

MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BOOK BERBASIS KVISOFT FLIPBOOK MAKER

Oktaviana Nirmala Purba^{1*}, Indah Purnama Sari², Sri Rahmah Dewi Saragih³, Sheril Maharani⁴, Devi Fachraini Susmita⁵, Raihana Tresna Suciati⁶, Nurul Syahrani⁷

^{1,3}Jurusan Pendidikan Matematika,, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Asahan, Kisaran, Indonesia

²Jurusan Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan, Indonesia

* Penulis Korespondensi : oktaviananirmalapurba@gmail.com

Abstrak

Program kemitraan masyarakat di MAS Darul Falah ini bertujuan untuk mengadakan pembinaan perwujudan sekolah digital yang dapat diakses oleh guru dan peserta didik. Tujuan pendidikan juga untuk menghasilkan manusia yang berkualitas. Oleh karena itu, pendidikan harus memasukkan kemajuan-kemajuan terkini dalam pembelajaran sehingga pengajaran yang diberikan dapat menghasilkan siswa yang lebih berkualitas. Inovasi yang ditawarkan bisa berupa media, alat peraga, atau metode yang digunakan guru untuk memfasilitasi pembelajaran. Karena pembelajaran bersifat cair dan dapat berubah tergantung situasi, maka diperlukan inovasi. Namun demikian, perbaikan harus mengacu pada kurikulum yang ada. Target khusus yang diharapkan dari kegiatan ini adalah peningkatan keterampilan guru MAS Darul Falah dalam mengembangkan pembelajaran menggunakan aplikasi kvisoft flipbook maker yang berbasis web. Pengoptimalan sekolah sebagai wahana mengembangkan salah satu literasi yaitu literasi digital. Metode pelaksanaan kegiatan yaitu dengan tahap persiapan melalui survei ke sekolah mitra untuk mengetahui masalah yang dihadapi para guru tentang penggunaan teknologi untuk pendidikan terutama di MAS Darul Falah, tahap koordinasi dengan mitra dan kepala sekolah di wilayah kerja mitra, perwakilan guru untuk memilih aspek permasalahan yang prioritas untuk mendapat pemecahannya terkait dengan masalah sekolah dalam memberikan akses informasi baik berupa hasil belajar, proses pembelajaran, serta kemampuan guru dalam mengembangkan bahan ajar berbasis kvisoft flipbook maker, serta wawancara kepada murid di MAS Darul Falah untuk mengkonfirmasi apa-apa yang telah dilakukan guru dalam mengeksplorasi pembelajaran, tahap pelaksanaan dengan cara melakukan pelatihan guru berkaitan bagaimana merencanakan pembelajaran yang terintegrasi dengan website, android dan komputer berbasis kvisoft flipbook maker. Bentuk partisipasi mitra yang disepakati dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah mengkoordinir guru-guru mitra, operator sekolah, mempersiapkan tempat serta memfasilitasi sarana dan prasarana yang dibutuhkan selama kegiatan sosialisasi, workshop/pelatihan berlangsung. Pada tahap evaluasi, dilakukan dengan post test mengenai kegiatan pelatihan tersebut.

Kata kunci: Digital, Kvisoft Flipbook Maker, Website

Abstract

The community partnership program at MAS Darul Falah aims to foster the realization of digital schools that can be accessed by teachers and students. The purpose of education is also to produce quality human beings. Therefore, education must include the latest advances in learning so that the teaching provided can produce more qualified students. The innovations offered can be in the form of media, props, or methods used by teachers to facilitate learning. Because learning is fluid and can change depending on the situation, innovation is needed. However, improvements must refer to the existing curriculum. The specific target expected from this activity is to improve the skills of MAS Darul Falah teachers in developing learning using the web-based kvisoft flipbook maker application. Optimizing schools as a vehicle for developing literacy, namely digital literacy. The method of implementing the activity is the preparatory stage through a survey of partner schools to find out the problems faced by teachers regarding the use of technology for education, especially at MAS Darul Falah, the coordination stage with partners and school principals in partner work areas, teacher representatives to choosing priority aspects of the problem to get solutions related to school problems in providing access to information in the form of learning outcomes, learning

processes, and the ability of teachers to develop teaching materials based on kvisoft flipbook maker, as well as interviews with students at MAS Darul Falah to confirm what is the teacher has carried out in exploring learning, the implementation stage by conducting teacher training related to how to plan learning that is integrated with websites, android and computers based on kvisoft flipbook maker. The agreed form of partner participation in the implementation of this activity is coordinating partner teachers, school operators, preparing the place and facilitating the facilities and infrastructure needed during socialization activities, workshops/training taking place. At the evaluation stage, a post test was carried out regarding the training activities.

