



Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Flipbook Bagi Guru Di SMK Elanus Ruteng Tahun Pelajaran 2021/2022

Angela Klaudia Danu¹, Handrianus Dwianot Momang¹, Priska Filomena Iku¹, Petrus Sii¹

¹Unika Santu Paulus Ruteng (Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia), Jl. Jend. Ahmad Yani, No.10, Ruteng, Indonesia, 86518

*Email koresponden: angelaklaudia037@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history

Received: 30 May 2022

Accepted: 12 Dec 2022

Published: 31 Dec 2022

Kata kunci:

Flipbook;
Media Pembelajaran;
Pelatihan

Keywords:

Flipbook;
Learning Media;
Training

ABSTRAK

Background: Berkembangnya IPTEK dan didukung oleh Era revolusi industri 4.0, dimanfaatkan oleh peserta didik untuk memudahkan memperoleh ilmu pengetahuan dan informasi dari media cetak maupun elektronik. Berdasarkan hal tersebut, kondisi ini menjadi tantangan baru seorang pendidik untuk memberikan pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan kemajuan teknologi. Tujuan penelitian ini, memberikan informasi berupa prosedur dan langkah-langkah menghasilkan suatu buku digital demi menunjang kegiatan pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik di jenjang SMK. **Metode:** metode yang digunakan pendekatan kebutuhan pengguna, yaitu pemberian pelatihan (workshop). Adapun, langkah-langkah dalam kegiatan, yaitu: (1) Penentuan lokasi mitra, (2) penentuan peserta pelatihan, (3) menggali informasi data awal, (4) menyusun materi pelatihan, (5) mencetak materi latihan (6) merencanakan jadwal dan ruang pelatihan, (7) pelaksanaan pelatihan, (8) mengevaluasi pelatihan, (9) mencetak sertifikat yang akan dibagikan serta (10) menyusun laporan akhir pelatihan.. **Hasil:** guru di SMK Elanus mampu menghasilkan e-book ajar yang baik. Dibuktikan dengan adanya 18 e-book yang terkumpul dan peserta sangat berterima kasih dengan pelatihan yang sudah dilaksanakan **Kesimpulan:** Pelatihan ini membawa pengaruh positif dan keterampilan yang baik dari para guru di SMK Elanus Ruteng.

ABSTRACT

Background: The development of science and technology and supported by the era of the industrial revolution 4.0, is utilized by students to make it easier to obtain knowledge and information from print and electronic media. Based on this, this condition is a new challenge for educators to provide innovative learning by utilizing technological advances. The purpose of this research is to provide information in the form of procedures and steps to produce a digital book to support learning activities for educators and students at the SMK level. **Method:** The method used is the user needs approach, namely the provision of training (workshop). Meanwhile, the steps in the activity, namely: (1) Determining partner locations, (2) determining training participants, (3) digging up initial data information, (4) compiling training materials, (5) printing training materials (6) planning schedules and training rooms, (7) conducting training, (8) evaluating training, (9) printing certificates to be distributed and (10) compiling final training reports. **Results:** Teachers at SMK Elanus were able to produce good teaching e-books. Evidenced by the 18 e-books collected and the participants were very grateful for the training that had been carried out. **Conclusion:** This training brought positive influence and good skills from teachers at Elanus Ruteng Vocational School.



PENDAHULUAN

Mutu pendidikan saat ini membutuhkan standar sarana dan prasarana yang memadai demi mewujudkan capaian pembelajaran yang diharapkan. Khususnya di Kab. Manggarai yang kualitas pendidikan terus mendapati perolehan peringkat yang kurang memuaskan. Berdasarkan temuan awal di sekolah mitra yaitu SMK Elanus Ruteng, masih perlu adanya upaya optimalisasi sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran di sekolah mitra tersebut. Salah satunya adalah adanya sumber dan media pembelajaran termutakhir tentunya yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Menurut [Wulandari \(2020\)](#), terdapat proses belajar di dalam diri peserta didik yang tentunya sesuai dengan perkembangannya dan lingkungannya, sehingga peserta didik dapat belajar dari berbagai sumber belajar dan media pembelajaran yang ada dan sesuai dengan lingkungannya.

Kemajuan teknologi tentunya memberikan ruang seluas-luasnya kepada pebelajar untuk mengakses beberapa alternatif media pembelajaran. Menjadi suatu persoalan baru ketika seorang pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran tidak memanfaatkan dengan serius terkait kemajuan teknologi. Guru hanya berfokus pada penggunaan media cetak, yang cenderung kurang efektif dan efisien, proses pembelajaran hanya terfokus dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran berupa media cetak, yaitu buku teks dan lembar kerja peserta didik (LKPD) serta media lainnya seperti video pembelajaran dan microsoft power point ([Khairini & Yogica, 2021](#)). Maka, dibutuhkan keterampilan khusus pada kompetensi penguasaan penggunaan media pembelajaran buku sumber yang berbasis teknologi digital oleh seorang pendidik.

