



PELATIHAN PEMBUATAN E-PEDOMAN KEGIATAN PENGABDIAN BERBASIS PEMBERDAYAAN MASYARAKAT (PBPMD) DENGAN PEMANFAATAN FLIP HTML

Oleh

Nur Hasanah¹, Lusi Endang Sri Darmawati², Raudatul Jannah³, Sitti Aisyah⁴

^{1,2,3,4}STKIP PGRI Situbondo

E-mail: ¹aku.hasanah12@gmail.com

Article History:

Received: 22-11-2023

Revised: 18-12-2023

Accepted: 28-12-2023

Keywords:

e-pedoman, PBPMD, Flip
Html

Abstract: *This service aims to utilize Flip HTML training on e-guidelines, the implementation of which coincides with STKIP PGRI Situbondo students carrying out Community Empowerment Based Service (PBPMD) activities in Tambak Ukir village. The method of activity carried out is in the form of training, the main target of which is educators in the village of Tambak Ukir, Kendit District, Situbondo Regency, with 6 schools established in one village. And obtained from feedback after events or service activities with the theme "e-guidelines using fliphtml" which has been carried out with a percentage of achievement for men of 70% and women of 50% who have started to use information technology and have begun to understand the impact of using information technology.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek penting dalam proses pengembangan potensi setiap generasi bangsa. Sistem pendidikan yang dilaksanakan secara baik dan terstruktur akan menjadi awal dalam membentuk generasi yang mempunyai kualitas, cerdas, dan berkarakter sebagai penunjang keberhasilan mencetak penerus generasi bangsa, maka diperlukan penyediaan layanan proses belajar mengajar dan juga media yang cukup dalam proses pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (Puspitasari et al., 2019).

Perkembangan dalam dunia pendidikan yang terus mengalami perubahan yang dirancang untuk menjadi acuan penting dalam menerapkan langkah selanjutnya demi majunya pendidikan di Indonesia. Berbagai upaya dalam peningkatan kualitas belajar mengajar pada jenjang dan tingkat pendidikan yang ada di Indonesia agar siap bersaing di dunia global. Namun, nampaknya rendahnya mutu yang ada di Indonesia menjadi salah satu penghambat dalam perbaikan yang dapat menunjang jenjang pendidikan formal maupun informal (Hadiyanti et al., 2021), Perbaikan yang dilakukan agar menghasilkan lulusan yang memiliki karakter, cerdas dan paham serta memiliki skill yang cukup mumpuni sehingga siap bersaing di dunia global.

Selain mutu yang rendah, kualitas pembelajaran juga menjadi perhatian khusus dikarenakan terbentuknya karakter dari sumber daya manusia yang akan dihasilkan nantinya bergantung pada proses dari pembelajaran yang baik. dimana dalam proses pembelajaran seorang pengajar/ guru wajib membuat, menyusun, dan mengimplementasikan rencana dalam pembelajaran yang inovatif dan dapat diterima serta



di aplikasikan dengan baik di dalam kelas. Dalam proses pembelajaran yang baik tentu nantinya akan menghasilkan output yang dapat bermanfaat demi mendukung perangkat yang dibuat dan sesuai dengan tujuan dari perangkat pembelajaran tersebut. Pengetahuan yang diperoleh dari sistem pembelajaran yang baik akan mudah di pahami dan menjadi sebuah pengalaman bagi siswa agar terbentuk sesuai tujuan yang diharapkan guru (Maulidiyah et al., 2021).

Dimasa pandemi saat ini terlihat sekali bahwa pembelajaran amat sangat membosankan, sehingga rancangan pembelajaran sangat dibutuhkan siswa hanya diberikan tugas dan bekerja secara mandiri akan membuat pemerosotan pada semangat belajar siswa, untuk menghindari semua itu pembelajaran tetap membutuhkan pembelajaran secara kelompok. Pembelajaran secara kelompok dapat membuat siswa saling membantu, dan saling bertanya satu sama lain sehingga proses belajar secara kelompok akan menimbulkan sikap saling menghargai, berani berpendapat dan mengeluarkan pendapat (Nuryami et al., 2022).

