



E-Learning Sumut Berkah

## FROM BOOK TO E-BOOK :

### MERANCANG E-BOOK INTERAKTIF DAN EDUKATIF DALAM PEMBELAJARAN

Kolaborasi Digital Penguatan SDM Mewujudkan  
Program Unggulan Bersekolah Gratis eT  
Pendidikan Berkelanjutan

*Created By :*

Nunung Sri Wahyuni, SE, M.Ak  
Widyaiswara BPSPD Prov. Sumut

**2025**

BADAN PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA  
PROVINSI SUMATERA UTARA

# ABOUT me



**NUNUNG SRI WAHYUNI, SE, M.AK**

**NIP. 19820612 200502 2 003**

**Penata Tk. I (III/d)**

**Widyaaiswara Ahli Muda**

**BPSDM Prov. Sumatera Utara**

Memiliki kemampuan komunikasi yang baik dengan karakter *detail-oriented*, mampu menggunakan IT, dinamis dan fleksibel, serta adaptif untuk perubahan yang lebih baik. serta memiliki komitmen dalam bidang pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM).

## PENDIDIKAN



**S1 Ekonomi Manajemen - 2010**

**STIE Sultan Agung  
Pematangsiantar**

**S2 Magister Akuntansi - 2019**

**Universitas Muhammadiyah Sumatera  
Utara**

**S3 Studi Pembangunan (2024 s.d. saat ini)**

**Universitas Sumatera Utara**



**The only way to do great work is to  
love what you do. If you haven't found  
yet, keep looking, don't settle**

**- Steve Jobs -**



## PELATIHAN



- Diklat Teknis Bendahara SKPD Badiklat Prov. Sumut Tahun 2015;
- Diklat Penyusunan Laporan Keuangan SKPD Badiklat Prov. Sumut Tahun 2016;
- Diklat Implementasi e-Procurement Badiklat Prov. Sumut Tahun 2016;
- Diklat Pengelolaan Keuangan Daerah BPSDM Kemendagri Tahun 2018;
- Diklat Akuntansi dan Pelaporan Keuangan Berbasis Akrual BPSDM Kemendagri BPSDM Kemendagri Tahun 2019;
- Pelatihan Kepemimpinan Pengawas BPSDM Provsu - LAN RI Tahun 2022;
- Management of Trainee (MoT) LAN RI Tahun 2022;
- Training of Facilitator (ToF) Pelatihan Dasar CPNS LAN RI Tahun 2022;
- Pelatihan Digital Public Relations Kementerian Kominfo Tahun 2022;
- Training of Facilitator (ToF) Pelatihan Kepemimpinan Pengawas LAN RI Tahun 2023;
- Training of Facilitator (ToF) Pelatihan Kepemimpinan Administrator LAN RI Tahun 2023;
- Training of Facilitator (ToF) Analis Kebijakan LAN RI Tahun 2023;
- Training of Facilitator (ToF) Sistem Manajemen Layanan Teknologi Informasi Kementerian kominfo Tahun 2023;
- Pembentukan Karakter ASN Berbasis Pancasila BPSDM Provsu Tahun 2023;
- Pelatihan Penguatan Jabatan Fungsional Widyaaiswara LAN RI Tahun 2024;
- Pelatihan Fasilitator Pembelajaran Digital Menengah - Kementerian Komdigi Tahun 2024;
- Pelatihan Mastering Generative AI Microsoft - Kementerian Komdigi Tahun 2024;
- Pelatihan Video Content Creator Mastery Kementerian Komdigi Tahun 2024.



## PENGALAMAN



**Staf** pada Badan Kepegawaian Daerah Prov. Sumut (2010 s.d. 2012)

**1**

Staf pada Dinas Tenaga Kerja Kota Pematangsiantar (2005 s.d. 2010)

**Bendahara Pengeluaran** pada Badan Kepegawaian Daerah Prov. Sumut (2018 s.d. 2020)

**2**

Pengolah Data Keuangan pada Badan Kepegawaian Daerah Prov. Sumut (2012 s.d. 2018)

**Kasubbid Pengembangan Kompetensi Kepemimpinan dan Prajabatan** pada Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Prov. Sumut (2020 s.d. 2021)

**5**

Kasubbag Program, Akuntabilitas dan Informasi Publik pada Badan Kepegawaian Daerah Prov. Sumut (2020)

**6**

Analis Kebijakan Ahli Muda pada Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Prov. Sumut (2021 s.d. 2022)

**Widyaaiswara Ahli Muda** pada Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Prov. Sumut (2022 s.d. saat ini)

**7**

**8**

# APERSEPSI DAN PERKENALAN



**Silahkan dan jelaskan :**  
**Nama Lengkap**  
**Jabatan**  
**Instansi / Unit Kerja**



## PEMAHAMAN PEMBELAJARAN

2025

Apersepsi Materi  
Please join by scanning the QR  
code  
or click link  
[https://www.menti.com/  
al7i3umx9j28](https://www.menti.com/al7i3umx9j28)



# Refleksi :



**Menurut Ibu/Bapak,  
kompetensi apa yang  
paling menantang atau  
masih belum memadai  
saat menggunakan e-book  
sebagai media  
pembelajaran?**

**Pilih beberapa alternatif di bawah ini :**

Saya masih kesulitan mengubah bahan ajar dari format cetak ke digital

Belum terbiasa membuat tampilan e-book yang menarik dan interaktif

Kurang memahami aplikasi atau platform yang digunakan untuk membuat e-book

Keterbatasan waktu dan kemampuan teknis membuat saya belum sempat mencoba.

Masih bingung bagaimana menilai efektivitas e-book dalam pembelajaran siswa

Lainnya



# Paradigma Baru dalam Pendidikan dan Pembelajaran



Pendekatan Berpusat pada Siswa (Student Centered Learning)



Pendidikan Berbasis Kompetensi dan Keterampilan Abad ke-21



Sentuhan Transformasi Digital melalui Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran



Pendekatan Holistik dan Inklusif



Pembelajaran Berbasis Proyek dan Kolaboratif



Pendidikan yang Fleksibel dan Berkelanjutan



Evaluasi Berbasis Kompetensi dan Kinerja



Guru sebagai Fasilitator dan Pembimbing

# Ready For Digitalism : Tantangan dan Hambatan



## Kesenjangan Literasi Digital Aksebilitas bagi Disabilitas

Masih ada SDM yang belum sepenuhnya memahami teknologi; Penguasaan teknologi antar pengajar tidak merata; Belum semua platform teknologi mengakomodir terhadap peserta berkebutuhan khusus.



