

# PEMANFAATAN PEMBUATAN *E-BOOK* BERBASIS *INTERACTIVE FLIP BOOK* BAGI GURU SMK CENDIKA BANGSA KEPANJEN

<sup>1</sup>Widiyanti, <sup>2</sup>Tuwoso, <sup>3</sup>Marsono, <sup>4</sup>Fahru Riza, <sup>5</sup>Ria Febrianti

Universitas Negeri Malang

\*e-mail: [widiyanti.ft@um.ac.id](mailto:widiyanti.ft@um.ac.id)

**Abstrak:** Pembelajaran daring merupakan solusi untuk mengatasi berlangsungnya pembelajaran di masa Pandemi COVID-19. SMK Cendika Bangsa Kepanjen menjadi salah satu sekolah yang juga menerapkan pembelajaran daring. Namun dalam penerapan pembelajarannya masih belum terlalu efektif. Hal ini dikarenakan beberapa faktor seperti (1) pemanfaatan aplikasi pembelajaran yang belum maksimal, (2) penggunaan memori yang cukup besar untuk penginstalan aplikasi pembelajaran, (3) kurangnya bahan ajar yang menarik, dan (4) orangtua yang kurang sinergis dengan guru dalam mendampingi anak belajar di rumah. Dari permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu media pembelajaran inovatif untuk menunjang proses pembelajaran daring di masa pandemi COVID-19. Solusi yang dimaksud adalah dengan melakukan kegiatan pelatihan pembuatan e-book berbasis interactive flip book. Tujuan adanya pelatihan pembuatan e-book berbasis interactive flip book yaitu untuk memberikan pelatihan dan pendampingan pada guru SMK Cendika Bangsa dalam membuat media pembelajaran interaktif bagi siswa. Metode yang digunakan pada pelatihan ini sosialisasi, pelatihan, pendampingan, dan monitoring evaluasi. Hasil dari pelatihan pembuatan e-book berbasis interactive flip book yaitu guru mampu mengoperasikan software flip PDF Corporate dan mampu menghasilkan flip book sebagai media pembelajaran daring.

**Kata Kunci:** Daring, Flip book, Media, Interaktif, Pembelajaran

**Abstract:** Online learning is a solution to overcome ongoing learning during the COVID-19 Pandemic. Cendika Bangsa Kepanjen Vocational High School is one of the schools that also applies online learning. However, the implementation of learning is still not very effective. This is due to several factors such as (1) the use of learning applications that have not been maximized, (2) the use of large enough memory for the installation of learning applications, (3) the lack of interesting teaching materials, and (4) parents who are less synergistic with teachers in assisting children to study at home. From these problems, an innovative learning media is needed to support the online learning process during the COVID-19 pandemic. The solution in question is to hold training activities for making e-book based on interactive flip book. The purpose of the training in making interactive flip book-based e-books is to provide training and assistance to Cendika Bangsa VHS teachers in making interactive learning media for students. The methods used in this training are socialization, training, mentoring, and evaluation monitoring. The results of the training on making interactive flip book-based e-

books are that teachers are able to operate flip PDF Corporate software and are able to produce flip books as online learning media.

**Keywords:** Flip book, Interactive, Learning, Media, Online

## PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara yang mengalami dampak dari pandemi COVID-19. Menurut Kemenkes (2020) perolehan data statistik mencatat selama kurun waktu november 2020 hingga januari 2021 angka penyebaran COVID-19 di Indonesia mencapai 765 ribu kasus. Hal ini menyebabkan adanya penyesuaian terhadap kondisi tersebut. Siddiqui (2020) menyatakan bidang pendidikan merupakan salah satu bidang yang memiliki perubahan drastis dalam bentuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Menurut Toh & Kirschner (2020) salah satu upaya penanganan *Covid-19* pada dunia pendidikan, seluruh *stakeholders* harus saling bekerja sama dan tidak terlepas dari kebijakan pemerintah dalam pelaksanaan operasional di lapangan. Menurut Mansyur (2020) pandemi *Covid-19* ini berdampak pada sistem pembelajaran yang awalnya dilakukan dengan tatap muka harus diganti dengan pembelajaran daring.