Berbagai kegiatan telah didominasi oleh produk-produk teknologi apalagi pembelajaran yang dilakukan melalui teknologi atau disebut daring kemampuan teknologi sangat dibutuhkan. Produk-produk teknologi yang sangat canggih harus menjadi motivasi yang kuat dalam mempelajari perkembangan sains dan teknologi yang begitu cepat sehingga harus benar-benar mengikuti perkembangannya sehingga dapat menguasai teknologi terbaru. Namun pakta yang ada dilapangan bahwa didesa tambak ukir daerah dusun tambak ukirnya baru beberapa tahun yang lalu adanya wifi telkom. Sehingga masih banyak guru-guru yang kurang terbiasa memanfaatkan pembelajaran dengan teknologi. Sehingga diperlukannya pembiasaan dalam pemanfaatan teknologi (Patahuddin et al., 2013).

Dengan adanya kegiatan mahasiswa yaitu pengabdian berbasis pemberdayaan masyarakat (PBPM) maka tim pengabdian memanfaatkan kegiatan tersebut untuk memberikan pelatihan Pembuatan E-Pedoman Kegiatan Pengabdian Berbasis Pemberdayaan Masyarakat (PBPM) dengan Pemanfaatan Flip HTML dengan tujuan mahasiswa nantinya dapat menjadi fasilitator pada bidang pendidikan di desa.

Desa tambak ukir adalah salah satu desa dikecamatan kendit dari 7 desa didalamnya dengan jumlah total penduduk 3.694 jiwa dari. Penduduk yang cukup padat dengan jumlah total 59 sekolah "26 negeri dan 33 swasta" dan untuk sekolah yang berada di desa tambak ukir sendiri yakni sebagai berikut;

No.	Nama Sekolah
1	KB 01 Tmbak Ukir
2	SD Negeri 1 Tambak Ukir
3	SD Negeri 3 Tambak Ukir
4	SDN 5 Tambak Ukir
5	SD Negeri VI Tambak Ukir
6	SMP Negeri Satu Atap Tambak Ukir

Dikarenakan jumlah sekolah yang ada di Desa Tambak Ukir dengan jumlah lumayan banyak sehingga perlu adanya perbaikan-perbaikan yang mendominasi dengan teknologi dan perlunya menjadi perhatian dan mencari cara bagi semua pihak terkait bagaimana meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang akan tercipta dari lulusan-lulusannya yang jelas bukan hanya menjadi tanggung jawab seorang guru, pastinya perlu di dukung



dengan perangkat desa di tambak ukir khususnya dan kecamatan kendit umumnya. Peningkatan pendidikan pada suatu daerah atau kota perlu menjadi perhatian khusus dikarenakan semakin tingginya tingkat permintaan skill dan kemampuan manusia yang siap untuk terjun di dunia industri, pemerintah, dan instansi lainnya.

Beberapa upaya telah dilakukan diantaranya yang dapat dilakukan yaitu memanfaatkan mahasiswa dengan memberikan pelatihan pembuatan buku yang berbasis teknologi (Dian et al., 2021). Setelah dilakukannya pengabdian mahasiswa diharapkan dapat menjadi fasilitator baik kepada guru-guru formal maupun nonformal yang ada didesa tersebut.

METODE

Sasaran

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pembuatan e-pedoman kegiatan pengabdian berbasis pemberdayaan masyarakat (PBPM) dengan pemanfaatan flip HTML dengan sasaran mahasiswa Pengabdian Berbasis Pemberdayaan Masyarakat (PBPM) di sebanyak kurang lebih 10 orang yang terlibat dalam kegiatan dari awal sampai akhir.

Metode Pelaksanaan Kegiatan

Tiga Metode dalam pelatihan menggunakan dengan Metode ekspositori, diskusi selama pelatihan dan langsung praktek setelah sosialisasi selesai dilaksanakan pada saat Pelatihan dalam Pengabdian Berbasis Pemberdayaan Masyarakat (PBPM) dengan tema pembuatan E-Pedoman PBPM dengan Pemanfaatan Flip HTML

Langkah-langkah Kegiatan

Tahapan-tahapan acara pelatihan sebagai berikut ;

- 1) Kegiatan Awal Pelatihan
 - a. Melakukan kunjungan secara langsung ke tempat pengabdian kepada masyarakat
 - b. Koordinasi kepada Kepala Desa beserta perangkat desa untuk kegiatan PKM
 - c. Melengkapi administrasi yang dibutuhkan seperti surat menyurat dan lain sebagainya
 - d. Persiapan kebutuhan alat, bahan yang diperlukan, dan akomodasi perjalanan kegiatan PKM
 - e. Penentuan ruang kelas sebagai tempat pelaksanaan kegiatan pelatihan.
- 2) Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pelatihan dibuka dengan diawali pembacaan susunan acara dengan inti kegiatan yakni penyampaian materi oleh pembicara tentang pembuatan E-Pedoman Kegiatan dengan Pemanfaatan Flip HTML, dilanjut sesi tanya jawab, dan diakhiri praktek
- 3) Penutupan

