

**Workshop Media Pembelajaran Digital Book Creator 'Read Aloud' sebagai
Media Latihan Zindani di TK Rabbani Purwakarta**

Asep Kurnia Jayadinata¹, Kanisa Dewi Suci Lestari², Cisca Corona³, Fadhila Nailufar⁴, Aishadila Febri Adhanas⁵, Hany Dwi Anggraeni⁶, Cut Alyana Stabita⁷, Amel Nuramalia⁸

^{1,2,3,4,5,6,7}PGPAUD Universitas Pendidikan Indonesia

⁸TK Rabbani Purwakarta

Alamat e-mail :

¹asep_jayadinata@upi.edu, ²kanisadewi1203@upi.edu, ³cisca23@upi.edu, ⁴fadhilanaailufar2@upi.edu, ⁵febri.03@upi.edu, ⁶hanyanggraeni@upi.edu, ⁷cutalyana194@upi.edu, ⁸nurameliaamel3@gmail.com

ABSTRACT

The problem faced by TK Rabbani Purwakarta is the lack of innovative and digitally-based practice media to support the Zindani (Zona Inspirasi Da'i Rabbani) activities, especially media that can be accessed and used by children with parental guidance at home. This gap limits the continuity of learning and parent involvement in the practice process. The objective of this research is to provide information, training, and enhance the competency of teachers at TK Rabbani in utilizing the Book Creator application as an interactive Zindani 'Read Aloud' digital practice medium that can be used as an alternative practice tool at home. This research employs a Qualitative Descriptive approach with a focus on Program/Training Evaluation (Workshop). The research subjects were 16 teachers from TK Rabbani Purwakarta. Data was collected through observation of the workshop process, participant evaluation or response questionnaires, and documentation. The main intervention performed was the execution of a workshop that taught participants from the stage of planning Zindani material to the publication of the Book Creator digital media. The results of the discussion indicate that the workshop implementation was effective and achieved the established objectives. Participants (teachers) gave a highly positive response to the material and the Book Creator media because it was considered easy to use, engaging, and relevant for children's Zindani practice at home. The workshop successfully provided participants with practical understanding and skills so that the Book Creator media can be used as an alternative Zindani practice medium that bridges learning between school and home, while simultaneously improving parents' digital literacy in supporting early childhood education.

Keywords: Workshop, Book Creator, Digital Learning Media, Zindani TK Rabbani.

Permasalahan yang dihadapi di TK Rabbani Purwakarta adalah minimnya ketersediaan media latihan yang inovatif dan berbasis digital untuk mendukung kegiatan Zindani (Zona Inspirasi Da'i Rabbani) khususnya yang dapat diakses dan digunakan oleh anak-anak dengan bimbingan orang tua di rumah. Kesenjangan ini membatasi kesinambungan pembelajaran dan keterlibatan orang tua dalam proses latihan. Tujuan dari penelitian ini adalah memberikan informasi, pelatihan, dan meningkatkan kompetensi guru di TK Rabbani dalam memanfaatkan aplikasi Book Creator sebagai media latihan digital Zindani 'Read Aloud' yang interaktif dan dapat digunakan sebagai alternatif latihan di rumah. Penelitian ini menggunakan pendekatan Deskriptif Kualitatif dengan fokus Evaluasi Program/Pelatihan (Workshop). Subjek penelitian adalah 16 orang guru TK Rabbani Purwakarta. Data dikumpulkan melalui observasi proses workshop, angket evaluasi atau respon peserta, dan dokumentasi. Intervensi utama yang dilakukan adalah pelaksanaan workshop yang mengajarkan peserta dari tahap perencanaan materi Zindani hingga publikasi media digital Book Creator. Hasil pembahasan menunjukkan bahwa pelaksanaan workshop berjalan efektif dan mencapai tujuan yang ditetapkan. Peserta (guru) memberikan respon positif yang tinggi terhadap materi dan media Book Creator karena dinilai mudah digunakan, menarik, dan relevan untuk latihan Zindani anak di rumah. Workshop berhasil memberikan pemahaman dan keterampilan praktis kepada peserta sehingga media Book Creator dapat digunakan sebagai media alternatif latihan Zindani yang menjembatani pembelajaran di sekolah dan di rumah, sekaligus meningkatkan literasi digital orang tua dalam mendukung pendidikan anak usia dini.

