

PENGENALAN APLIKASI *FLIPBOOK* BUILDER DALAM PEMBUATAN *FLIPBOOK* UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN GURU SMA NEGERI 15 MUARO JAMBI

Fuldiaratman^{1*}, Roseli Theis², Fatria Dewi³, M. Rusdi⁴, Firdiawan Ekaputra⁵

^{1,3,4,5} Pendidikan Kimia, Universitas Jambi

² Pendidikan Matematika, Universitas Jambi

^{1*} Email: fuldia12@gmail.com

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik adalah salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran yang mengandung berbagai unsur seperti tulisan, gambar, dan video dapat membuat peserta didik lebih termotivasi untuk memahami apa yang diajarkan. Media pembelajaran *flipbook* merupakan media yang menarik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran karena dapat menggabungkan unsur tulisan, gambar, video dalam satu media pembelajaran. Tujuan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah mengenalkan aplikasi *flipbook* builder dalam pembuatan *flipbook* untuk meningkatkan pengetahuan guru SMA Negeri 15 Muaro Jambi. Kegiatan pengabdian ini menggunakan metode penyampaian materi dan demonstrasi. Kegiatan pengabdian masyarakat di SMA Negeri 15 Muaro Jambi diikuti oleh 18 guru dari seluruh mata pelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan pengabdian masyarakat diperoleh bahwa hasil guru di SMA Negeri 15 Muaro Jambi mengalami peningkatan pengetahuan sebesar 92%.

Kata Kunci: Aplikasi *flipbook builder*; *flipbook*; pengetahuan; guru.

PENDAHULUAN

Guru merupakan fasilitator dalam kegiatan pembelajaran yang berperan penting dalam menjadikan kualitas penyelenggaraan pendidikan meningkat. Guru merupakan salah satu faktor penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan melibatkan peserta didik secara aktif (Haryanto et al., 2023). Guru harus dapat memperhatikan adanya kesiapan peserta didik dalam agar pembelajaran yang dilakukan dapat mencapai kompetensi yang diinginkan (Marlina, 2023). Guru harus membekali peserta didik dengan keterampilan 4C untuk meningkatkan kemampuannya (Nurhayati et al., 2024). Keterampilan 4C adalah keterampilan abad ke-21 yang mencakup kreativitas, berpikir kritis, berkomunikasi, dan bekerja sama (Ekaputra, 2023). Keterampilan 4C diberikan kepada mahasiswa maupun peserta didik untuk meningkatkan kompetensi yang dimiliki oleh peserta didik (Hendra et al., 2023). Kreativitas perlu dimiliki sejak dini sebagai bekal dalam menghadapi perubahan jaman yang begitu cepat (Sungkonon & Ekaputra, 2024).

Dalam memilih dan menggunakan berbagai media untuk kegiatan pembelajaran, guru harus memiliki kreativitas agar pembelajaran menjadi bervariasi (Ekaputra & Hasanah, 2021). Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran yang dilakukan (Ekaputra, 2020). Penggunaan media yang menarik dan terintegrasi dapat menjadikan peserta didik semangat dalam mempelajari dan memahami materi pembelajaran yang dilakukan oleh guru baik di ruang kelas maupun di luar kelas. Interaksi dalam pembelajaran dapat ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran digital (Aswan et al., 2024). Penerapan media pembelajaran secara digital pada proses pembelajaran yang dilakukan dapat menjadikan motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan (Jediut et al., 2021).

Berdasarkan hasil analisis awal yang dilakukan, diperoleh hasil bahwa media pembelajaran yang diterapkan di sekolah mitra SMA Negeri 15 Muaro Jambi pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran belum bervariasi dan diterapkan secara optimal. Ketersediaan media pembelajaran dapat menjadikan kualitas pendidikan mengalami peningkatan (Huda & Ekaputra, 2023). Oleh

karena itu, guru perlu dikenalkan aplikasi *flipbook builder*. Kelebihan aplikasi *flipbook builder* adalah mudah untuk dikembangkan oleh guru dan praktis untuk terapkan dalam pembelajaran. *Flip builder* adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat buku elektronik dalam bentuk *flipbook* (Wati, 2019). *Flipbuilder* memiliki kelebihan dalam membentuk *hyperlink* dengan video, musik, gambar, maupun animasi, sehingga menjadikan media lebih menarik (Angraini & Tengah, 2022).