## Regulasi dan Kebijakan Pendukung

Regulasi belum dibarengi dengan Juknis, serta minimnya sosialisasi / pelatihan dalam penggunaan teknologi



## Privasi dan Keamanan Data

Rendahnya tingkat keamanan sistem yang dapat menyebabkan kekhawatiran penyalahgunaan data



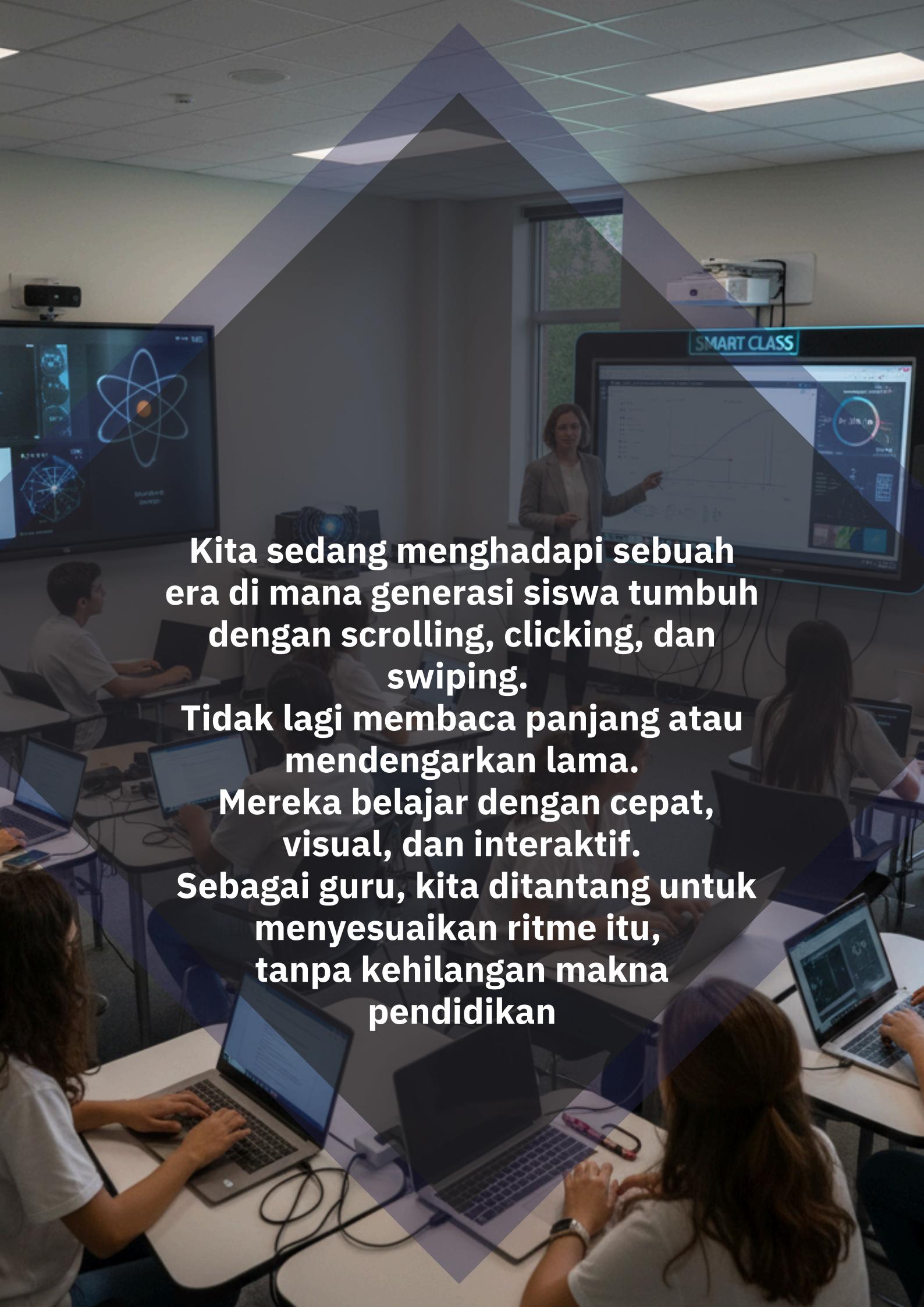
## Keterbatasan Sumber Daya

Keterbatasan akses internet dan perangkat khususnya di wilayah terpencil, keterbatasan anggaran untuk mengimplementasikan teknologi yang berupa perangkat dan lisensi



## Resistensi Terhadap Perubahan

SDM / Pengajar kurang terbuka dan cenderung tidak adaptif terhadap metode pembelajaran berbasis teknologi. (Khususnya generasi baby boomers)

A classroom setting where students are seated at their desks, each with a laptop open, engaged in digital learning. In the foreground, a student is seen from behind, focused on their screen. In the background, a teacher stands at the front of the room, pointing towards a large interactive whiteboard. The whiteboard displays various educational content, including a graph and some text. The room is well-lit with overhead lights, and there's a window on the right side.

**Kita sedang menghadapi sebuah era di mana generasi siswa tumbuh dengan scrolling, clicking, dan swiping.**

**Tidak lagi membaca panjang atau mendengarkan lama.**

**Mereka belajar dengan cepat, visual, dan interaktif.**

**Sebagai guru, kita ditantang untuk menyesuaikan ritme itu, tanpa kehilangan makna pendidikan**

# Transformasi Digital dalam Dunia Pendidikan

Era digital membawa perubahan besar dalam sektor pendidikan



Teknologi telah mengubah cara kita mengajar dan belajar.

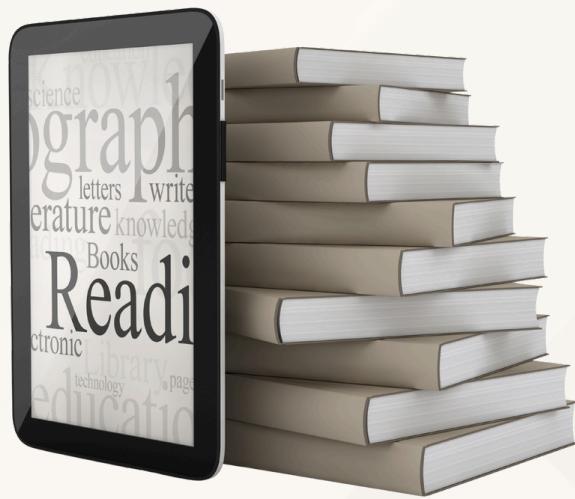
Kompetensi digital bagi guru menjadi kebutuhan mendesak.



Dalam era digital ini, hampir semua aspek kehidupan manusia terhubung dengan teknologi, begitu juga dunia pendidikan. Oleh karena itu, guru perlu memiliki KOMPETENSI DIGITAL untuk memanfaatkan perubahan ini secara optimal.



# Kompetensi Digital : Fondasi Guru Profesional di Era Digital



“Peran guru tidak lagi sekadar “penyampai informasi”, tetapi desainer pengalaman belajar digital (digital learning designer) yang mampu memadukan teknologi, pedagogi, dan konten.”

Dunia pendidikan sedang bergerak cepat menuju era digital

Guru tidak lagi sekadar pengajar, tetapi fasilitator pembelajaran digital

Buku teks konvensional kini bisa dikembangkan menjadi media pembelajaran interaktif berbasis e-book

## Literasi Teknologi

Memahami dan mengoperasikan perangkat digital serta platform pembelajaran.

## Desain dan Produksi Konten Digital

Membuat media pembelajaran visual, audio, atau video

## Kolaborasi dan Komunikasi Digital

Memanfaatkan media sosial, forum, dan LMS untuk berinteraksi.

## Keamanan dan Etika Digital

Menjaga privasi data dan membimbing siswa menjadi warga digital yang beretika

## Pemanfaatan Data Digital untuk Pembelajaran

Menganalisis hasil kuis online, respon siswa, dan menyesuaikan strategi mengajar

# E-Book Interaktif : Wujud Nyata Kompetensi Digital Guru dalam Aksi

E-Book interaktif adalah buku digital yang tidak hanya menampilkan teks dan gambar, tetapi juga dilengkapi elemen interaktif seperti tombol navigasi, suara, video, kuis, dan hyperlink.

