

Pelatihan Pembuatan Buku Ajar Digital Tpack Dengan Flipbook Bagi Guru SMK Negeri 2 Pinggir

Yogi YuneFri¹⁾, Sutejo²⁾, Yogi Ersan Fadrial³⁾

¹²³Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Lancang Kuning Pekanbaru-Riau

Keywords :

Buku Ajar;
Digital;
Flipbook;
TPACK.

Correspondensi Author

Email: yogyunefri@unilak.ac.id

History Artikel

Received: 28-07-2022;

Reviewed: 29-07-2022

Revised: 31-07-2022

Accepted: 31-07-2022

Published: 01-08-2022

DOI: 10.52622/mejuajujabdimas.v2i1.49

Abstrak. Pelatihan bagaimana membuat buku ajar digital. Guru sebagai pendidik dituntut kreatif dalam menyampaikan materi melalui media pembelajaran online. Seorang guru dapat dikatakan profesional jika mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan serta mampu menerapkan model, metode, media, maupun pendekatan pembelajaran berdasarkan kebutuhan peserta didik. Sebagai upaya untuk meningkatkan profesionalisme guru, maka perlu dilakukan upaya berkesinambungan seperti kegiatan pelatihan maupun pembimbingan bagi guru. Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini untuk meningkatkan profesionalitas guru melalui kegiatan Pelatihan Pembuatan buku ajar digital berbasis *Flipbook* dengan unsur (TPACK) *Technological Pedagogical Content Knowledge Framework*. Bentuk kegiatan yang telah dilakukan yaitu 1) memperkenalkan konsep *Flipbook* animation; 2) memperkenalkan tahapan pembuatan media ajar berbasis animasi dari mulai pra produksi, produksi, hingga pasca produksi; 3) mengenalkan bahan ajar digital berbasis *Flipbook* tematik TPACK sesuai dengan mata pelajaran yang diampu.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Pendahuluan

Seorang guru dapat dikatakan profesional jika mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan serta mampu menerapkan model, metode, media, maupun pendekatan pembelajaran berdasarkan kebutuhan peserta didik. Sebagai upaya untuk meningkatkan profesionalisme guru, maka perlu dilakukan upaya berkesinambungan seperti kegiatan pelatihan maupun pembimbingan bagi guru.

Hal ini mungkin dianggap berat oleh pendidik dan peserta didik, terlebih pendidik harus dituntut kreatif dalam menyampaikan materi melalui media pembelajaran online. Pendidik, baik guru, harus memastikan bahwa kegiatan pembelajaran tetap berjalan dan materi yang disampaikan tetap diterima dengan baik oleh peserta didik, meskipun peserta didik belajar dari rumah. Seorang pendidik dapat dikatakan sebagai agen pembelajaran (learning agent) karena memiliki peran antara lain sebagai fasilitator, motivator, pemacu, perekayasa pembelajaran, dan pemberi inspirasi belajar bagi peserta didik sehingga tujuan pendidikan nasional dapat terwujud (Hikmawati et. al., 2018).

Pada semua tingkatan, tujuan pendidikan adalah dapat melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran bermakna, yang dapat terjadi selama proses pembelajaran. Belajar adalah proses mengalami, sehingga peserta didik dapat membangun pengetahuan lebih lanjut dan mengembangkan keterampilan yang sudah dimilikinya. Apalagi, pada era teknologi ini, sudah terjadi pergeseran paradigma yang mengharuskan seorang pendidik untuk terus berupaya mengembangkan metode,

strategi, dan media pembelajaran yang efektif dan tepat sasaran, sehingga pembelajaran yang efektif dan bermakna dapat terwujud (Nurrahmah et. al., 2019).

Pendidik selalu dituntut agar mampu mengembangkan dan menggunakan alat-alat pembelajaran sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman. Pendidik dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang dapat digunakannya dalam proses pembelajaran. Akibatnya, mau tidak mau, pendidik dituntut harus membuat atau mendesain pembelajaran dengan memanfaatkan media sebagai bentuk inovasi pembelajaran (Nugraha & Sudiyono, 2018). Kenyataan yang terjadi di lapangan adalah masih banyak pendidik yang menerapkan metode konvensional pada proses pembelajaran. pembelajaran matematika di kelas masih menggunakan metode konvensional. Penerapan metode konvensional, menyebabkan tidak terlibat secara aktif selama pembelajaran karena pendidik berperan sebagai pusat pembelajaran (Seruni et. al., 2019).

Ada banyak software yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan mudah untuk digunakan. Salah satunya adalah menggunakan aplikasi Flipbook yang dapat di-download secara gratis (tidak berbayar). Aplikasi Flipbook dapat membantu dalam pembuatan materi pelajaran sesuai dengan keinginan pendidik, tanpa harus memiliki penguasaan lebih di bidang teknologi. Pendidik hanya perlu mengembangkan cerita dan alur pada video pembelajaran secara kreatif agar materi pelajaran terlihat menarik dan mudah dipahami peserta didik. Berdasarkan pemaparan di atas, maka dilakukanlah kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema peningkatan kompetensi guru melalui buku ajar digital berbasis Flipbook.