Guru memegang peranan penting dalam menyajikan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Kelebihan aplikasi *flipbook builder* yang dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan efisien menjadikan civitas akademika FKIP Universitas Jambi melakukan kerjasama dengan sekolah mitra SMA Negeri 15 Muaro Jambi untuk mengadakan kegiatan pengenalan aplikasi *flipbook builder*. Berdasarkan hal tersebut, tujuan pada kegiatan pengabdian ini dilakukan pengenalan aplikasi *flipbook builder* dalam pembuatan *flipbook* untuk meningkatkan pengetahuan guru SMA Negeri 15 Muaro Jambi.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan pada tanggal 18 Juli 2024 di SMA Negeri 15 Muaro Jambi yang diikuti 18 guru dari seluruh mata pelajaran. Sebelum pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat, dilakukan analisis situasi di sekolah mitra yaitu di SMA Negeri 15 Muaro Jambi. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMA Negeri 15 Muaro Jambi diawali dengan pengenalan aplikasi *flipbook builder* dan dilanjutkan dengan demonstrasi penggunaan aplikasi *flipbook builder*. Pada akhir kegiatan guru diminta untuk mengisi angket evaluasi kegiatan dan peningkatan pengetahuan setelah mengikuti kegiatan pengabdian masyarakat.

HASIL YANG DICAPAI

Pelaksanaan pengabdian masyarakat di SMA Negeri 15 Muaro Jambi secara keseluruhan mengalami peningkatan pengetahuan dalam menggunakan aplikasi *flipbuilder*. Terjadinya peningkatan pengetahuan guru SMA Negeri 15 Muaro Jambi digambarkan pada rangkaian kegiatan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Program kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan diawali dengan kegiatan persiapan, yaitu menganalisis permasalahan yang ada di sekolah mitra dan mempersiapkan materi kegiatan pengabdian. Kegiatan analisis dilakukan dengan pengamatan langsung di sekolah mitra SMA Negeri 15 Muaro Jambi, wawancara dengan kepala sekolah, beberapa guru, maupun peserta didik SMA Negeri 15 Muaro Jambi. Berdasarkan hasil analisis situasi yang dilakukan, diperoleh hasil bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran belum bervariasi dan diterapkan secara optimal. Oleh karena itu, guru perlu dikenalkan aplikasi *flipbook builder*. Kelebihan aplikasi *flipbook builder* adalah mudah untuk dikembangkan oleh guru dan praktis untuk terapkan dalam pembelajaran. Setelah dilakukan analisis awal dan penentuan kegiatan yang akan dilakukan, kegiatan selanjutnya adalah mempersiapkan materi kegiatan pengabdian. Kegiatan selanjutnya adalah pelaksanaan pengabdian masyarakat. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan pada 18 Juli 2024 di SMA Negeri 15 Muaro Jambi yang diawali dengan pengenalan aplikasi *flipbook builder* dan dilanjutkan dengan demonstrasi penggunaan aplikasi *flipbook builder*. Kegiatan pengenalan diawali dengan mengenalkan media pembelajaran secara umum dan media pembelajaran interaktif. Selanjutnya dilakukan pengenalan aplikasi *flipbook* baik kelebihan aplikasi maupun fitur dalam menggunakan aplikasi *flipbook*. Dokumentasi kegiatan disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan

Setelah kegiatan pengabdian masyarakat selesai dilaksanakan, guru SMA Negeri 15 Muaro Jambi diminta untuk mengisi angket evaluasi kegiatan dan peningkatan pengetahuan.

Tabel 1. Hasil Angket Evaluasi

Pernyataan		Responden	Persentase
Peningkatan pengetahuan setelah mengikuti pelatihan	Sangat Baik	11	61 %
	Baik	7	39 %
	Cukup	0	0 %
	Kurang	0	0 %
	Sangat Kurang	0	0 %

Berdasarkan isian angket hasil evaluasi yang disajikan pada Tabel 1, diperoleh hasil bahwa terdapat peningkatan pengetahuan guru SMA Negeri 15 Muaro Jambi sebesar 92%. Hasil tersebut diperoleh dari nilai konversi isian angket menjadi skala likert, yaitu sangat baik memperoleh nilai 5 dan baik memperoleh nilai 4, sehingga diperoleh nilai rerata menjadi 92%. Guru SMA Negeri 15 Muaro Jambi merasakan manfaat dari kegiatan pengabdian yang telah dilakukan khususnya peningkatan pengetahuan penggunaan aplikasi *flipbook builder* dalam membuat bahan ajar berupa media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Penggunaan *flipbook builder* yang mudah dan praktis dapat dimanfaatkan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan. Pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *flip builder* perlu dikembangkan karena dapat menggabungkan materi, video pembelajaran, dan gambar pendukung yang disajikan secara rapi, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan pembelajaran menjadi lebih menarik (Yunianto et al., 2019). Penggunaan modul elektronik yang dikembangkan menggunakan *flipbuilder* menjadikan materi pembelajaran dapat dirancang dan disusun secara sistematis, sehingga dapat meningkatkan pemahaman belajar peserta didik (Sonia et al., 2022). Besarnya peningkatan pengetahuan guru setelah mengikuti kegiatan pengabdian dan dampak aplikasi *flipbook builder* dalam pembelajaran, diharapkan aplikasi *flipbook builder* dapat terus digunakan sebagai salah satu upaya menjadikan kegiatan pembelajaran yang menarik dan memotivasi peserta didik dan kegiatan pengabdian serupa dapat dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan guru.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan dan pembahasan yang dilakukan pada program pengabdian masyarakat yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan guru SMA Negeri 15 Muaro Jambi sebesar 92%. Terjadinya peningkatan pengetahuan guru SMA Negeri 15 Muaro Jambi dalam menggunakan aplikasi *flipbook builder* ditunjukkan dengan besarnya manfaat yang dirasakan guru SMA Negeri 15 Muaro Jambi dari kegiatan pengabdian yang telah dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.