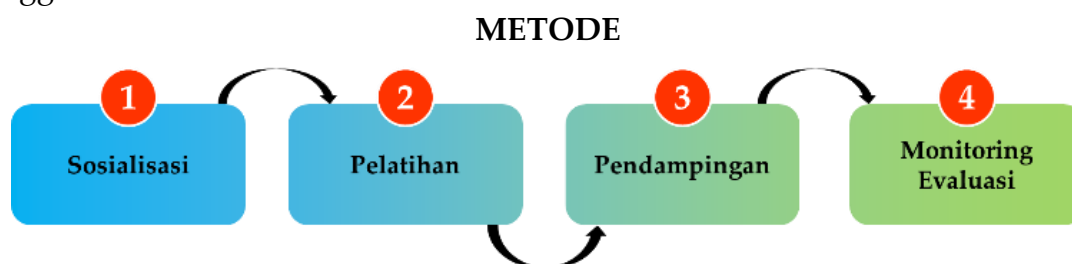
Pearson (2020) menyatakan pandemi covid-19 telah memaksa adanya perubahan besar dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Wilder-Smith dan Freedman (2020) konsep pembelajaran daring telah muncul sebagai salah satu inovasi proses pembelajaran pada saat ini. SMK Cendika Bangsa Kapanjen merupakan salah satu lembaga pendidikan yang juga menerapkan pembelajaran daring. SMK Cendika Bangsa atau yang familiar disebut SMK CB didirikan pada tanggal 2 Mei 2007. SMK Cendika Bangsa berlokasi di Jl. Raya Mojosari 2A, Kecamatan Kapanjen, Kabupaten Malang. Namun dengan dikeluarkannya Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 2 dan Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan dan Penanganan *Covid-19* yaitu dengan menunda pembelajaran yang mengundang banyak peserta dan menggantinya dengan *video conference* atau media komunikasi lain secara daring, maka metode yang digunakan saat ini adalah daring/pembelajaran jarak jauh.

Bapak Setiyo Budi selaku Wakil Kepala Kurikulum memaparkan bahwa pembelajaran daring akan terus dilakukan sampai dikeluarkannya kebijakan atau perizinan dari Pemerintah Daerah Kabupaten Malang untuk melakukan pembelajaran luring. Penerapan pembelajaran daring di SMK CB sudah berlangsung sejak bulan Maret 2020. Novet (2020) Menyatakan model pembelajaran daring dapat digunakan sebagai solusi selama masa pandemi, namun terdapat beberapa permasalahan yang muncul berkaitan dengan ketidaksiapan guru maupun peserta didik dalam beradaptasi dengan teknologi. Menurut Beauford (2020) belum maksimalnya pembelajaran daring juga

disebabkan akses internet yang kurang lancar, instalasi aplikasi pembelajaran membutuhkan memori yang cukup besar, orangtua yang kurang sinergis dengan guru dalam mendampingi anak belajar, serta kurangnya semangat dan motivasi pada siswa.

Fakta di lapangan menunjukkan, salah satu siswa dari beberapa jenjang kejuruan memaparkan bahwa penyampaian pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka lebih mudah dipahami dibandingkan dengan pembelajaran daring. Hal tersebut dikarenakan materi yang disampaikan oleh guru pada pembelajaran daring melalui *google classroom* dan media *power point* membuat siswa kurang termotivasi untuk melakukan kegiatan belajar mandiri. Maryatun (2015) menyatakan pembelajaran menggunakan *powerpoint* tidak dapat digunakan selain dengan platform Microsoft dan cenderung kurang stabil dari dokumen yang dihasilkan tiap versinya. Menurut Wahyuni (2020) hal tersebut mempengaruhi kegiatan belajar mengajar sehingga perlu diperhatikan lagi bagaimana kondisi siswa. Permasalahan lain disampaikan oleh salah satu guru di SMK CB, bahwa dalam pembelajaran daring siswa kurang antusias. Selain itu, penyajian materi yang kurang menarik membuat siswa tidak termotivasi belajar. Beliau juga memaparkan bahwa kebanyakan siswa tidak mengumpulkan tugas dengan berbagai alasan akses internet yang lambat, sehingga kegiatan pembelajaran daring belum terealisasi secara maksimal dan berpengaruh terhadap hasil belajar.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, diperlukan solusi untuk membantu guru SMK CB dalam mengimplementasikan pembelajaran daring yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang produktif. Menurut Qazi (2020) Pelatihan pembuatan *e-book* berbasis *interactive flip book* dapat menjadi solusi kreatif untuk membantu guru menciptakan inovasi media pembelajaran. Adapun keunggulan produk yang ditawarkan berupa: (1) Media pembelajaran mudah diakses dengan kekuatan jaringan yang rendah, (2) Pembuatan media pembelajaran tidak membutuhkan waktu yang lama, (3) Media pembelajaran yang dibuat bersifat interaktif, dan (4) *Software* yang digunakan dalam pembuatan media dapat di-*install* pada spesifikasi laptop yang tidak terlalu tinggi.



