
**PELATIHAN PEMBUATAN APLIKASI *FLIPBOOK* SEBAGAI BUKU
DIGITAL DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN GURU
DI SDN 4 CURAH JERU**

***TRAINING ON MAKING FLIPBOOK APPLICATIONS AS DIGITAL
BOOKS IN IMPROVING TEACHER SKILLS AT STATE ELEMENTARY
SCHOOL 4 CURAH JERU***

Putu Eka Suarmika¹⁾, Nuris Hidayat^{2)*}, Gisca Dewi Susilowati³⁾

^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Abdurachman Saleh Situbondo

²Email: nuris_hidayat@unars.ac.id

Abstrak Pengabdian ini dilaksanakan sebagai langkah untuk mengatasi kebutuhan guru di SDN 4 Curah Jeru terdapat guru yang masih terbatas pengetahuannya dalam hal pembuatan media pembelajaran terutama media pembelajaran berbasis digital. Tujuan dari pengabdian ini adalah memberikan salah satu solusi terhadap permasalahan yang dihadapi oleh para guru di SDN 4 Curah Jeru dengan melalui penyelenggaraan pelatihan dan pendampingan dalam pembuatan buku digital menggunakan aplikasi *Flipbook Maker*, sehingga dapat meningkatkan keterampilan guru. Metode pelaksanaan pengabdian dalam pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Flipbook Maker* diimplementasikan melalui tiga tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan, *monitoring*, dan evaluasi. Kegiatan pengabdian ini dijadwalkan akan dilaksanakan pada tanggal 3 November 2023, dimulai dari pukul 08.00 hingga 14.30 WIB. Sebanyak 12 orang guru dari SDN 4 Curah Jeru akan berpartisipasi dalam pelatihan. Hasil yang didapat dari kegiatan pengabdian ini adalah peningkatan keterampilan guru tentang penggunaan teknologi untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif melalui pembuatan buku digital menggunakan aplikasi *Flipbook Maker*.

Kata Kunci: Guru, *Flipbook*, Media Pembelajaran

Abstract This service was carried out as a step to overcome the needs of teachers at SDN 4 Curah Jeru where there are teachers who are still limited in their knowledge in terms of making learning media, especially digital-based learning media. The purpose of this service is to provide one solution to the problems faced by teachers at SDN 4 Curah Jeru by organizing training and mentoring in making digital books using the *Flipbook Maker* application, so as to improve teacher skills. The method of implementing service in making learning media using the *Flipbook Maker* application is implemented through three stages, namely preparation, implementation, monitoring, and evaluation. This service activity is scheduled to be held on November 3, 2023. A total of 12 teachers from SDN 4 Curah Jeru will participate in the training. The result obtained from this service activity is the improvement of teachers' skills on the use of technology to create

more innovative and interactive learning materials through making digital books using the Flipbook Maker application.

Keywords: Teacher, Flipbook, Learning Media

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah membawa dampak signifikan dalam dunia pendidikan. Dengan adanya teknologi, metode pengajaran telah berubah. Teknologi telah memungkinkan pembelajaran jarak jauh melalui platform daring, serta penggunaan perangkat lunak interaktif dan simulasi untuk memperkaya pengalaman belajar. Manfaat perkembangan teknologi informasi dapat memudahkan dan mendukung proses pembelajaran (Amanullah, 2019). Selain itu, teknologi juga memungkinkan adanya personalisasi pembelajaran, di mana siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Perkembangan teknologi telah membuka pintu untuk pembelajaran yang lebih dinamis, terjangkau, dan dapat diakses oleh lebih banyak orang di seluruh dunia. Kemajuan dalam teknologi informasi juga memungkinkan adopsi model pembelajaran adaptif. Guru dapat memanfaatkan teknologi ini untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis, dengan menyematkan elemen-elemen multimedia, simulasi, dan aktivitas interaktif yang mendukung pemahaman konsep secara lebih mendalam. Proses pembelajaran yang baik ditunjang oleh bahan ajar dan media pembelajaran yang berkualitas (Muammar & Suhartina, 2018).

