
PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE MENGGUNAKAN *FLIPPED BOOK* UNTUK GURU SMA/SMK DI KOTA PALEMBANG DAN PANGKAL PINANG

Syarifuddin¹, Erna RetnaSafitri², Riswan Jaenudin³, Fuad Abd. Rachman⁴

Universitas Sriwijaya, Sumatera Selatan, Indonesia

Email: erna.retnasafitri@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa yang menimbulkan adanya timbal balik satu sama lain. Aspek pendukung dalam pembelajaran adalah media yang inspiratif dan menarik dengan menyeimbangkan sesuai perkembangan pada Abad 21. Aplikasi *Flipped Book* adalah perangkat lunak yang dirancang untuk mengkonversi file Portable Document Format (PDF) kehalaman bolak-balik dalam bentuk publikasi digital. Kegiatan ini disampaikan melalui metode pembelajaran ceramah, demonstrasi dan pendampingan melalui kelas-kelas online selama dua minggu. Tahapan kegiatan diawali dengan persiapan, sosialisasi kegiatan, pelaksanaan dan evaluasi. Kegiatan pelatihan ini diikuti oleh guru tingkat SMA/SMK di Kota Palembang dan Pangkal Pinang. Berdasarkan hasil *Pretest* peserta pelatihan ditemukan *score* terendah adalah 50 dengan nilai rata-rata pre test 72.06. Namun setelah pelaksanaan pelatihan, hasil *post test score* yang dihasilkan meningkat dengan rata-rata 80.08 dan *score* tertinggi yang diperoleh peserta adalah 100 terdapat peningkatan *score* sebesar 8.82 poin. Hal ini bermakna bahwa kegiatan pelatihan menyebabkan peningkatan pengetahuan dari peserta pelatihan tentang media pembelajaran online menggunakan *Flipped Book*).

Kata kunci: pembelajaran; media, flippedbook

ABSTRACT

Learning is an activity carried out by teachers and students that give rise to reciprocity with each other. The supporting aspect in learning is media that is inspiring and interesting by balancing the developments in the 21st Century. The Flipped Book application is software designed to convert Portable Document Format (PDF) files into two-sided pages in the form of digital publications. This activity is delivered through lectures, demonstrations and mentoring methods through online classes for two weeks. The activity stages begin with preparation, socialization of activities, implementation and evaluation. This training activity was attended by high school/vocational level teachers in the cities of Palembang and Pangkal Pinang. Based on the results of the pretest of the trainees, it was found that the lowest score was 50 with an average pre-test score of 72.06. However, after the implementation of the training, the results of the posttest score increased by an average of 80.08 and the highest score obtained by the participants was 100, there was an increase in the score of 8.82 points. This means that the

training activities led to an increase in the knowledge of the trainees about online learning media using Flipped Book.

Keywords: *learning; media; flippedbook*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan proses yang meliputi serangkaian tindakan yang dilakukan oleh guru dan siswa berdasarkan hubungan timbal balik yang dibangun untuk mencapai tujuan tertentu dalam lingkungan pendidikan. Belajar dan pembelajaran merupakan dua hal yang saling berhubungan erat dan tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan edukatif (Dasopang, 2017). Peran guru yang selama ini sebagai satu-satunya penyedia ilmu pengetahuan perlahan-lahan bergeser. Guru harus meningkatkan pengetahuan dan keterampilan di bidang teknologi dan menerapkannya pada proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih menarik dan bermakna. Maka dari itu, tahapan penting yang harus dilalui oleh guru yaitu memilih media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik untuk belajar (Tafonao, 2018) dan hal ini senada dikemukakan Rossi dan Breidle bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya (Sanjaya, 2013). Media pembelajaran menjadi cukup penting karena tanpa media maka komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran tidak akan berlangsung optimal.

Flipped Book adalah perangkat lunak yang handal yang dirancang untuk mengkonversi file Portable Document Format (PDF) ke halaman bolak-balik dalam bentuk publikasi digital. Aplikasi ini dapat mengubah tampilan file PDF menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku sungguhan, pembuatan buku elektronik dengan aplikasi ini sangatlah mudah. Tak hanya itu, *Flipped Book* juga dapat membuat file PDF menjadi seperti sebuah majalah digital, *Flipped Book* catalog perusahaan, katalog digital dan lain-lainnya. Dengan menggunakan aplikasi tersebut, tampilan media akan lebih variatif, tidak hanya teks, gambar, suara, dan video juga bias disisipkan dalam media ini sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik.