**Gambar 1.** Alur Metode Pelaksanaan

Sumber: Dokumentasi pribadi

### **Sosialisasi**

Kegiatan pelatihan pembuatan *flip book* perlu dilakukan sosialisasi kegiatan. Materi yang disosialisasikan yaitu pengenalan media pembelajaran *flip book*, langkah menginstall aplikasi *flip book*, dan cara membuat *flip book*.

### **Pelatihan**

Kegiatan pelatihan meliputi penyusunan materi pembelajaran, pelatihan pembuatan *flip book* berdasarkan penyusunan materi (input gambar, audio, video, youtube, animasi), melakukan publish *flip book*.

### **Pendampingan**

Pada tahapan ini guru mampu menyusun materi pembelajaran, membuat *flip book* berdasarkan penyusunan materi (input gambar, audio, video, youtube, animasi), dan mempublish *flip book* dengan tetap didampingi oleh instruktur.

### **Monitoring dan Evaluasi**

Pada kegiatan ini instruktur memberikan penugasan kepada guru untuk membuat satu media pembelajaran *e-book* berbasis *flip book* interaktif yang disesuaikan dengan kompetensi guru. Dari hasil tugas yang diberikan maka dilakukan evaluasi oleh tim pengabdian. Evaluasi menggunakan skala likert 4 tingkatan.

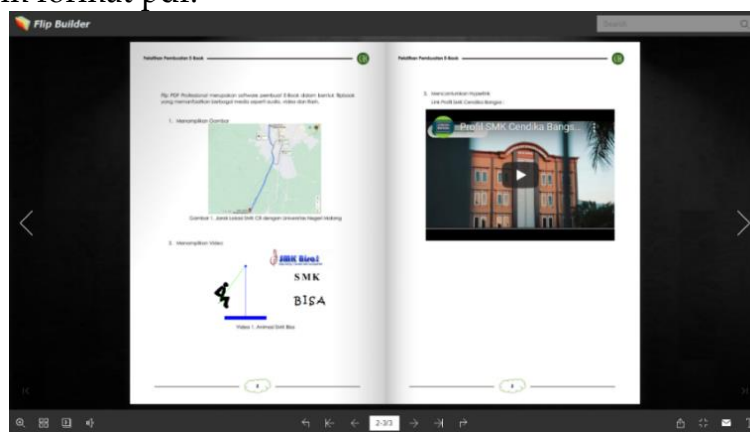
## **HASIL & PEMBAHASAN**

### **Gambaran Media Pembelajaran *Flip book***

Bahan ajar elektronik merupakan bahan ajar yang isi materinya termuat dalam bentuk elektronik yang disusun secara runtut dan sistematis serta menampilkan kebutuhan kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Sriwahyuni (2019) Beberapa bahan ajar yang termasuk bahan ajar elektronik yaitu *e-book*, *e-magazine*, CD/DVD multimedia interaktif, model flash atau slide interaktif, dan lain-lain. Bahan ajar elektronik tersebut dapat diakses melalui media online dengan menggunakan piranti laptop maupun mobile. Penggunaan mobile sebagai piranti memiliki banyak kelebihan, disamping penggunaannya yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja namun juga memudahkan siswa yang belum mempunyai piranti pembelajaran yang cukup besar seperti komputer, laptop, dan lain sebagainya.