Saat ini, kegiatan pembelajaran tatap muka yang berlangsung di kelas mengarah pada kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan sumber dan media pembelajaran berbasis digital. Apalagi, pada kurikulum merdeka belajar yang menuntut guru dan mahasiswa aktif dan inovatif dalam memanfaatkan perangkat pembelajaran secara mandiri kapanpun dan dimanapun disesuaikan dengan konteks pembelajaran dengan baik. Senada dengan pendapat [Divayana et al. \(2016\)](#), menyatakan bahwa kemajuan teknologi informasi dapat digunakan untuk memfasilitasi perkembangan pada dunia pendidikan dan menciptakan proses pembelajaran yang baik.

Saat ini, sumber dan media pembelajaran di beberapa sekolah di Manggarai belum dimanfaatkan dengan maksimal. Fungsi dan manfaat media pembelajaran melalui akses internet belum sepenuhnya diimplementasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik memiliki peran penting sebagai ujung tombak keberhasilan ketercapaian pendidikan nasional. Pendidik semestinya memiliki penguasaan terkait pemanfaatan media dan sumber belajar berbasis digital. Selain itu, pendidik juga dituntut aktif dan inovatif dalam menjalankan perannya sebagai fasilitator.

Sebagai fasilitator pendidik dapat melibatkan peserta didik menggunakan teknologi dalam mencari informasi, mengumpulkan tugas, dan melakukan pembelajaran dalam jaringan (*online*). Selain itu, pendidik juga dituntut untuk memiliki kemampuan lebih, artinya pendidik tidak hanya mempunyai kemampuan mengajar, tetapi mampu memanfaatkan kemajuan teknologi untuk membuat suatu media yang inovatif, mudah dipahami oleh peserta didik guna peningkatan minat dalam belajar.

Menurut [Azhar \(2007\)](#), penggunaan sebuah sumber dan media dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan, minat dan stimulus dalam belajar, serta berpengaruh pada kejiwaan atau psikologis peserta didik. Oleh karena itu, pemanfaatan sebuah media dalam kegiatan pembelajaran dapat menciptakan interaksi antara pendidik dan peserta didik yang baik sehingga pembelajaran dapat lebih efektif dan efisien. Beberapa manfaat sumber dan media belajar dalam proses pembelajaran yaitu: mempertegas beberapa pesan dan informasi sehingga mempermudah akses dan terdapat peningkatan hasil belajar, meningkatkan perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, dan mengatasi keterbatasan jarak, ruang dan waktu ([Depdiknas, 2003](#)).

Kemunculan buku digital *e-book* dapat meningkatkan proses pembelajaran, membantu pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar, menengah, sampai perguruan tinggi, karena *e-book* mampu mengintegrasikan suara, grafik, gambar, animasi, maupun *movie*. Sehingga, informasi yang disampaikan lebih banyak dan luas dibandingkan dengan buku konvensional. Oleh karena itu, pelatihan pembuatan *E-book* dapat menjadi salah satu alternative yang tepat dalam penyelenggaraan proses pembelajaran di SMK Elanus Ruteng lokasi mitra yang masih sangat membutuhkan informasi pengetahuan dan peningkatan keterampilan dalam membuat materi ajar *e-book* sebagai sumber dan media belajar.

Menurut Atmadja et al. (2015), buku digital merupakan sebuah buku yang dapat dibuka melalui komputer. Buku ini dapat berupa file dengan format berupa pdf (*portable document format*) yang dapat dibuka dengan program *acrobat reader* atau sejenisnya, ada yang berbentuk format htm, yang dapat diakses dengan *browsing* atau internet explorer secara *offline* dan format exe. Buku digital banyak menggunakan bentuk format pdf karena lebih mudah dalam menggunakannya dan mengolah pengaman file.

Proses pembelajaran tidak hanya bergantung pada bagaimana pendidik mengajar, tetapi didukung oleh kelengkapan sumber belajar yang disediakan di sekolah seperti sumber dan media pembelajaran yang berkualitas. Kegiatan belajar mengajar dapat mencapai tujuan pembelajaran, perlu didukung oleh beberapa hal. Salah satunya terkait, sumber media pembelajaran. Menurut Saini (2019) media adalah alat atau kejadian yang ditangkap oleh indera manusia untuk menyampaikan pesan dan rangsangan motivasi kepada peserta didik dalam proses belajar. Pendidik harus memilih sumber dan media pembelajaran yang tepat untuk diberikan kepada peserta didik agar mudah dipahami, menarik, dan meningkatkan minat belajar peserta didik.