Pentingnya media pembelajaran sebagai fasilitas pembelajaran dapat dilihat dari perannya yang signifikan dalam meningkatkan daya serap informasi siswa. Dengan adanya teknologi multimedia, visualisasi konsep dan materi pelajaran dapat lebih mudah dipahami oleh siswa, menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Media pembelajaran dalam kegiatan belajar-mengajar dapat berupa perangkat keras (*hardware*) dan juga perangkat lunak (*software*) (Karisman, 2019). Guru yang mampu mengintegrasikan inovasi teknologi dalam media pembelajaran dapat memainkan peran kunci dalam mempersiapkan generasi masa depan untuk menghadapi tuntutan dunia yang semakin digital. Faktor utama tercapainya tujuan pembelajaran dapat ditunjang

oleh penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan praktis (Okra & Novera, 2019). Media dalam konteks pendidikan kini tidak hanya dipandang sebagai alat bantu semata bagi pendidik dalam proses mengajar, tetapi juga dipahami sebagai jembatan komunikasi yang efektif untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. *Smartphone* merupakan salah satu media yang menarik untuk digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran saat ini.

Penggunaan *smartphone* dalam sarana belajar memberikan dampak positif siswa dalam proses pembelajaran (Putra, Sudiana & Pamungkas, 2020). Dengan kemampuan yang dimilikinya, *smartphone* dapat digunakan untuk mengakses beragam sumber belajar, aplikasi pembelajaran, dan konten edukatif secara praktis. Fitur aplikasi pada *smartphone* memungkinkan siswa dan guru untuk berinteraksi secara langsung dan membuat konten belajar yang kreatif. Salah satu aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat buku digital yang menarik, interaktif dan bisa menghemat biaya pembuatan adalah *flipbook*. *Flipbook Maker* merupakan aplikasi yang digunakan untuk menciptakan *e-book*, *e-modul*, *e-paper*, dan *e-magazine* (Zulhelmi, 2021). Buku digital yang dihasilkan melalui aplikasi *Flipbook Maker* tidak hanya terbatas pada teks semata, melainkan juga memberikan fleksibilitas kepada para guru untuk menyisipkan berbagai elemen multimedia seperti gambar, suara, tautan, dan video pada halaman kerja. Secara keseluruhan, perangkat multimedia ini mampu menambahkan file berupa PDF, gambar, video, atau animasi, menjadikan hasilnya lebih menarik dan beragam. *Flipbook Maker* juga menyediakan berbagai desain *template* dan fitur tambahan seperti latar belakang, tombol kontrol, barnavigasi, tautan, dan *backsound*. Dengan adanya fitur-fitur ini, pengalaman membaca peserta didik menjadi lebih interaktif, mirip dengan pengalaman membuka buku fisik, karena adanya animasi saat halaman berpindah. Hasil akhir dari pembuatan *flipbook* bisa disimpan dalam format html, exe, zip, screen saver dan app. Pada *Flipbook Maker* kita dapat menambahkan file-file gambar, pdf, swf, dan file video berformat FLV dan MP4 (Divayana, *et. al*, 2018). *Flipbook* dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menarik dan meningkatkan daya serap siswa terhadap materi

pelajaran. bagi siswa. Dengan menggunakan *flipbook*, guru dapat menghadirkan materi pembelajaran dalam format yang dinamis, memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar. Namun, kenyataannya banyak sekali dilapangan guru terutama di kabupaten situbondo belum bisa memanfaatkan teknologi seperti *flipbook* dalam proses pembelajaran tersebut, misalnya di SDN 4 Curah Jeru.