Kata Kunci: Workshop, Book Creator, Media Pembelajaran Digital, Zindani TK Rabbani.

A. Pendahuluan

Pembelajaran di dalam dunia pendidikan merupakan topik yang semakin penting untuk dibahas dalam dunia pendidikan. Teknologi digital sudah banyak mengubah cara untuk mengakses berbagai informasi yang signifikan. Pada era digital yang semakin canggih siswa tidak hanya terbatas dalam pembelajaran tidak harus menggunakan buku, papan

tulis juga guru sebagai sumber ilmu pengetahuan. Tetapi teknologi digital membuka pintu gerbang untuk memperluas metode dan media pembelajaran yang luas untuk siswa dengan hal ini sangat memungkinkan dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran. (Sakti, 2023).

Di era yang serba digital ini peserta didik tentunya sangat

memerlukan metode pembelajaran yang lebih aktif, kreatif dan menyenangkan supaya dalam proses pembelajaran menyenangkan dan tidak monoton (Hasriadi dalam Izmala, et al 2025).

Banyak aplikasi pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran salah satunya yaitu Book Creator, salah satu aplikasi belajar yang bisa kembangkan oleh guru untuk menunjang pembelajaran di kelas, dengan aplikasi ini pembelajaran tidak monoton, menyenangkan guru dapat meningkatkan inovasi pembelajaran di tengah lajunya era digital.

Seiring pesatnya laju perkembangan teknologi serta tuntutan dalam inovasi pembelajaran. Di dalam dunia pendidikan hal ini menjadi salah satu tantangan terbesar dalam mengembangkan keterampilan, pada era serba digital ini menuntut para siswa agar mampu berpikir kritis, kolaborasi, kreatif serta literasi digital. Strategi dalam memenuhi hal ini guru harus menguasai bagaimana pengaplikasian media digital untuk pembelajaran. Pada kenyataan yang terjadi di lapangan masih banyak guru yang belum menggunakan

teknologi digital untuk pembelajaran.

Hal ini tentunya tidak sejalan dengan kebutuhan dalam era digital. Sehingga dapat menghambat potensi anak untuk berkembang tidak hanya itu hal ini akan menghambat inovasi pembelajaran yang seharusnya bisa meningkatkan kualitas pendidikan. (Izmala et al 2025).

Dalam kenyataan yang sangat memprihatinkan yang terjadi dalam dunia pendidikan sangat berbanding terbalik dengan kemajuan guru, masih tidak realistis antara murid dan guru. Di dalam konteks globalisasi serta perkembangan teknologi informasi disini guru dihadapkan dengan tantangan baru dalam perubahan peran pendidikan. Maka dari itu guru harus mengikuti serta mengatasi tantangan serta perubahan paradigma pembelajaran, kecepatan perubahan teknologi serta akses yang terbatas serta kebutuhan untuk mengembangkan keterampilan (Zebua, 2023)

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan fokus pada evaluasi pelaksanaan program pelatihan (workshop) pemanfaatan aplikasi

Book Creator sebagai media latihan digital Zindani “Read Aloud” bagi guru di TK Rabbani Purwakarta. Pendekatan ini dipilih karena tujuan penelitian adalah menggambarkan secara mendalam proses pelaksanaan workshop, respons peserta, serta hasil keterampilan yang dicapai guru setelah mengikuti pelatihan tanpa bermaksud melakukan generalisasi atau pengujian hipotesis numerik. Subjek penelitian berjumlah 16 orang guru yang seluruhnya terlibat langsung dalam kegiatan workshop, dengan pemilihan subjek menggunakan teknik purposive karena peserta dianggap memiliki relevansi dan keterlibatan penuh terhadap konteks pelatihan.

Penelitian dilaksanakan di TK Rabbani Purwakarta pada semester genap Tahun Ajaran 2024/2025 dalam satu rangkaian kegiatan terstruktur mulai dari perencanaan konten Zindani, pembuatan media digital melalui aplikasi Book Creator, hingga publikasi hasil produk. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui observasi, angket evaluasi, dan dokumentasi. Observasi dilakukan selama proses workshop berlangsung untuk menilai keaktifan

peserta, kemampuan mengikuti materi, serta hambatan yang muncul. Angket diberikan setelah kegiatan untuk mengetahui respons, pemahaman, dan tingkat kepuasan peserta terhadap materi workshop dan penggunaan Book Creator sebagai media latihan digital. Dokumentasi berupa foto kegiatan, rekaman proses pelatihan, serta hasil produk media Book Creator yang dihasilkan oleh guru digunakan untuk memperkuat data observasi dan angket.