Kelebihan dari media *Flipped Book* ini bila dikaitkan pada proses pembelajaran diantaranya sebagai berikut: a. Siswa memiliki pengalaman yang beragam dari segala

media. b. Dapat menghilangkan kebosanan siswa karena media yang digunakan lebih bervariasi. c. Sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri. d. Siswa tidak jenuh membaca materi meskipun dalam bentuk buku karena adanya media yang dapat diakses melalui smartphone. e. Dapat didistribusikan dengan cepat dan mudah, dengan memanfaatkan jaringan internet. Kekurangan dari media *Flipped Book* bila dikaitkan pada proses pembelajaran diantaranya sebagai berikut: a. Ketergantungan akan sumber daya listrik dan internet b. Piranti Pembaca yang masih mahal dan dapat rusak c. Rentannya dokumen-dokumen *Flipped Book* terhadap aktivitas yang dilakukan pembaca.

Salah satu aspek penting dalam pembelajaran (instruksional) adalah bahan pembelajaran. Proses instruksional dibangun berdasarkan strategi instruksional, strategi tersebut berbentuk sintesis dari langkah-langkah kegiatan instruksional, metode, media dan alat, dan waktu yang diperlukan untuk menyajikan bahan instruksional (*instructional content*) ke arah pencapaian tujuan (Suparman, 2014a). Dick and Carey (2015) menjelaskan bahwa "*instructional materials* mengacu pada *any preexisting materials that are being incorporated as well as to those materials that will be specifically developed for objectives*".

Bahan ajar berbentuk electronic book (*E-Book*) dengan menggunakan *Flipped Book* merupakan sebuah aplikasi buku elektronik yang dilengkapi dengan teks, gambar, suara dan video. Keluaran (output) dari aplikasi *Flipped Book* berupa *Hyper Text Markup Language* (HTML) kemudian EXE untuk system operasi Windows dan terakhir MAC APP untuk system operasi Mac OS. Dengan menggunakan media pembelajaran tersebut diharapkan dapat memberikan pembaharuan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media *Flipped Book* dapat menambah minat belajar peserta didik, meningkatkan motivasi belajar siswa serta memudahkan siswa untuk membaca materi pada media *Flipped Book* dimana saja dan kapan saja menggunakan smartphone maupun laptop atau komputer.

Masalah utama untuk mengintegrasikan teknologi informasi pendidikan saat ini adalah merancang kegiatan pengajaran untuk pembelajaran digital dan menerapkan alat teknologi secara fleksibel. Salah satunya yang dapat diterapkan oleh guru adalah dengan menggunakan aplikasi pendidikan yang berbasis online yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja dengan fasilitas internet yang sudah menyebar kesemua kalangan. Permasalahannya tidak semua guru menyadari akan potensi integrasi

pendidikan tersebut. Sehingga pemanfaatan kemajuan teknologi belum diterapkan secara maksimal dalam proses pembelajaran. Oleh karenanya, perlu diselenggarakan pengabdian masyarakat yang didasarkan kepada kebutuhan guru untuk menjadi pendidik generasi milenial. Pengabdian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternative penyelesaian permasalahan tersebut. Melalui kegiatan ini, diharapkan dapat meningkatkan keprofesionalan dan keterampilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran).

METODE

Berdasarkan latar belakang permasalahan, tim pengabdian masyarakat Program Studi Magister Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Sriwijaya menggunakan metodeceramah, tanya jawab dan demonstrasiyang dilakukan secara daring. Metode ceramah dan Tanya jawab bertujuan untuk menyampaikan rangkaian teori tentang pengertian dan perkembangan media pembelajaran. Adapun pada sesidemonstrasi, peserta pelatihan dibimbing dalam menyiapkan dan menyusun proses pengembangan media *Flipped Book* menggunakan *Fliphtml5.com*.

Berikutnya adalah tahap anevaluasi. Tahapan Evaluasi dilakukan tanpa mengambil waktu khusus, tetapi dilakukan pada saat pelatihan melalui *pre test*, *post test* dan penilaian produk. Diharapkan dengan evaluasi tersebut pada akhir pelatihan setiap guru sudah memiliki produk yang bisaditerapkan kepada siswadalam proses pembelajaran.

Adapun langkah-langkah persiapan dalam pelaksanaan pelatihan ini adalah tahapan persiapan, sosialisasi dan pelaksanaan. Tahapan persiapan dilakukan dengan melakukan koordinasi dengan pihak terkait yaitu dinas pendidikan kota dan provinsi. Tahapan sosialisasi kegiatan dilakukan melalui penyebaran info kegiatanserta *Flyer* via online kepada guru-guru SMA/SMK di Kota Palembang dan Pangkal Pinang.