Memilih sumber dan media pembelajaran harus selektif dan mampu menstimulus peran peserta didik secara aktif dan inovatif dalam kegiatan belajar. Secara umum, sumber dan media pembelajaran ini meliputi; manusia, peralatan, bahan, atau aktivitas yang menciptakan kondisi peserta didik memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Oleh karena itu, seorang pendidik harus memperhatikan pemilihan media pembelajaran guna pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi.

Perkembangan teknologi informasi era revolusi industri 4.0 yang begitu pesat mampu mengubah penggunaan buku cetak ke buku digital. Menurut Nurchaili (2016), aplikasi yang digunakan dalam mencipta dan merancang buku digital yang lebih menarik adalah *kvisoft flipbook maker*. Buku digital atau yang sering dikenal dengan sebutan *elektronik book (e-book)* adalah suatu bentuk buku yang mudah diakses melalui cara kerja komputer, laptop, dan *smartphone* baik secara dalam jaringan maupun di luar jaringan. Buku digital yang dihasilkan dalam bentuk gambar, suara maupun teks dalam frame layar monitor komputer, dapat dibaca melalui komputer maupun perangkat canggih lain.

Yusnimar (2014), menyatakan bahwa *E-book* sebenarnya adalah sekumpulan teks digital. Menurut Nafi'ah (2018), *flipbook* merupakan aplikasi bentuk animasi yang dibuat pada masing-masing lembar kertas dan memiliki perancangan yang berbeda-beda sehingga objek yang ada pada kertas seolah-olah bergerak ketika dibuka. Menurut Afwan (2020), aplikasi *flipbook* digital merupakan media yang dapat menggabungkan fungsi dari teks, audio, dan visual. Menurut Bakar (2019), *flipbook* dikembangkan dari buku teks dengan memberikan kemudahan dalam membaca dan belajar tanpa harus membaca buku yang tebal. Menurut Aschbrenner (2019), *flipbook* dapat disesuaikan dengan karakteristik usia remaja. Menurut Nunuk (2018), bahwa aplikasi *flipbook* memiliki beberapa kelebihan, yaitu: memindahkan file dengan banyak pilihan, menyesuaikan tampilan *layout*, format *output* yang dihasilkan sangat adaptif.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran yang menggunakan *e-book* dengan menggunakan aplikasi *flipbook* memberi kemudahan dalam

proses belajar karena dapat dengan mudah menggabungkan teks, suara, dan gambar dalam satu media. Maka, sebagai seorang pendidik mampu memahami karakteristik, jenis serta pengelompokan media yang dapat digunakan agar sesuai dan tepat pada sasaran. Pada penelitian ini, peneliti mengutamakan pemanfaatan *e-book* untuk pembelajaran di SMK Elanus Ruteng dengan menggunakan aplikasi *flipbook*.

Menurut Hidayatullah (2016), bahwa kvisoft *flipbook* maker merupakan sebuah aplikasi yang dirancang untuk membuat *e-modul*, *e-book*, *e-magazine* dan *e-paper*. Aplikasi *flipbook* tidak hanya berupa teks, tetapi bisa berupa grafik, gambar, link, suara dan video yang kemudian diterapkan pada lembar kerja. *Flipbook* merupakan perangkat multimedia yang dapat memasukkan file fitur berupa pdf, video, gambar dan animasi gerak sehingga, *flipbook* maker yang dibuat mampu memberi kesan menarik kepada peserta didik. Selain itu, *flipbook* maker memiliki beragam desain template dan fitur seperti *tombol kontrol*, *background*, *navigasi bar*, *hyperlink* dan *back sound*. Sehingga, peserta didik dapat merasakan sensasi membaca seperti membuka buku dengan tampilan lebih inovatif. Hasil akhirnya bisa disimpan ke format html, exe, zip, screen saver dan app.

Hal senada juga dinyatakan oleh Mulyaningsih & Saraswati (2017), bahwa aplikasi kvisoft *flipbook* maker merupakan sebuah perangkat lunak yang dirancang untuk mengkonversi atau mengubah file PDF. Perangkat ini, dapat mengubah file PDF menjadi seperti sebuah buku. Selain itu, aplikasi kvisoft *flipbook* maker dapat membuat file PDF menjadi sebuah majalah digital, *flipbook*, katalog perusahaan, katalog digital dan lain-lain. Dalam kajian penelitian sebelumnya, seperti hasil penelitian dari Sugianto et al. (2013), menyatakan bahwa aplikasi *flipbook* mampu memberi nilai positif pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Selain itu, hasil kajian penelitian dilakukan oleh Prasetyono & Hariyono (2020) menyimpulkan bahwa aplikasi *flipbook* mampu menyodorkan variasi pembelajaran baru berbasis *web*, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian lainnya yang dilakukan Amanullah (2020) menyatakan bahwa, terkait penggunaan *flipbook* digital merupakan salah satu solusi yang baik dalam pembelajaran di era kemajuan IPTEK yang begitu pesat, karena menghadirkan suasana belajar lebih inovatif, komunikatif, dan interaktif.