Tujuannya agar siswa dapat berinteraksi langsung dengan konten belajar dan bukan sekadar membaca pasif. menjadi salah satu wujud nyata penerapan kompetensi digital guru. Misalnya, dalam pelajaran Bahasa Indonesia, e-book interaktif bisa menampilkan : video pembacaan puisi, kuis tebak makna kiasan, dan tombol "klik untuk mendengar intonasi yang benar"



**Di level mana  
kompetensi digital  
saya saat ini ?**



**Apakah saya sudah  
menguasai teknologi  
untuk menciptakan  
pembelajaran yang  
bermakna ?**



**Apa langkah kecil yang  
bisa saya mulai minggu  
ini untuk menjadi guru  
digital yang inspiratif**



# COMPETENCE

## Mengapa Guru Perlu Beralih ke e-Book Interaktif dan Edukatif ?



**Menarik minat belajar siswa**



**Mendukung pembelajaran mandiri**



**Hemat dan efisien**



**Sesuai karakter generasi sekarang**



**Meningkatkan literasi digital guru**

**Ada Kombinasi teks, suara, dan animasi membuat siswa lebih fokus**

**Siswa bisa belajar kapan saja dan di mana saja**

**Tidak perlu cetak, bisa dibagikan secara digital**

**Siswa terbiasa dengan layar digital**

**Bagian dari kompetensi di era Transformasi Digital**

Seorang guru yang memiliki kompetensi digital mampu menjadikan kelasnya lebih hidup, adaptif, dan berpusat pada siswa. Melalui e-book interaktif dan edukatif, guru mengintegrasikan kemampuan berpikir, kreatif desain, dan literasi teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang singkat namun bermakna.

# Ciri e-Book Edukatif dan Interaktif



E-book yang edukatif tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mendukung proses berpikir dan pemahaman siswa. Prinsipnya mengacu pada instructional design dan teori multimedia learning (Mayer), yaitu menggabungkan teks, gambar, dan suara secara seimbang agar otak tidak overload.



**E-book edukatif bukan sekadar bacaan digital, tetapi jembatan antara pengetahuan dan pengalaman belajar yang bermakna**



**Menyajikan tujuan pembelajaran di awal bab**



**Memberi contoh kontekstual sesuai kebutuhan pembelajaran siswa**



**Ada ruang eksplorasi, misal tautan ke video eksperimen dan menghindari teks panjang tanpa visual pendukung**



**Ada kuis reflektif di akhir sesi pembelajaran**

# Prinsip Desain Visual dan Interaktivitas

Desain visual dan interaktivitas adalah jiwa dari e-book interaktif. Tampilan yang menarik akan memudahkan pemahaman siswa, sedangkan unsur interaktif akan membuat mereka lebih terlibat dalam proses belajar. Desain visual yang baik membuat pembaca nyaman dan fokus. Gunakan pendekatan *clean design*, yaitu sederhana, jelas, dan menarik. Hindari warna mencolok atau font sulit dibaca.

## Tips:

- Gunakan padanan warna netral dan harmonis.
- Pilih jenis font dengan size yang sesuai agar mudah dibaca.
- Sisipkan ikon atau ilustrasi yang relevan.
- Gunakan tombol navigasi “Next”, “Back”, “Home” agar mudah diakses.
- Jangan lupa tambahkan audio narasi, kuis interaktif, atau video singkat untuk variasi.

## Konsistensi Visual

Gunakan jenis huruf, warna, dan tata letak yang konsisten agar pembaca tidak terganggu secara visual.

Contoh : Gunakan font tertentu untuk teks utama, dan pastikan judul, subjudul, serta isi teks memiliki hirarki yang jelas.

## Daya Tarik Visual

Gunakan warna yang kontras namun lembut, ikon yang relevan, dan ilustrasi yang mendukung pesan.

Contoh: E-book Bahasa Indonesia bisa menggunakan ilustrasi karakter yang sedang berdialog untuk menggambarkan percakapan sehari-hari

## Keseimbangan Elemen

Kombinasikan teks, gambar, dan ruang kosong (white space) agar halaman tidak terlihat penuh atau membingungkan.

Contoh: Halaman pembelajaran “Siklus Air” dapat menampilkan ilustrasi siklus air di tengah halaman dengan teks penjelasan di sisi kanan.

## Interaktivitas yang Bermakna

Tambahkan elemen interaktif seperti klik untuk tahu lebih banyak, kuis singkat, video penjelasan, atau simulasi sederhana.

Contoh: Dalam e-book Fisika, peserta didik bisa mengklik gambar percobaan untuk melihat animasi prosesnya atau menjawab pertanyaan reflektif.

# Tips dan Trik Agar e-Book Lebih Menarik

Agar e-book tidak hanya bagus tapi juga berkesan, perhatikan kombinasi antara konten, desain, dan cara penyampaian.



## Tips:

- Mulai setiap bab dengan pertanyaan pemantik atau kisah singkat.
- Sisipkan call to action (“Ayo praktikkan!”, “Coba jawab pertanyaan ini!”).
- Gunakan ilustrasi yang relevan dengan konteks lokal.
- Gunakan font pairing (judul dan isi berbeda tapi serasi).
- Pastikan ukuran file ringan agar mudah diakses.

## Contoh :

Bab “Energi Alternatif” diawali cerita “Kampung Tenaga Surya di Indonesia” lalu diakhiri kuis reflektif dan ajakan: “Bagaimana jika energi ini diterapkan di sekolahmu?”



E-book interaktif hanyalah alat, tetapi semangat kreatif dan kolaboratif guru-lah yang membuat pembelajaran menjadi bermakna. Mulailah dari yang sederhana, satu bab, satu tema, lalu terus kembangkan.

- Kolaborasikan antar guru mapel.
- Publikasikan e-book hasil karya ke platform LMS sekolah.
- Libatkan siswa untuk ikut mendesain agar lebih bermakna.



“

Transformasi  
pendidikan tidak  
terjadi dengan  
teknologi semata,  
tetapi karena guru  
berani berubah

”

# Langkah-Langkah Merancang e-Book Interaktif



Pembuatan e-book interaktif bisa dilakukan bertahap dan tidak harus rumit. Berikut tahapan sederhananya :



## Publikasikan dan Evaluasi

Bagikan melalui Google Drive, LMS, atau tautan interaktif.



## Tentukan Tujuan Pembelajaran

Apa capaian kompetensi yang ingin dicapai?



## Susun Naskah dan Storyboard

Tulis materi, gambar, aktivitas, dan letak interaksi



## Uji Coba dan Revisi

Cek tampilan di laptop dan HP, pastikan navigasi berfungsi.



## Desain Halaman dan Elemen Multimedia

Masukkan teks, gambar, video, dan kuis sesuai storyboard



## Pilih Platform/Tools

Canva, Book Creator, Genially, FlipHTML5, atau Adobe.