Metode

Metode pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat dilakukan secara luring / langsung kepada Guru-guru SMK Negeri 2 Pinggir. Kegiatan dilakukan di laboratorium komputer. Dimana sebelum membuat dan membangun serta mengembangkan panduan pembuatan buku ajar digital Persiapan yang harus guru dan siswa siapkan dan harus pastikan di PC / Laptop sudah terinstall aplikasi dan *software* berikut sebagai *tools* untuk animasi *flipbook* yang akan dibuat adapun software atau tools yang digunakan antara lain :

1. Komputer
2. Jaringan Internet

Kemudian pada saat pelatihan dan pengajaran berlangsung, disebarkan kuisisioner yang dibuat dari *google form* untuk membantu melihat grafik kondisi materi dapat dipahami oleh peserta. Kuisisioner disebarkan di awal dan di akhir dari kegiatan. Kemudian juga peserta juga diminta mengisi kuisisioner tingkat kepuasan pelatihan sesuai modul yang diberikan sebagai bahan laporan dari tim Pengabdian Kepada Masyarakat kepada Lembaga Penelitian & Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Lancang Kuning.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian ini merupakan salah satu bentuk implementasi dari perjanjian kerjasama antara Fakultas Ilmu Komputer dengan SMK Negeri 2 Pinggir. Ada 3 tim pengabdian dosen yang melakukan kegiatan pengabdian di sekolah mitra ini. Kegiatan ini diawali dengan melakukan koordinasi dengan pihak sekolah SMK Negeri 2 Pinggir melalui Kepala Sekolah Bapak Elmi Suhaimi, S.Pd, M.Pd. Selanjutnya tim melakukan persiapan sebelum keberangkatan melaksanakan kegiatan. Peserta pelatihan terdiri dari 10 orang guru dan 8 siswa SMK Negeri 2 Pinggir dibantu oleh 3 orang mahasiswa Fasilkom Unilak.

Adapun kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada :

Hari / Tanggal : Senin / 04 Juli 2022

Pukul : 10.00 - Selesai

Tempat : Labor SMK Negeri 2 Pinggir.

Pemberian dan pengkajian materi pelatihan oleh tim pelaksana. Para peserta terlebih dahulu diberikan pemahaman bagaimana menyusun buku ajar digital (*ebook*) sebagai media pembelajaran interaktif di abad 21. Selanjutnya, tim pelaksana memberikan materi pelatihan berkaitan pembuatan *e-book* dengan menggunakan *online flipbook-maker* (<https://heyzine.com>) versi free



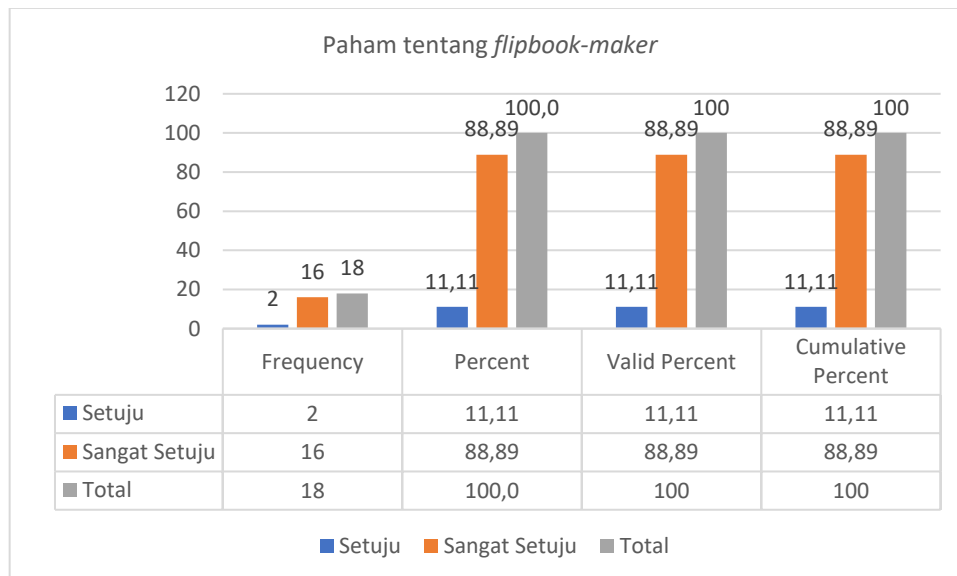
Gambar 1. Penyampaian Materi Kepada Peserta

Pada kegiatan pendampingan ini, peserta mendiskusikan beberapa hal terkait dengan materi pelatihan. Setelah menyusun bahan ajar dalam format word kemudian dipindahkan dalam bentuk pdf. Tahap selanjutnya adalah mengubah bahan ajar tersebut menjadi e-book dengan bantuan *online-flipbook* membuat akun, upload file, pembuatan judul, sub judul, efek halaman sesuai template (*magazine, book, album, notebook, slider, cards, coverflow, onepage*) atau *customize*. Dan cara membuat link untuk share melalui : email / image, web / embed, social media, QR code.