Berdasarkan hasil wawancara guru pada data pratindakan, temuan yang diperoleh tim pengabdian menemukan semua guru di SMK Elanus Ruteng belum mengetahui adanya aplikasi *kvisoft flipbook maker* yang mudah digunakan untuk membuat buku digital dan para guru menyadari keterbatasan kemampuan dalam membuat buku digital, apalagi menciptakan dan membuat buku digital yang berkualitas. Selama menjadi tenaga pengajar, semua guru di SMK Elanus Ruteng, hanya mengandalkan buku paket cetak sebagai sumber dan media pembelajaran. Salah satu guru mengatakan bahwa, kebutuhan terhadap inovasi terkait sumber dan media berbasis buku digital yang berkualitas sangat dibutuhkan dalam mempermudah dan melancarkan proses belajar mengajar di SMK Elanus Ruteng. Pada kenyataannya, guru-guru di SMK Elanus Ruteng seharusnya dengan mudah *mengunduh* buku digital dari internet. Namun, keterbatasan informasi, budaya serta penguasaan terhadap pemanfaatan buku digital terbarukan sangat minim membuat para guru terkesan meremehkan pentingnya *e-book* sebagai alternative sumber dan media yang digunakan di dalam proses mengajar. Perlu dipahami bersama, bahwa sumber informasi begitu mudah dan instan diakses kapan saja, seharusnya menjadi perhatian bersama terkait keakuratan materi. Banyak buku, materi dan sumber-sumber referensi lainnya yang kurang memperhatikan kualitas isi, rujukan valid dan kesesuaian materi ajar dari buku tersebut. Oleh karena itu, tujuan PkM penting dilaksanakan untuk memberikan informasi berupa prosedur dan langkah-langkah menghasilkan suatu buku digital demi menunjang kegiatan pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik di jenjang SMK.

MASALAH

Selama masa pandemi proses pembelajaran di SMK Elanus Ruteng, menggunakan group whatsapp untuk pemberian tugas dan materi ajar pdf maupun power point (PPT). Bahkan, kadang pemberian materi oleh guru berupa buku cetak yang mengharuskan peserta didik untuk mengunjungi sekolah di masa pandemi secara bergantian. Penggunaan platform *Google Class Room* dan *Zoom Meeting* pun tidak efektif diterapkan di sekolah SMK Elanus Ruteng, oleh keterbatasan ekonomi peserta didik. Yang mana, peserta didik merasa kewalahan dalam membeli pulsa setiap bulannya. Selain itu, pada dasarnya guru-guru di sekolah mitra tersebut belum mengetahui terkait media *e-book* yang dapat digunakan sebagai salah satu alternatif sumber belajar yang dibuat khusus oleh para pendidik. Kegiatan yang perlu dioptimalkan bagi para pendidik di SMK Elanus Ruteng adalah pembuatan buku ajar digital. Pembuatan buku digital perlu dilaksanakan dan dioptimalkan. Pembelajaran di era kemajuan sistem informasi mengharuskan guru untuk kreatif dan inovatif dalam membuat dan memanfaatkan teknologi informasi dalam hal ini adalah media pembelajaran berbasis digital.

Oleh karena itu, tim pengabdian perlu melaksanakan kegiatan pelatihan pembuatan buku digital dengan menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* untuk membuat buku digital bagi para guru sehingga dapat menunjang proses pembelajaran di SMK Elanus Ruteng. Juga, diselipkan dengan kegiatan pemberian materi terkait sumber dan media pembelajaran di masa pandemi oleh tim pengabdian agar menambah khazanah pengetahuan terhadap peran sumber dan media pembelajaran yang semakin berkembang pesat.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi di lapangan, yaitu pendekatan kebutuhan pengguna yaitu sekolah mitra. Pemberian pelatihan (*workshop*) kepada para guru di SMK Elanus Ruteng tentang pembuatan dan pemanfaatan membuat buku materi ajar digital, sehingga para pendidik dapat menghasilkan sendiri buku materi digital yang berkualitas dan mencegah referensi yang tidak akurat. Lokasi mitra beralamat di sekolah SMK Elanus Ruteng, Jl. Golo Curu, Karot, Kec. Langke Rembong, Kab. Manggarai, Prov. NTT, Kode Pos: 86500. Tempat pelatihan dilaksanakan di ruang laboratorium komputer SMK Elanus Ruteng. Jumlah guru pengajar di SMK Elanus Ruteng berjumlah 18 orang. Pelatihan dilaksanakan sebanyak 4 kali dengan durasi waktu 7 jam pelajaran. Waktu dan tanggal pelatihan yaitu pada tanggal 10-13 Mei 2022.