Penggunaan *flipbook builder* yang mudah dan praktis dapat dimanfaatkan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan. Saran dari kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan aplikasi *flipbook builder* dapat terus digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dan kegiatan pengabdian serupa dapat dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Angraini, W., & Tengah, B. (2022). Pengaruh Pengembangan Media Flip Builder Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam SMP Negeri 15 Bengkulu Tengah. *GUAU : Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2(5), 153–160. <http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/guau>
- Aswan, D. M., Johari, A., & Budiarti, R. S. (2024). Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital Menggunakan Aplikasi FlipBuilder untuk Guru MGMP Biologi SMA. *Budiarti Journal of Human And Education*, 4(2), 186–195.
- Ekaputra, F. (2020). Efektivitas Laboratorium Virtual Kimia Berbasis Hypertext Markup Language 5 Untuk Meningkatkan Sikap Ilmiah Dan Prestasi Belajar. *Tarbawy : Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 6–16. <https://doi.org/10.32923/tarbawy.v7i1.1201>
- Ekaputra, F. (2023). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kolaborasi Mahasiswa Melalui Model Discovery Learning. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, 8(1), 208–214. <https://doi.org/10.30653/003.202392.57>
- Ekaputra, F., & Hasanah, E. (2021). Peningkatan Aktivitas Belajar Melalui Implementasi Media Virtual Laboratorium Kimia pada Masa Pandemi Covid-19 [Increasing Learning Activities Through the Implementation of Virtual Chemistry Laboratory Media During the Covid-19 Pandemic]. *Tajdidukasi: Jurnal Penelitian Dan Kajian Pendidikan Islam*, 11(1), 11–16. <https://doi.org/10.47736/tajdidukasi.v11i1.348>
- Haryanto, Ernawati, M. D. W., Fuldiartman, Afrida, & Ekaputra, F. (2023). Implementasi Aplikasi PhET Simulation dalam Pembelajaran MIPA Berbasis Eksperimen. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 3(3), 1372–1379. <https://doi.org/10.33379/icom.v3i3.3160>
- Hendra, Candra, A. A., & Ekaputra, F. (2023). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa Melalui Kegiatan Pendampingan Penulisan Gagasan Pada Artikel. *ESTUNGKARA*, 2(1), 24–32. <https://online-journal.unja.ac.id/estungkara/article/view/24577>
- Huda, R. F., & Ekaputra, F. (2023). Peningkatan motivasi dan prestasi belajar mahasiswa melalui model Project Based Learning pada mata kuliah Pendidikan Agama Islam. *Indonesian Journal of Islamic Religious Education*, 1(1), 111–122. <https://injire.org>
- Jediut, M., Sennern, E., & Ameli, C. V. (2021). Manfaat Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sd Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasa*, 2(2), 1–5.
- Marlina, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Aplikasi Flip Builder Pada Mata Pelajaran Ppkn Materi Penerapan Pancasila Dalam Konteks Berbangsa Terhadap Memotivasi Belajar Siswa. *PROPATRIA : Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 6(1), 18–30.
- Nurhayati, I., Pramono, K. S. E., & Farida, A. (2024). Keterampilan 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication And Collaboration) dalam Pembelajaran IPS untuk Menjawab Tantangan Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 36–43. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6842>
- Sonia, G., Heldayani, E., & Fakhrudin, A. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Flip Builder Pada Materi Hak dan Kewajiban Mata Pelajaran PPKN Kelas IV SD Negeri 137 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 6584–6589.
- Sungkono, & Ekaputra, F. (2024). The Application of Audio Scripts for Micro Learning Meaning and Purpose in Enhancing Students' Learning Creativity. *Daengku: Journal of Humanities and Social Sciences Innovation*, 4(3), 397–401. <https://doi.org/10.35877/454RI.daengku2529>
- Wati, E. M. (2019). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Builder Materi Perkalian Pada Siswa Kelas II SD. *Scholastica Journal*, 2(2), 24–30.
- Yunianto, T., Negara, H. S., & Suherman. (2019). Flip Builder : Pengembangannya Pada Media Pembelajaran Matematika. *Terampil : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(2), 115–127.