Tahapan ketiga yaitu evaluasi, pada fase ini tim pengabdian akan memberikan kuesioner kepada peserta untuk melihat hasil dari kegiatan ini. Hasil atau *score* tersebut akan dikonversi dalam bentuk tabel guna untuk mempermudah menganalisis data tentang peningkatan kemampuan peserta dalam menggunakan *online-flipbook* untuk pembuatan buku ajar digital (ebook). Pada pengabdian ini tim IbM melakukan pengukuran tingkat pemahaman peserta pelatihan khususnya kepada 10 orang guru dan 8 siswa SMK Negeri 2 Pinggir.

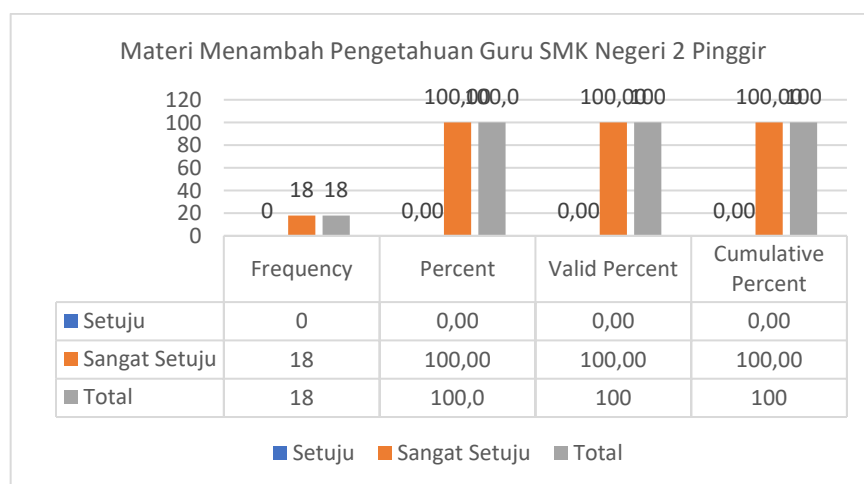


Gambar 2. Foto Bersama Peserta Pengabdian



Grafik 1. Grafik Pengetahuan tentang *flipbook-maker*

Dari hasil tabel di atas menunjukkan hasil bahwa 16 dari 18 peserta atau 88.897 % peserta pelatihan paham tentang *flipbook-maker* yang baik dan benar.



Grafik 2. Materi Menambah Pengetahuan Guru SMK Negeri 2 Pinggir

Tabel di atas menunjukkan bahwa 18 dari 18 orang peserta atau 100.0% paham tentang penggunaan *flipbook-maker* hal ini menunjukkan tingkat keberhasilan dari sosialisasi ini cukup tinggi

Simpulan dan Saran

1. Berdasarkan penjelasan dari kuisioner posttest dapat diambil kesimpulan bahwa pelatihan penggunaan *flipbook-maker* untuk penyusunan buku ajar digital (*ebook*) dapat menambah pengetahuan para guru SMK Negeri 2 Pinggir dalam meningkatkan inovasi penggunaan media pembelajaran interaktif sehinggadiharapkan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan belajar .

2. Diharapkan kedepannya Fasilkom Unilak dapat terus berkontribusi dan bersinergi meningkatkan kompetensi siswa dan guru terutama sekolah-sekolah yang berada di wilayah yang berdekatan dengan Universitas Lancang Kuning Pekanbaru.

Daftar Rujukan

1. Ambarita, J, Helwaun, H., & Van Houten, L. (2021). Workshop pembuatan e-book sebagai bahan ajar elektronik interaktif untuk guru Indonesia secara online di tengah covid 19. *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 2(1), 44-57.
2. Bastudin, B. (2020). Hambatan utama penggunaan TIK dalam pembelajaran dan strategi mengatasinya. Online. Diakses dari <http://lpmpsumsel.kemdikbud.go.id/site/blog/category/2020/tulisan/bastudin/> Hala, Y., & Arifin, A. N. (2019, Januari). Pelatihan pembuatan e-book pada Guru IPA MGMP Kabupaten Gowa. Dalam *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 2018, No. 8).
3. Efendi, Y., Rio, U., Syaifullah, M., & Imardi, S. (2020). J-PEMAS STMIK Amik Riau Pelatihan Multimedia Learning Dalam Pembuatan Konten Media Kreatif. 1(1), 1–3.
4. Online flipbook-maker (<https://heyzine.com>)