Teknik pelatihan menggunakan teknik simak, cakap dan praktikum langsung antara pemateri kepada para peserta pelatihan (para pendidik). Kegiatan pelatihan pembuatan buku digital menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* yang dilaksanakan di SMK Elanus Ruteng dengan tahapan-tahapan pelatihan, sebagai berikut: (1) Penentuan lokasi sekolah mitra, (2) penentuan jumlah peserta pelatihan, (3) menggali informasi data awal melalui wawancara kepala sekolah dan guru di sekolah mitra, (4) penyusunan materi atau modul pelatihan pembuatan *flipbook*, (5) proses pencetakan modul pelatihan, (6) perencanaan dan penentuan jadwal dan ruang pelatihan, (7) sosialisasi kegiatan dan pelaksanaan pelatihan pembuatan media *flipbook*, (8) evaluasi pelatihan secara berkala baik melalui tatap muka maupun melalui pertemuan daring (*Zoom Meeting*), (9) pencetakan dan pengiriman sertifikat berdasarkan daftar hadir peserta pelatihan media *flipbook*, serta (10) penyusunan laporan akhir kegiatan dan pembuatan surat pernyataan telah melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di sekolah mitra.

Berikut deskripsi kegiatan Pelaksanaan Kegiatan: (1) Penentuan lokasi mitra berdasarkan hasil diskusi tim peneliti terkait kebutuhan sekolah mitra terkait pemanfaatan dan penguasaan media pembelajaran berbasis teknologi; (2) penentuan peserta pelatihan, berdasarkan tujuan utama maka, subjek adalah para pendidik di SMK Elanus Ruteng yang berjumlah 18 orang;

(3)menggali informasi data awal, terkait media pembelajaran apa saja yang telah digunakan dalam proses pembelajaran dan media apa saja yang belum dimanfaatkan oleh para pendidik; (4) penyusunan materi atau modul pelatihan, terkait sosialisasi dan pelatihan penggunaan media pembelajaran *flipbook*; (5) pencetakan modul pelatihan, proses percetakan buku modul pelatihan harus dicetak sebelum pelaksanaan pelatihan; (6) perencanaan dan penentuan jadwal dan ruang pelatihan, dilakukan oleh tim pengabdian agar mitra menyediakan waktu yang tepat dalam pelaksanaan pelatihan nantinya; (7) sosialisasi kegiatan dan pelaksanaan pelatihan, dilaksanakan sesuai kesepakatan dan penetapan oleh tim pengabdian dan sekolah mitra; (8) evaluasi pelatihan dilakukan oleh tim pengabdian dan peserta pelatihan untuk mengumpulkan hasil pembuatan *flipbook* sesuai dengan mata pelajaran yang diampu sesuai dengan jumlah guru; (9) pencetakan dan pengiriman sertifikat; serta (10) penyusunan laporan akhir kegiatan dan pembuatan surat telah melaksanakan kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan permasalahan di lapangan, beberapa hasil analisis yang diperoleh sebagai berikut.

Tahap Persiapan

Dimulai dengan menjalin komunikasi dan koordinasi langsung kepada pimpinan sekolah yaitu ibu Susana Sanul, S.Pd. beserta guru operator sekolah Vinsensius Jemali, S.Si., mengenai persiapan dan pelaksanaan pelatihan, mengkondisikan ruangan dan kesiapan alat dan bahan berupa materi ajar dari peserta pelatihan *flipbook* guru-guru di SMK Elanus Ruteng. Selanjutnya, melakukan penginstalan aplikasi dan penyampaian materi pembuatan buku digital dengan aplikasi *flipbook* maker. Selain persiapan tadi, para guru juga diimbau agar tetap menyiapkan persiapan alat komputer atau laptop dan perangkat penunjang lain, agar tetap berjaga-jaga terhadap kendala yang tidak terduga. Tim Pengabdian menyiapkan bahan materi pelatihan dan mencoba kesiapan perangkat penunjang kegiatan. Seperti LCD, USB, Adaptor cable opsional, HDMI, dll.

