

PELATIHAN PEMBUATAN E-MODUL BERBASIS APLIKASI FLIPHTML5 PADA GURU SDN SUKAJADI 01

¹ Dewi Setyaningsih ^{1)*}, Herwina Bahar ²⁾, Anis Setiyanti ³⁾, Nazda Alqia Luthfiyyah ⁴⁾,
Fadhillah Rahmawati ⁵⁾

^{1,3,4,5)} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah
Jakarta, Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Cireundeu, Kec. Ciputat Tim., Kota Tangerang Selatan,
Banten, 15419

²⁾ Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. K.H.
Ahmad Dahlan, Cireundeu, Kec. Ciputat Tim., Kota Tangerang Selatan, Banten, 15419

dewi.setyaningsih@umj.ac.id

ABSTRAK

Permasalahan yang dihadapi adalah guru belum mampu mengembangkan bahan ajar seperti modul ajar dalam pembelajaran yang diberikan di sekolah. Guru masih terbatas dalam menggunakan bahan ajar ataupun media pembelajaran pada siswa. Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk membantu guru mengupayakan pelaksanaan pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif serta dapat menggambarkan konsep-konsep terkait pembelajaran dengan menggunakan e-modul berbasis aplikasi *flip book maker*. Untuk membantu pelaksanaan pembelajaran yang interaktif, dan kreatif kepada sekolah mitra dengan bentuk pelatihan penggunaan aplikasi e-learning berbasis moodle digunakan secara luring dan online. Pelatihan e-modul berbasis *aplikasi flip book maker FlipHTML5* ini diberikan kepada guru Sekolah Dasar Negeri 01 Sukajadi Pandeglang. Metode penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan seperti, tahap persiapan, partisipasi mitra dalam pelaksanaan program, serta evaluasi pelaksanaan program dan keberlanjutan program. Penelitian menggunakan skala Likert diperoleh persentase kepuasan mitra sebesar 53% dan frekuensi sebanyak 115 dengan kategori sangat puas.

Kata kunci: Aplikasi, e-modul, , FlipHTML5

ABSTRACT

The problem faced is that teachers have not been able to develop teaching materials such as teaching modules in learning given at school. Teachers are still limited in using teaching materials or learning media for students. This community service activity aims to help teachers pursue more innovative and effective learning implementations and be able to illustrate concepts related to learning using e-modules based on the flip book maker application. To assist the implementation of interactive and creative learning for partner schools in the form of training on the use of Moodle-based e-learning applications used offline and online. The e-module training based on the FlipHTML5 flip book maker application was given to teachers at SD Negeri 01 Sukajadi Pandeglang. The research method was carried out through several stages, such as the preparation stage, partner participation in program implementation, as well as evaluation of program implementation and program sustainability. Research using a Likert scale obtained a partner satisfaction percentage of 53% and a frequency of 115 in the very satisfied category.

Keywords : Application, e-modul, , FlipHTML5

PENDAHULUAN

Memasuki revolusi Memasuki revolusi industri 4.0 yang dikenal dengan zaman milenial menuntut sistem pendidikan berbenah diri dari segala aspek, mulai dari manajemen, metode,

dan strategi pembelajaran serta media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Kita tidak bisa menyangkal bahwa segala aktivitas yang kita jalani saat ini sangat terbantu oleh adanya perkembangan teknologi. Semua bentuk aktivitas dapat diselesaikan dengan

cepat dan mudah. Hal ini juga dirasakan oleh dunia pendidikan, dalam proses pembelajaran yang diselenggarakan, adanya perkembangan teknologi telah banyak memberikan manfaat dan kemudahan bagi guru dan siswa untuk melaksanakan proses belajar mengajar.

