



## PELATIHAN INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK BAGI GURU SMA NEGERI 1 PRINGSURAT TEMANGGUNG

Putri Khoirin Nashiroh<sup>1</sup>, Ahmad Fashiha Hastawan<sup>2</sup>, Febrian Arif Budiman<sup>3</sup>, Vera Noviana Sulistyawan<sup>4</sup>, Annisa Tetty Maharani<sup>5</sup>, Feri Oktavariza<sup>6</sup>, Amelinda Rojannah<sup>7</sup>, Laode Hamdi Agusthio<sup>8</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7,8</sup> Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang

<sup>5</sup> Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

E-mail: <sup>1</sup>[putrikhoirin@mail.unnes.ac.id](mailto:putrikhoirin@mail.unnes.ac.id)

### Article History:

Received: 13-11-2023

Revised: 20-11-2023

Accepted: 19-12-2023

**Keywords:** *flipbook, inovasi, media pembelajaran, pelatihan*

**Abstract:** *Pandemi Covid-19 telah mengubah paradigma pendidikan yang kini banyak menggunakan teknologi digital. Kemampuan guru dalam penggunaan dan pemilihan teknologi digital yang tepat sebagai media pembelajaran menjadi penting agar pembelajaran di kelas dapat berjalan dengan efektif. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah memberikan pendampingan bagi guru SMA untuk meningkatkan kemampuan pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis digital. Metode pelaksanaan kegiatan terdiri atas empat tahap, yakni (1) koordinasi, (2) pembuatan contoh inovasi media pembelajaran, (3) sosialisasi dan pendampingan, serta (4) review dan evaluasi. Kegiatan pendampingan dilaksanakan secara luring di lokasi mitra, yaitu SMA Negeri 1 Pringsurat Temanggung. Kegiatan pelatihan diikuti oleh 33 guru dari berbagai bidang mata pelajaran. Pelatihan berupa penjelasan materi yang dikolaborasi dengan pemberian buku panduan Flipbook yang dikemas sebagai contoh inovasi, dan praktik langsung dengan didampingi oleh tim pengabdian. Lebih lanjut, pihak mitra memberikan respon yang sangat baik dari pendampingan ini dan berharap ada keberlanjutan program pelatihan yang mampu meningkatkan keterampilan guru terkhusus pada bidang teknologi digital.*

## PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 telah mengubah paradigma proses pembelajaran dalam bidang pendidikan. Proses pembelajaran yang biasanya dilaksanakan di dalam kelas secara luring kini beralih menjadi pembelajaran secara daring ataupun *blended learning*. Pembelajaran jarak jauh dapat terlaksana dengan dukungan penerapan teknologi digital. Segala aktivitas pembelajaran memanfaatkan teknologi dan tersimpan secara digital (Fitri, 2020). Seiring dengan perkembangan teknologi dalam pendidikan dan pembelajaran, maka dibutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan berkualitas tinggi (Diani, et al. 2020; Nashiroh, et al. 2019). Namun, media pembelajaran daring yang menunjang pembelajaran belum maksimal dikarenakan keterbatasan perangkat lunak pengembang media pembelajaran (Jamal, 2020).

Media pembelajaran inovatif yang diperlukan oleh guru ialah media pembelajaran



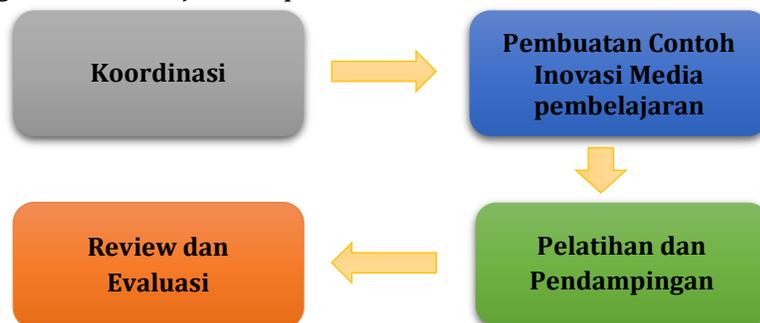
yang bersifat interaktif dan dapat diakses dari berbagai macam platform teknologi. Interaksi guru dan siswa pada pembelajaran jarak jauh dapat berjalan dengan baik jika ditunjang dengan media pembelajaran inovatif. Laptop, tablet dan smartphone mempunyai potensi yang sangat baik sebagai media pembelajaran (Hastawan, et al. 2019). Sementara itu media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan masih terbatas. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa kurangnya keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi masalah utama dalam pembelajaran saat ini, sehingga berdampak pada proses pembelajaran belum berjalan maksimal. Maka dari itu, perlu adanya pelatihan media pembelajaran inovatif bagi guru khususnya di SMA Negeri 1 Pringsurat Temanggung guna meningkatkan kemampuan guru dalam pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis digital.