Sistem penutupan yang super meriah karena ada bagi-bagi hadiah untuk peserta yang bertanya dan aktif dalam kegiatan pelatihan, adanya foto bersama, koordinasi akhir kepada kerabat desa, dilanjut penyusunan laporan kegiatan PKM

HASIL

Pelaksanaan Kegiatan

Sesuai dengan rencana pelaksanaan kegiatan, maka kegiatan Pelatihan

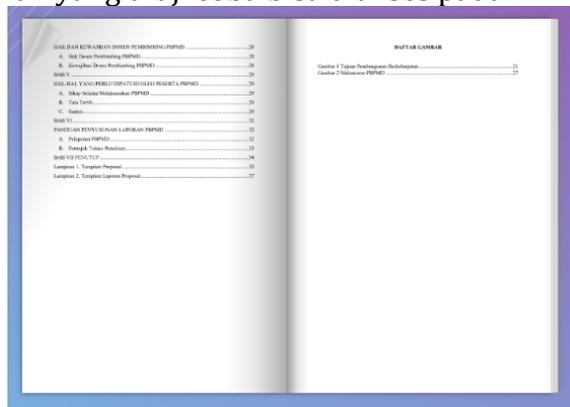


Pembuatan E-Pedoman Kegiatan Pengabdian Berbasis Pemberdayaan Masyarakat (PBPM) pada dilaksanakan mulai tanggal 05 Juni 2023 sampai dengan 05 Agustus 2023. Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan didesa tambak ukir tempat mahasiswa melaksanakan kegiatan pengabdian berbasis pemberdayaan masyarakat desa (PBPM). Kegiatan dilaksanakan dengan beberapa tahapan diantaranya tahap percobaan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi dan tindak lanjut. Pada tahap pertama tim melaksanakan uji coba dulu kepada mahasiswa yang akan melaksanakan kegiatan PBPM. Dari hasil uji coba tersebut didapat bahwa mahasiswa merasakan manfaat yang luar biasa dengan adanya e-pedoman didapat rincian sebagai berikut;

Tabel 1. Hasil uji coba

Sangat Suka	Suka	Biasa saja	Kurang Suka
28	12	2	1

Terlihat bahwa mahasiswa lebih dominan sangat suka menggunakan pedoman e-pedoman karena lebih mudah diakses yang penting adanya sambungan internet. Untuk pedoman yang diuji coba bisa diakses pada link berikut ini ;



Gambar 1. Gambar e-pedoman

Dari gambar tersebut terlihat bahwa pemanfaatan teknologi yang semakin canggih, selain e-pedoman mudah diakses dimana saja, juga didesain sedemikian sehingga dapat menarik bagi pembaca. Selain desainnya yang bagus juga dilengkapi dengan audio yang bisa diatur volumenya. Setelah tahap uji coba langkah selanjutnya yaitu tahap pembuatan proposal pengabdian hingga pelaporan.

Setelah selesai pembuatan proposal langkah selanjutnya yaitu merencanakan mekanisme kegiatan yang akan dilaksanakan diawali dengan susunan acara yang nantinya akan dibacakan oleh MC kegiatan pelatihan, diskusi mengenai pemantapan dan revisi akhir dari materi yang akan di sampaikan, menentukan jadwal pelatihan dengan berkoordinasi dengan pihak desa mengenai perijinan lokasi pelatihan, peminjaman fasilitas dan sarana prasarana yang dibutuhkan saat kegiatan pelatihan

