

PELATIHAN MEMBUAT STORY E-BOOK MENGGUNAKAN PLATFORM STORYJUMPER UNTUK ANAK DAN REMAJA KELOMPOK BABUSSALAM MUNGUR SRIMARTANI PIYUNGAN

E-Book Training Using the Storyjumper Platform for Children and Adolescents of Babussalam Mungur Srimartani Piyungan

Surip Haryani¹, Selma Raikhana Hafizh Priandini²

¹Dosen Prodi S1 Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Madani

² Mahasiswa Prodi S1 Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Madani

e-mail : sharyani81@gmail.com

Abstrak

Perangkat online atau digital sudah menjadi hal yang biasa di jaman sekarang apalagi paska pandemic Covid-19 ketika sebagian besar masyarakat dunia memaksimalkan fungsi digital yang kemudian menjadi gaya hidup sampai saat ini. Penggunaan e-book salah satunya menjadi hal yang digunakan dalam dunia pembelajaran. E-book tidak hanya menguntungkan secara material karena *paperless* tapi juga memudahkan akses dan pembagian atau penyebaran dokumennya. Anak-anak yang sudah biasa mendapatkan materi dalam bentuk e-book perlu diberikan kemampuan untuk menyusun sendiri e-book mereka untuk melatih kreatifitas dalam membuat karya tulis. Atas dasar ini tim pengabdian masyarakat memberikan pelatihan kepada kelompok anak dan remaja Babussalam yang ada di Dusun Mungur RT 1 Desa Srimartani Piyungan Bantul. Pelatihan dilaksanakan pada hari Jumat 16 Desember 2023 di kegiatan rutin Kajian Babussalam. Tim pangabdian memberikan pelatihan dengan memberikan simulasi dan panduan bagaimana membuat buku cerita dengan menggunakan *webbased e-book* dari www.storyjumper.com. Kegiatan di ikuti oleh 22 peserta anak dan remaja laki-laki. Setelah kegiatan selesai peserta dapat menunjukkan pemahamannya tentang bagaimana membuat buku cerita digital dengan menggunakan *webbased e-book* www.storyjumper.com. Dapat di simpulkan bahwa kegiatan pelatihan memberikan efek yang positif terhadap pengetahuan dan kemampuan tentang penggunaan www.storyjumper.com untuk menyusun buku cerita digital.

Kata Kunci: *Story, e-book, Story Jumper*

Abstract

In the modern era, online or digital technologies are widely used, particularly in the post-COVID-19 pandemic era when the majority of the world's population has maximized the use of digital tools to the point where it has now become a way of life. The use of e-books in particular has gained popularity in the educational sector. Due to their paperless nature, e-books not only provide practical advantages but also make papers easier to access and distribute. In order to encourage originality in their written works, children who are used to getting educational materials in e-book format should be given the tools to make their own e-books. In Mungur, RT 1, Srimartani Village, Piyungan, Bantul, a group of kids and teens from Babussalam received instruction based on this idea. The training was conducted on Friday, December 16, 2022 as part of the Babussalam Study Circle's routine events. The training was delivered by using www.storyjumper.com's online e-book platform, together with simulations and instructions on how to write stories. 22 male participants, mostly kids and teenagers, participated in the exercise. Participants were able to use the web-based e-book platform www.storyjumper.com to demonstrate their understanding of how to create digital storybooks after completing the program. It can be concluded that the training activities have a positive effect on the knowledge and ability about the use of www.storyjumper.com to compile a digital storybook.