Pelaksanaan Kegiatan

Terdapat tiga nara sumber pelatihan dalam tim pengabdian pembuatan media *flipbook*, dengan rincian yang bertugas sebagai nara sumber utama adalah Handrianus Dwianot Momang, M.Pd., berikutnya nara sumber yang bertugas sebagai fasilitator adalah Angela Klaudia Danu, M.Pd., dan Priska Filomena Iku S.S., M.Pd. Narasumber melatih para pendidik untuk menginstal aplikasi *flipbook* maker di komputer atau laptop pendidik masing-masing. Hal ini dapat membantu pendidik supaya membuat buku digital di kemudian hari.

Jumlah Peserta Pelatihan

Jumlah guru di sekolah mitra SMK Elanus Ruteng adalah 18 orang, tetapi yang hadir pada proses pelatihan hanya terdapat 14 orang. Anggota peserta lainnya berhalangan hadir.

Tempat Pelatihan

Tempat pelaksanaan pelatihan dilaksanakan pada ruang laboratorium Komputer sekolah, dengan Izin dari Kepala Sekolah dan Kepala Laboratorium Komputer.

Materi Pelatihan Pembuatan Media Flipbook

Materi yang dibahas dalam pelatihan tentang langkah-langkah pembuatan buku digital menggunakan aplikasi *flipbook* maker rincian materi yang diberikan pada kegiatan

pelatihan antara lain dan dijelaskan secara ringkas sebagai berikut: pengenalan dan langkah membuka aplikasi kvisoft *flipbook* maker, membuka page edit, membuat dokumen pdf, kemudian *import* dokumen pdf, mendesain template yang menarik, menyisipkan multimedia yang menarik, langkah akhir publikasi e-book dari masing-masing peserta pelatihan.

Kendala dalam Proses Pelatihan Flipbook

Masih ada pendidik yang belum menyiapkan materi ajar secara lengkap sesuai RPP, sehingga proses pelaksanaan pelatihan membutuhkan waktu tambahan untuk menyiapkan materi yang sesuai dengan RPP masing-masing mata kuliah peserta pelatihan. Karena, terdapat beberapa peserta pelatihan yang masih ingin melengkapi materi ajar yang sesuai RPP, maka proses pengumpulan e-book ditunda sampai pada tanggal 20 Mei 2022. Selain itu, Pada saat pelatihan ada terdapat beberapa komputer yang tidak dapat berfungsi. **Pertama** satu unit komputer tidak dapat dinyalakan, **Kedua**, dua unit komputer tidak bisa menginstal dan perangkat windows komputer tidak mendukung aplikasi *Flipbook*, sehingga diganti dengan laptop cadangan. **Ketiga** nirkabel penghubung komputer tidak lengkap.



Gambar 1. Pelatihan Pembuatan Media *Flipbook*.

Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan, latihan pembuatan buku digital berbasis kvisoft *flipbook* maker, pada dasarnya berjalan sesuai dengan urutan dan mencapai tujuan yang ingin dicapai dari kegiatan PkM. Dibuktikan dengan adanya antusiasme dan semangat rasa ingin tahu yang tinggi dari peserta pelatihan. Adapun, tanggapan peserta selama dan setelah kegiatan peserta sangat berterima kasih dengan diadakannya pelatihan yang telah diajarkan. Pendidik juga cepat menguasai langkah dan tahapan pembuatan e-book dengan baik. Peserta berterima kasih pula kepada ketiga nara sumber yang memberikan pelatihan dengan sangat baik, komunikatif, solutif, dan memfasilitasi segala kebutuhan peserta pelatihan.

Melalui kegiatan pelatihan ini, guru-guru di SMK Elanus Ruteng menyadari pentingnya secara sigap dalam menyambut kemajuan teknologi dan melakukan kegiatan menemukan serta menguasai aplikasi dan platform terbaru demi memperlancar proses belajar mengajar. Pelatihan ini, juga sangat membantu para guru untuk membuat media pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai dengan tahapan yang telah diajarkan selama mengikuti pelatihan. Seperti pada penelitian yang relevan sebelumnya, dengan jenis kegiatan yang sama hasil penelitian Aminoto & Pathoni (2014) menyatakan, kegiatan belajar mengajar menggunakan media yang menarik dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Penelitian oleh Rasiman (2014) aktivitas belajar siswa selama menggunakan media pembelajaran flipbook mengalami peningkatan.

Dalam mengikuti pelatihan sampai pada proses pengumpulan hasil kerja e-book guru, pada umumnya peserta menghasilkan 14 buah produk berupa buku digital yang lebih menarik secara visual, gambar, grafik, dan sedikit sound agar merangsang motorik peserta didik. Kemenarikan tersebut sesuai dengan hasil penelitian dari Rahmawati et al. (2017) bahwa, penggunaan media pembelajaran flipbook di SMP mampu meningkatkan hasil belajar siswa SMP

sebesar 80,39% pada materi gerak benda. Peran visualisasi untuk menarik perhatian peserta didik sangat diperlukan dalam penyediaan media pembelajaran.