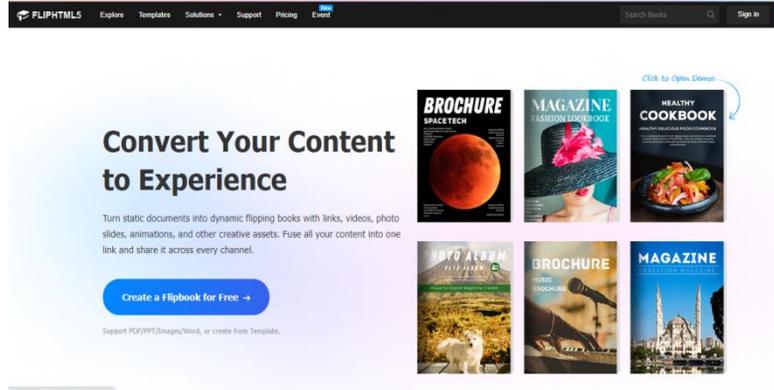
Setelah seluruh persiapan kegiatan pelatihan selesai dan ruangan sudah dapat digunakan, tim pengabdian mempersilahkan seluruh mahasiswa dan beberapa guru ditambah ukir memasuki ruangan dan menempati tempat duduk yang sudah tersedia. Diawali dengan MC yang membacakan susunan acara pada kegiatan pelatihan dan pada saat acara inti MC melimpahkan sepenuhnya acara kepada moderator demi kelancaran kegiatan pelatihan dengan tema fliphtml dan



mempraktekkan penggunaan flip html.

Dengan langkah-langkah sebagai berikut;

1. Semua peserta pelatihan membuka web fliphtml
2. Mendaftar yang gratis terlebih dahulu pada tampilan seperti dibawah ini



Gambar 2. Tampilan FlipHTML

3. Seluruh peserta membuat modul atau buku ajar yang dibutuhkan pada setiap mata pelajaran yang diampuh dengan didampingi oleh tim pengabdian
4. Kemudian modul yang telah dibuat disave dalam bentuk pdf
5. Modul yang dalam bentuk pdf diupload pada fliphtml dan saatnya melaksanakan pengeditan
6. Seluruh peserta mengedit e-modul pada fliphtml
7. Memanfaatkan beberapa tools yang ada pada fliphtml seperti halnya menambahkan audio dan beberapa animasi pada tampilan tools berikut;

DISKUSI

Proses kegiatan pelatihan berjalan sesuai dengan yang diharapkan karena antusias peserta sangat luar biasa ditandai dengan aktifnya para peserta yang secara hikmat mengikuti acara dan pada saat sesi Tanya jawan dan diskusi sudah dipersilahkan oleh moderator serta pengisian angket yang di sebar oleh tim pengabdi. Adapun tingkat capaian kegiatan pelatihan yaitu sebagai berikut;

Tabel 2. Capaian Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

Tahap	Capaian
1	Mampu memahami manfaat dari teknologi
2	Mampu memanfaatkan semua tools yang ada di fliphtml
3	Mampu menyusun pedoman, modul maupun buku ajar
4	Mampu membuat e-pedoman, e-modul maupun e-book

Keseluruhan ketercapaian dan hasil kegiatan pelatihan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

1. Peserta kegiatan pengabdian



Tabel 3. Kehadiran Peserta Kegiatan Pelatihan

Jumlah Peserta		Total	Presentase Kehadiran	Jumlah Peserta tidak hadir
Laki-laki	Perempuan			
18	25	43	95%	5%

Dalam acara pelatihan ini diperoleh data sebanyak 43 peserta yang masuk dalam kategori sasaran kegiatan pengabdian masyarakat ini. Namun pada saat kegiatan ada beberapa orang yang tidak hadir sehingga yang mengikuti kegiatan pelatihan hanya 95% dari keseluruhan peserta dan dengan hasil berikut menggambarkan bahwa acara pelatihan ini sesuai dengan target yang telat tim pengabdian tentukan sebelumnya.

2. Kesesuaian Acara dengan Tujuan Pelatihan

Ketercapaian tujuan pengabdian ini dapat dinilai sangat baik yang didapat dari nilai angket tentang cara pemanfaatan teknologi berbentuk E-Pedoman yang dapat mempermudah akses komunikasi terhadap siswa yang akan menggunakan hasil dari E-Pedoman yang nantinya akan dibuat oleh Guru yang ikut pelatihan di ikuti dengan hasil pengisian angket yang telah diberikan saat acara berlangsung hingga selesai.

