir, 2009).

Menimbang hal tersebut, peneliti bermaksud membagikan pengalaman dan ilmunya dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis e-book menggunakan aplikasi ebook creator. Diharapkan dengan sosialisasi ini, dapat menambah pengetahuan dan keterampilan Guru PAUD dan TK dalam menyiapkan media pembelajaran untuk anak-anak. Terlebih lagi, kegiatan ini bertujuan untuk mengatasi masalah-masalah yang dialami para Guru PAUD dan TK dalam mengenalkan Bahasa Inggris

untuk anak-anak.

## 2. METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis e-storybook menggunakan aplikasi book creator dilaksanakan pada hari Senin, 19 Desember 2022. Target peserta kegiatan ini adalah para Guru TK dan PAUD. Pemilihan waktu ditentukan pada hari tersebut karena bertepatan dengan awal libur semester sehingga para Guru yang tetap masuk mengerjakan tugas administrasi sekolah memiliki banyak waktu luang. Kegiatan ini diadakan di tempat mitra, yaitu PAUD dan TK Terpadu Bina Insan Mandiri School (BIMS) Purwokerto dengan dihadiri oleh 11 Guru PAUD dan TK.

Pelaksanaan program ini dilakukan melalui beberapa tahapan meliputi persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Kegiatan persiapan dimulai sejak bulan Mei 2022 dengan dilakukannya pendekatan dan permohonan ijin kepada mitra, serta penandatanganan kontrak kemitraan. Kemudian dilanjutkan analisis permasalahan yang dilakukan sepanjang semester ganjil 2022/2023. Analisis masalah dilakukan melalui observasi kelas, pendistribusian angket, dan wawancara dengan para Guru. Kemudian pada bulan November 2022 mulai diadakan diskusi solusi sehingga direncanakan untuk mengadakan pelatihan pembuatan media pembelajaran yang inovatif untuk anak-anak. Kordinasi terus dilakukan hingga menjelang hari pelaksanaan kegiatan. Kordinasi yang dilakukan meliputi penetapan waktu dan tempat, persiapan materi, media dan sarana prasarana, serta kordinasi kepastian jumlah peserta.

**Tabel 1.** Tahapan Kegiatan Pengabmas

Nama Kegiatan	Bulan									
	5	6	7	8	9	10	11	12	1	
<b>Persiapan</b>										
Pendekatan dan perijinan										
Penandatanganan kontrak kemitraan										
Analisis masalah										
Kordinasi kegiatan										
Persiapan materi dan media pelatihan										
Pengecekan terakhir kesiapan pelatihan										
<b>Pelaksanaan</b>										
Pelaksanaan kegiatan										
<b>Evaluasi dan Pelaporan</b>										
Evaluasi										
Pembuatan laporan										

## 3. HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Berkat kerjasama dari semua pihak, ini berhasil dilaksanakan sesuai rencana pada hari Senin, 19 Desember 2022 dengan dihadiri oleh 11 Guru PAUD dan TK di wilayah PAUD dan TK Terpadu Bina Insan Mandiri School Purwokerto. Kegiatan dimulai pada pukul 09.00 WIB, dibuka oleh salah satu Guru sebagai pembawa acara dan diikuti dengan sambutan dari kepala sekolah. Memasuki kegiatan utama, peneliti memaparkan materi terkait metode dan media pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak-anak selama kurang lebih 45 menit. Kegiatan dilanjutkan dengan praktik pembuatan *e-book* menggunakan aplikasi *Book Creator*. Pertama-tama, peneliti memperkenalkan aplikasi tersebut beserta fitur-fitur yang ada di dalamnya. Kemudian, peserta yang sebelumnya telah diminta untuk membawa laptop mencoba mempraktikkan cara membuat *e-book* menggunakan aplikasi *Book Creator* secara bertahap. Kegiatan praktik diikuti dengan tanya jawab dari peserta. Disini peserta sangat berantusias untuk mencoba dan bertanya, terbukti dengan waktu praktik dan sesi tanya jawab yang dirasa sangat cepat berlalu. Kegiatan selesai pada pukul 11.30 WIB dan ditutup oleh pembawa acara dan sesi foto Bersama. Suasana pada saat pemaparan materi dan sesi foto Bersama terlihat dalam gambar 1 dan 2.



Gambar 1. Sesi Pemaparan Materi



Gambar 2. Sesi Foto Bersama

Setelah kegiatan pelatihan selesai, peneliti membagikan angket sebagai bahan evaluasi kegiatan. Angket ini mencakup kesesuaian topik dengan kebutuhan para Guru, kemampuan untuk dicoba, tingkat kemudahan, kebermanfaatan, dan tingkat kepuasan, serta saran untuk kegiatan selanjutnya. Angket tersebut dibuat dalam bentuk *G-form* dan peserta dapat mengisi dalam kurun waktu 24 jam setelah kegiatan, sehingga peserta tidak perlu terburu-buru dalam mengisinya.

**Tabel 2.** Rangkuman Hasil Evaluasi Kegiatan

Kategori	Skala			
	1	2	3	4
Kesesuaian topik dengan kebutuhan			5	6
Kemudahan dalam menggunakan aplikasi			7	4
Kemampuan untuk dicoba dalam pembelajaran			7	4
Kebermanfaatan kegiatan			1	10
Tingkat kepuasan			2	9

Keterangan:

- 1: sangat tidak setuju
- 2: tidak setuju
- 3: setuju
- 4: sangat setuju

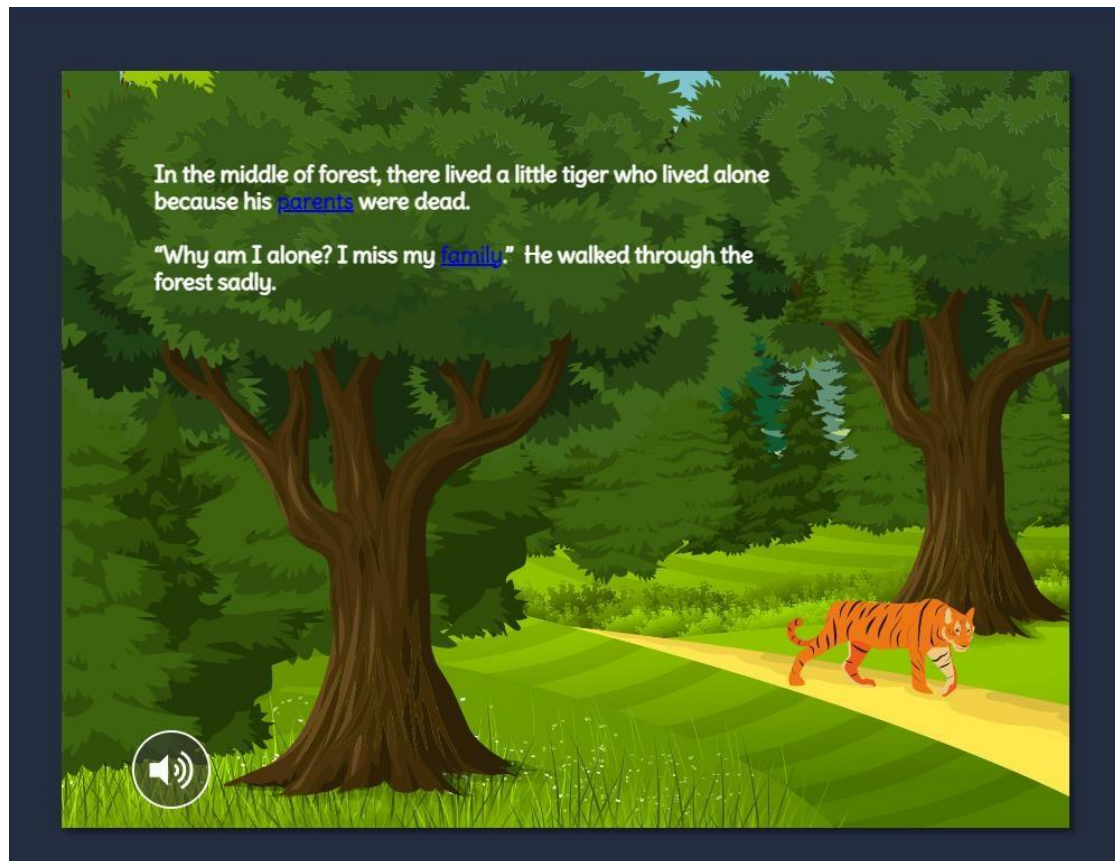
Berdasarkan tabel 2 dapat disimpulkan bahwa peserta memberikan respon positif terhadap kegiatan ini. Pada poin pertama, yaitu kesesuaian topik dengan kebutuhan, 5 Guru setuju bahwa topik yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan, dan 6 sisanya merasa sangat setuju. Hal ini dikarenakan peneliti telah melakukan *pra-survey* sebelum mengagendakan kegiatan ini. Seperti dijelaskan pada bagian metode di atas, peneliti melakukan observasi sepanjang semester ganjil Tahun Ajaran 2022/2023 dan mewawancarai beberapa Guru untuk mengetahui kendala yang mereka hadapi dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Kendala yang dihadapi antara lain latar belakang Guru yang umumnya lulusan Pendidikan Guru PAUD dan atau SD bukan Guru Bahasa Inggris membuat para Guru memiliki keterbatasan dalam mengajarkan Bahasa Inggris, baik dari segi kemampuan Bahasa Inggris maupun dari segi metode pembelajaran. Masalah lainnya yaitu kurangnya penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), sehingga Guru cenderung menggunakan aktivitas yang monoton.

Berdasarkan hasil analisa masalah, disimpulkan bahwa Guru perlu menerapkan strategi baru dalam mengajarkan Bahasa Inggris untuk anak-anak, baik dari segi metode maupun media pembelajaran. Media pembelajaran berperan sangat penting dalam kesuksesan kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran memiliki banyak manfaat antara lain: mampu menarik perhatian dan ketertarikan siswa, menjangkau lebih luas, membuat siswa lebih fokus, merangsang siswa untuk aktif, dan mengkonkritkan ide-ide abstrak sehingga lebih mudah dipahami (Wirawan, 2020).

Beberapa penelitian sebelumnya terkait dengan *Teaching English for Young Learners (TEYL)* merekomendasikan aktivitas-aktivitas yang bagus untuk diterapkan dalam praktik *TEYL* yaitu bercerita, bernyanyi, bermain peran, dan permainan (Deani & Widodo, 2020). Diantara aktivitas di atas, bercerita adalah yang paling direkomendasikan. Dengan bercerita Guru dapat memperkenalkan kosakata baru, melatih kemampuan mendengarkan, dan sekaligus berbicara secara alami. Beberapa manfaat bercerita antara lain: mengembangkan imajinasi anak, mempercepat pemahaman Bahasa, serta mengajarkan nilai moral pada anak-anak (Stachurska, 2013).

Akan tetapi, karena salah satu masalah yang dihadapi Guru adalah keterbatasan kemampuan Bahasa Inggris, bercerita menggunakan Bahasa Inggris bisa menjadi tantangan yang baru. Dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat menjadi pegangan Guru dalam bercerita sekaligus membantu Guru dalam penggunaan Bahasa Inggris. Solusi yang ditawarkan peneliti adalah penggunaan *e-storybook* yang dibuat menggunakan aplikasi *Book Creator*. Ide ini muncul karena sudah ada penelitian sebelumnya yang memaparkan tentang aplikasi book creator ini. Dengan aplikasi ini siapapun dapat membuat *e-book* atau buku digital yang praktis, efektif, dan layak digunakan. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk membuat, membaca, ataupun berbagi buku digital dengan mudah. Terlebih lagi, aplikasi ini juga dilengkapi dengan fitur-fitur *multimedia* seperti, penambahan teks, gambar, suara, video, edit latar belakang, dan lain-lain yang membuat *e-book* ini lebih menarik dan interaktif (Aprillianti & Wiratsiwi, 2021).

Pada poin kedua dan ketiga, yaitu kemudahan dalam menggunakan aplikasi dan kemungkinan untuk diterapkan dalam pembelajaran, diperoleh nilai yang sama yaitu 7 banding 4, dimana 7 Guru menyatakan setuju dan 4 Guru menyatakan sangat setuju. Seperti dijelaskan sebelumnya bahwa aplikasi *Book Creator* dilengkapi dengan fitur-fitur sederhana tetapi lengkap sehingga mudah untuk digunakan dan dipelajari tanpa koding dan penguasaan TIK yang mumpuni. Dengan menggunakan *e-book* yang dibuat melalui aplikasi ini, pengguna dapat memanfaatkan fitur *read to me* yang memungkinkan teks dalam *e-book* tersebut dibacakan secara otomatis sehingga siswa yang belum mampu membaca dengan baik dapat menikmati cerita dengan mendengarkan narasinya. Kegiatan ini sekaligus melatih kemampuan mendengarkan siswa. Selain itu *e-book* ini juga dilengkapi dengan kosakata yang dilengkapi dengan petunjuk pengucapan sehingga dapat meningkatkan penguasaan kosakata sekaligus melatih pengucapan kata-kata dalam Bahasa Inggris. Gambar 3 adalah salah satu contoh halaman dalam *e-storybook* ini dimana terdapat kata-kata yang berwarna biru yang terhubung dengan *glossary* dan terdapat *audio icon* yang memungkinkan pembaca untuk mendengarkan cerita dalam halaman tersebut secara otomatis.



Gambar 3. Gambaran *e-storybook* yang Dibuat Menggunakan *Book Creator*

Dengan menggunakan *e-book* ini, Guru dengan keterbatasan kemampuan Bahasa Inggris tidak perlu khawatir karena *e-book* ini telah menyediakan semua yang dibutuhkan siswa untuk memahami cerita dan melatih kemampuan Bahasa Inggris. Tinggal bagaimana Guru membawakan cerita dalam buku ini, karena pada dasarnya siswa tetap membutuhkan bimbingan dari Guru. Untuk menghindari kebosanan, Guru perlu memvariasikan metode penyampaian yang lebih melibatkan siswa, misalnya dengan memvariasikan intonasi, *volume*, ekspresi wajah dan sikap tubuh (Chairina Nasir, 2018). Dalam penggunaan *e-book* ini, contoh teknik yang bisa digunakan misalnya dengan menyampaikan cerita per halaman dengan disisipi maknanya dalam Bahasa Indonesia. Selain itu, sesekali Guru juga perlu mengajak siswa untuk berinteraksi seperti memberikan pertanyaan kepada siswa terkait cerita. Hal ini ditujukan agar siswa tetap fokus dan merasa terlibat di dalam cerita. Terlebih lagi buku ini sangat mudah untuk dibagikan melalui tautan, sehingga siswa dapat mengulang kembali apa yang dipelajari di rumah.

Pada poin 4, para Guru merasa kegiatan pelatihan ini sangat bermanfaat dibuktikan dengan penilaian para Guru yaitu 1 Guru menyatakan kegiatan ini bermanfaat dan 10 Guru menyatakan kegiatan ini sangat bermanfaat. Kegiatan ini memberikan wawasan yang baru terkait dengan metode pembelajaran Bahasa Inggris yang tepat untuk anak-anak. Kegiatan pembelajaran yang dicontohkan dalam kegiatan ini menggunakan pendekatan komunikatif dimana siswa diperkenalkan dengan Bahasa Inggris dalam konteks yang nyata yaitu melalui kegiatan bercerita sehingga siswa memahami kosakata Bahasa Inggris bukan dengan hafalan melainkan dengan pemahaman makna yang dibangun dalam cerita dan ditekankan dengan interaksi antara Guru dan siswa. Selain itu, media yang digunakan juga tergolong baru. Para Guru mengaku belum pernah mengetahui tentang aplikasi ini sebelumnya sehingga kegiatan ini juga bermanfaat memberikan ide dan kemampuan baru dalam pengembangan media pembelajaran.

*E-storybook* ini merupakan sebuah inovasi dalam Pendidikan karena belum ada penelitian sebelumnya yang menghasilkan sebuah media ajar berbasis *e-book* yang memiliki fitur lengkap meliputi teks yang dilengkapi dengan pilihan mode membaca, menggunakan audio atau *read to me*. Selain itu, *e-book* ini juga menyediakan daftar kosakata baru lengkap dengan arti dan cara pengucapannya yang mudah diakses pada saat pembaca sedang membaca tanpa harus membolak balik halaman. Fitur-fitur lainnya juga memungkinkan pengguna untuk mendesain *e-booknya* semenarik mungkin disesuaikan dengan karakter target pembaca.

Dengan fitur-fitur yang lengkap ini, *e-storybook* memenuhi kriteria sebagai inovasi Pendidikan, yaitu memiliki keunggulan relatif, kompatibel, kompleksitas ringan, trialabilitas tinggi, dan dapat diamati (Rogers et al., 2019). Keunggulan relatif yaitu sejauh mana inovasi dianggap lebih baik dari gagasan sebelumnya. Keunggulan *e-storybook* ini adalah dari kelengkapan fiturnya. Kompatibilitas atau kesesuaian merujuk kepada bagaimana suatu inovasi dipandang konsisten dan sejauh mana dapat mengatasi kebutuhan calon pengguna. Target pengguna media ini adalah pelajar PAUD dan TK sehingga *e-book* ini didesain sesuai dengan karakter anak-anak. Kompleksitas berkenaan dengan tingkat kesulitan suatu inovasi untuk dilaksanakan dibandingkan dengan kegunaannya. Berdasarkan *feedback* dari para Guru, media ini mudah untuk digunakan. Trialabilitas berkaitan dengan tingkat ketercobaannya. Sebelum diadakan kegiatan pelatihan ini, peneliti telah menguji coba media ini di salah satu kelas di sekolah tersebut dan terbukti efektif. Observabilitas merujuk kepada bagaimana manfaat inovasi ini dapat dilihat oleh masyarakat sasaran. Keterlibatan siswa dalam kegiatan bercerita menggunakan *e-storybook* dapat diamati sepanjang proses pembelajaran dimana siswa sangat antusias untuk melihat gambar dan mendengarkan cerita dari Guru yang disampaikan secara interaktif.

Pada poin 5 yaitu tentang tingkat kepuasan peserta, 2 peserta menyatakan puas dan 9 peserta menyatakan sangat puas. Tingkat kepuasan ini menjadi tolak ukur kesuksesan kegiatan pelatihan ini. Berdasarkan hasil *survey* ini, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan ini cukup sukses dan berjalan lancar tanpa kendala berarti. Peserta juga menyampaikan harapannya untuk diadakan pelatihan serupa dengan media pembelajaran inovatif lainnya seperti video pembelajaran.

## SIMPULAN

Hasil evaluasi kegiatan menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan “Sosialisasi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *E-storybook* Menggunakan Aplikasi *Book Creator*” ini berjalan dengan lancar dan sukses. Diharapkan dengan diadakannya pelatihan seperti ini dapat meningkatkan kualitas Pendidikan Bahasa Inggris untuk anak-anak pada umumnya dan dapat mengatasi masalah-masalah yang dialami Guru dalam mengajarkan Bahasa Inggris untuk anak-anak. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam merencanakan kegiatan pelatihan adalah perlunya *survey* analisis masalah dan kebutuhan sehingga ilmu yang dibagikan benar-benar bermanfaat bagi target peserta. Selain itu, perlu diperhatikan juga komponen-komponen inovasi yaitu keunggulan, kompatibilitas, kompleksibilitas, triabilitas, dan observabilitas. Sesuai dengan saran dari para peserta pelatihan, selanjutnya diharapkan ada pelatihan serupa yang membahas media pembelajaran inovatif lainnya seperti video pembelajaran.

## SARAN

Disarankan kepada para pendidik untuk terus berinovasi dalam meningkatkan kualitas Pendidikan, menciptakan suasana pembelajaran yang ramah kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat menikmati proses pembelajaran. Ramah peserta didik maksudnya adalah pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Bagi para peneliti maupun akademisi dihimbau untuk dapat menganalisa kebutuhan masyarakat dengan lebih seksama sehingga ilmu yang dikembangkan dan dibagikan dapat lebih bermanfaat dan tepat sasaran. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Book Creator*, untuk kegiatan berikutnya aplikasi ini bisa dikembangkan lagi dengan menambahkan fitur karakter beranimasi agar ilustrasi bisa bergerak sehingga akan lebih meningkatkan ketertarikan peserta didik. Selain itu, tidak menutup kemungkinan aplikasi ini diintegrasikan dengan fitur online games untuk mengasah kosakata dan pemahaman teks peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alrasid, H. (2015). *Kepuasan Orang Tua Siswa terhadap Layanan Pendidikan Lembaga PAUD di TK IT Al-Khairaat Kecamatan Umbulharjo Kota Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Amin, M., Tsaqiila, T. Q., Zamzam, A., & Arfah, H. (2023). The Earlier , the Better . Global and Indonesian Views on TEYL ( Teaching English to Young Learners ). *VOLES: Voices of Language and Education Society*, 7(1), 158–166
- Aprillianti, P., & Wiratsiwi, W. (2021). Pengembangan E-Book Dengan Aplikasi Book Creator Pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional*

- Bakhsh, S. A. (2016). Using Games as a Tool in Teaching Vocabulary to Young Learners. *English Language Teaching*. <https://doi.org/10.5539/elt.v9n7p120>
- Chairina Nasir, N. I. (2018). TELL US STORIES, PLEASE! STORYTELLING FOR YOUNG LEARNERS OF ENGLISH. *Proceedings of the International Conference on the Roles of Parents in Shaping Children's Characters, 1995*, 77–81.
- Copland, F., & Garton, S. (2014). Key themes and future directions in teaching English to young learners: Introduction to the Special Issue. *ELT Journal*, 68(3), 223–230. <https://doi.org/10.1093/elt/ccu030>
- Deani, A., & Widodo, P. (2020). Active Learning in Teaching English for Young Learners. *Holistics Journal*, 12(1), 32–38. <https://doi.org/10.4108/eai.11-11-2020.166957>
- Korat, O. (2010). Reading electronic books as a support for vocabulary, story comprehension and word reading in kindergarten and first grade. *Computers & Education*, 55(1), 24–31. <https://doi.org/10.1016/J.COMPEDU.2009.11.014>
- Kurnia, C. (2017). Increasing Young Learners' Vocabulary Mastery By Using English Songs. *JELE (Journal of English Language and Education)*, 3(1), 42. <https://doi.org/10.26486/jele.v3i1.266>
- Oktaria, R., & Putra, P. (2020). Pendidikan Anak Dalam Keluarga Sebagai Strategi Pendidikan Anak Usia Dini Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 7(1), 41. <https://doi.org/10.24036/108806>
- Pujiani, T., Zuhurfillah, I., Sukmawati, I. D., Yani, R. F., & Bangsa, U. H. (2022). *Engaging Young Learners To Study English Through Storytelling Using E-*. 10(1), 77–85.
- Rogers, E. M., Singhal, A., & Quinlan, M. M. (2019). Diffusion of innovations. In *An Integrated Approach to Communication Theory and Research* (Third Edit). <https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9780203710753-35>
- Shamir, A. (2009). Processes and outcomes of joint activity with e-books for promoting kindergarteners' emergent literacy. *Educational Media International*, 46(1), 81–96. <https://doi.org/10.1080/09523980902781295>
- Stachurska, S. (2013). *Exploiting storytelling in a young learners' classroom*. 165–182. Syafruddin, N., & Andriantoni. (2016). *Kurikulum dan Pembelajaran (1st Edition)*. Rajawali Pers.
- Wirawan, F. (2020). A Study on the Teaching Media Used by the English Teacher at SMP Muhammadiyah 2 Malang. *Jurnal Ilmu Profesi Pendidik*.
- Zacharias, N. (2010). Issues of TEYL in Indonesian and what parent can do about it. *Indonesian Journal of English Language Teaching*, 6(2), 15–28. <http://ojs.atmajaya.ac.id/index.php/ijelt/article/view/168>