Instrumen penelitian meliputi lembar observasi aktivitas peserta, angket respons peserta yang berisi pertanyaan terbuka dan tertutup, serta format dokumentasi hasil produk. Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis kualitatif menurut Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kegiatan Workshop diselenggarakan oleh Mahasiswa semester 7 pada program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD) yang berjumlah 6 orang yang berperan sebagai

pemateri. Kegiatan Workshop ini dilaksanakan selama satu hari pada tanggal 7 November 2025 dengan dihadiri peserta yaitu guru-guru sekolah TK Rabbani yang berjumlah 16 orang. Kegiatan yang dilakukan pada saat workshop berlangsung yaitu pemberian materi yang disampaikan oleh mahasiswa mengenai pengenalan teknologi pembelajaran Anak Usia Dini dan Pengenalan tentang Book Creator serta pelatihan langsung kepada guru-guru mengenai pembuatan media digital book creator tersebut. Berikut rincian kegiatan yang telah dilakukan.

1. Penyampaian Materi tentang Teknologi Pembelajaran Anak Usia Dini dan Book Creator

Kegiatan Workshop diawali dengan penyampaian materi yang disampaikan oleh narasumber yaitu perwakilan mahasiswa P3K, dilihat pada *Gambar 1* Pada kegiatan ini, guru-guru diinformasikan tentang teknologi pembelajaran Anak Usia Dini, dalam materinya dijelaskan tentang pengertian, tujuan,

dan jenis teknologi pembelajaran Anak Usia Dini.

Selanjutnya, disampaikan pula materi mengenai Book Creator, yang dijelaskan secara rinci mengenai pengertian dan fitur-fitur yang ada di dalam Book Creator tersebut, seperti terlihat pada *Gambar 2*. Penjelasan ini sekaligus memperkenalkan kepada guru-guru terkait pembelajaran Anak Usia Dini berbasis digital melalui website, bagaimana Book Creator dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran interaktif, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, dan mendorong inovasi teknologi. Selain itu Book Creator juga dapat membantu anak dalam meningkatkan motorik halus serta mendukung pembelajaran interaktif melalui integrasi teknologi yang melibatkan simulasi dan eksperimen langsung. Guru-guru diajarkan cara menggunakan Book Creator sebagai alat pendukung untuk media buku cerita anak

berbasis digital. Dengan ini diharapkan anak lebih senang membaca buku melalui Book Creator karena tidak hanya gambar yang terlihat, anak pun dapat mendengarkan suara dan juga bisa menonton video secara langsung dalam buku cerita tersebut.

Lebih lanjutnya, penggunaan Book Creator terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan tenaga pendidik yaitu guru-guru di sekolah TK Rabbani dalam membuat buku cerita sehingga cerita yang akan disampaikan kepada anak terlihat bagus dan menarik untuk dibaca. Book Creator ini memberikan peluang besar untuk mendorong inovasi teknologi, di mana tidak hanya guru yang menjadi pengguna teknologi namun Anak Usia Dini pun dapat menjadi pengguna dari teknologi tersebut.

Selain itu, keterampilan guru dalam menyusun cerita dan membuat desain bukunya mengalami peningkatan yang signifikan setelah mengikuti

pelatihan dan pendampingan.

Program ini juga berhasil memperluas pengetahuan guru-guru terkait sumber-sumber digital yang relevan, yang dapat mendukung penerapan proses pembelajaran. Adanya respon positif dari guru-guru yang mengikuti workshop menunjukkan bahwa kegiatan ini tidak hanya memberikan manfaat praktis, tetapi juga memotivasi mereka untuk mulai mengaplikasikan Book Creator dalam kegiatan pembelajaran. Kemitraan yang terjalin antara perguruan tinggi dan sekolah melalui program ini menjadi langkah awal yang strategis untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang inovatif dan berkelanjutan.