Tabel 4. Presentase Ketercapaian Pengabdian

Jenis Kelamin	Senang menggunakan aplikasi fliphtml	Kurang menggunakan aplikasi fliphtml
Laki-laki	70%	30%
Perempuan	50%	50%

Dari hasil sebaran angket yang diberikan tim pengabdian mendapati guru-guru yang ikut pelatihan belum begitu memanfaatkan teknologi yang sangat cepat berkembang yang sebenarnya dapat menjadi solusi setiap guru untuk mempermudah kegiatan yang ada disekolah. Dengan adanya pengabdian di desa tambak ukir dengan tema kegiatan tema “e-pedoman menggunakan fliphtml” maka guru-guru sudah mulai ada peningkatan dalam penggunaan teknologi dilihat dari hasil angket dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan sehingga dari hasil peningkatan tersebut dapat dikategorikan “sangat baik”

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan didesa Tambak Ukir dengan metode ceramah, diskusi dan praktik telah dapat mampu meningkatkan kemampuan pemanfaatan teknologi dalam pelaksanaan kegiatan apa saja yang berkaitan dengan pedoman. Salah satunya bermanfaat untuk pembelajaran dengan menggunakan buku elektronik tanpa harus dicetak jadi lebih efektif dan hemat biaya bagi guru-guru yang memanfaatkan teknologi. Dari kegiatan pengabdian ini target yang dicapai yaitu mampu memahami manfaat dari teknologi, memanfaatkan semua tools yang ada di fliphtml, menyusun pedoman, modul maupun buku ajar dan membuat e-pedoman, e-modul maupun e-book. Didapat ketercapaian tujuan pengabdian yang didapat data dari banyaknya antusias para guru dalam mengikuti acara pelatihan dan mengisi keseluruhan angket yang diberikan dengan hasil sangat baik sehingga tim pengabdian dapat menyimpulkan masih sangat banyak guru yang kurang memanfaatkan teknologi, dengan adanya pengabdian guru-guru sudah



mulai ada peningkatan dalam penggunaan teknologi. Kegiatan pelatihan pengabdian dengan tema “e-pedoman menggunakan fliphtml” yang telah dilakukandengan persentase ketercapain untuk laki-laki 70% dan perempuan 50% yang sudah mlai memanfaatkan teknologi informasi dan sudah mulai memahami dampak dari penggunaan teknologi informasi.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Dian, L., Sari, K., Idayani, D., Munawwir, Z., Hasanah, N., & Noervadila, I. (2021). *01 KELURAHAN ARDIJERO KECAMATAN PANJI SITUBONDO DI TENGAH PANDEMI COVID-19*. 2, 560–564.
- [2] Hadiyanti, N. F. D., Hobri, Prihandoko, A. C., Susanto, Murtikusuma, R. P., Khasanah, N., & Maharani, P. (2021). Development of mathematics e-module with STEM-collaborative project based learning to improve mathematical literacy ability of vocational high school students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1839(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1839/1/012031>
- [3] Hasanah, N., Ambarsari, I. F., Surur, M., Darmawati, E. S., & Rakhman, F. (2022). *Training Motivasi Belajar Matematika Berbasis Thinking Smart Game pada Siswa MI Multiple Sarina Info Artikel Abstrak dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia [1]. Bangsa ini telah jenjang dan tingkat pendidikan , agar diperoleh sumber daya ma. 1(2)*, 62–68.
- [4] Maulidiyah, Y., Fajar, D., & Puspasari, D. (2021). *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran) Volume 5 Nomor 4 Juli 2021 | ISSN Cetak : 2580 - 8435 | ISSN Online : 2614 - 1337 DOI : http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v5i4.8403 THE EFFECTIVENES OF E-LEARNING AS A LEARNING MEDIA IN ARCHIVING SUBJECT AT SMKN 2 B. 5*, 1043–1064.
- [5] Nirtha, E., Patawaran, N., Jecsen Pongkendek, J., & Loupatty, M. (2023). Improving the Competence of Teacher Candidate: Evaluation of the Effectiveness of Experiential Learning GURU Model assisted by Flip-HTML. *International Journal of Business, Law, and Education*, 4(1), 149–157. <https://doi.org/10.56442/ijble.v4i1.143>
- [6] Nuryami, N., Janan, T., & Hasanah, N. (2022). the Influence of Realistic Mathematics Education on Year 8 Students’ Spatial Ability of Cuboids and Cubes. *Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 69–84. <https://doi.org/10.22236/kalamatika.vol7no1.2022pp69-84>
- [7] Patahuddin, S. M., & Rokhim, A. F. (2013). Website Permainan Matematika Online Untuk Belajar Matematika Secara Menyenangkan. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2). <https://doi.org/10.22342/jpm.3.2.332>.
- [8] Puspitasari, Y., & Hasanah, N. (2019). *NASIONAL TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS X MANURUL FATA TAHUN PELAJARAN 2017 / 2018*. 6(1), 34–43.
- [9] Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainudin, Z. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 347–356. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.470>



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN