

## PELATIHAN PEMBUATAN BAHAN AJAR BERBANTU *FLIPBOOK* DI WILAYAH KECAMATAN KEDUNGWARU KABUPATEN TULUNGAGUNG

**Nik Haryanti<sup>1\*</sup>, Viya Ananda Nur Sakdiyah<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Islam Balitar, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Indonesia

e-mail Korespondensi: [nikharyanti1983@gmail.com](mailto:nikharyanti1983@gmail.com)<sup>1</sup>, [vyyananda@gmail.com](mailto:vyyananda@gmail.com)<sup>2</sup>

### Info Artikel

**Diajukan: 12-01-2025**

**Diterima: 13-01-2025**

**Diterbitkan: 21-01-2025**

**Keyword:**

Training; Teaching materials; Flipbook

**Kata Kunci:**

Pelatihan; bahan Ajar; Flipbook

**Lisensi:**

cc-by-sa

### Abstract

*Flipbook-assisted teaching materials are essential to achieve maximum learning goals. The development of module teaching materials is an urgent need to improve the quality of learning. Nonetheless, many educators struggle to create effective modules due to a lack of knowledge and training. This PKM activity aims to: Increase educators' knowledge of teaching materials, help educators make effective teaching modules. The implementation method is carried out by Lecture, Practice, Discussion. Implementation: Online (Zoom Application), Offline (Kedungwaru District, Tulungagung Regency). Activity steps: Preparation, Implementation, Reflection. The results of the PKM training in Kedungwaru District, Tulungagung Regency showed: The training went smoothly and the participants were enthusiastic, Significant improvement in the ability to make flipbook-assisted teaching materials (74% to 85%, an increase of 8.1%), Activities achieved success indicators. This training has succeeded in improving the ability of educators to make effective modules and contribute to the quality learning process.*

### Abstrak

Bahan ajar berbantu *flipbook* sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran maksimal. Pengembangan bahan ajar modul merupakan kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Meskipun demikian, banyak pendidik kesulitan membuat modul yang efektif karena kurangnya pengetahuan dan pelatihan. Kegiatan PKM ini bertujuan: Meningkatkan pengetahuan pendidik tentang bahan ajar, Membantu pendidik membuat modul ajar efektif. Metode pelaksanaan dilakukan dengan Ceramah, Praktik, Diskusi. Pelaksanaan: *Online* (Aplikasi Zoom), *Offline* (Kecamatan Kedungwaru, Kabupaten Tulungagung). Langkah-langkah kegiatan: Persiapan, Pelaksanaan, Refleksi. Hasil pelatihan PKM di Kecamatan Kedungwaru, Kabupaten Tulungagung menunjukkan: Pelatihan berjalan lancar dan peserta antusias, Peningkatan signifikan dalam kemampuan membuat bahan ajar berbantu *flipbook* (74% menjadi 85%, peningkatan 8.1%), Kegiatan mencapai indikator keberhasilan. Pelatihan ini berhasil meningkatkan kemampuan pendidik dalam membuat modul efektif dan memberikan kontribusi pada proses pembelajaran berkualitas.

### PENDAHULUAN

Revolusi Industri 4.0 memerlukan persiapan untuk mengembangkan praktik pembelajaran yang inovatif dan berkelanjutan. Hal ini didukung Peraturan Pemerintah diantaranya Keputusan Menteri Agama No. 184/2019 tentang implementasi kurikulum madrasah dan Undang-Undang No. 20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Prinsip Utama dalam pembelajara yaitu Mengembangkan bakat dan minat siswa; Memberikan pelayanan pendidikan sesuai kemampuan; Menyesuaikan kecepatan belajar individu. Tujuan akhirnya adalah menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan berkelanjutan untuk generasi Abad 21.

Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh mengharuskan guru mengembangkan strategi dan desain pembelajaran yang efektif. Guru harus berkreasi dan berinovasi dalam menyampaikan materi pembelajaran melalui *platform* pembelajaran jarak jauh (Jultri, 2020). Desain pembelajaran yang baik memainkan peran penting dalam membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Desain pembelajaran yang tepat mencakup

perencanaan, pengembangan dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik.