*Gambar 1. Penyampaian
Media Pembelajaran AUD*



*Gambar 2. Penyampaian
Materi Book Creator*

2. Pelatihan Pembuatan Media Book Creator

Peserta (guru) dihibau untuk membawa laptop/device agar memudahkan dalam membuat book creator. Pelaksanaan workshop media pembelajaran digital Book Creator berbasis metode read aloud sebagai media latihan Zindani di TK Rabbani Purwakarta menunjukkan bahwa guru memiliki antusiasme tinggi dalam mengembangkan media literasi digital yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Program ini diselenggarakan untuk

meningkatkan kemampuan guru dalam menciptakan bahan ajar interaktif terutama dalam mendukung kebutuhan pembelajaran Zindani, yaitu latihan membaca dengan penekanan pada ketepatan pelafalan, pemahaman kosakata, dan pembiasaan membaca berulang.

Hasil observasi selama kegiatan menunjukkan bahwa guru merasa terbantu dengan fitur-fitur Book Creator yang memungkinkan integrasi gambar, suara, teks, dan video. Melalui fitur record voice, guru dapat merekam bacaan dengan intonasi yang tepat sesuai prinsip read aloud, sehingga anak dapat menirukan secara mandiri dan berulang-ulang. Hal ini selaras dengan teori belajar Vygotsky yang menyatakan bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika terdapat scaffolding atau bantuan dari orang yang lebih ahli. Media digital dengan suara guru menjadi bentuk scaffolding yang dapat diakses kapanpun oleh peserta didik.

Selain itu, penggunaan read aloud dalam format digital memiliki keunggulan dibanding metode tradisional. Anak tidak hanya mendengar bacaan, tetapi juga melihat ilustrasi visual yang mendukung pemahaman cerita. Hal ini memperkuat teori dual coding yang dikemukakan oleh Paivio, bahwa stimulasi visual dan verbal secara bersamaan membantu anak memahami dan mengingat materi lebih baik. Dengan demikian, Book Creator sebagai media digital menjadi sarana efektif untuk meningkatkan minat dan kemampuan membaca awal pada anak usia dini.

Faktor pendukung keberhasilan workshop antara lain keterbukaan guru terhadap inovasi teknologi, kemampuan sekolah menyediakan perangkat digital seperti tablet atau laptop, serta motivasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, terdapat pula kendala berupa keterbatasan sebagian guru dalam penguasaan aplikasi digital dan penggunaan

internet. Kendala ini dapat diatasi melalui pelatihan berkelanjutan, pendampingan intensif, serta penyediaan panduan praktis penggunaan aplikasi.

Secara umum, workshop ini memberikan dampak positif terhadap kompetensi guru dalam menyusun media pembelajaran digital untuk latihan Zindani. Guru mampu menghasilkan produk akhir berupa buku digital interaktif yang siap diterapkan dalam kegiatan pembelajaran read aloud di kelas. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan kompetensi pedagogik era digital sangat relevan dan dibutuhkan dalam pembelajaran anak usia dini untuk mendukung pengembangan literasi dasar yang menyenangkan, kreatif, dan sesuai perkembangan zaman.

E. Kesimpulan

Workshop membuat book creator dengan metode "Read Aloud" berhasil meningkatkan kemampuan

guru TK Rabbani Purwakarta dalam menciptakan media literasi digital yang interaktif. Para guru menunjukkan semangat yang tinggi dan mampu membuat buku digital yang menggabungkan teks, gambar, suara (berupa rekaman bacaan), dan video. Media ini terbukti efektif sebagai scaffolding (teori Vygotsky) dan mendukung teori dual coding Paivio, sehingga sangat baik untuk latihan Zindani (ketepatan pelafalan dan pemahaman) serta meningkatkan minat baca anak usia dini. Selain itu, sekolah juga perlu memastikan tersedianya dan aksesibilitas perangkat digital (laptop/device lain) agar media buku digital yang dibuat guru bisa digunakan secara mandiri dan berulang oleh siswa sebagai bentuk scaffolding yang selalu tersedia. Pembelajaran ini juga perlu dianalisis dampaknya jangka panjang terhadap minat, kebiasaan literasi anak usia dini, serta persepsi orang tua terhadap media pembelajaran digital.

DAFTAR PUSTAKA

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sari, I. N., Saputri, D. F., Pramuda, A., Boisandi, B., Sukadi, E., Angraeni, L., ... & Assegaf, S. L. H. (2024). Workshop STEM-Robotic bagi Guru Sekolah Dasar dan Menengah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(10), 4478-4485.

Sakti, A. (2023). Meningkatkan pembelajaran melalui teknologi digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, 2(2), 212-219.

Zebua, F. R. S. (2023). Analisis tantangan dan peluang guru di era digital. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 21-28.