Keywords : *Story, e-book, Story Jumpe*

PENDAHULUAN

Perangkat online atau digital sudah menjadi hal yang biasa di jaman sekarang apalagi paska pandemi Covid-19 ketika sebagian besar masyarakat dunia memaksimalkan fungsi digital yang kemudian menjadi gaya hidup sampai saat ini. Penggunaan e-book salah satunya menjadi hal yang digunakan dalam dunia pembelajaran. E-book tidak hanya menguntungkan secara material karena *paperless* tapi juga memudahkan akses dan pembagian atau penyebaran dokumennya. Anak-anak yang sudah biasa mendapatkan materi dalam bentuk e-book perlu diberikan kemampuan untuk menyusun sendiri e-book mereka untuk melatih kreatifitas dalam membuat karya tulis. Atas dasar ini tim pengabdian masyarakat memberikan pelatihan aplikasi pemakaian platform www.storyjumper.com untuk menyusun cerita bergambar secara digital. (Ratnasari, 2019). Sama halnya yang di temukan oleh (Miftah, 2013) bahwa media pembelajaran semakin berkembang dan mulai menggantikan media ceramah. Berbagai media pembelajaran khususnya digital semakin berkembang dan menyesuaikan dengan gaya hidup digital generasi saat ini. (Athirah & Yamat, 2020) menemukan bahwa storyjumper sangat mendukung siswa untuk lebih kreatif dalam membuat cerita. Aplikasi ini mengarah ke cerita pendek dengan gambar, karakter, dan objek gratis. Teks dapat ditambahkan dan diformat hingga jumlah tertentu.

Kelompok Babussalam adalah kelompok anak dan remaja laki-laki di dusun Munggur RT 1 Srimartani yang rata-rata usia anggotanya dari usia SD sampai dengan SMA atau dari usia 6-16 tahun. Organisasi memiliki kegiatan rutin kajian dan berorganisasi di lingkup dusun. Kelompok ini di dirikan untuk mewadahi kegiatan

positif anak dan remaja laki-laki di dusun Munggur agar berlatih berorganisasi dan mengkaji kajian islam secara rutin di tiap Jumat atau malam sabtu di tempat yang bergiliran di rumah setiap anggotanya. Dalam pelaksanaannya kegiatan yang dilaksanakan adalah sebagian besar dalam bidang sosial dan keagamaan, sementara untuk kegiatan pelathan atau bidang akademis belum pernah di lakukan

METODE

Hoesny et al. (2021) smenyatakan bahwa teknologi dapat mentransformasikan pendidikan. Platform storyjumper ini bagian dari pemanfaatan teknologi yang mampu menjadi sarana pendidikan.

Platform storyjumper merupakan platform berbasis web. Dikarenakan berbasis web, platform ini menguntungkan dikarenakan tidak perlu adanya instalasi khusus hal ini sesuai yang disebutkan oleh (Chandrasekar & Dr., 2009). Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan menggunakan metode ceramah dan simulasi dengan menggunakan laptop dengan jaringan internet dan ditampilkan di layar monitor LCD. Pelatihan dilakukan di rumah salah satu anggota Babussalam di RT 1 Munggur Srimartan pada tanggal 16 Desember 2022. Pelatihan dilakukan dengan menyampaikan pokok bahasan yang disampaikan yaitu:

1. Membuka website
www.storyjumper.com
2. Menjelaskan langkah membuat e-book dengan mengguankan platform www.storyjumper.com yaitu :
 - a. Membuat akun
 - b. Create new book
 - c. Menggunakan semua fitur yang dibutuhkan untuk menyusun cerita (gambar, background, suara, text dll)
 - d. Membagikan atau share link hasil buku yang dibuat kepada orang lain

Manfaat yang dapat digunakan dengan membuat e-book dari platform sturyumper.com adalah dapat mempromosikan bukunya untuk dikomersilkan jika suatu saat anak-anak dapat membuat buku yang bagus.

Metode pengukuran yang digunakan adalah dengan Tanya jawab terkait materi yang diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan menggunakan metode ceramah dan simulasi dengan menggunakan laptop dengan jaringan internet dan ditampilkan di layar monitor LCD. Pelatihan dilakukan di rumah salah satu anggota Babussalam di RT 1 Munggur Srimartan pada tanggal 16 Desember 2022 dari pukul 19.00 s/d selesai.

Pelatihan dilakukan dengan menyampaikan pokok bahasan yang disampaikan yaitu:

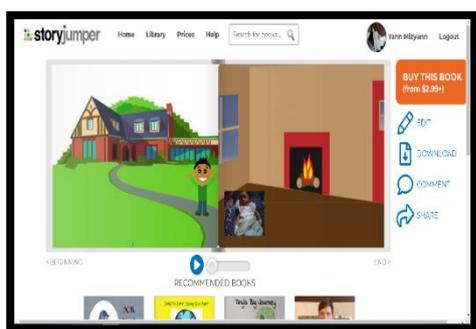
1. Membuka website www.storyjumper.com. (*Home / StoryJumper*, n.d.)
 2. Menjelaskan langkah membuat e-book dengan menggunakan platform www.storyjumper.com yaitu :
 - a. Membuat akun
 - b. Create new book
 - c. Menggunakan semua fitur yang dibutuhkan untuk menyusun cerita (gambar, background, suara, text dll)
 - d. Membagikan atau *share* link hasil buku yang dibuat kepada orang lain
- Pelatihan dilakukan dengan memberikan simulasi pembuatan secara langsung di laptop dan ditampilkan di layar LCD seperti berikut ini :