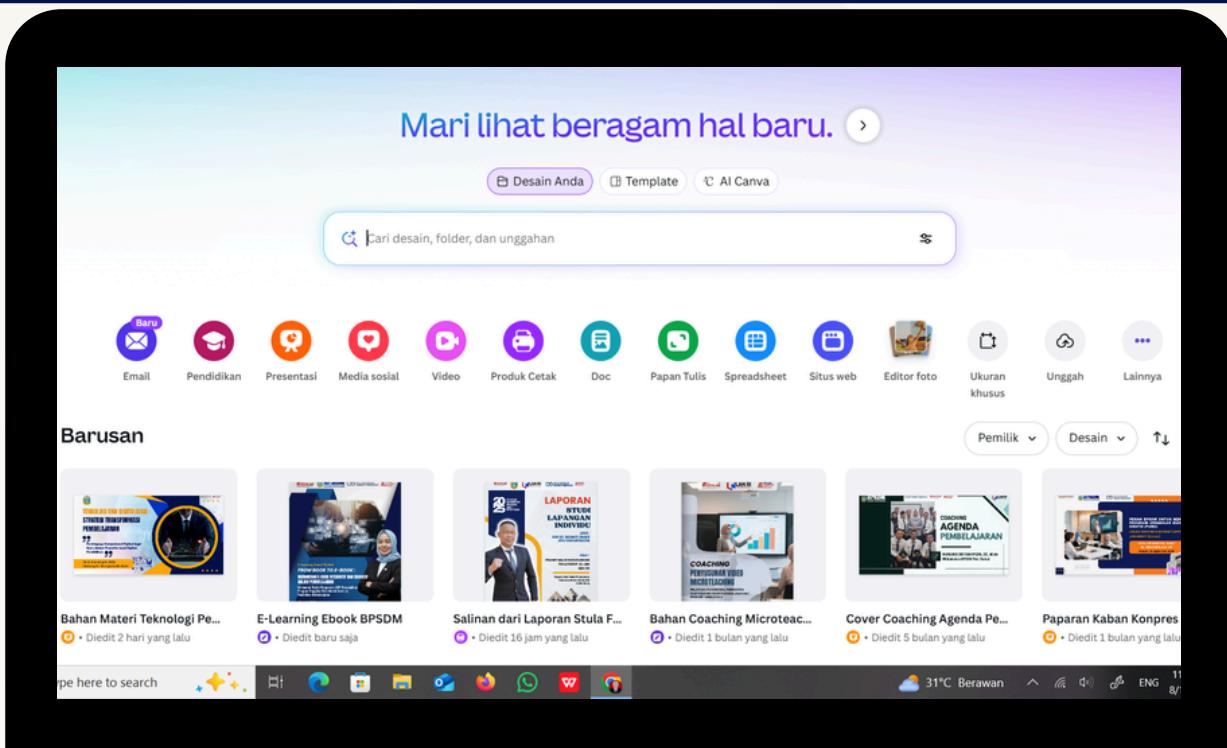


Guru Ekonomi membuat storyboard bab "Permintaan dan Penawaran" dengan 5 halaman interaktif :

- Pengantar animasi video
- Diagram permintaan-penawaran
- Latihan seret dan letakkan (drag & drop)
- Refleksi singkat
- Link ke video lanjutan

# Teknologi Pembelajaran dalam Merancang e-Book Interaktif

## 1. CANVA



Untuk desain dan layout e-book menarik

### Langkah Singkat :

1. Buka <https://www.canva.com> dan pilih template “eBook”.
2. Tambahkan teks, gambar, dan ikon dari pustaka elemen Canva.
3. Gunakan brand color dan font yang konsisten.
4. Unduh hasilnya sebagai PDF siap publikasi.
5. Impor ke platform lain seperti Heyzine untuk lebih interaktif.

### Contoh penggunaan :

Guru dapat membuat modul tema “Kewirausahaan” dengan halaman infografis dan kutipan inspiratif.

# Teknologi Pembelajaran dalam Merancang e-Book Interaktif

## 2. FLIP PDF PROFESIONAL



**Untuk membuat e-book interaktif dari file PDF**

### Langkah Singkat :

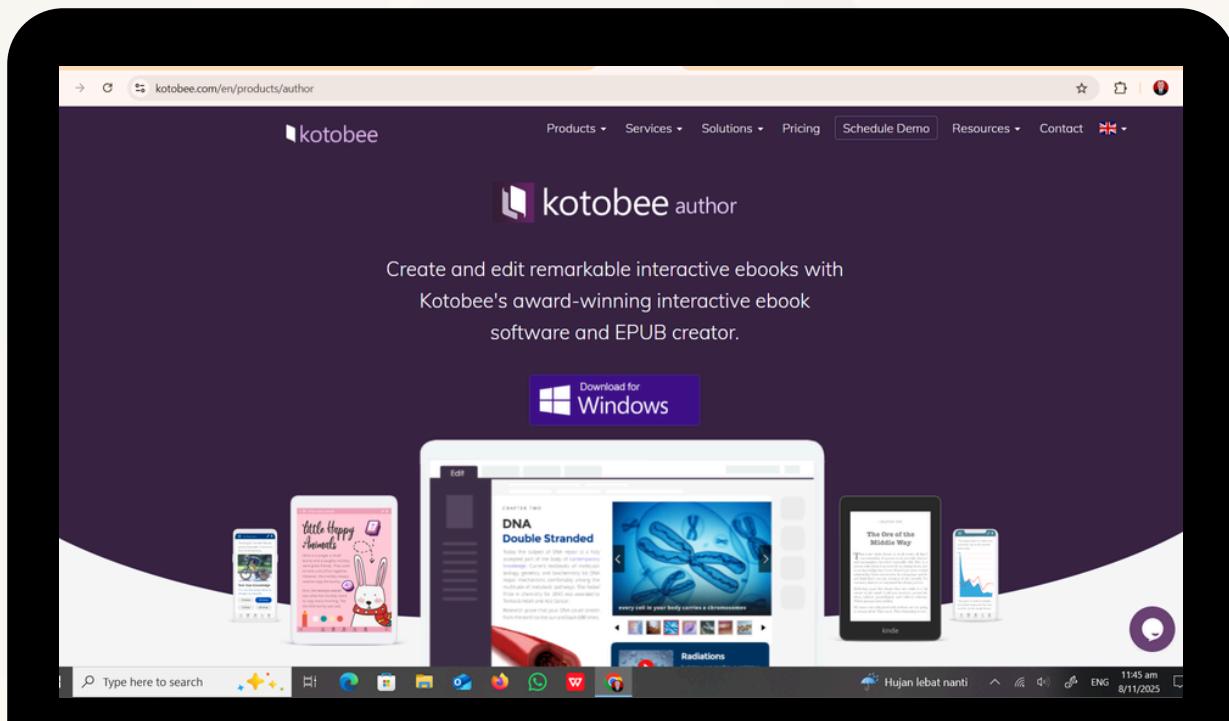
1. Instal aplikasi dari <https://www.flipbuilder.com>.
2. Impor file PDF.
3. Tambahkan video, audio, tautan, atau kuis di halaman tertentu.
4. Simpan hasil dalam format HTML, EXE, atau link online.

### Contoh penggunaan :

Modul Biologi yang memuat video proses fotosintesis dan kuis singkat di akhir bab.