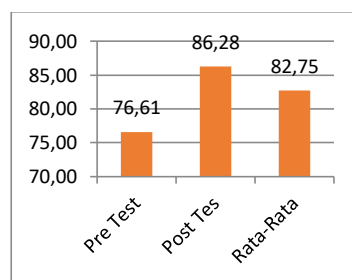
Tahapan pelaksanaan dimulai dengan menyiapkan formulir pendaftaran dan *form* kehadiran peserta melalui *google form*. Adapun untuk tahapan pelaksanaan,kegiatan pengabdian ini diikuti oleh 46 Sekolah yang tergabung melalui *zoom meeting* melalui pendekatan ceramah, demonstrasi. Sebagai tindak lanjut, dilakukan masa pendampingan selama 2 minggu yang dilakukan dalam kelas-kelas online yang didampingi oleh mentor sehingga dihasilkan produk akhir sesuai tujuan pelatihan.

Tim pelaksana menyiapkan E-Sertifikat kepada peserta yang mengumpulkan hasil produk pembuatannya setelah mengikuti kegiatan pengabdian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran *online* menggunakan *Flipped Book* untuk guru-guru SMA/SMK di Kota Palembang dan Pangkal Pinang telah dilaksanakan pada 18 Oktober 2021 di ruang kelas gedung pascasarjana FKIP Universitas Sriwijaya kemudian dilanjutkan dengan tugas mandiri yang diberikan kepada peserta pelatihan dengan jangka waktu 2 minggu pengerjaan. Tugas mandiri ini didampingi oleh mentor dalam kelas-kelas online. Sebelum memasuki sesi pemaparan materi tentang *Flipped Book* kemudian dilakukan *pre test* untuk mengetahui pengetahuan awal peserta. Setelah sesi pemaparan materi dan demonstrasi cara membuat media *Flipped Book* menggunakan *Fliphtml5.com* maka tahap selanjutnya yang dilakukan adalah sesitanya jawaban tarapeserta dan nara sumber dan diakhiri dengan dilaksanakan *post test* untuk mengetahui pengetahuan peserta pasca mengikuti pelatihan. Hasil *pre test* dibandingkan dengan hasil *post test* untuk melihat efektivitas pelaksanaan pelatihan dalam meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi *Flipped Book*.

Pelaksanaan pelatihan dievaluasi dengan menyebarkan *google form* kepada seluruh peserta. Berdasarkan hasil pretest dan post tester jadi peningkatan pemahaman peserta terhadap media *Flipped Book*. Adapun hasilnya dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini.



Gb. 1 Nilai Pre Test Post Tes dan Rata-Rata Peserta

Dari gambar 1 di atas menunjukkan bahwa setelah pelaksanaan pelatihan secara keseluruhan terdapat kenaikan nilai rata-rata pre test dan post test sebesar 8.82 poin dari 72.06 menjadi 80.08 yang bermakna bahwa pendekatan pembelajaran yang dilakukan meningkatkan pemahaman peserta dengan sangat baik.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan banyak peneliti berujung pada kesimpulan bahwa penggunaan bahan ajar digital dengan aplikasi model pembelajaran siklus 5E (*Learning cycle 5E*) menyebabkan adanya peningkatan aktivitas siswa (Ratiani, 2014). Lebih lanjut (Wijayanti, 2018) menyatakan bahwa pengembangan bahan ajar digital sebaiknya perlu diintegrasikan pada e-learning.

Penggunaan aplikasi *Flipped Book* merupakan salah satu pilihan dalam mengembangkan bahan ajar yang bias digunakan pada era pembelajaran daring seperti saat ini. Bahan pembelajaran berbasis digital yang sesuai untuk pendekatan daring menjadi factor penting dalam proses belajar mengajar. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan Musdzalifah (2013) yang menyatakan bahwa pemilihan bahan ajar digital ini cukup mudah digunakan dan dapat dengan mudah menarik perhatian siswa, sehingga meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan bahan ajar digital dalam proses pembelajaran juga dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami dan mempelajari materi yang disampaikan (Ratiani *et al.*, 2014).