Pelatihan pembuatan e-book berbasis interactive *flip book* bertujuan untuk mendapatkan produk berupa media pembelajaran e-book berbasis interaktif yang dapat digunakan sebagai bahan media dalam pelaksanaan pembelajaran

daring. Setiyo (2018) menyatakan peranan media sangat dibutuhkan sebagai upaya untuk meningkatkan keefektifan dalam pencapaian kompetensi proses pembelajaran. Pembuatan e-book berbasis interactive ini dirancang pada sebuah flip PDF professional, yang mana aplikasi tersebut menghasilkan output yang tidak terpaku pada tulisan-tulisan saja, akan tetapi dapat dikombinasikan dengan animasi gerak yang menjadikan media pembelajaran tidak monoton. Menurut Hidayatullah (2019) *flip book* memiliki kelebihan yaitu dapat memasukkan file dengan format pdf, gambar, audio, video, animasi, memiliki design template, fitur seperti background, navigasi, tombol kontrol, hyperlink, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif. Pada implementasinya pembuatan *flip book* memerlukan bahan dan peralatan seperti laptop, aplikasi flip PDF professional, flashdisk, dan bahan ajar yang telah disusun dalam format pdf.



**Gambar 2.** Gambaran E-book Berbasis *Interactive Flip book*  
Sumber: Dokumentasi pribadi

Pembuatan bahan ajar elektronik berbasis interactive *flip book*, berbentuk seperti buku yang divisualisasikan melalui media digital (Gambar 2). Tampilan yang disajikan tidak terkesan monoton dan dapat dikolaborasikan dengan attribute tambahan seperti menampilkan gambar, animasi, hingga penyajian video beserta audio untuk memberjelas suatu teks bacaan. Cara pembuatannya tidak membutuhkan waktu yang lama, untuk attribute yang digunakan sebagai header dan footer dapat di edit melalui Microsoft Word atau media lain seperti CorelDraw, Powerpoint, Paint, dan lain-lain sesuai keinginan dan kebutuhan masing-masing guru dalam menyajikan bahan ajar interaktif berdasarkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

*Flip book* dapat digunakan oleh guru sebagai inovasi baru dalam pengajaran, penerapannya dapat digunakan pada materi teori dan menampilkan suatu simulasi untuk memperjelas gambaran materi yang disampaikan. Sugianto (2017) menyatakan adanya bahan ajar elektronik yang bersifat

interaktif, dalam proses pembelajaran akan melibatkan tampilan *audio visual, sound, movie*, dan lainnya serta pemakaian program tersebut mudah dipahami sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang baik. Menurut Nisa (2020) penerapan e-book interaktif sebagai media pembelajaran yaitu karena memiliki kelebihan dapat diakses dimanapun dengan konten yang terintegrasi oleh audio, video, maupun gambar yang membantu tingkat pemahaman dalam pembelejaran.

### Proses Pelatihan Pembuatan E-book Berbasis Interactive *Flip book*

Kegiatan pelatihan pembuatan e-book berbasis interactive *flip book* dilakukan di SMK Cendika Bangsa Kepanjen. Kegiatan ini dilaksanakan selama 6 kali pertemuan. Kegiatan pelatihan ini dijadwal sesuai dengan kebutuhan pelatihan (Tabel 1).

Tabel 1. Uraian Kegiatan Pelatihan Pembuatan *E-Book* Berbasis *Interactive Flip book*

Tahapan Kegiatan	Hari Ke-	Kegiatan	
Sosialisasi	1	Pengenalan <i>Flip book</i>	
	2	Langkah installasi <i>Flip book</i>	
	3	Praktek Installasi <i>Flip book</i>	
Pelatihan	4	Pelatihan Penyusunan <i>Flip book</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Penyusunan materi pembelajaran</li> <li>- Pelatihan pembuatan <i>Flip book</i> berdasarkan penyusunan materi (input gambar, audio, video, youtube, animasi)</li> <li>- Publish <i>Flip book</i></li> </ul>	
	Pendampingan	5	Pendampingan Pembuatan <i>Flip book</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Penyusunan materi pembelajaran</li> <li>- Pembuatan <i>Flip book</i> berdasarkan penyusunan materi (input gambar, audio, video, youtube, animasi)</li> <li>- Publish <i>Flip book</i></li> </ul>
Monitoring Evaluasi	6	Evaluasi	