Media pembelajaran inovatif yang memanfaatkan teknologi digital pada pelatihan ini adalah media pembelajaran berbentuk *Flipbook* yang di dalamnya dapat menggabungkan teks, gambar, audio, video. Penggunaan media pembelajaran *Flipbook* terbukti memiliki pengaruh terhadap keaktifan belajar siswa (Aini, et al. 2022). Media pembelajaran *Flipbook* terbukti meningkatkan kompetensi dan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran (Hayati, et al. 2015; Searmadi, 2016; dan Yulaika, et al. 2020). Selain itu, media *Flipbook* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena di dalamnya dapat memuat data audiovisual (Mujiatun, et al. 2023).

Berdasarkan ulasan tersebut, media pembelajaran Flipbook diharapkan dapat menjadi solusi permasalahan yang dihadapi oleh guru di SMA Negeri 1 Pringsurat Temanggung. Hal ini bertujuan sebagai upaya peningkatan pengetahuan dan keterampilan pembuatan inovasi media pembelajaran Flipbook. Selain itu, guru mampu menerapkan secara langsung pembuatan media pembelajaran Flipbook melalui kegiatan praktik. Hal ini selaras dengan peningkatan keterampilan guru SMA Negeri 1 Pringsurat Temanggung pada bidang teknologi digital.

## METODE

Metode pelaksanaan kegiatan terdiri atas empat tahapan, yakni (1) koordinasi, (2) pembuatan contoh inovasi media pembelajaran, (3) sosialisasi dan pendampingan, serta (4) review dan evaluasi. Mitra kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yakni SMA Negeri 1 Pringsurat Temanggung. Pelatihan diikuti oleh guru-guru dari berbagai bidang keilmuan. Kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan secara luring di sekolah. Diagram alur pelaksanaan pengabdian ditunjukkan pada Gambar 1.



**Gambar 1. Diagram Alur Pelaksanaan Pengabdian**

Tahap koordinasi dilakukan dengan perencanaan, observasi, dan wawancara dengan



guru di SMA Negeri 1 Pringsurat Temanggung mengenai kebutuhan, bentuk, dan dampak penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil dari tahap perencanaan ini nantinya akan digunakan sebagai bahan pijakan tim pengabdian dalam membuat susunan materi dan juga inovasi media pembelajaran flipbook yang akan disajikan.

Tahap pembuatan contoh inovasi media pembelajaran dengan Flipbook dilakukan dengan metode blended atau gabungan yakni secara daring dan luring. Tim pembuat sistem akan berkoordinasi dalam pembuatan media pembelajaran Flipbook interaktif. Kegiatan dilakukan secara kolaboratif daring maupun luring di Laboratorium Komputer Gedung E11 Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang.

Tahap sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan dilakukan secara luring dengan kombinasi kegiatan praktik secara langsung di lapangan. Tahap ini dilaksanakan di lokasi mitra, SMA Negeri 1 Pringsurat Temanggung.

Tahap review dan evaluasi dilaksanakan setelah proses pendampingan dengan peserta pelatihan yakni guru SMA Negeri 1 Pringsurat Temanggung secara daring guna memfasilitasi kebutuhan mitra.

## HASIL

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan secara luring di lokasi mitra, tepatnya di SMA Negeri 1 Pringsurat Temanggung yang berjarak sekitar 55.7 km dari lokasi tim, Universitas Negeri Semarang. Tahap awal koordinasi dengan mitra dilakukan bersama Kepala Sekolah dan Humas SMA Negeri 1 Pringsurat Temanggung guna menentukan pelaksanaan kegiatan sosialisasi dan pendampingan pelatihan. Tim pengabdian bersama mitra menyepakati waktu dan proses pelaksanaan kegiatan sosialisasi dan pendampingan bersama.