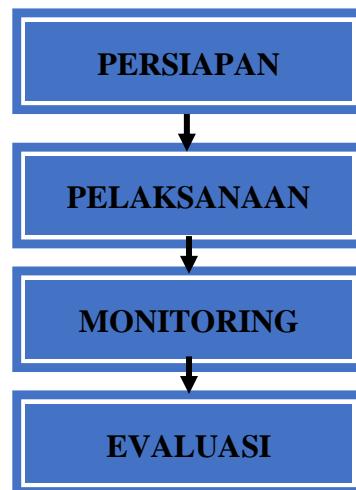
Sebagian besar guru di SDN 4 Curah Jeru belum mengetahui adanya aplikasi pembuat buku digital. Kebanyakan guru di sekolah ini lebih sering mendownload buku digital yang kualitasnya tidak baik dari internet, kemudian mencetak dan membagikannya kepada siswa. Hal ini menunjukkan bahwa masih diperlukan peningkatan pemahaman dan penggunaan teknologi dalam menciptakan buku digital berkualitas yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Dengan adanya pemahaman yang lebih baik tentang aplikasi pembuat buku digital, guru di SDN 4 Curah jeru dapat menciptakan materi pembelajaran yang lebih relevan, menarik, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh bagi siswa. Penggunaan buku digital dapat dengan mudah diakses dimana dan kapan saja melalui *smartphone* (Solikin & Amalia 2019). Oleh karena itu, kami melakukan pengabdian terkait teknologi pembuatan buku digital agar guru dapat memanfaatkan *smartphone* secara efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Dengan mempertimbangkan kondisi tersebut, dapat dirumuskan permasalahan yang dihadapi oleh guru di SDN 4 Curah Jeru sebagai berikut: 1) Sebagian besar guru di SDN 4 Curah Jeru masih menghadapi kendala dalam kemampuan membuat media pembelajaran sendiri. 2) Mayoritas guru di SDN 4 Curah Jeru masih belum memiliki ketrampilan dalam pembuatan buku digital menggunakan aplikasi *Flipbook Maker*.

Dengan memperhatikan situasi tersebut, tim pengabdian bekerja sama dengan SDN 4 Curah Jeru mengadakan pelatihan pemanfaatan aplikasi *Flipbook Maker* guna menciptakan buku digital yang dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih optimal. Pelatihan ini diharapkan dapat memberikan para guru pengetahuan dan keterampilan dalam menciptakan materi

pembelajaran yang menarik dan interaktif menggunakan teknologi *Flipbook Maker*, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

METODE

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini telah dilakukan pada tanggal 3 November 2023, dimulai dari pukul 08.00 sampai 14.30 WIB. Sebanyak 12 orang guru dari SDN 4 Curah Jeru turut serta dalam pelatihan ini. Adapun metode pelaksanaan kegiatan pengabdian terstruktur dalam empat tahap yakni persiapan, pelaksanaan, *monitoring*, dan evaluasi guna memastikan keberhasilan dan efektivitas dari program ini.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Rundown kegiatan pelatihan pembuatan buku digital menggunakan aplikasi *Flipbook Maker* dapat dilihat pada Tabel berikut.

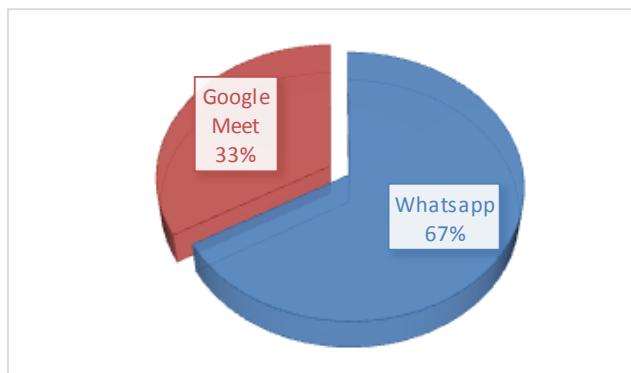
Tabel 1. *Rundown* Kegiatan

Waktu	Metode Pelaksanaan	Kegiatan
07.30-08.00	Persiapan	Registrasi Peserta
08.00-12.30	Pelaksanaan	<ol style="list-style-type: none">1. Pembukaan2. <i>Pre-test</i>3. Penginstalan Aplikasi <i>Flipbook Maker</i>4. Penyampaian Materi
12.30-14.00	Monitoring	Guru membuat buku digital
14.00-14.30	Evaluasi	<ol style="list-style-type: none">1. <i>Post Test</i>2. Penutupan