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Kegiatan pelatihan dimulai dengan sosialisasi pembuatan media pembelajaran *flip book*. Materi yang disosialisasikan yaitu pengenalan media pembelajaran *flip book*, langkah menginstall aplikasi *flip book*, dan cara membuat *flip book*. Pemberian materi diberikan selama 3 kali pertemuan. Hal ini bertujuan agar guru mampu lebih lama dalam mempelajari pembuatan media pembelajaran *flip book* interaktif. Selama kegiatan berlangsung, guru dengan seksama mengikuti kegiatan dari awal sampai akhir. Kegiatan sosialisasi diikuti oleh 24 guru dari SMK Cendika Bangsa Kepanjen (Gambar 3). Hal ini

menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti pelatihan pembuatan media pembelajaran.



**Gambar 3.** Kegiatan Sosialisasi Materi Flip book  
Sumber: Dokumentasi pribadi

Setelah kegiatan pemberian materi, maka instruktur memberikan pelatihan membuat media pembelajaran *flip book* (Gambar 4). Kegiatan pelatihan menggunakan sistem tutorial. Jadi ketika instruktur mempraktikkan pembuatan media pembelajaran, maka langsung diikuti oleh guru. Kegiatan pelatihan dimulai dengan guru menyiapkan bahan ajar untuk percobaan awal. Kemudian instruktur mencontohkan penginputan bahan ajar menggunakan software *flip pdf corporate*. Setelah itu, instruktur melakukan penambahan gambar, audio, video, youtube, animasi dan melakukan *publish flip book*.



**Gambar 4.** Kegiatan Sosialisasi Materi *Flip book*  
Sumber: Dokumentasi pribadi

Kegiatan pendampingan dilakukan setelah guru mendapatkan materi dari instruktur terkait membuat media pembelajaran *flip book*. Pada tahap ini guru mampu menyusun materi pembelajaran, membuat *flip book* berdasarkan

penyusunan materi (input gambar, audio, video, youtube, animasi), dan mempublish *flip book*. Pendampingan dilakukan ketika terdapat error system pada proses pembuatan *flip book* dan guru mengalami kendala lain.



**Gambar 5.** Kegiatan Sosialisasi Materi Flip book  
Sumber: Dokumentasi pribadi

Pada kegiatan ini instruktur memberikan penugasan kepada guru untuk membuat satu media pembelajaran e-book berbasis *flip book* interaktif yang disesuaikan dengan kompetensi guru. Monitoring pembuatan *flip book* dilakukan secara daring melalui aplikasi whatsapp untuk mengetahui perkembangan pembuatan media dan juga untuk membantu guru bila terdapat kesulitan dalam menyelesaikan tugas. Produk media *flip book* yang sudah selesai akan dikirimkan pada link *Google Drive*. Dari hasil evaluasi project yang sudah dikumpulkan guru sebanyak 24 project terdapat 20 project yang bisa berjalan. Oleh karena itu hasil evaluasi dihitung menggunakan formula berikut.

$$P = \frac{\sum n}{\sum N} \times 100\%$$

Keterangan:  $n$  = Jumlah Project yang dapat berjalan  
 $N$  = Jumlah Project keseluruhan

Sehingga,

$$P = \frac{21}{24} \times 100\%$$

$$P = 87,5\%$$

Berdasarkan hasil evaluasi project yang sudah dikirim oleh guru, didapatkan hasil efektifitas kegiatan pelatihan 87,5%. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan pembuatan e-book berbasis interactive *flip book* di SMK Cendika Bangsa Kepanjen sangat efektif.