Walaupun, ada beberapa kendala yang dialami peserta selama proses pelatihan. Perlu disadari bersama bahwa, kegiatan ini merupakan kali pertama para guru di SMK Elanus Ruteng melaksanakan dan baru mempelajari tentang aplikasi kvisoft *flipbook maker*, tetapi tidak menurunkan semangat rasa ingin tahu peserta selama mengikuti pelatihan. Beberapa kendala yang dialami segera ditangani atas kerjasama yang baik antar ketiga nara sumber dan para peserta pelatihan. Proses pelatihan dilaksanakan secara sistematis, artinya sesuai dengan prosedur pelatihan. Awalnya, peserta merasa pesimis terhadap proses dan hasil e-book masing-masing. Peserta menganggap pada awalnya pelatihan ini akan rumit pada proses pelatihannya, namun dalam pelaksanaannya para nara sumber sangat peka dan solutif terkait hal-hal yang dipertanyakan serta apa saja perlu diperbaiki, sehingga kendala-kendala dalam pelatihan bisa diatasi bersama. Tentunya dalam proses pembelajaran khususnya dalam pemanfaatan media dan sumber belajar membutuhkan motivasi guru dan peserta nantinya. Media pembelajaran yang baik salah satunya adalah dapat memberikan motivasi dan memiliki informasi yang lengkap. Media yang baik merupakan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta media yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk mempelajari materi dengan baik (Sulfemi, 2019; Tafonao, 2018).

Secara umum, pelatihan pembuatan buku digital berbasis kvisoft *flipbook maker* berjalan optimal dibuktikan dengan adanya respon positif yang diberikan peserta pelatihan dalam mengikuti kegiatan tersebut dari awal sampai akhir. Pada akhir kegiatan peserta dapat menghasilkan suatu produk berupa buku digital yang menunjang materi pelajaran sesuai mata pelajaran yang diampu masing-masing guru. Setelah kegiatan pelatihan dilaksanakan selama empat hari, nara sumber memberikan waktu tambahan kepada peserta pelatihan demi melengkapi materi ajar sesuai dengan RPP. Pengumpulan e-book tersebut, dikumpulkan pada tanggal 20 Mei 2022 bersama dengan pemberian sertifikat pelatihan kepada peserta pelatihan, dan diakhiri dengan penandatanganan surat pernyataan telah melaksanakan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran flipbook bagi guru-guru di sekolah mitra.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pelatihan, terdapat banyak pengaruh positif yang dapat dirasakan oleh peserta pelatihan. Dalam hal ini, pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran flipbook memudahkan guru dalam membuat sumber dan media pembelajaran yang mudah dipahami dan menarik untuk diamati oleh peserta didik. Proses pelatihan pembuatan buku digital berbasis kvisoft *flipbook maker* berjalan sesuai dengan target yang ingin dicapai oleh tim pengabdian. Peserta sangat bersemangat mengikuti pelatihan karena pelatihan ini merupakan tahap awal bagi para guru dalam membuat suatu inovasi media pembelajaran yang menarik, khususnya bagi para guru di SMK Elanus Ruteng. Adanya kegiatan pelatihan ini, mampu membantu guru untuk membuat sumber dan media pembelajaran yang efektif dan efisien. Dari kegiatan pelatihan ini, tim pengabdian menghasilkan 14 buku digital yang dapat digunakan saat pembelajaran. Pelatihan pembuatan media pembelajaran yang inovatif perlu dilakukan terus menerus. Menimbang, saat ini kemajuan teknologi yang semakin pesat dan kemudahan yang dirasakan oleh semua pihak. Kendala yang dialami selama pelatihan dapat diselesaikan dengan cepat oleh nara sumber dan peserta pelatihan. Harapan tim pengabdian, kegiatan pelatihan ini nantinya, menjadi langkah nyata bagi para guru agar menyadari pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Menjadi seorang guru yang profesional tentunya memiliki tanggung jawab dalam mengupgrade sumber-sumber informasi terbaru terkait kemajuan IPTEK.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih tim pengabdian ditujukan kepada pihak LPPM Unika Santu Paulus Ruteng yang telah memberikan dana dan pengawasan PkM dari awal hingga berakhirnya pelaksanaan kegiatan ini. Terima kasih pula kepada Kepala Program Studi PBSI Unika St. Paulus Ruteng yang telah memberikan masukan-masukan berarti demi keberlangsungan dan kesuksesan PkM ini. Terakhir tim pengabdian mengucapkan kepada pihak Mitra SMK Elanus Ruteng dari Kepala Sekolah hingga para guru dan tenaga kepegawaian yang telah turut serta bekerja sama dengan baik dengan tim pengabdian.