HASIL DAN PEMBAHASAN

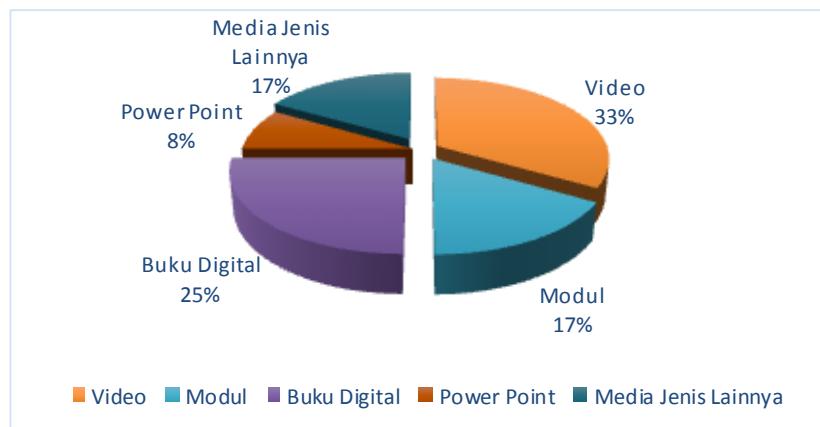
Tahap persiapan dimulai dengan melakukan koordinasi langsung dengan kepala sekolah untuk membahas rencana pelaksanaan pelatihan. Pada tahap ini mencakup persiapan ruangan kegiatan dan proses registrasi. Kegiatan selanjutnya pada pelaksanaan kegiatan dimulai dengan sesi pembukaan, diikuti dengan tahap penginstalan aplikasi dan penyampaian materi pembuatan buku digital menggunakan aplikasi *Flipbook Maker*. Tim pengabdian berperan aktif dalam melatih para guru untuk melakukan penginstalan aplikasi *Flipbook Maker* di komputer atau laptop masing-masing guru, sehingga guru dapat secara mandiri menggunakan dan mengoptimalkan aplikasi *Flipbook Maker* untuk keperluan pembelajaran. Sebelum mengikuti pelatihan, seluruh guru mengisi *pre-test* yang telah disediakan. Hal ini bertujuan agar tim pengabdian dapat memahami kondisi pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh guru di SDN 4 Curah Jeru sebelum pelatihan dimulai. *Pre-test* ini menjadi landasan untuk merancang pelatihan yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman awal guru.

Selama masa pandemi Covid-19, proses pembelajaran dilakukan melalui Aplikasi *Google Meet* dan *Whatsapp*. Dari hasil survei, 4 orang guru atau sekitar 33% memilih menggunakan *Google Classroom*, sementara 8 orang guru atau sekitar 67% lebih memilih *platform Whatsapp* sebagai media komunikasi dan pembelajaran *online*. Aplikasi yang digunakan oleh Guru SDN 4 Curah Jeru ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Aplikasi yang digunakan oleh guru selama pandemi Covid-19

Guru menggunakan berbagai macam media pembelajaran yang beragam, antara lain modul, presentasi *power point*, video, buku digital, dan berbagai jenis media pembelajaran lainnya. Di SDN 4 Curah Jeru terdapat 4 orang guru paling banyak memanfaatkan video sebagai media pembelajaran, sedangkan paling sedikit 1 orang guru yang menggunakan media pembelajaran *power point*. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru SDN 4 Curah Jeru dapat dilihat melalui Gambar 3.



Gambar 3. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru

Selain itu, pengalaman guru dalam pembuatan media pembelajaran secara mandiri dapat ditemukan dalam Tabel 2.

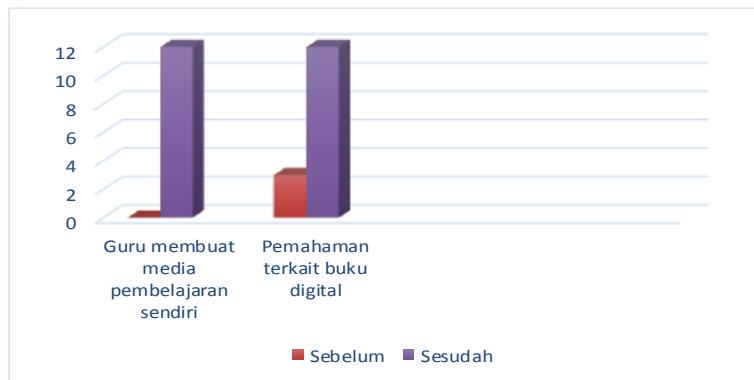
Tabel 2. Pengalaman guru dalam membuat media pembelajaran

Membuat Media Pembelajaran Sendiri	Jumlah Guru	Percentase (%)
Belum Pernah	9	75%
Sudah Pernah	3	25%
Jumlah	12	100%

Secara rata-rata guru di SDN 4 Curah Jeru ini belum memiliki pengalaman dalam pembuatan media pembelajaran sendiri, meskipun sebagian besar guru SDN 4 Curah Jeru sudah pernah menggunakan berbagai media pembelajaran. Dari 12 orang guru, hanya 3 orang guru atau 25% guru yang sudah pernah membuat media pembelajaran sendiri.

Tahap ketiga dalam kegiatan pengabdian yaitu monitoring. Setelah tim pengabdian menyampaikan materi tentang pembuatan buku digital dengan Aplikasi *Flipbook Maker*. Pada tahap ini, tim pengabdian memantau proses

pembuatan buku digital menggunakan aplikasi *Flipbook Maker* yang dilakukan oleh masing-masing guru di SDN 4 Curah Jeru. Dalam kurun waktu sekitar tujuh jam, hasil dari kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa seluruh guru berhasil membuat media pembelajaran berupa buku digital menggunakan aplikasi *Flipbook Maker*. Perbedaan tingkat pengetahuan Guru SDN 4 Curah Jeru sebelum dan setelah mengikuti pelatihan dapat divisualisasikan melalui Gambar 4.



Gambar 4. Perbedaan pengetahuan guru sebelum dan sesudah pelatihan

Berdasarkan Gambar 4 Terdapat perbedaan sebelum mengikuti kegiatan pelatihan guru terlihat terbatas pada pembuatan media pembelajaran berbasis Buku Digital. Setelah mengikuti kegiatan pelatihan, guru menjadi lebih paham terkait pembuatan buku digital dalam media pembelajaran. Sebelum pelatihan guru di SDN 4 Curah Jeru belum ada yang bisa dalam membuat media pembelajaran sendiri, sehingga persentase keterlibatan dalam pembuatan media pembelajaran sebelumnya adalah 0%. Namun, setelah kegiatan pelatihan, seluruh guru yang mengikuti pelatihan berhasil menciptakan media pembelajaran berupa buku digital menggunakan aplikasi *Flipbook Maker* sehingga mencapai pencapaian 100%. Sebelum adanya kegiatan pelatihan, hanya terdapat 3 orang guru di SDN 4 Curah Jeru yang mengenal buku digital. Namun, setelah mengikuti pelatihan, sebanyak 12 orang guru tidak hanya mengetahui buku digital, tetapi juga mampu membuatnya sendiri. Pada pelatihan ini menunjukkan bahwa meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi, khususnya dalam menciptakan buku digital sebagai sarana pembelajaran yang inovatif.