Kemampuan seorang pendidik dalam merancang pembelajaran akan mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran dan hasil belajar (Jultri, 2020). Desain pembelajaran yang sistematis dan terstruktur memprediksi keberhasilan pelaksanaan pembelajaran. Rancangan pembelajaran yang baik merupakan indikator keberhasilan guru dalam mencapai tujuan pendidikan.

Masa pandemi Covid-19 berbagai desain pembelajaran digunakan oleh pendidik yang bertujuan untuk mempermudah siswa memahami materi yang diajarkan (Jultri, 2020). Desain pembelajaran yang menarik dan beragam penting untuk mencegah kebosanan siswa. Bahan ajar yang berkualitas diperlukan sebagai acuan proses pembelajaran.

Bahan ajar sebagai perantara memperbaiki kualitas pembelajaran. Beragam jenis bahan ajar (cetak, digital, multimedia) meningkatkan efektivitas penyampaian materi. (Hidayatullah, 2016). Dengan demikian, perlu adanya ruang untuk berinovasi dan berkreasi dalam pembelajaran yang harus dikembangkan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran siswa.

Guru dalam pembelajaran yang ada di Wilayah Kecamatan Kedungwaru sudah banyak menggunakan Teknologi Informasi (TI) dalam pembelajaran, yaitu dengan menggunakan *e-learning*, siswa menggunakan *Google Classroom*, *Power Point*, pembelajaran Audio Video, *Quizizz* dan *Google Meet*. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru enguraikan bahwa bahan ajar sudah cukup tersedia, baik berupa buku cetak dari pemerintah, lembar kerja siswa maupun modul pembelajaran. Namun bahan ajar yang ada belum memanfaatkan teknologi yang sudah ada, seperti e-modul dengan menggunakan aplikasi *software flipbook maker*. Siswa-siswa di MTsN 2 Tulungagung mayoritas sudah mempunyai handphone sehingga tidak ada yang kesulitan dalam pelaksanaan pembelajaran. Dengan banyaknya bahan ajar yang tersedia tersebut masih belum memenuhi apa yang menjadi tujuan belajar. Siswa masih merasa kesulitan dalam memahami materi yang diberikan sehingga hasil yang diharapkan belum tercapai.

Pelatihan pembuatan bahan ajar sangat dibutuhkan, hal ini dikarenakan di sekolah/madrasah yang ada di Wilayah Kedungwaru Tulungagung belum pernah membuat dan mengembangkan bahan ajar kreatif inovatif, sehingga produktivitas pendidik dalam menghasilkan bahan ajar kreatif inovatif rendah. Rendahnya produktivitas tersebut disebabkan beberapa hal, yaitu pengetahuan pendidik di sekolah/madrasah mitra untuk membuat modul ajar masih kurang, kemampuan mengabstraksi dan berimajinasi pendidik masih rendah, serta belum ada pihak yang memotivasi dan peduli terhadap penerbitan produk modul ajar yang dihasilkan pendidik di sekolah/madrasah.

Menurut Mulyadi (2016) pengembangan bahan ajar e-modul menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* menunjukkan hasil yang sangat menarik bagi guru dan siswa. *Flipbook* merupakan sebuah *software* yang mempunyai fungsi untuk membuka setiap halaman menjadi layaknya sebuah buku (Pornamasari, 2015). *Software Flipbook* memungkinkan pembuatan buku digital interaktif dari file PDF dan gambar, meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan *Flipbook* dalam pembelajaran meningkatkan kualitas visual dan interaktivitas, sehingga meningkatkan prestasi belajar siswa (Rusnilawati, & Gustiana, 2017).

*Flipbook* merupakan kumpulan gambar yang digabungkan untuk memberikan ilusi gerakan dan menjadi urutan animasi sederhana pada sebuah buku kecil tanpa memerlukan mesin. Namun *flipbook* yang kini diminati oleh masyarakat adalah buku digital dimana halaman buku bisa dibuka dan dibaca pada layar monitor komputer. Rasiman

(2014) menerangkan bahwa siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *flipbook*. Penggunaan aplikasi Flipbook meningkatkan kualitas visual dan interaktivitas bahan ajar. Bahan ajar berbasis Flipbook memperkaya pengalaman belajar dengan tampilan dinamis dan interaktif.

Penelitian yang mendukung penelitian ini penelitian yang dilakukan oleh Pixyorizaa (2018) menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *digital boom* menggunakan *software flipbook* uji coba kemenarikan media pembelajaran digital book yang diuji cobakan di tiga sekolah yaitu MTs Negeri 2 Bandar Lampung, SMPN 21 Bandar Lampung, dan SMPN 36 Bandar Lampung. Dari tiga sekolah tersebut memperoleh kriteria “sangat menarik”, maka uji kemenarikan respon siswa terhadap kemenarikan media pembelajaran memperoleh kriteria sanga menarik untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar berbantu *flipbook* sangat membantu dalam pembelajaran siswa. Dengan beragam fasilitasnya, *software flipbook maker* dapat membuat dengan mengubah file pdf, *image/foto* menjadi sebuah buku atau album fisik ketika dibuka per halamannya.

## **METODE PENELITIAN**

Metode pelatihan ini mengintegrasikan pendekatan instruksional dan partisipatif untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun bahan ajar *Flipbook*. Kegiatan pelatihan ini menggunakan model pembelajaran kolaboratif untuk mengembangkan keterampilan penyusunan bahan ajar digital. Kegiatan pelatihan menggunakan metode kombinasi: ceramah, tanya jawab, analisis kebutuhan dan pelatihan penyusunan bahan ajar *Flipbook* selama tiga hari. Pelatihan tersebut mencakup paparan materi teknik penyusunan bahan ajar *Flipbook* melalui *PowerPoint*, ceramah, diskusi dan sesi berbagi pengalaman.

Kegiatan PKM ini bertujuan 1) untuk mengenalkan dan membekali pendidik tentang modul ajar, 2) untuk membantu pendidik dalam membuat bahan ajar. Metode pelaksanaan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah ceramah, praktik dan diskusi. Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara online menggunakan aplikasi *Zoom* dan *offline* di Wilayah Kecamatan Kedungwaru Kabupaten Tulungagung. Langkah-langkah dalam kegiatan PKM yaitu 1) persiapan, 2) pelaksanaan, 3) refleksi.

Setelah itu, dilanjutkan dengan pelatihan penyusunan draf bahan ajar berbasis flipbook pada guru dengan secara kelompok yang mendapatkan bimbingan Tim Pengabdian. Kegiatan dilaksanakan dalam 3 hari (3 kali pertemuan), dan berjalan sesuai rencana serta menghasilkan draft bahan ajar.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Penelitian Tindakan ini dilaksanakan dalam dua siklus. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu yang tersedia, serta dengan dua siklus sudah peneliti anggap cukup untuk peningkatan kemampuan guru dalam penyusunan bahan ajar.

Siklus 1 terdiri atas beberapa tahap, yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan dan Evaluasi, dan (4) Refleksi. Peneliti juga melakukan penilaian terhadap kemampuan guru dalam pelatihan pembuatan bahan ajar sesuai dengan prinsip relevansi, konsistensi dan kecukupan. Dari hasil pengamatan pada siklus I mengenai pembuatan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru, hasil penilaiannya adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.** Penilaian untuk Pembuatan bahan Ajar

No	Nama Guru	Aspek yang dinilai		
		Sesuai dengan prinsip relevansi	Sesuai dengan prinsip konsistensi	Sesuai dengan prinsip kecukupan
1.	Guru 1	3	4	3
2.	Guru 2	3	3	4
3.	Guru 3	3	3	4
4.	Guru 4	2	3	3
5.	Guru 5	5	3	5
6.	Guru 6	5	3	4
7.	Guru 7	2	3	5
8.	Guru 8	2	3	5
9.	Guru 9	2	3	3
10.	Guru 10	4	3	3
11.	Guru 11	4	3	3
12.	Guru 12	4	3	4
13.	Guru 13	4	4	4
14.	Guru 14	3	4	3
15.	Guru 15	3	5	5
16.	Guru 16	3	5	4
17.	Guru 17	3	5	5
18.	Guru 18	5	4	4
19.	Guru 19	5	4	4
20.	Guru 20	5	4	3
Jumlah Skor Tercapai		70	72	79
Jumlah Skor Rata-rata (%)		70%	72%	79%
Keterangan Rata-Rata Akhir (%)		Cukup	Cukup	Cukup
Keterangan Hasil yang diharapkan			74%	
			Cukup	
			80%	