DAFTAR PUSTAKA

- Afwan, B., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2020). The development of digital flipbook media based on the 5 hours battle of Kalianda upon high school history materials. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI- Journal)*, 3(2), 1003-1012. Doi <https://doi.org/10.33258/birci.v3i2.930>.
- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan media pembelajaran flipbook digital guna menunjang proses pembelajaran di era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 37-44. Doi <http://dx.doi.org/10.24269/dpp.v0i1.2300>.
- Aminoto, T. dan Pathoni, H. 2014. Penerapan Media E-learning Berbasis Schoology untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Usaha dan Energi di Kelas XI SMA N 10 Kota Jambi. *Jurnal Sainmatika*. Vol.8(1): 13-29.
- Aschbrenner, K. A., Naslund, J. A., Tomlinson, E. F., Kinney, A., Pratt, S. I., & Brunette, M. F. (2019). Adolescents' use of digital technologies and preferences for mobile health coaching in public mental health settings. *Frontiers in Public Health*, 7(JUL), 1-9. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2019.00178>.
- Atmadja, O.S., Karnadi, H., & Renaningtyas, L. (2015). Perancangan Buku Digital Panduan Perjalanan Wisata Pengendara Sepeda Motor di Pulau Madura. *Jurnal DKV Adiwarna*, Universitas Kristen Petra, 1 (6), 1-12.
- Azhar Arsyad. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bakar, M. A., Muktar, M., & Khalid, F. (2019). The development of visual output approach for programming via the application of cognitive load theory and constructivism. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications (IJACSA)*, 10(110), 305-312. Retrieved from <https://pdfs.semanticscholar.org/fdd1/9052ddcff93813a87abf1c24cc11e4dd08bb.pdf>.
- Depdiknas. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan.
- Divayana, D.G.H., Suyasa, P.W.A., & Sugihartini, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Matakuliah Kurikulum dan Pengajaran di Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 5 (3), 149-157.
- Hidayatullah, M.S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Book Maker Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar di SMK Negeri 1 Sampang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5 (1), 83-88.
- Khairini, Ridha & Yogica, Relsas. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Android Packaging Kit (APK) pada Materi Virus. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5 (3), 406-413. DOI prefix 10.23887/jppp. <file:///C:/Users/Angela/Downloads/gautama,+14.+JPPP+VOL+5+NO+3+Ridha+Khairini+406-413.pdf>.
- Mulyaningsih, N.N., & Saraswati, D.L. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Kvisoft Flipbook Maker. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5 (1), 25-32.
- Nafi'ah, U., Suprpta, B., & Wijaya, D. N. (2018). Building the student's autonomous learning through development of learning resource based on flipbook on the material of tantru relief. *International Conference on Social Knowledge Sciences and Education*, 320. 82-86.
- Nunuk, S. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurchaili. (2016). Menumbuhkan Budaya Literasi Melalui Buku Digital. *LIBRIA*, 8 (2), 197-209.

- Prasetyono, R. N. & Hariyono, R C. S. (2020). Development of flipbook using web learning to improve logical thinking ability in logic gate. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications (IJACSA)*, 11(1), 342-348. Retrieved from <https://pdfs.semanticscholar.org/eed9/97bd16fcb06187232c3e36e727f1d3d809d2.pdf>.
- Rahmawati, Desi., Wahyuni, Sri., &Yushardi. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Materi Gerak Bemda di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 6 (4), 326-332. <https://core.ac.uk/download/pdf/291838142.pdf>.
- Rasiman. (2014). Efektivitas ResourceBased Learning Berbantuan Flip Book Maker dalam Pembelajaran Matematika SMA. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika* .Vol. 1(2): 34-41.
- Saini, Ridwan Abdullah. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Depok:PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. Modul virtual: Multimedia flipbook dasar teknik digital. *Innovation of Vocational Technology Education*,9(2), 101–116. Doi <https://doi.org/10.17509/invotec.v9i2.4860>.
- Sulfemi, W. B. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Mind Mapping Berbantu Audio Visual dalam Meningkatkan Minat, Motivasi, dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 4(1), 13. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v4i1.1204>.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Wulandari, F. (2020). Pemanfaatan Lingkungan sebagai Sumber Belajar Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 105. <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2158>.
- Yusnimar, 2014. E-Book dan Pengguna Perpustakaan Perpendidikan Tinggi di Jakarta. *Al- Maktabah*, 13 (1), 34-3.