Pada tahap terakhir kegiatan pengabdian ini, guru-guru mengikuti evaluasi dengan mengisi post tes yang telah disiapkan oleh tim pengabdian. Pada kegiatan penelitian pembuatan *flipbook maker*, hasil posttest menunjukkan bahwa dari 12 orang guru yang terlibat, sebanyak 2 orang mengalami kendala pada bagian laptop yang dianggap kurang memadai. Kendala tersebut mencakup keterbatasan spesifikasi dan performa laptop dalam menjalankan aplikasi *Flipbook Maker*, menjadi faktor utama yang mempengaruhi pengalaman pengguna dan efisiensi dalam proses pembuatan buku digital. Guru SDN 4 Curah Jeru berharap ke depannya dapat diadakan kegiatan pelatihan pembuatan modul dan buku ajar, serta pembuatan materi pembelajaran yang menarik menggunakan power point atau aplikasi lainnya. Guru yang memiliki kemampuan membuat media pembelajaran akan berusaha menciptakan materi pembelajaran sendiri yang menarik dan sesuai dengan karakter siswa. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan memotivasi, sehingga siswa lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat berjalan sesuai dengan rencana yang telah dibuat dengan hasil menggambarkan keteraturan dan efektivitas pelaksanaan. Guru menunjukkan antusias yang tinggi dalam mengikuti pelatihan. Hasil pada kegiatan ini 12 orang guru dari SDN 4 Curah Jeru yang mengikuti pelatihan secara efektif dalam menciptakan media pembelajaran sendiri dalam bentuk buku digital menggunakan aplikasi *Flipbook Maker*. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan ini dapat meningkatkan keterampilan guru dengan memanfaatkan teknologi untuk pembuatan media pembelajaran. Kendala yang dihadapi selama kegiatan pengabdian adalah keterbatasan spesifikasi dan performa laptop yang dimiliki oleh para guru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada seluruh mitra kegiatan

pengabdian, yaitu kepala sekolah dan para guru dari SD Negeri 4 Curah Jeru yang telah antusias selama pelaksanaan pengabdian berlangsung. Tim pengabdian juga mengucapkan terima kasih kepada Universitas Abdurachman Saleh terutama unit LPPM yang telah melakukan monitoring, sehingga kegiatan pengabdian dapat dilaksanakan dengan lancar sesuai tenggat waktu yang telah ditentukan. Tidak lupa, ucapan terima kasih juga kepada seluruh mahasiswa yang telah banyak terlibat dalam kegiatan pengabdian, semoga kegiatan tersebut dapat menambah pengalaman untuk masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- 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. <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2300>
- Divayana, D. G. H., Suyasa, P. W. A., & Adiarta, A. 2018. Pelatihan Pembuatan Buku Digital Berbasis Kvisoft *Flipbook Maker* Bagi Para Guru di SMK Ti Udayana. Abdimas Dewantara. *Jurnal Abdimas Dewantara*, 1 (2), 31–44. <https://doi.org/10.30738/ad.v1i2.2869>
- Karisman, A. 2019. Aplikasi Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Perangkat Keras Komputer Berbasis Android. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 6 (1), 18–30. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v6i1.166>
- Muammar & Suhartina. 2018. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Akidah Akhlak. *KURIOSITAS: Media Komunikasi Sosial Dan Keagamaan*, 11 (2), 176–188. <https://doi.org/10.35905/kur.v11i2.728>
- Okra, R., & Novera, Y. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan. *Journal Educative: Journal of Educational Studies*, 4 (2), 121-134. <http://doi.org/10.30983/educative.v4i2.2340>
- Putra, E. A., Sudiana, R., & Pamungkas, A. S. 2020. Pengembangan *Smartphone* Learning Management System (S-LMS) Sebagai Media Pembelajaran Matematika di SMA Kreano, *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 11(1), 36-45. <https://doi.org/10.15294/kreano.v11i1.21014>
- Solikin, I., & Rahayu, A. 2019. Materi Digital Berbasis Web Mobile Menggunakan Model 4D. *Jurnal Sistemasi*, 8 (3), 321–28. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v8i3.461>
- Zulhelmi. 2021. Pemanfaatan Kvisoft *Flipbook Maker* Dalam Rangka Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 5 (2), 217–226. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.31209>