**Gambar 2. Kegiatan koordinasi dengan Mitra**

Adapun saat kegiatan sosialisasi berlangsung, seluruh peserta tampak antusias dan aktif dalam kegiatan pelatihan. Umpan balik positif juga ditunjukkan oleh peserta. Peserta diajak menemukenali secara langsung wujud media pembelajaran *Flipbook* yang telah dibuat oleh tim. *Flipbook* adalah sebuah buku dengan serangkaian gambar yang beragam dari satu laman ke laman berikutnya, yang saat laman-laman tersebut dibolak-balik secara cepat, gambar-gambar tersebut tampak teranimasi oleh gerakan tersimulasi atau beberapa gerak lainnya. Berikut tampilan contoh media pembelajaran *Flipbook* interaktif yang dapat diakses pada tautan <http://s.id/panduanflipbook>. Desain purwarupa contoh media pembelajaran flipbook melalui buku panduan yang diakses oleh guru pada saat melaksanakan kegiatan pelatihan dapat dilihat pada Gambar 3.



**Gambar 3. Purwarupa Media Pembelajaran *Flipbook* Interaktif**

Berikutnya, kegiatan pelatihan dan pendampingan diikuti oleh guru SMA Negeri 1 Pringsurat Temanggung sebanyak 33 guru dengan berbagai mata pelajaran. Kegiatan pelatihan diawali dengan pengenalan media pembelajaran inovatif dan media *Flipbook* bagi guru secara jelas dan detail. Pada tahap ini pula dijelaskan pokok bahasan kegiatan pembuatan media pembelajaran *Flipbook*, yakni (1) mengaktifkan Canva Pro Design, (2) mendesain *Flipbook* pada Canva Pro Design, (3) Memasang aplikasi Flip PDF Profesional, (4) Membuat *Flipbook* pada Flip PDF Profesional, dan (5) Menerbitkan *Flipbook* secara *Online*.



**Gambar 4. Kegiatan Pengenalan dan Pemaparan Materi Media Pembelajaran *Flipbook***

Kegiatan pelatihan dilakukan dengan teknik teori yang dikolaborasikan dengan praktik langsung kegiatan pembuatan media pembelajaran *Flipbook*. Kegiatan praktik didampingi oleh tim pengabdian, yakni Dosen Fakultas Teknik dan para Mahasiswa. Pendampingan yang dilakukan bertujuan memandu dan memberi solusi terhadap kendala yang dihadapi para guru saat praktik berlangsung. Kegiatan praktik dimulai dari proses instalasi aplikasi hingga menerbitkan media pembelajaran *Flipbook* secara daring.



**Gambar 5. Kegiatan Pendampingan Pelatihan**

Usai sesi teori dan praktik, diadakan pula sesi tanya jawab yang bertujuan untuk memperkuat pengetahuan dan wawasan dalam pembuatan *Flipbook* yang dimulai dari desain, isi materi, dan mengkonfigurasi *Flipbook* sampai terbit secara daring. Para guru didampingi oleh Dosen dan Mahasiswa mengikuti tiap langkah pembuatan media pembelajaran secara antusias dan tertib. Hal ini menjadi indikator keberterimaan inovasi



media pembelajaran *Flipbook* sebagai bekal guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif bagi siswa.

Kegiatan pelatihan dilanjutkan dengan penandatanganan kesepakatan kerja sama dan penyerahan plakat antara Universitas Negeri Semarang dengan SMA Negeri 1 Pringsurat Temanggung sebagai wujud komitmen dan harmoni memajukan dunia pendidikan. Melalui penandatanganan kerja sama tersebut, diharapkan keberlanjutan program pengabdian masyarakat yang mampu memperluas kebermanfaatannya bagi sivitas akademika di lingkungan pendidikan, terkhusus SMA Negeri 1 Pringsurat Temanggung.



**Gambar 6. Penandatanganan Kerjasama dan Penyerahan Plakat**

Serangkaian kegiatan pelatihan diakhiri dengan *review* dan evaluasi oleh tim pengabdian. Para guru juga memberikan testimoni serta kesan pesan terhadap kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran *Flipbook* yang dilaksanakan. Umpan balik para guru menunjukkan kebermanfaatannya dan kebermaknaan kegiatan pelatihan yang diberikan. Beberapa hasil testimoni guru terdapat pada Tabel 1. Manfaat pengetahuan dan keterampilan yang didapatkan guru diharapkan mampu diimplementasikan dalam proses pembelajaran bersama guru di kelas. Adapun proses evaluasi yang dilakukan oleh tim pengabdian ialah menelaah proses pelatihan yang telah berlangsung sebagai upaya peningkatan di kemudian hari.