## SIMPULAN

Kegiatan pelatihan pembuatan e-book berbasis interactive *flip book* bagi guru SMK Cendika Bangsa Kepanjen bertujuan agar guru mampu membuat sebuah media pembelajaran interaktif pada pembelajaran daring. Kegiatan pelatihan diikuti sebanyak 24 guru yang berlangsung selama 6 kali pertemuan dengan rincian 3 hari pemberian teori dasar menyusun *flip book*, 1 hari pelatihan pembuatan *flip book*, 1 hari pendampingan guru dalam membuat *flip book* secara mandiri. Pertemuan terakhir kegiatan pelatihan ini yaitu adanya monitoring guru dalam membuat project nyata sesuai kompetensi. Hasil evaluasi kegiatan menunjukkan, dari jumlah 24 project yang dikirim oleh guru didapatkan hasil sebanyak 21 project dapat berjalan dan 3 project tidak dapat berjalan. Sehingga, diperoleh hasil persentase sebesar 87,5%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan pembuatan e-book berbasis interactive *flip book* bagi guru SMK Cendika Bangsa Kepanjen sangat efektif.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kami selaku penulis mengucapkan terima kasih kepada (1) Universitas Negeri Malang yang sudah memberikan dukungan dalam terlaksananya pengabdian masyarakat, (2) LP2M yang sudah memberikan akses dan dukungan, (3) Kepala Sekolah SMK Cendika Bangsa Kepanjen yang sudah memberikan izin untuk melakukan kegiatan pengabdian masyarakat, dan (4) para guru yang sudah berpartisipasi atas terlaksananya pelatihan pembuatan *e-book* berbasis *interactive flip book*.

## DAFTAR RUJUKAN

- Beauford, M. 2020. With COVID-19 Spreading. *Video Conferencing is Booming*.
- Hidayatulloh, M. 2019. Developing Electrical Circuits *Flip book* Using Flipbuilder. *Int. J. Innov. Educ. Res.*, 7(2):124–134.
- Kementrian Kesehatan. 2020. Rekapitulasi Penyebaran Virus COVID-19 di Indonesia. Jakarta
- Mansyur, A. R. 2020. Dampak COVID-19 Terhadap Dinamika Pembelajaran Di Indonesia. *Educ. Learn. J.*, 1(2):113.
- Maryatun. 2015. Pengaruh Penggunaan Media Program Microsoft Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Strategi Promosi Pemasaran Mahasiswa Semester 2 Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(1): 1-14.
- Nisa, H. A. Wahyu, R. dan Putra, Y. 2020. Efektivitas E-Modul dengan Flip Pdf Professional Berbasis Gamifikasi Terhadap Siswa SMP. *J. Pendidik. Mat. Raflesia*, 5(2): 13–25.

- Noveet, J. 2020. Zoom has added more videoconferencing users this year than in all of 2019 thanks to coronavirus. *Bernstein says*.
- Pearson, Keep teaching, keep learning. 2020.
- Qazi, A., et al. 2020. Conventional to online education during COVID-19 pandemic: Do develop and underdeveloped nations cope alike. *Children and Youth Services Review*.
- Setiyo, E. Zulhermanan, Z. dan Harlin, H. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash *Flip book* pada Mata Kuliah Elemen Mesin 1 di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Sriwijaya. *J. Inov. Vokasional dan Teknol*, 18(1).
- Siddiqui, S.A.. 2020. Covid-19 education response.
- Sriwahyuni, I. Risdianto, E., Johan, H. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Menggunakan Flip Pdf Professional Pada Materi Alat-Alat Optik Di Sma," *J. Kumparan Fis*, 2(3): 145–152.
- Sugianto, D. Abdullah, A. G., Elvyanti, S. dan Muladi, Y. 2017. Modul Virtual: Multimedia *Flip book* Dasar Teknik Digital. *Innov. Vocat. Technol. Educ.*, 9(2): 101–116.
- Toh, W., & Kirschner, D. 2020. Self-directed learning in video games, affordances and pedagogical implications for teaching and learning. *Computers & Education*, Article 103912.
- Wahyuni, S., Rahmadhani, E., Mandasari, L. 2020. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Powerpoint. *Jurnal Abdidas*, 1(6): 597–602.
- Wilder-Smith, A. and D. Freedman. 2020. Isolation, quarantine, social distancing and community containment: pivotal role for old-style public health measures in the novel coronavirus (2019-nCoV) outbreak. *Journal of travel medicine*.