Pendidikan merupakan ujung tombak dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang handal, karena pendidikan diyakini akan dapat mendorong memaksimalkan potensi siswa untuk dapat bersikap kritis, logis dan inovatif dalam menghadapi dan menyelesaikan setiap permasalahan yang dihadapinya. Pembelajaran yang efektif menurut Mulyasa (2004:19) ditandai dengan adanya sikap yang menekankan pada pembelajaran siswa secara efektif. Lebih lanjut, Mulyasa menjelaskan bahwa pembelajaran yang efektif menekankan pada bagaimana agar peserta didik mampu belajar cara belajar (*learning how to learn*), melalui kreatifitas guru, pembelajaran di kelas menjadi sebuah aktivitas yang menyenangkan (*joyfull learning*). Proses pembelajaran yang baik tidak hanya bergantung pada bagaimana guru mengajar (Mulyati 2016) tetapi juga ditunjang oleh kelengkapan sumber belajar yang ada di sekolah (Ilmi Sawianti, Musdalifah 2019) seperti bahan ajar dan media pembelajaran yang berkualitas (Muammar and Suhartina 2018). Media pembelajaran dalam proses belajar pembelajaran dapat membangkitkan keiginan dan minat baru dalam belajar, membangkitkan motivasi dan minat belajar, meningkatkan pemahaman mengenai pelajaran (Adam and Syastra 2015). Media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat berupa perangkat keras (Hardware) dan perangkat lunak (Software) (Karisman 2019). Penggunaan media pembelajaran dapat diintegrasikan dan diadaptasikan dengan kondisi yang dihadapi (Maimunah 2016) sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran yang akan disampaikan (Junita and Siregar 2017) sesuai alur pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) (Anggraeni and Akbar 2018).

Sumber belajar seperti buku teks yang juga masih menjadi sumber belajar yang utama dan mendominasi dalam proses pembelajaran yang dilakukan selama ini. Dari semua sumber belajar yang ada, buku teks dianggap sebagai sesuatu yang tidak boleh ditinggalkan dan mungkin yang terdekat dengan kesempurnaan.

Namun hal ini bukan berarti bahwa buku teks merupakan media yang istimewa. Beberapa kekurangan media buku teks, misalnya; tidak "hidup", hanya menyajikan gambar mati, tidak mampu menyajikan suara, dan mudah ketinggalan jaman. Melihat kekurangan dari sumber belajar yang digunakan guru dan siswa dalam pembelajaran, maka perlu memanfaatkan berbagai sumber belajar maupun kegiatan yang berhubungan dengan materi yang dipelajari.

Proses pembelajaran yang terjadi, masih sering dilaksanakan dengan Guru yang menggunakan slide pada PowerPoint dan buku. Terkadang siswa masih belum paham meskipun masing-masing siswa memiliki buku bahan ajar/modul. Faktor yang memicu hal tersebut biasanya di sebabkan karena guru belum menguasai pelajaran dan juga bisa di sebabkan karena pelajaran yang disampaikan membosankan. Tantangan ini lah yang menjadikan guru untuk lebih kreatif dalam membuat perangkat pembelajaran yang akan digunakan, khususnya buku ajar atau modul ajar. Dengan perkembangan zaman yang semakin hari semakin berkembang, guru dituntut untuk mampu mengembangkan bahan ajar ke dalam bentuk teknologi informasi, seperti halnya E-Modul.

Bentuk sumber belajar ataupun media pembelajaran yang dapat menjangkau minat dan motivasi peserta didik dapat dikemas dalam bentuk media atau modul berbasis flip book maker. Dengan menggunakan software *flip book maker* seperti Fliphtml5, siswa akan lebih tertarik untuk belajar karena di dalamnya memuat tampilan-tampilan yang lebih menarik.

Pada hasil temuan di sekolah mitra, bahwa permasalahan yang dihadapi adalah guru belum mampu mengembangkan bahan ajar seperti modul ajar dalam pembelajaran yang diberikan di sekolah. Guru masih terbatas dalam menggunakan bahan ajar ataupun media pembelajaran pada siswa, dan guru-guru masih belum mengetahui terkait aplikasi *flip book maker* serta kurangnya keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi *flip book maker* sebagai bentuk aplikasi pembelajaran dengan menggunakan e-modul. Pelaksanaan pengabdian pada masyarakat ini diberikan untuk mengupayakan pelaksanaan pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif

serta dapat menggambarkan konsep-konsep terkait pembelajaran dengan menggunakan e-modul berbasis aplikasi *flip book maker* untuk membantu pelaksanaan pembelajaran yang lebih inovatif, kepada sekolah mitra dengan bentuk pelatihan penggunaan aplikasi e-learning berbasis moodle. Solusi yang diberikan adalah:

1. Memberikan pelatihan penggunaan aplikasi *flip book maker* yaitu flipHTML5 sebagai bentuk e-modul yang akan digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran luring ataupun online dengan Google Meet
2. Memberikan pelatihan untuk merancang pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif dengan menggunakan e-modul berbasis aplikasi FlipHTML5.
3. Meningkatkan kompetensi guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi e-modul berbasis aplikasi FlipHTML5.
4. Meningkatkan motivasi dan keterampilan mengajar yang bervariasi kepada guru-guru.

Oleh karena itu, pemilihan SDN Sukajadi 01 ini sangat tepat dalam mengembangkan keterampilan sumber daya yang dimiliki oleh SD tersebut, sehingga kedepannya proses pembelajaran yang diberikan oleh guru dapat terimplementasikan dengan kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

METODE

Kegiatan ini dilaksanakan langsung dengan mempraktekkan cara kerja aplikasi *flip book maker*. Praktek dilaksanakan oleh Dosen PGSD UMJ melalui beberapa tahapan.

1. Tahap Kegiatan

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada bulan September 2022, bertempat di SDN Sukajadi 01 Pagi. Guru SDN 01 Sukajadi yang akan mengikuti pelatihan ini sebanyak 20 orang guru. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian terdiri dari 4 tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan, monitoring dan evaluasi.

a. Melakukan Persiapan

Kegiatan ini sebagai tahapan awal sebelum dilaksanakannya pelatihan terhadap guru-guru di SDN Sukajadi 01, persiapan meliputi pembuatan materi terkait dengan pembuatan e-modul, pembuatan angket sebagai bentuk

penilaian dari pelatihan yang telah dilaksanakan, dan lain sebagainya.

b. Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini, dilaksanakan dengan bentuk pelatihan kepada guru-guru sekolah dasar. Pelatihan ini digunakan sebagai bentuk untuk meningkatkan pengetahuan yang dimiliki oleh guru-guru SDN 01 Sukajadi terkait dengan pembuatan e-modul dengan berbasis aplikasi *flip book maker* FlipHTML5. Kegiatan ini diberikan dengan bentuk pelatihan secara hybrid (daring menggunakan google meet dan langsung/tatap muka) dan tim pengabdian kepada masyarakat membuat materi yang akan dipresentasikan kepada guru-guru SDN 01 Sukajadi.

c. Monitoring

Perlu adanya monitoring dalam pelaksanaan kegiatan melalui motivasi pada para guru yang sudah dapat menggunakan aplikasi FlipHTML5 untuk setiap mata pelajaran di kelas sehingga bisa konsisten dan tetap bersemangat untuk terus mengembangkan pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan.

d. Evaluasi

Tahapan terakhir yaitu berupa evaluasi yang digunakan untuk mengukur hasil dari pelatihan yang telah diberikan kepada guru-guru terkait dengan pembuatan e-modul berbasis aplikasi *flip book maker* FlipHTML5.

2. Partisipasi Mitra dalam Pelaksanaan Program

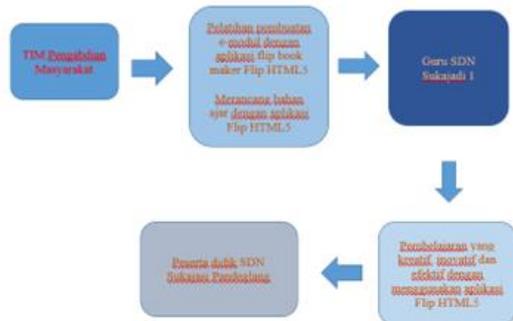
Pelaksanaan pengabdian masyarakat dapat terlaksana dengan efektif melalui kolaborasi antara mitra dengan tim pengabdian pada masyarakat. Mitra dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah SDN Sukajadi 01 Pandeglang. Tim dan Mitra menjalankan peran dan tugasnya yang sudah

disesuaikan. Dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini tim dosen pengabdian masyarakat yang bertugas dalam penyelenggara kegiatan sekaligus yang memberikan ide program, tim dosen pengabdian ini terdiri dari Dosen fakultas Ilmu Pendidikan yang berkolaborasi dengan dosen Fakultas Agama Islam. Sementara itu, tugas Mitra adalah menyediakan tempat dan peserta kegiatan.

3. Evaluasi Pelaksanaan Program dan Keberlanjutan Program

Kegiatan evaluasi pelaksanaan program dilakukan diakhir kegiatan pelatihan. Adapun evaluasi yang dilakukan terdiri dari evaluasi narasumber dan evaluasi pelaksanaan kegiatan.

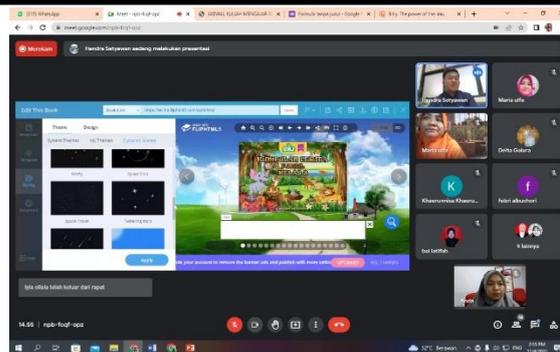
Gambaran IPTEK yang diterapkan dalam metode pelaksanaan, sebagai berikut:



Gambar 1. Gambaran IPTEK yang diterapkan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan e-modul berbasis aplikasi flip book maker FlipHTML5 ini diberikan kepada guru Sekolah Dasar Negeri 01 Sukajadi Pandeglang . Pelatihan pertama dilakukan secara online melalui Google meet mencakup konsep menyusun bahan ajar dengan menggunakan aplikasi *flip book maker* FlipHTML5 yang meliputi pengertian, karakteristik esensial (atribut), contoh, dan menyusun bahan ajar dengan menggunakan aplikasi *flip book maker* FlipHTML5 bagi guru SD.



Gambar 2. Pelatihan E-modul berbasis aplikasi *flip book maker* FlipHTML5 secara online.



Gambar 3. Pelatihan E-modul berbasis aplikasi *flip book maker* FlipHTML5 secara langsung/tatap muka.

Adapun strategi pelatihannya dilaksanakan sebagai berikut.

1. Presentasi dan diskusi tentang menyusun bahan ajar dengan menggunakan aplikasi *flip book maker* FlipHTML5 disertai contoh penerapan di Sekolah Dasar.
2. Menyusun bahan ajar dengan menggunakan aplikasi *flip book maker*, tutor mendemonstrasikan beberapa contoh representative. Menyusun bahan ajar dengan menggunakan aplikasi *flip book maker* FlipHTML5 diikuti diskusi, pendalaman tentang bahan ajar dengan menggunakan aplikasi *flip book maker* FlipHTML5.

Pelatihan kedua berlangsung secara langsung/tatap muka yang mencakup : (1)

Materi pelatihan yang berisi konsep menyusun bahan ajar dengan menggunakan aplikasi *flip book maker* FlipHTML5. (2) Mengembangkan contoh-contoh menyusun bahan ajar dengan menggunakan aplikasi *flip book maker* FlipHTML5 dan langkah-langkah pengembangannya tahap demi tahap. (3) Setelah sesi pemberian materi, tanya jawab, dan simulasi selesai diberikan, peserta diberikan kesempatan untuk mengisi tingkat kemampuan guru-guru dalam menggunakan aplikasi *flip book maker* FlipHTML5 dalam pelatihan yang diberikan, dan dari data yang telah didapatkan rata-rata guru-guru telah memahami penggunaan aplikasi dengan baik.

Tabel 1. Hasil Kepuasan Mitra

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0	- Tidak	-	-
25	Puas	11	5
26	- Kurang	91	42
50	Puas	115	53
51	- Puas		
75	Sangat		
76	- Puas		
100			
Jumlah		217	100

Dari hasil di atas penelitian menggunakan skala Likert diperoleh persentase kepuasan mitra sebesar 53% dan frekuensi sebanyak 115 dengan kategori sangat puas. Dengan demikian, pentingnya saat ini guru mampu menghasilkan bahan ajar atau modul untuk menyampaikan materi lebih interaktif. Kegiatan pengabdian ini memberikan kontribusi dalam melaksanakan pembelajaran menarik dan menuju pembelajaran aktif dalam setiap masa akan datang.

KESIMPULAN

Solusi yang diberikan adalah memberikan pelatihan penggunaan aplikasi *flip book maker* yaitu flipHTML5 sebagai bentuk e-modul yang akan digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran luring ataupun online dengan Google Meet.

Pelatihan ini digunakan sebagai bentuk untuk meningkatkan pengetahuan yang dimiliki oleh guru-guru SDN 01 Sukajadi terkait dengan pembuatan e-modul dengan berbasis aplikasi *flip book maker* FlipHTML5.

Kegiatan ini memberikan kontribusi 53% sangat puas bahwa guru menyakini pentingnya memiliki bahan ajar maupun modul dalam proses pembelajaran sebagai kebutuhan

penggunaan media dalam pembelajaran yang efektif, interaktif, dan kreatif. Kegiatan memberikan kontribusi bahwa pembelajaran akan menjadi berhasil jika guru mampu menstimulus dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi selama proses pembelajaran untuk peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Jayawardana, H. B. A. 2017. "Paradigma Pembelajaran Biologi Di Era Digital." *Jurnal Bioedukatika* 5(1):12–17. doi: 10.26555/bioedukatika.v5i1.5628.
- Divayana, Dewa Gede Hendra, P. Wayan Arta Suyasa, and Nyoman Sugihartini. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Matakuliah Kurikulum Dan Pengajaran Di Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha." *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)* 5(3):149.
- Indarto, Pungki, Muhad Fatoni, and Universitas Muhammadiyah Surakarta. 2018. "Model Pembelajaran Hybrid Learning Pada Mata Kuliah Sepakbola Di Pendidikan Olahraga FKIP UMS." Pp. 55–64 in *Seminar Nasional Pendidikan* 2018.
- Dewi, Athanasia Octaviani Puspita. 2019. "Penggunaan Mobile Library Untuk Perpustakaan Digital." *Anuva* 3(2):151–55.
- Mulyati, Tita. 2016. "Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar." *EDUHUMANIORA: Jurnal Pendidikan Dasar* 3(2):1–20.
- Ilmi Sawianti, Musdalifah, Susdiyanto. 2019. "Pengaruh Sarana Pembelajaran Terhadap Kinerja Guru." *Jurnal Manajemen Pendidikan* 14(1):1–7.
- Muammar, Muammar, and Suhartina Suhartina. 2018. "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Akidah Akhlak." *KURIOSITAS: Media Komunikasi Sosial Dan Keagamaan* 11(2):176–88. doi: 10.35905/kur.v11i2.728.
- Adam, Steffi, and Muhammad Taufik Syastra. 2015. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam." *CBIS Journal* 3(2):78–90.
- Karisman, Aprian. 2019. "Aplikasi Media Pembelajaran Augmented Reality Pada

- Perangkat Keras Komputer Berbasis Android.” JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi) 6(1):18–30. doi: 10.35957/jatisi.v6i1.166
- Maimunah, Maimunah. 2016. “Metode Penggunaan Media Pembelajaran.” Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban 5(1):1–24. doi: 10.28944/afkar.v5i1.107.
- Junita, Junita, and Marlina Siregar. 2017. “Penelitian Tindakan Kelas pengaruh Pembelajaran Portofolio Terhadap Hasil Belajar Materi Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas VII Mts Negeri 2 Rantauprapat Tahun Pelajaran 2012/2013.” CIVITAS (JURNAL PEMBELAJARAN DAN ILMU CIVIC) 1(1):48–54.
- Anggraeni, Poppy, and Aulia Akbar. 2018. “Kesesuaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dan Proses Pembelajaran.” Jurnal Pesona Dasar 6(2):55–65. doi: 10.24815/pear.v6i2.12197.
- Mulyasa, E. 2004. Kurikulum Berbasis Kompetensi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.