Meskipun demikian, dalam penggunaannya tentu harus ada sarana penunjang agar aplikasin tersebut dapat diakses melalui komputer, laptop dan *smartphone* berbasis android. Akan tetapi, pengembangan bahan pembelajaran dalam bentuk buku elektronik ini selaras dengan perkembangan dan inovasi dalam bidang pendidikan dan sesuai dengan era digital sekarang (Leo & Akhyar, 2019) sehingga layak diaplikasikan dalam pembelajaran di era industry 4.0 saatini. Menurut Darmawan (2016) terdapat peningkatan hasil belajar mahasiswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi *Sobotta Anatomy Learning*. Beberapa hasil studi berkaitan dengan penggunaan bahan pembelajaran berbasis aplikasi juga menemukan bahwa pendekatan dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis TIK tipe simulasi lebih efektif dan lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar (Suratman, Rakhmasari, Apyaman, 2019). Hal ini dapat ditunjukkan pada hasil tes yang cenderung lebih baik dalam mengukur hasil belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan pada guru SMA/SMK di Kota Palembang dan Pangkal Pinang bahwa

sosialisasi mengenai aplikasi *Flipped Book* telah membuka wawasan guru-guru untuk mengetahui dan memahami adanya beberapa aplikasi termasuk kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh masing-masing aplikasi tersebut. *Flipped Book* adalah perangkat lunak yang handal yang dirancang untuk mengkonversi file *Portable Document Format* (PDF) ke halaman bolak-balik dalam bentuk publikasi digital. Kegiatan ini telah memotivasi guru untuk menggunakan media belajar *Flipped Book* menggunakan *Fliphtml5.com*, serta mengaplikasikan media belajar berbasis *Flipped Book* Sesi pendampingan dalam kelas-kelas online yang dilakukan selama 2 minggu membuat pelatihan ini lebih efektif dengan pendekatan pembelajaran *learning by doing*.

Kegiatan ini disampaikan melalui metode pembelajaran ceramah, demonstrasi dan pendampingan melalui kelas-kelas online selama dua minggu. Tahapan kegiatan diawali dengan persiapan, sosialisasi kegiatan, pelaksanaan dan evaluasi. Kegiatan pelatihan ini diikuti oleh guru tingkat SMA/SMK di Kota Palembang dan Pangkal Pinang. Berdasarkan hasil *Pretest* peserta pelatihan ditemukan *score* terendah adalah 50 dengan nilai rata-rata pre test 72.06. Namun setelah pelaksanaan pelatihan, hasil *post test score* yang dihasilkan meningkat dengan rata-rata 80.08 dan skor tertinggi yang diperoleh peserta adalah 100 terdapat peningkatan skor sebesar 8.82 poin. Hal ini bermakna bahwa kegiatan pelatihan menyebabkan peningkatan pengetahuan dari peserta pelatihan tentang media pembelajaran online menggunakan *Flipped Book*.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan, H. (2016). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Menggunakan Media Sobotta Anatomy Learning Terhadap Hasil Belajar Biologi Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 5(1).
- Dasopang, A (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-ilmukeislaman*. Vol 03.
- Dick and Carey. (2015). *The Systematic Design of Instruction*. Pearson Prentice Hall.
- Leo. A., & Akhyar, M. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Digital Sejarah Lokal Berbasis Toponimi Di Vorstelanden Surakarta. 612–622.
<https://doi.org/10.31227/osf>.
- Musdzalifah. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Digital Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Manufaktur Kelas XII Akuntansi Di SMK Negeri 4 Surabaya. *Program Studi Pendidikan Akuntansi*, 2011, 1–8.
<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jpak/index>

- Ratiani, I., Subchan, W., & Hariyadi, S. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Digital Dan Aplikasinya Dalam Model Siklus Pembelajaran 5E (Learning Cycle 5E) Terhadap Aktifitas Dan Hasil Belajar (Siswa Kelas VII DI SMP Negeri 10 Probolinggo Tahun Pelajaran 2012/2013). *Pancaran*, 3(1), 79–88. <https://doi.org/10.1002/phbl.19500060613>
- Sanjaya, Wina. (2016). Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan. Jakarta : Prenadamedia
- Suparman. Atwi (2014). Desain Instruksional Modern. Jakarta :Erlangga.
- Suratman, A., & Rakhmasari, Rifa Apyaman, D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis TIK Terhadap Hasil Belajar Matematika Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Analisa*, 5(1), 41–50.
- Tafonao, Talizaro.(2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol 2.
- Wijayanti, P. S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Digital Bahasa Inggris Matematika Dengan Bantuan Videoscribe Melalui E-Learning. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(2), 147–156. <https://doi.org/10.30738/.v6i2.1566>