Tabel 1. Hasil Testimoni terhadap Kegiatan Pelatihan

No	Guru Bidang Studi	Testimoni
1	Aisyah Widiastuti (Guru Mata Pelajaran Fisika)	Kegiatan ini sangat bermanfaat bagi kami para guru untuk membuat media pembelajaran yang lebih bervariasi, kami berharap dengan pelatihan ini kami bisa menerapkan pembelajaran nanti sehingga siswa-siswi kami nantinya akan mendapatkan kemudahan. Kemudian pesannya untuk Unnes kami berharap hal seperti ini akan terus berlanjut dengan kegiatan yang lebih bervariasi.
2	Suprpti (Guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris)	Terimakasih manfaat dalam inovasi pembuatan flipbook yang sangat berguna di zaman yang serba digital. kerjasama dengan UNNES untuk para guru mendapatkan wawasan mendapatkan ilmu dari mahasiswa yang luar biasa. Semoga dari ilmu yang saya dapat, nanti akan saya coba untuk menjadi sebuah aplikasi yang sangat berguna, Terimakasih.

## KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini memberikan solusi bagi para guru agar dapat mengembangkan media pembelajaran *Flipbook* sebagai alternatif media pembelajaran



inovatif bagi siswa. Para guru sebagai peserta pelatihan mendapatkan bekal dan keterampilan pembuatan media pembelajaran *Flipbook*. Hal ini mendukung literasi teknologi digital bagi sosok pendidik di era digital. Lebih lanjut, pihak mitra berharap adanya keberlanjutan program pelatihan yang mampu meningkatkan keterampilan guru terkhusus pada bidang teknologi digital. Para siswa diharapkan terbantu dengan adanya media pembelajaran *Flipbook* yang fleksibel dan meningkatkan motivasi belajar.

#### DAFTAR REFERENSI

- [1] Aini, Redita Nur, Dwi Gusfarenie, and Ali Murtadlo. "Media Pembelajaran Flipbook dan Pengaruhnya Terhadap Keaktifan Belajar Siswa." *EDU-BIO: Jurnal Pendidikan Biologi* 5, no. 2 (2022): 37-42.
- [2] Diani, R., R. B. Satiarti, N. Lestari, N. B. Haka, D. Reftyawati, A. Padilah, and H. Komikesari. "Digital oscillation rails: developing physics learning media to determine the acceleration value of earth's gravity." In *Journal of Physics: Conference Series*, vol. 1572, no. 1, p. 012019. IOP Publishing, 2020.
- [3] Hastawan, Ahmad Fashiha, Putri Khoirin Nashiroh, Agung Adi Firdaus, and Hanrian Rossa. "Designing Educational Game of Indonesian Traditional Musical Instruments Based on Android Using Unity 3D." In *1st Vocational Education International Conference (VEIC 2019)*, pp. 92-100. Atlantis Press, 2019.
- [4] Hayati, Sri, Agus Setyo Budi, and Erfan Handoko. "Pengembangan media pembelajaran flipbook fisika untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik." In *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal)*, vol. 4, pp. SNF2015-II. 2015.
- [5] Jamal, Syamsul. "Analisis kesiapan pembelajaran e-learning saat pandemi covid-19 di SMK Negeri 1 Tambelangan." *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan* 11, no. 2 (2020): 149-154.
- [6] Fitri, Norma Diana, and Nur Syafiqoh. "Pengembangan media buku digital flipbook untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok A TK Al-Azhariyyah Sekargeneng Lamongan." *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS* 8, no. 2 (2020): 471-485.
- [7] Mujiatun, Sri, Arri Handayani, and Dini Rakhmawati. "Pembelajaran Berdiferensiasi Dengan Berbantuan Flipbook Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak." *Jurnal Kajian dan Penelitian Umum* 1, no. 2 (2023): 87-96.
- [8] Nashiroh, Putri Khoirin, Ahmad Fashiha Hastawan, Tangguh Al Fatah, and Aditya Permana. "Developing Instructional Media of Android-Based Game to Teach Human Senses." In *1st Vocational Education International Conference (VEIC 2019)*, pp. 101-109. Atlantis Press, 2019.
- [9] Searmadi, Bagus Putra Hari. "Penerapan Inovasi Flipbook sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar pengenalan PHP kelas XI RPL di SMK Negeri 2 Mojokerto." *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education* 1, no. 02 (2016).
- [10] Yulaika, Nina Fitriya, Harti Harti, and Norida Canda Sakti. "Pengembangan bahan ajar elektronik berbasis flip book untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik." *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan* 4, no. 1 (2020): 67-76.