Gambar 1. Proses Pelatihan

Manfaat yang dapat digunakan dengan membuat e-book dari platform sturyumper.com adalah dapat mempromosikan bukunya untuk dikomersilkan jika suatu saat anak-anak dapat membuat buku yang bagus.

Setelah kegiatan selesai, pengabdian memberikan evaluasi pertanyaan terkait kegiatan dan bagaimana pemahaman peserta terhadap pelatihan. Pertanyaan diberikan secara random kepada peserta tentang bukucerita digital. Dari pertanyaan yang diberikan peserta antusias menjawab dengan mengangkat tangan dan pengabdian memilih peserta untuk menjawab. Untuk jawaban yang benar peserta di berikan doorprize sebagai *rewardnya*. Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar atau 85% mampu memahami pelatihan yang diberikan dan mampu mengaplikasikan dalam aplikasi menceritakan sebuah peristiwa. Contoh tampilan adalah sebagai berikut :



Gambar 2. Menu tampilan website storyjumper

Gambar di atas adalah contoh halaman dalam buku digital yang di buat dalam pelatihan. Halaman per halaman dapat dipindahkan dengan hanya mengklik di bagian halaman nya untuk menuju halaman sebelumnya atau selanjutnya. Seperti halnya media sosial dalam laman storyjumper dapat mempublikasikan dan terdapat kolom interaksi antar *reader* ataupun *authornya*. Platform ini sangat baik untuk melatih peserta membuat karya tulis digital yang sangat sesuai dengan perkembangan jaman saat ini.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari evaluasi kegiatan yang dilakukan dapat di simpulkan bahwa peserta sebagian besar dapat memahami materi latihan dengan baik. Peserta dapat menjawab pertanyaan dari pengabdian dalam tahap evaluasi dengan baik. Mitra kegiatan yaitu Kelompok Anak dan remaja Babussalam Munggur menyatakan bahwa kegiatan seperti yang dilakukan oleh pengabdian belum pernah dilakukan sebelumnya dan sangat terbuka dengan kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan kepada anggota kelompok karena sangat mendukung kreatifitas anak dan remaja untuk menghasilkan karya tulis..

Saran

Perlu dilakukan kegiatan pelatihan lebih sering untuk mendukung kreatifitas

anak dan remaja khususnya pemanfaatan teknologi dan internet agar anak dan remaja tidak hanya memanfaatkan gadget untuk media sosial dan *game* saja namun menghasilkan kreatifitas digital yang positif. Seperti yang disampaikan dalam penelitiannya (Ngurah & Laksana, 2021) yang menyatakan bahwa gadget merupakan salah satu *educational tool* atau perangkat pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Athirah, N., & Yamat, M. H. (2020). Students' Perspectives And Motivation Towards Story Jumper On Creative Writing. *Jurnal Penyelidikan Sains Sosial*, 7, 1–12. www.josr.com
- Chandrasekar, S., & Dr. (2009). *Web Based Ebook Generator*.
- Hoesny, M. U., Ratnawati, Y., Agustina, L., & Imron, A. (2021). Pelatihan Penggunaan Perangkat Pembelajaran Online Bagi Guru-Guru Man Di Kabupaten Jombang. *Pambudi*, 5(02), 72–79. <https://doi.org/10.33503/pambudi.v5i02.1454>
- Home | StoryJumper. (n.d.). Retrieved January 21, 2023, from <https://www.storyjumper.com/library/my>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>
- Ngurah, D., & Laksana, L. (2021). Implementation of Online Learning in The Pandemic Covid-19: Student Perception in Areas with Minimum Internet Access. *Journal of Education Technology*, 4(4), 502–509. <https://doi.org/10.23887/JET.V4I4.293>

14

Ratnasari, E. M. (2019). *View of Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak*. Scholaria Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, Vol 9 No 3. <https://doi.org/https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/1866>