Keterangan: sangat baik (4) baik (3), cukup (2), kurang (1)

Dari data diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa presentase rata-rata penilaian kemampuan guru dalam penyusunan bahan ajar yang dilakukan oleh diperoleh rata-rata 74% dalam kategori Cukup. Berdasarkan indikator yang telah ditetapkan bahwa keberhasilan tindakan ini adalah 80%, atau bila 80% rata-rata presentase hasil penilaian terhadap guru dalam pembuatan bahan ajar. Sehingga, dalam pemberian tindakan ini belum mencapai indikator keberhasilan yaitu 80%.

Siklus 2 terdiri atas beberapa tahap, sama seperti siklus 1 yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, dan (4) Refleksi. Dari hasil refleksi pada siklus pertama, peneliti merencanakan untuk melakukan tindakan pemberian bimbingan yang lebih mendalam dibandingkan dengan siklus pertama. Peneliti merencanakan untuk mengumpulkan kembali guru-guru dalam pembuatan bahan ajar untuk diberikan kembali bimbingan yang lebih luas dan mendalam dalam perbaikan media daur ulang dari limbah organik yang telah dibuat serta bimbingan dalam proses penerapan media tersebut.

Adapun pelaksanaan penelitian tindakan sekolah pada siklus yang kedua ini dilaksanakan melalui beberapa kegiatan, antara lain:

1. Pengumpulan guru-guru kembali untuk pemberian bimbingan dalam perbaikan bahan ajar serta bimbingan kembali dalam proses penerapannya.
2. Sebelum masuk dalam proses bimbingan kembali, kegiatan pelatihan ini dilakukan membuka sesi diskusi untuk para guru agar guru-guru dapat sharing apa yang menjadi kendala dan hambatan dalam pengembangan bahan ajar.
3. Berdasarkan kendala dan hambatan yang dimiliki guru, memberikan bimbingan dengan menekankan pada perbaikan yang dibuat dari segi kesesuaian dengan kebutuhan siswa dan juga keterkaitannya dengan tujuan yang akan dicapai, karena kedua indikator tersebut masih dalam kategori kurang sehingga harus diperbaiki komponen dari media pembelajaran yang telah dibuat.

Dari hasil pengamatan pada siklus II mengenai pembuatan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru, hasil penilaiannya adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.** Penilaian untuk Pembuatan Bahan Ajar

No	Nama Guru	Aspek yang dinilai		
		Sesuai dengan prinsip relevansi	Sesuai dengan prinsip konsistensi	Sesuai dengan prinsip kecukupan
1.	Guru 1	3	4	3
2.	Guru 2	4	4	4
3.	Guru 3	4	4	4
4.	Guru 4	5	4	3
5.	Guru 5	5	5	5
6.	Guru 6	5	5	4
7.	Guru 7	5	2	5
8.	Guru 8	5	4	5
9.	Guru 9	5	4	3
10.	Guru 10	5	4	3
11.	Guru 11	5	4	3
12.	Guru 12	5	4	4
13.	Guru 13	5	4	4
14.	Guru 14	5	4	3
15.	Guru 15	4	5	5
16.	Guru 16	4	5	4
17.	Guru 17	4	5	5
18.	Guru 18	4	4	4
19.	Guru 19	4	4	4
20.	Guru 20	5	4	5
Jumlah Skor Tercapai		91	83	80
Jumlah Skor Rata-rata (%)		91	83	80
Keterangan Rata-Rata Akhir (%)		Sangat Baik	Baik	Baik
Keterangan Hasil yang diharapkan			Baik	
			85	
			85%	