Keywords: Digital, Kvisoft Flipbook Maker, Website

1. PENDAHULUAN

Pada dasarnya media adalah satu komponen suatu sistem pembelajaran yang sebagai bagian tidak terpisahkan. Media harus mengikuti proses pembelajaran dari awal sampai selesai pembelajaran. Dengan menggunakan media diharapkan peserta didik berinteraksi dengan media yang digunakan. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang dapat membantu proses pembelajaran untuk memberikan informasi atau mengkomunikasikan tujuan pendidikan yang lebih jelas, sehingga pembelajaran tersebut dapat berjalan secara efektif dan efisien.

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media merupakan alat yang dapat membantu pendidik dalam proses pembelajaran dan menambah pengetahuan para peserta didik serta menambah daya tarik peserta didik agar termotivasi dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik dapat menjadi bahan tambahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik, salah satunya dengan Digital Book yang menggunakan Kvisoft Flipbook Maker.

Media pembelajaran memiliki peran penting untuk pendidik karena dengan adanya media pembelajaran dapat membantu seorang pendidik dalam menyampaikan materi kepada para peserta didik dengan jelas, mudah, dan efektif. Disebabkan seorang pendidik dalam menyampaikan materi tidak hanya ceramah akan tetapi membuat peserta didik dapat memahami materi yang pendidik sampaikan dengan cepat.

Target khusus yang diharapkan dari kegiatan ini adalah peningkatan keterampilan guru MAS Darul Falah dalam mengembangkan pembelajaran menggunakan aplikasi kvisoft flipbook maker yang berbasis web. Pengoptimalan sekolah sebagai wahana mengembangkan salah satu literasi yaitu literasi digital. Dimana setiap siswa dapat mengakses bahan ajar yang telah di upload oleh guru-guru mata pelajaran pada website yang telah disediakan yang berbentuk digital book. Dengan demikian dapat membantu siswa untuk mempermudah dalam mempelajari kembali materi ajar yang telah di

sampaikan oleh guru. Dan juga untuk mewujudkan MAS Darul Falah menuju sekolah yang berliterasi digital.

2. BAHAN DAN METODE

Pelaksanaan pengabdian ini dilakukan menggunakan metode pelaksanaan kegiatan yang telah dirancang sebelumnya. Pada tahapan tersebut digambarkan dalam bentuk diagram yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan PKM

1. Tahapan Observasi

Kegiatan awal merupakan melakukan observasi dan wawancara dengan Kepala Sekolah. Setelah melakukan koordinasi, mereka menyatakan bersedia kerjasama dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilaksanakan pada tahun 2023. Pihak sekolah menyatakan sangat membutuhkan program ini karena sangat membantu guru dan mengembangkan sekolah. Tim mengambil data untuk dijadikan acuan program yang dibutuhkan dan berbagai hal yang akan menjadi pertimbangan dalam rancangan

- program Digital Book dengan menggunakan aplikasi Kvisoft Flipbook Maker berbasis Web.
2. Tahapan Koordinasi
Koordinasi dengan mitra dan perwakilan guru untuk memilih aspek permasalahan yang prioritas untuk mendapat pemecahannya dengan memilih urgensi dan kelayakan. Diskusi terbuka dilakukan sehingga pemahaman dan masukan terhadap program bisa secara matang dan saling mengisi sehingga rancangan program Digital Book dapat lebih baik lagi.
 3. Tahapan Kajian Pustaka
Tim mengadakan kajian secara teori dan praktis tentang digital book, bahan ajar, konsep sekolah digital, dan penggunaan desain web.
 4. Tahapan Persiapan
Pada tahap persiapan, kegiatan yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:
 1. Menentukan Tujuan Kegiatan
 2. Menentukan Maksud Kegiatan
 5. Tahap Pelaksanaan
 - a. Pelatihan/ Workshop
Kegiatan pelatihan ini akan diberikan kepada guru pengampu mata pelajaran. Pelatihan yang diberikan berupa penggunaan aplikasi kvisoft flipbook maker yang berbentuk digital book, sehingga dapat terwujud LKPD yang sesuai. Kemudian, diberikan pendampingan dalam pelatihan penggunaan website, sehingga kedepannya guru dapat mengupload LKPD dengan sendirinya ke dalam web tersebut.
 - b. Pendampingan
Implementasi dari program ini dilaksanakan di MAS Darul Falah. Pada proses penyusunan, guru akan mendapat pendampingan secara maksimal dari tim pelaksana pengabdian.
 - c. Pelaksanaan Praktik
Pelaksanaan praktik PKM pelatihan dilaksanakan di MAS Darul Falah. Pada saat kegiatan praktik berlangsung, guru akan diamati oleh tim pelaksana pengabdian.
 6. Metode Kegiatan
Metode yang dilakukan pada kegiatan pengabdian PKM adalah mengadakan sosialisasi, workshop, simulasi, ceramah, diskusi dan tanya jawab, bimbingan teknik dan mengimplementasikan program Digital Book dengan menggunakan aplikasi Kvisoft Flipbook Maker berbasis Web pada tatanan pembelajaran maupun pada lingkungan sekolah secara luas.
 7. Evaluasi
Evaluasi sangat urgen dilakukan sebagai umpan balik seluruh rangkaian proses kegiatan pengabdian ini. Langkah yang dilakukan adalah dengan cara menyebarkan kuisioner kepada masing-masing guru untuk mendapatkan umpan balik, sebagai bahan

evaluasi pelaksanaan kegiatan berkelanjutan nantinya. Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan, sehingga dapat dilakukan penyempurnaan apabila ditemui kekurangan. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan dalam penerapan pembelajaran berbasis digital.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Kvisoft Flipbook Maker

Kvisoft flipbook maker merupakan sebuah aplikasi sebagai media pembelajaran yang dapat dipakai dalam proses pembelajaran dengan tampilan buku atau bahan ajar lainnya diubah menjadi buku elektronik digital atau yang dikenal buku digital berbentuk flipbook yang full multimedia. Flipbook merupakan sebuah animasi klasik yang menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya digambarkan dengan terlihat bergerak. Kvisoft flipbook maker menjadi media pembelajaran yang menarik dan interaktif karena berisikan mulai dari teks, video, animasi gerak dan suara. Kvisoft flipbook maker dapat diakses secara offline dan tidak harus mengeluarkan banyak biaya karena berbentuk soft file.

Fungsi dari menggunakan Kvisoft flipbook maker adalah untuk mempermudah pendidik dan peserta didik untuk belajar dikelas baik secara tatap muka maupun daring, sebab penggunaannya yang mudah dan bisa dilakukan dengan jarak jauh.

Manfaat dari Kvisoft flipbook maker sebagai media pembelajaran yang memiliki kekurangan yaitu tidak ada tool penanda untuk menandai halaman mana yang sudah dibaca, dan memerlukan perencanaan yang matang, serta waktu yang lama dalam memodifikasikan medianya. Kvisoft flipbook maker digunakan dalam menyampaikan materi yang dijadikan sebagai bahan ajar.

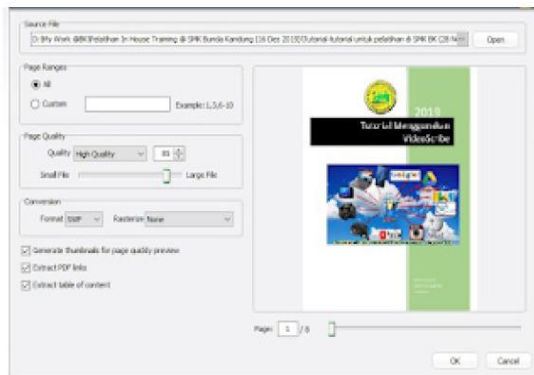
B. Cara Membuat Flipbook

1. Buka Aplikasi Flipbook



Gambar 2. Tampilan Aplikasi Flipbook

2. Klik tombol Import PDF/Video/Image/SWF, cari file PDF yang sebelumnya sudah disiapkan.



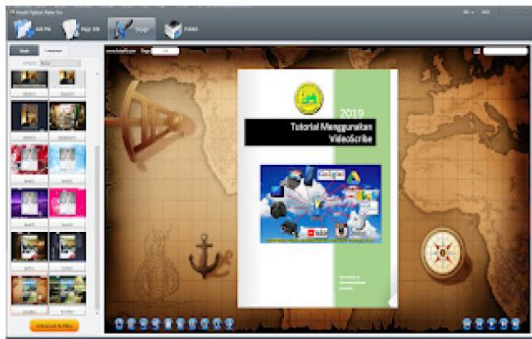
Gambar 3. Tampilan Pencarian File

3. Klik tombol OK pada kotak dialog Source File.
4. Tunggu beberapa saat sampai proses konversi selesai.



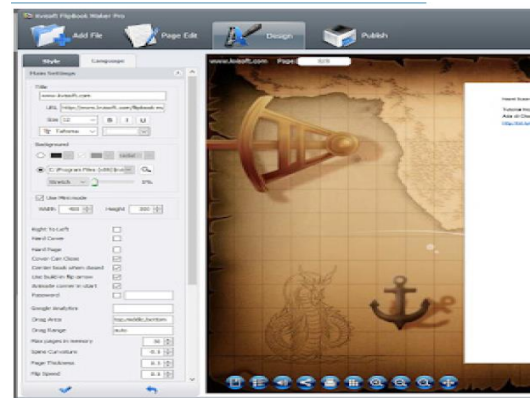
Gambar 4. Mengkonversi File

5. Lanjutkan dengan memilih Page Edit
6. Pilih tema yang diinginkan pada bagian kiri (langsung klik kotak-kotak gambarnya)



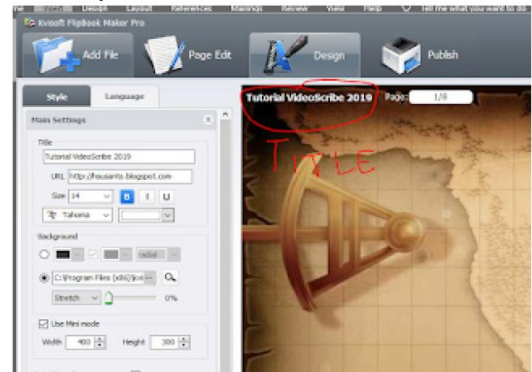
Gambar 5. Pilih Tema

7. Untuk pengaturan lanjutan, klik Advanced Setting.



Gambar 6. Tampilan Pengaturan

8. Pada bagian Advance Setting ini kita bisa menambahkan Judul dari Flipbook yang nantinya akan muncul pada bagian Title Aplikasi ketika Flipbook ini dijalankan.
9. Pada kotak URL, kita bisa memasukkan alamat Link dari Website yang kita miliki, bisa juga alamat blog, dengan menambahkan link alamat website maka nantinya ketika Title nya di klik maka pembaca akan diarahkan langsung ke website atau blog kita. Lihat contohnya berikut ini:



Gambar 7. Tampilan Untuk Memasukkan ke Website

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengabdian yang dilakukan oleh tim pengabdian, maka diperoleh kesimpulan dalam Workshop Literasi Digital bagi Guru-Guru MAS Darul Falah menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dalam memahami konsep literasi digital. Workshop Pembelajaran berbasis Kvisoft Flipbook Maker bagi Guru MAS Darul Falah dalam peningkatan pemahaman dan mereka mampu dalam membuat pembelajaran berbasis kvisoft flipbook maker. Selain itu, adanya motivasi yang tinggi dari peserta kegiatan untuk mengaplikasikannya dalam pembelajaran di kelas. Peningkatan kapasitas bagi sekolah sebagai perwujudan sekolah digital yang dapat diakses oleh masyarakat luas

yaitu website sekolah serta perangkat internet mobile yang dapat diisi dan digunakan oleh para tenaga pendidik dan kependidikan sebagai penunjang sekolah digital yang kolaboratif oleh seluruh pihak sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yang telah mendanai kegiatan PKM ini.

DAFTAR PUSTAKA

Kemertrian Pendidikan dan Kebudayaan. Sekolah kita. Diakses dalam <http://sekolah.data.kemdikbud.go.id/index.php/chome/pencarian/>

Trilling, Bernie dan Charles Fadel. (2009). 21st Century Skills. Learning For Life In Our Times. San Fransisco: Jossey-Bass.

Yusuf, Eddy. (2016). Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Generasi Z.

Ardiansyah, R. d. (2016). Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Perubahan Materi Genetik Pada Mata Kuliah genetik di Univeristas Negeri Malang. Jurnal Seminar Naisonal Pendidikan dan Saintek.

Aldi, I. (2020). Pengembangan Media Elektronik Teks Deskripsi Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Pada Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama. Universitas Muhammadiyah Palembang.