# Teknologi Pembelajaran dalam Merancang e-Book Interaktif

## 3. KOTOBEE AUTHOR



**Untuk e-book dengan fitur kuis, catatan, dan interaktivitas lanjutan**

### Langkah Singkat:

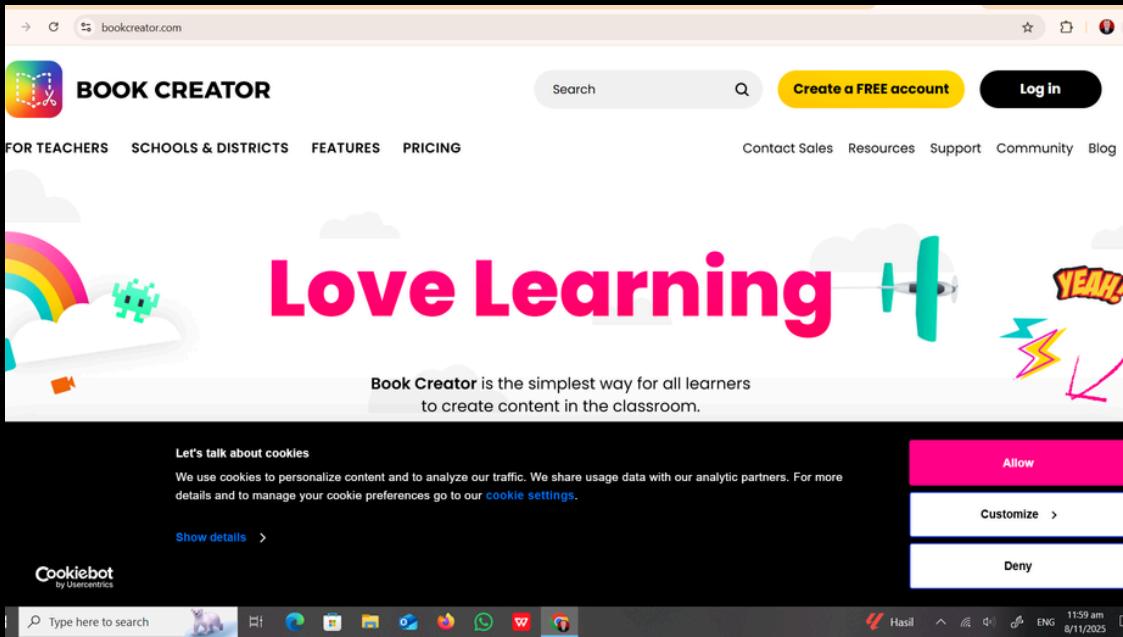
1. Langkah Singkat:
2. Unduh aplikasi di <https://www.kotobee.com>.
3. Buat proyek baru dan masukkan teks serta gambar.
4. Tambahkan fitur seperti quiz, note, bookmark, dan popup info.
5. Eksport e-book dalam format EPUB, Web, atau SCORM (bisa diunggah ke LMS).

### Contoh penggunaan :

Guru PPKn membuat e-book nilai-nilai kebangsaan dengan refleksi interaktif per bab.

# Teknologi Pembelajaran dalam Merancang e-Book Interaktif

## 4. BOOK CREATOR



Untuk kolaborasi membuat e-book daring bersama siswa

### Langkah Singkat:

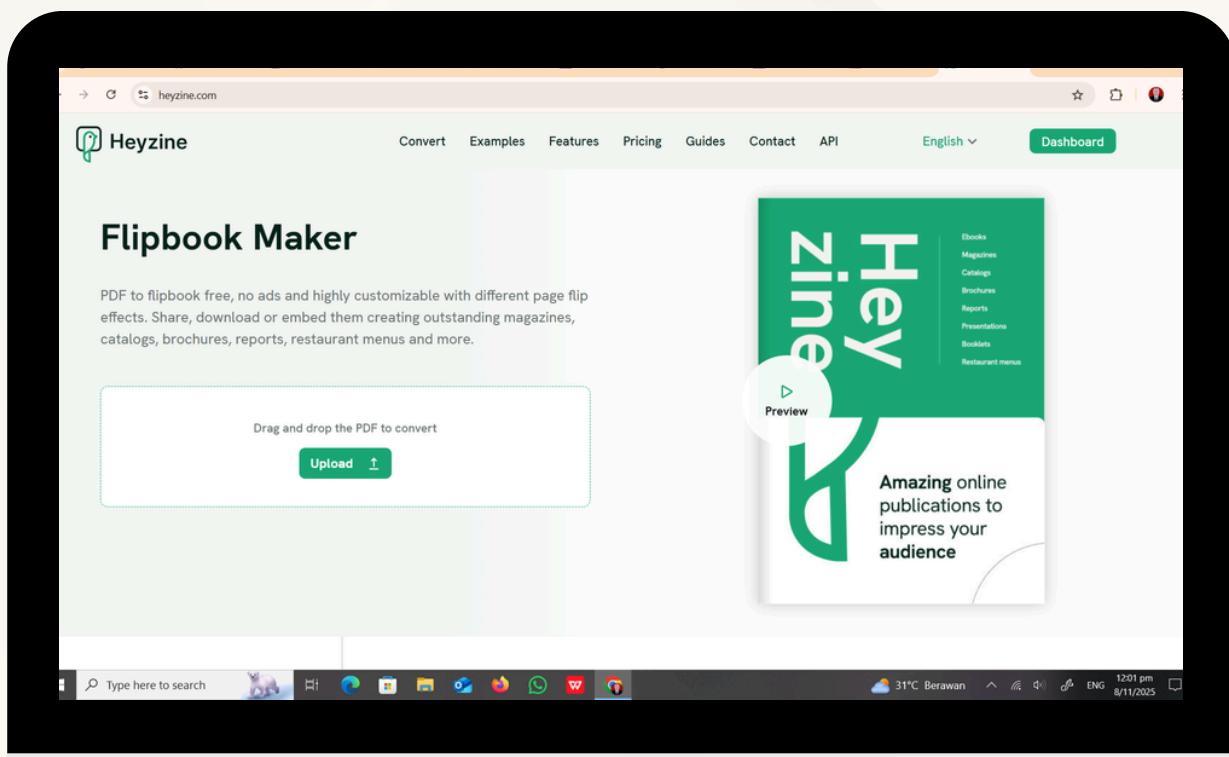
1. Buka <https://bookcreator.com>.
2. Login sebagai guru dan buat library kelas.
3. Tambahkan halaman, teks, gambar, dan video.
4. Undang siswa untuk berkontribusi secara langsung.
5. Publikasikan e-book sebagai hasil karya kelas.

### Contoh penggunaan:

Guru Bahasa Inggris membuat “Class Magazine” di mana setiap siswa menulis artikel pendek.

# Teknologi Pembelajaran dalam Merancang e-Book Interaktif

## 5. HEYZINE FLIPBOOK MAKER



**Mengubah PDF menjadi flipbook interaktif secara instan**

### Langkah Singkat:

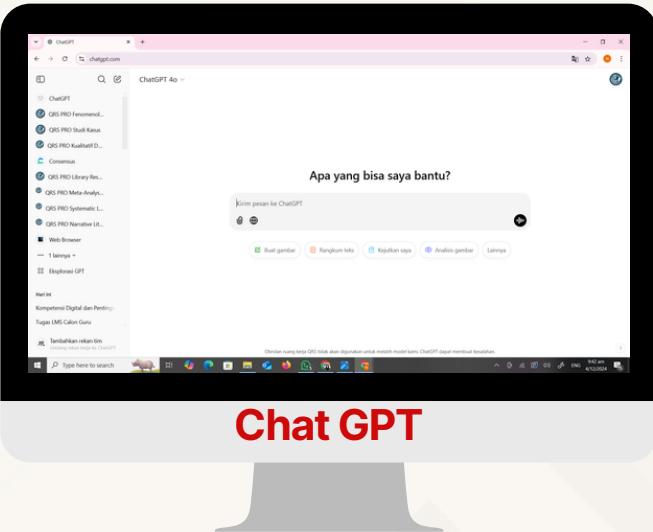
1. Buka <https://heyzine.com>.
2. Unggah file PDF bahan ajar.
3. Edit: tambahkan tautan, video, audio, atau tombol navigasi.
4. Klik Publish, lalu bagikan tautan atau sematkan di e-learning.