Keterangan: sangat baik (4) baik (3), cukup (2), kurang (1)

Dari data diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa presentase rata-rata penilaian perbaikan dalam pembuatan bahan ajar yang dilakukan oleh guru meningkat dari **74%** menjadi **85%**. Berarti ada peningkatan sebanyak **8.11%** dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan indikator yang telah ditetapkan bahwa keberhasilan tindakan ini adalah 80%, atau bila 80% rata-rata presentase hasil penilaian terhadap guru dalam pembuatan media sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu 80%, sehingga tidak diperlukan tindakan.

### **Pembahasan**

Hasil penelitian ini menunjukkan setelah dilakukan tindakan berupa pelatihan bahan ajar Berbantu *Flipbook* Pada Guru di Wilayah Kecamatan Kedungwaru Kabupaten Tulungagung mengalami peningkatan dapat terlihat dari siklus I, ke siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan, ketecapaian hasil pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan, maka pelatihan bahan ajar berbantu flipbook meningkat dapat dilihat pada pelaksanaan tindakan yang terdapatpe ningkatan dalam pembuatan bahan ajar berbantuan flipbook melalui proses perbaikan, yakni dari 74% menjadi 85%. Berarti ada peningkatan sebanyak 8.1% dari siklus I ke siklus II. Sehingga pemberian tindakan siklus kedua sudah terpenuhi standar keberhasilannya karena telah mencapai indikator keberhasilan.

Bahan ajar adalah sumber belajar yang mengandung substansi kemampuan tertentu yang akan dicapai oleh siswa. Menurut Harmi (2011) bahan ajar adalah segala sesuatu yang hendak dipelajari dan dikuasai siswa, baik berupa pengetahuan, keterampilan, maupun sikap melalui kegiatan pembelajaran. Materi pembelajaran merupakan sesuatu yang disajikan guru untuk diolah dan dipahami oleh siswa dalam rangka menguasai kompetensi yang telah ditetapkan sebelumnya.

Bahan ajar yang dimaksud biasanya berupa buku siswa yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang sedang berlaku (Kasihani, 2007). Bahan ajar merupakan segala sesuatu yang hendak dipelajari dan dikuasai siswa berupa pengetahuan, keterampilan, maupun sikap melalui kegiatan pembelajaran.

Bahan ajar dalam konteks pembelajaran merupakan salah satu komponen yang harus ada, karena bahan ajar merupakan suatu komponen yang harus dikaji, dicermati, dipelajari, dan dijadikan bahan materi yang akan dikuasai oleh siswa dan sekaligus dapat memberikan pedoman untuk mempelajarinya (Rusnilawati, & Gustiana, 2017). Tanpa bahan ajar maka pembelajaran tidak akan menghasilkan apa-apa. Bahan ajar merupakan faktor eksternal siswa yang mampu memperkuat motivasi internal untuk belajar.

Menurut Noviami (2014) bahan ajar adalah adalah segala sesuatu yang bisa digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar dan pembelajaran. Menurut Gintings (2012) bahan ajar adalah rangkuman materi yang diajarkan yang diberikan kepada siswa dalam bentuk bahan tercetak atau dalam bentuk lain yang tersimpan dalam *file* elektronik baik verbal maupun tertulis.

Bahan ajar yang didesain secara lengkap, dalam arti ada unsur media dan sumber belajar yang memadai akan mempengaruhi suasana pembelajaran sehingga proses pembelajaran terjadi pada diri siswa menjadi lebih optimal, sehingga dapat disimpulkan bahawa bahan ajar yang menarik akan menstimulasi siswa untuk memanfaatkan bahan ajar tersebut sebagai sumber belajarnya. Bahan ajar yang bersifat uraian atau paparan materi substansial. Bentuk bahan ajar dapat berupa buku teks, diktat, *handout*, lembar kerja siswa.

Pengembangan bahan ajar adalah upaya penyusunan bahan ajar baik yang berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis oleh guru untuk menunjang kegiatan belajar

mengajar di kelas (Hayati, 2012). Pengembangan bahan ajar merupakan cara guru melakukan pengembangan dengan dua cara, yakni: *resources by design*, yaitu sumber-sumber belajar yang dirancang dan dikembangkan untuk kepentingan pembelajaran, dan *resources by utilization*, yaitu sumber-sumber belajar yang ada di lingkungan sekitar yang dapat digunakan dan dimanfaatkan bagi kepentingan pembelajaran.

Pengembangan bahan ajar bagi guru yaitu memilih bahan pembelajaran dan mempertimbangkan kriteria-kriteria sebagai berikut: Relevansi (secara psikologis dan sosiologis, kompleksitas, rasional/ilmiah, fungsional, *ke-up to date*-an dan *komprehension*) dan keseimbangan (Noviarni, 2014). Jadi dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar merupakan suatu usaha atau pun upaya seorang guru untuk memperluas atau mengembangkan bahan ajar yang ada menjadi bahan ajar yang lebih baik.

Bahan ajar merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan di (Magdalena, Prabandani, Rini, Fitriani, & Putri, 2020). Bahan ajar dapat mempermudah guru dalam mengajar dan peserta didik akan lebih terbantu dan mudah dalam belajar (Aisyah, Noviyanti, & Triyanto, 2020). Prinsip-prinsip pengembangan bahan ajar adalah:

- a. Prinsip relevansi (keterkaitan). Materi pembelajaran hendaknya relevan atau ada kaitannya dengan kompetensi dasar dan indikator yang diinginkan.
- b. Prinsip konsistensi. Jika kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa empat macam, maka bahan ajar yang harus diajarkan juga harus meliputi empat macam.
- c. Prinsip kecukupan, artinya materi yang diajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu siswa menguasai kompetensi dasar yang diajarkan. Materi tidak boleh terlalu sedikit dan tidak boleh terlalu banyak (Noviarni, 2014).

Berdasarkan prinsip-prinsip pengembangan bahan ajar harus memiliki prinsip seperti relevansi, konsistensi, kecukupan. Dengan demikian akan menghasilkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

*Flipbook* adalah sebuah *software* yang mempunyai fungsi untuk membuka setiap halaman menjadi layaknya sebuah buku (Pornamasari, 2015). *Software flipbook* dapat membuat dan mengubah file pdf, *image/photo* menjadi sebuah buku atau album fisik ketika kita buka per halamannya (Khairul, Darlius, & Syofii, 2019). Dengan menggunakan *software flipbook*, siswa akan lebih tertarik untuk belajar karena di dalamnya memuat tampilan-tampilan yang lebih menarik dan prestasi belajar siswa lebih meningkat (Rusnilawati, & Gustiana, 2017).

*Flipbook* adalah aplikasi untuk membuat *e-book*, *emodul*, *e-paper* dan *e-magazine* (Hidayatullah & Rakhmawati, 2016). Tidak hanya berupa teks, dengan *flipbook* dapat menyisipkan gambar, grafik, suara, *link* dan video pada lembar kerja (Pornamasari, 2015). Aplikasi yang digunakan pada penelitian ini adalah *flipbook*. Secara umum, perangkat multimedia ini dapat memasukkan *file* berupa pdf, gambar, video dan animasi sehingga *flipbook maker* yang dibuat lebih menarik (Adiarta, Ganesha, Ganesha, & Ganesha, 2018).

*Flipbook maker* memiliki desain *template* dan fitur seperti *background*, tombol kontrol, navigasi bar, *hyperlink* dan *back sound* (Rakhmawati, 2016). Siswa dapat membaca dengan merasakan layaknya membuka buku secara fisik karena terdapat efek animasi dimana saat berpindah halaman akan terlihat seperti membuka buku secara fisik. Hasil akhir bisa disimpan ke *format* html, exe, zip, *screen saver* dan *app*.

*Flipbook* sebagai kumpulan gambar yang digabungkan untuk memberikan ilusi gerakan dan menjadi urutan animasi sederhana pada sebuah buku kecil tanpa memerlukan mesin (Sugianto, Abdullah, Elvyanti, & Muladi, 2017). Namun *flipbook* yang kini diminati oleh masyarakat adalah buku digital dimana halaman buku bisa dibuka dan

dibaca pada layar monitor komputer. Rasiman (2014) menerangkan bahwa siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *flipbook*. Bahan ajar dengan aplikasi *flipbook* membuat tampilan lebih menarik karena dapat membuka setiap halaman menjadi layaknya buku pada sebuah komputer sehingga memberikan efek dinamis.

*Flipbook* adalah aplikasi perangkat multimedia ini dapat memasukkan *file* berupa pdf, gambar, video dan animasi sehingga *flipbook maker* yang dibuat lebih menarik dan siswa dapat membaca dengan merasakan layaknya membuka buku secara fisik karena terdapat efek animasi dimana saat berpindah halaman akan terlihat seperti membuka buku secara fisik. Aplikasi *Flipbook* adalah salah satu aplikasi yang mendukung sebagai bahan ajar yang akan membantu dalam proses pembelajaran karena aplikasi ini tidak terpaku hanya pada tulisan-tulisan saja tetapi bisa dimasukan sebuah animasi gerak, video, dan audio yang bisa menjadikan sebuah interaktif media pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran menjadi tidak monoton.

Bahan ajar e-modul menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* ini adalah bahan ajar yang dapat diakses secara *offline* (Romayanti, Sundaryono, & Handayani, 2020). Bahan ajar ini memiliki kelebihan yaitu, lebih menarik. Penggunaan aplikasi *kvisoft flipbook maker* dapat ditambahkan multimedia berupa animasi, gambar-gambar bergerak, video maupun audio dan lain-lain (Fitri & Pahlewi, 2020). Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah produk berupa bahan ajar *e-modul* dengan menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* dengan spesifikasi sebagai berikut:

- a. Modul matematika berbentuk elektronik modul yang disusun berdasarkan aturan kurikulum 2013 yang memuat konsep-konsep ilmu matematika.
- b. *E-Modul* memosisikan peserta didik untuk berperan mandiri dalam pembelajaran.
- c. Petunjuk penggunaan, untuk menginformasikan penggunaan e-modul.
- d. Bagian-bagian pada e-modul antara lain :
  - 1) Halaman Judul
  - 2) Kata Pengantar
  - 3) Daftar Isi
  - 4) Tujuan Pembelajaran
  - 5) Materi
  - 6) Rangkuman
  - 7) Contoh soal dan uji kompetensi
  - 8) Daftar pustaka
- e. Secara tersirat mengandung pesan spiritual, sosial, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan kompetensi inti pada kurikulum 2013.
- f. Berbentuk *Soft file* atau virtual.

Penggunaan bahan ajar berbantu dapat menambah minat belajar siswa dan juga dapat mempengaruhi prestasi atau hasil belajar siswa (Mulyadi, 2016). Penggunaan *flipbook* juga dapat meningkatkan pemahaman dan meningkatkan pencapaian hasil belajar.

Bahan ajar yang dibuat sudah baik, terlihat dari bahan ajar yang dibuat menarik, kontekstual, menggiring peserta didik menemukan jawaban sendiri sehingga modul yang dibuat telah memenuhi kriteria penyusunan modul yang baik dan menarik. Hal ini berarti peserta pelatihan telah memiliki keterampilan yang baik dalam membuat modul. Secara keseluruhan materi dan metode yang digunakan dalam pelatihan ini dinilai baik oleh peserta. Pelatihan ini dapat menambah pengetahuan dan keterampilan peserta dalam membuat modul ajar. Namun, tidak hanya sebatas pelatihan, peserta diharapkan memiliki kemauan dan motivasi yang tinggi untuk mengembangkan kompetensi diri agar dapat menjadi seorang pendidik yang profesional.



## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat dikemukakan bahwa setelah dilakukan tindakan berupa pelatihan bahan ajar Berbantu *Flipbook* Pada Guru di Wilayah Kecamatan Kedungwaru Kabupaten Tulungagung mengalami peningkatan dapat terlihat dari siklus I, ke siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan, ketecapaian hasil pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan, maka pelatihan bahan ajar berbantu flipbook meningkat dapat dilihat pada pelaksanaan tindakan yang terdapat peningkatan dalam pembuatan bahan ajar berbantuan flipbook melalui proses perbaikan, yakni dari 74% menjadi 85%. Berarti ada peningkatan sebanyak 8.1% dari siklus I ke siklus II. Sehingga pemberian tindakan siklus kedua sudah terpenuhi standar keberhasilannya karena telah mencapai indikator keberhasilan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Adiarta, A., Ganesha, U. P., Ganesha, U. P., & Ganesha, U. P. (2018). Pelatihan Pembuatan Buku Digital Berbasis Kvisoft, *1*(2), 31–44.
- Aisyah, S., Noviyanti, E., & Triyanto. (2020). Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Salaka*, *2*(1), 62–65. Diambil dari <http://garuda.istikbrin.go.id/documents/detail/1653809>
- Fitri, E., & Pahlewi, T. (2020). Pengembangan LKPD Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di SMKN 2 Nganjuk. *JPAP: Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, *9*(2), 281–291. Diambil dari <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/9871>
- Gintings, A. (2012). *Esensi Praktis: Belajar dan Pembelajaran*,. Bandung: Humanlora.
- Harmi, K. A. dan H. (2011). *Perencanaan Sistem Pembelajaran Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Bandung: Alfabeta.
- Hayati, M. (2012). *Desain Pembelajaran: Berbasis Karakter*,. Pekanbaru: Al-Mujtahadah Press.
- Hidayatullah, M. S., & Rakhmawati, L. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Book Maker Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar Di SMK Negeri 1 Sampang. *Pendidikan Teknik Elektro*, *5*(1), 83–88. Diambil dari <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/13674>
- Jultri, S. (2020). Desain Pembelajaran Pedati Sebagai Alternatif. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-III*, 61–66.
- Kasihani, K. . S. (2007). *English for Young Learners*. Jakarta: PT Bumi Aksar.
- Khairul, Darlius, D., & Syofii, I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Flip Book Pada Mata Kuliah Teknologi Sepeda Motor di Pendidikan Teknik Mesin FKIP Universitas Sriwijaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, *6*(2), 129–134. <https://doi.org/10.36706/jptm.v6i2.6979>
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis pengembangan bahan ajar. *Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, *2*(2), 170–187.
- Mulyadi, et. al. (2016). Pengembangan Media Flash flipbook Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran IPA di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, *4*(2), 296–301.
- Noviarni. (2014). *Perencanaan Pembelajaran Matematika dan Aplikasinya Menuju Guru yang Kreatif dan Inovatif*. Pekanbaru: Banteng Media.
- PixyORIZAA. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Kvisoft Flipbook Berbasis Problem Solving*. Lampung: Fakultas tarbiyah dan

*Keguruan Universitas Raden Intan.*

- Pornamasari, E. I. (2015). Flipbook Maker Dengan Model Pembelajaran Numbered Heads Together ( NHT) Berbasis Teori, 74–83.
- Rakhmawati, M. S. H. & L. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar Di SMK N 1 Sampang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1).
- Rasiman. (2014). Development of Mathrmatics Learning Media E-Comic Based on Flipbook Maker to Increase the Critical Thingking Skill and Character of Junior High School Students. *International Journal of Education and Research*, 2(11).
- Romayanti, C., Sundaryono, A., & Handayani, D. (2020). Pengembangan e-modul kimia berbasis kemampuan kreatif dengan menggunakan kvisoft flipbook maker. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia*, 4(1), 51–58. Diambil dari <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/alotropjurnal/article/view/13709/6747>
- Rusnilawati, & Gustiana, E. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik (BAE) Berbantuan Flipbook Berbasis Keterampilan Pemecahan Masalah Dengan Pendekatan CTL Pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2).
- Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. (2017). Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital. *Innovation of Vocational Technology Education*, 9(2), 101–116. <https://doi.org/10.17509/invotec.v9i2.4860>