### Contoh penggunaan:

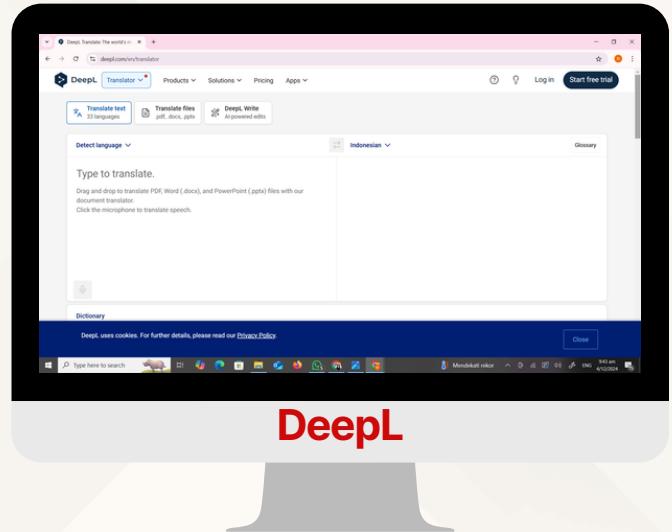
Guru Seni membuat e-book portofolio karya siswa dengan video dan deskripsi singkat tiap karya.

# Teknologi Pembelajaran dalam Merancang e-Book Interaktif

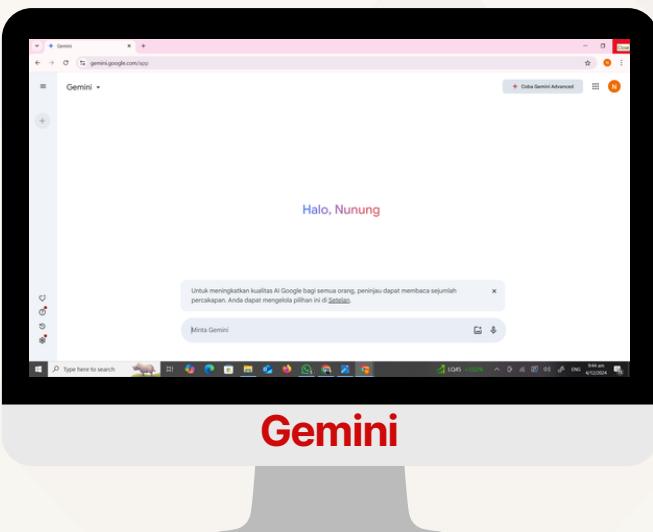
## Pemanfaatan AI dalam Teks



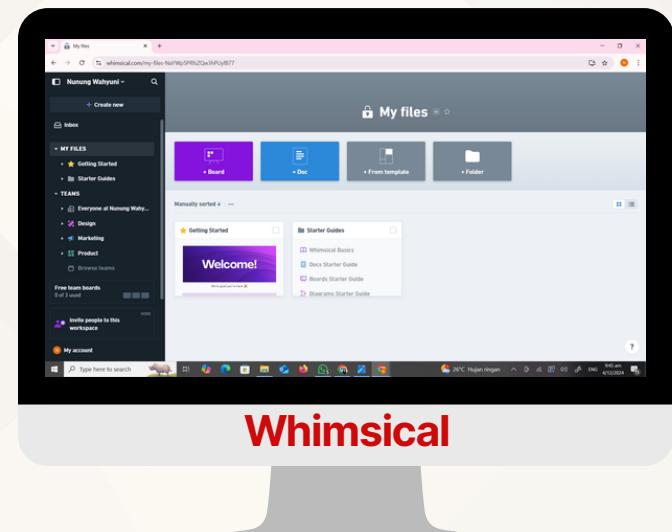
Chat GPT



DeepL

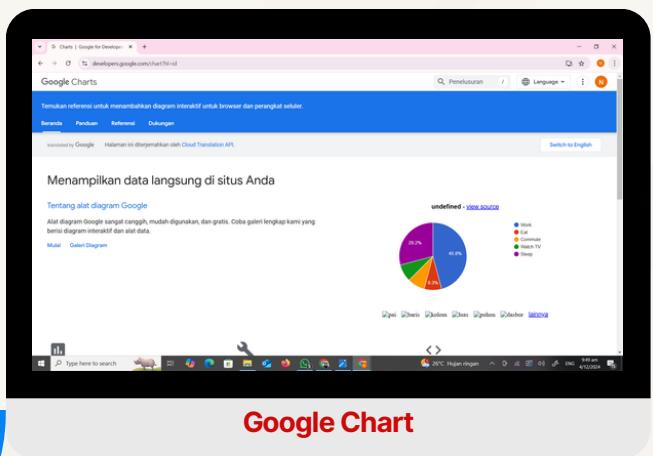


Gemini

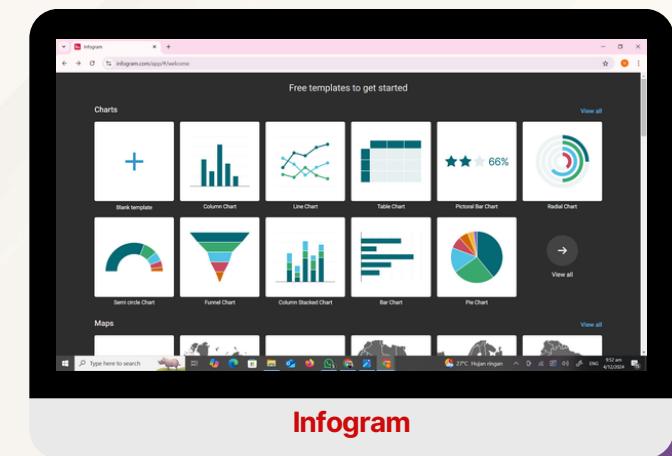


Whimsical

## Pemanfaatan AI dalam Chart



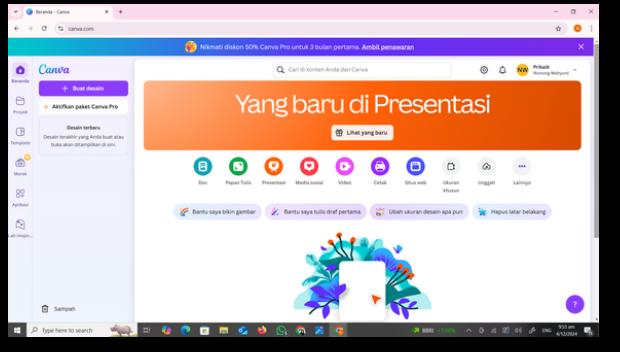
Google Chart



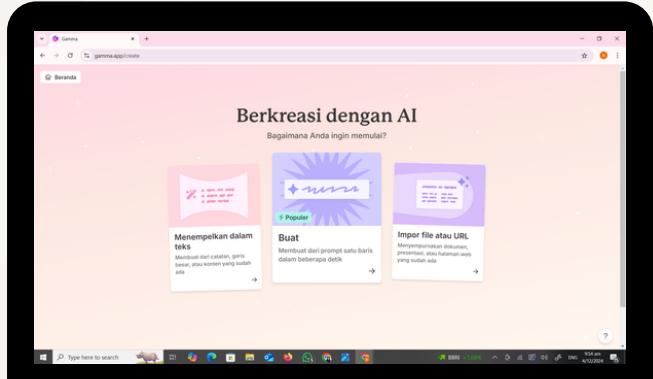
Infogram

# Teknologi Pembelajaran dalam Merancang e-Book Interaktif

## Pemanfaatan AI dalam Presentasi

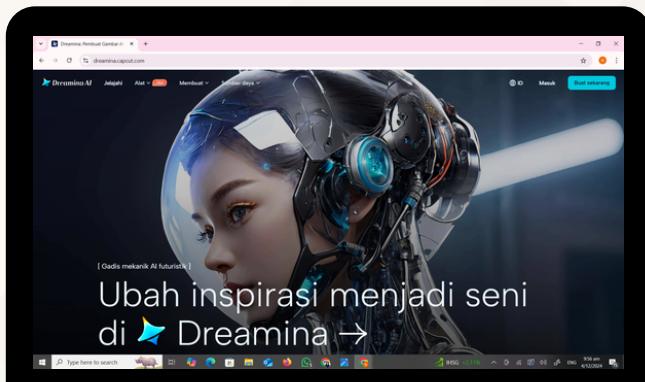


Canva

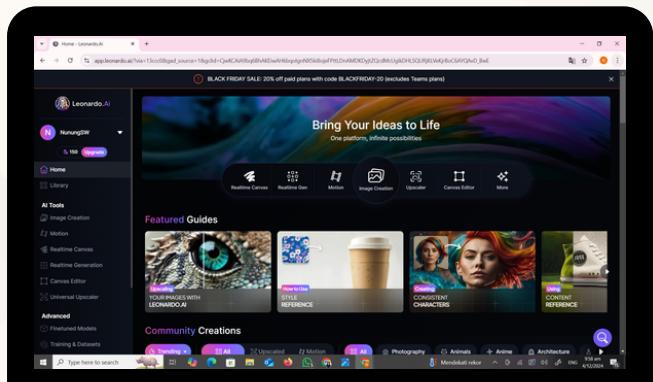


Gamma

## Pemanfaatan AI dalam Editing Gambar

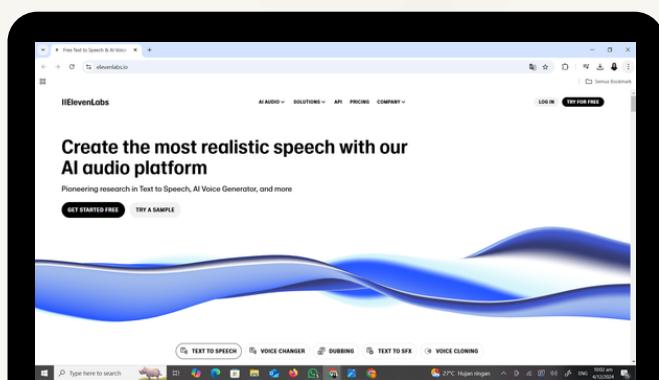


Dreamina

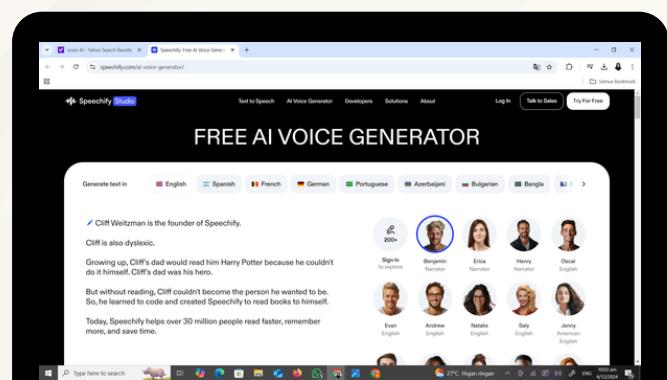


Leonardo

## Pemanfaatan AI dalam Audio



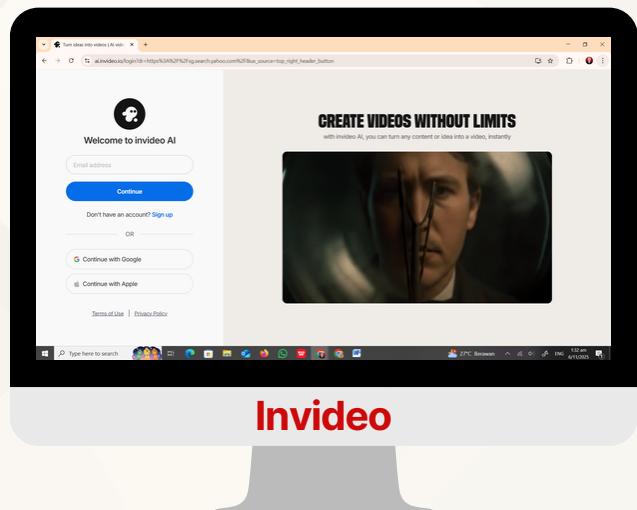
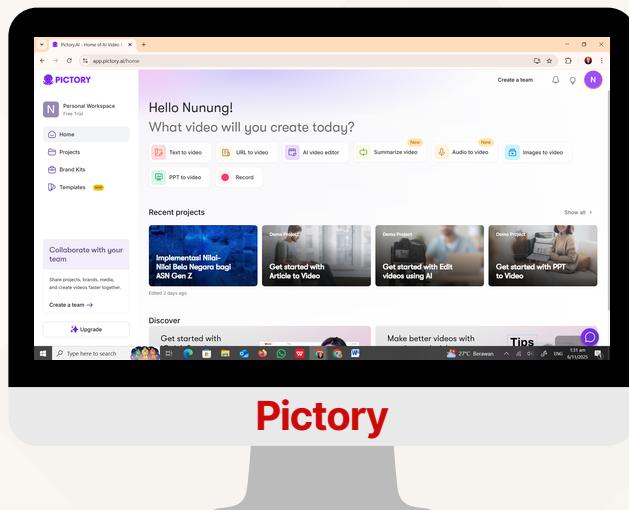
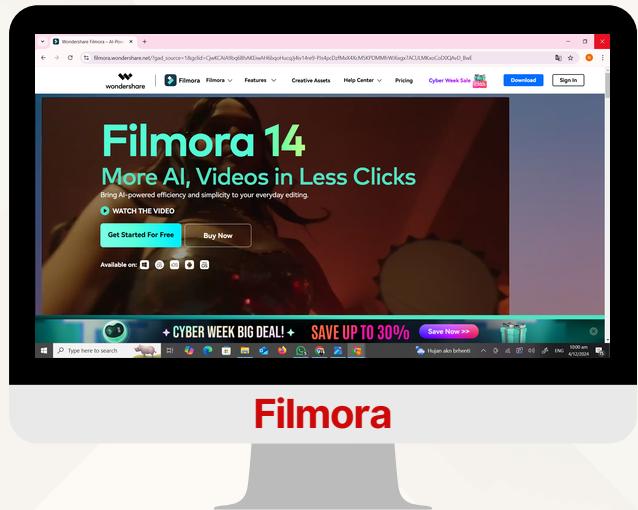
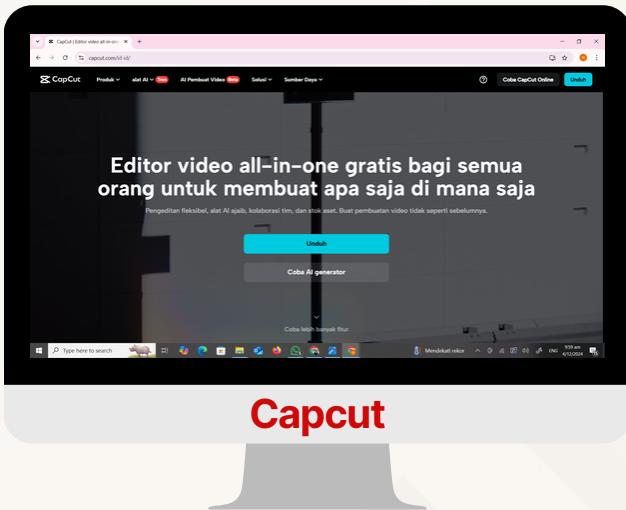
Eleven Labs



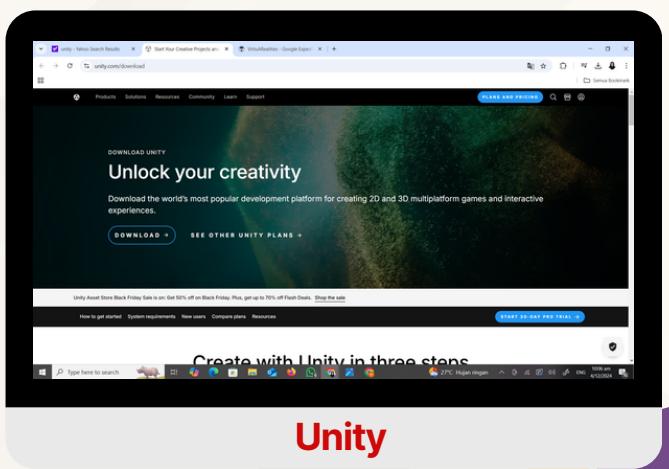
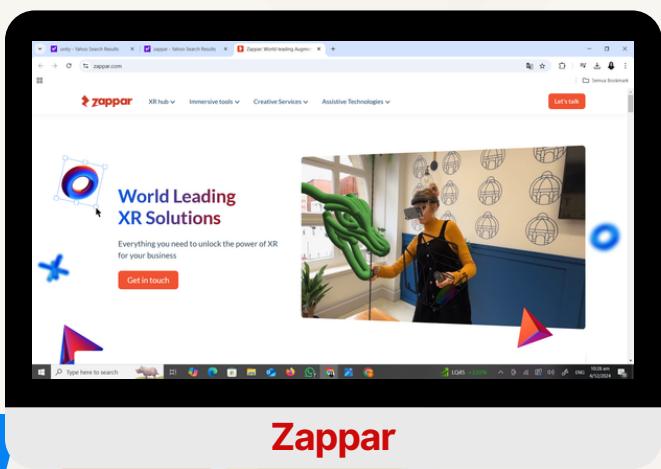
Speechify

# Teknologi Pembelajaran dalam Merancang e-Book Interaktif

## Pemanfaatan AI dalam Editing Video



## Pemanfaatan AI dalam AR VR



A woman in a hijab and professional attire is giving a presentation in a conference room. She is pointing at a large screen displaying a bar chart and a line graph. The room contains several people seated at tables with laptops, and a projector is mounted on the ceiling. A large diagonal watermark with a purple-to-white gradient is overlaid across the image.

**Tell me and I forget,  
teach me and I may  
remember, involve me  
and I learn**

**“Benjamin Franklin”**

---

# Project Akhir (Aktualisasi)

“Pengembangan E-Book Interaktif sebagai Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Minat dan Kemandirian Belajar Siswa”



## Tujuan

Peserta (Guru Penggerak) mampu menerapkan hasil pembelajaran dengan menghasilkan produk nyata e-book interaktif dan edukatif yang relevan dengan mata pelajaran masing-masing

## Deskripsi Project

- Memilih satu topik/bab dari mata pelajaran yang diajarkan.
- Mendesain draft e-book interaktif minimal 5 halaman, menggunakan Canva/Book Creator/Genially.
- Memasukkan unsur:
  - Tujuan pembelajaran
  - Konten materi singkat
  - Elemen interaktif (kuis/link/video)
  - Refleksi siswa
- Mengunggah hasil ke LMS atau Google Drive.
- Menyertakan refleksi pribadi:
  - “Apa tantangan dan pembelajaran yang saya dapat dari proses ini?”



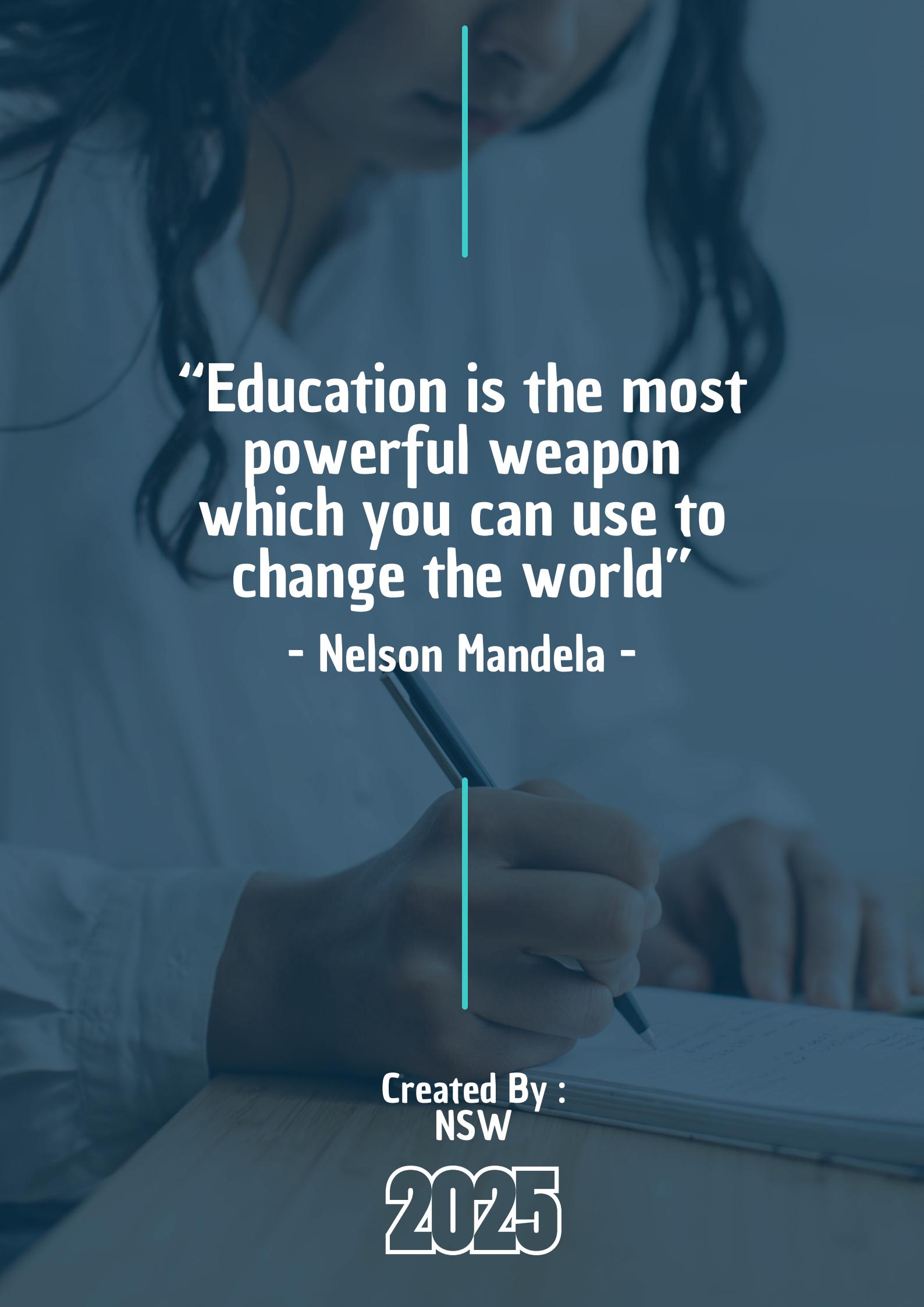
“

Guru tidak akan tergantikan oleh teknologi

Namun....

Guru tanpa teknologi akan tergantikan





**“Education is the most powerful weapon  
which you can use to  
change the world”**

**- Nelson Mandela -**

**Created By :  
NSW**

**2025**