

IMPLEMENTASI PENGEMBANGAN DIGITAL BOOK MENGUNAKAN KVISOFT FLIPBOOK DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL MAS DARUL FALAH

Oktaviana Nirmala Purba*¹, Sri Rahmah Dewi Saragih², Indah Purnama Sari³, Nurul Syahrani⁴, Raihana Tresna Suciati⁵, Devi Fachraini Susmita⁶, Sheril Maharani⁷

^{1,2,4,5,6,7} Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Asahan

³Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi,
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

e-mail: -

Abstrak

Program Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat dilakukan peneliti di MAS Darul Falah Kec. Aek Songsongan. Setelah tim PKM melakukan observasi langsung ke MAS Darul Falah Kec. Aek Songsongan, ditemukan berbagai bentuk permasalahan mitra, khususnya dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Oleh karena itu, dibutuhkan alternatif pembelajaran yang mampu menjadikan guru lebih menunjukkan karya melalui LKPD yang dibuat sehingga siswa yang bosan menjadi lebih bersemangat dalam pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menyenangkan, salah satunya solusi dengan menggunakan media pembelajaran digital book menggunakan kvisoft flipbook maker yang dapat digunakan oleh guru, dosen dan kalangan pengajar, sebagai alternatif pembelajaran yang menyenangkan. Dengan adanya fitur ini mampu memudahkan peserta didik ketika akan memahami materi terkait dengan video teknologi dalam dunia digital saat ini. Melalui flipbook dapat mengembangkan ketrampilan dan kreativitas pengajar dalam membuat bahan ajar LKPD. Hal ini bertujuan untuk melihat efektivitas dari hasil pengembangan bahan ajar LKPD diintegrasikan digital book menggunakan aplikasi flipbook serta respon dan tanggapan siswa dalam menggunakan aplikasi flipbook. Target khusus yang diharapkan dalam kegiatan ini adalah peningkatan ketrampilan guru MAS Darul Falah dalam mengembangkan pembelajaran menggunakan Android dan internet, pengoptimalan sekolah sebagai wahana mengembangkan salah satu literasi yaitu literasi digital. Kegiatan pada tahap implementasi ini masuk dalam kegiatan ketrampilan yang dilakukan oleh tim pelaksana PKM di sekolah mitra yakni MAS Darul Falah Aek Songsongan. Kegiatan implementasi ini dilakukan secara berkelanjutan, hingga dapat dirasakan tidak hanya oleh para guru, namun juga oleh para siswa. Setelah dilakukan implementasi kelapangan terjadi peningkatan pengetahuan dan keterampilan para guru dalam mengimplementasikan Media Pembelajaran digital book sebesar 87,78%.

Kata kunci--Digital Book, Kvisoft Flipbook Maker, LKPD

Abstract

The Community Partnership Empowerment Program was carried out by researchers at MAS Darul Falah, Aek Songsongan District. After the PKM team made direct observations at MAS Darul Falah, Aek Songsongan District, various forms of partner problems were found, especially in using digital-based learning media. Therefore, learning alternatives are needed that are able to make teachers show more work through LKPD which are created so that

students who are bored become more enthusiastic in learning so that learning is more enjoyable, one solution is by using digital book learning media using Kvisoft flipbook maker which can be used by teachers, lecturers and teaching circles, as a fun learning alternative. This feature can make it easier for students to understand material related to video technology in today's digital era. Through flipbooks, teachers can develop skills and creativity in making LKPD teaching materials. This aims to see the effectiveness of the results of developing LKPD teaching materials integrated with digital books using the flipbook application as well as student responses and responses in using the flipbook application. The specific targets expected in this activity are increasing the skills of MAS Darul Falah teachers in developing learning using Android and the internet, optimizing schools as a means of developing one type of literacy, namely digital literacy. Activities at this implementation stage are included in the skills activities carried out by the PKM implementing team at the partner school, namely MAS Darul Falah Aeksongongan. This implementation activity is carried out continuously, so that it can be felt not only by teachers, but also by students. After implementing the field, there was an increase in the knowledge and skills of teachers in implementing digital book learning media by 87.78%.

Keyword--Digital Book, Kvisoft Flipbook Maker, LKPD

1. PENDAHULUAN

MAS Darul Falah merupakan salah satu sekolah yang terletak di Jl Teratai Dusun I No.12 Aek Songongan, Kec. Aek Songongan, Kab. Asahan Sumatera Utara. Berdasarkan hasil observasi lapangan diperoleh bahwa fasilitas *projector* dan *wifi* pembelajaran sering digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah. Permasalahan mendasar yang belum diterapkannya disekolah berupa LKPD yang sesuai dengan tempat dan kondisi siswa yang berbasis pada pembelajaran digital.

Media pembelajaran menjadi alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan perantara atau alat yang dapat memudahkan dan mendukung proses belajar mengajar agar tercapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pelajaran dengan begitu pembelajaran bisa terjalin dengan lebih efisien dan efektif. Pembaharuan pendidikan harus dilakukan untuk meningkatkan kualitas suatu bangsa termasuk pada media pembelajaran, yang dahulu menggunakan pembelajaran konvensional satu arah, kini menggunakan teknologi yang modern dan menarik. Media elektronik adalah sebuah bentuk media bahan ajar yang disusun secara sistematis

ke dalam unit pembelajaran terkecil untuk mencapai hasil pembelajaran yang maksimal [1]. Dalam era digital seperti saat ini pendidik harus banyak berinovasi dalam pengembangan media pembelajaran, inovasi media pembelajaran interaktif bermanfaat agar pembelajaran lebih bervariasi dan menarik sehingga meningkatkan minat belajar bagi para peserta didik. Pemilihan media pembelajaran juga harus memperhatikan beberapa karakteristik yaitu apakah media yang dipilih guru dapat memenuhi gaya belajar peserta didik terhadap media tersebut [2].

Tersedianya fasilitas pendukung seperti *projector* dan *wifi* maka seyogianya pembelajaran menggunakan *digital book* berbantuan *kvisoft flipbook* dapat dilakukan integrasi teknologi dalambahan ajar LKPD merupakan salah satu solusi dari permasalahan yang dihadapi sekolah mitra, serta sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013. Setelah datangnya era Revolusi Industri 4,0 maka metode pengajaran berbasis digital yang digaungkan oleh pemerintah, dalam hal ini Kemendikbud. Penerapan pembelajaran digital atau disebut juga dengan pembelajaran dalam jaringan merupakan salah satu upaya pemanfaatan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi, informasi dan computer. Berdasarkan paparan analisis situasi serta permasalahan yang dihadapi oleh sekolah

mitra, yakni MAS Darul Falah, maka Tim PKM bersama dengan kepala sekolah MAS Darul Falah sepakat untuk melaksanakan kegiatan pelatihan dan pendampingan implementasi pengembangan media pembelajaran *digital book* menggunakan *kvisoft flipbook* untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa. Kegiatan bersifat pelatihan dan pendampingan secara berkelanjutan. Melalui kegiatan ini diharapkan bahwa hasil dari pelatihan implementasi *digital book* menggunakan *kvisoft flipbook* tidak berhenti begitu saja, namun dapat terus di praktekkan. Tim PKM akan berkoordinasi dengan sekolah mitra baik dalam hal penetapan jadwal kegiatan PKM, pengadaan alat dan bahan penunjang serta publikasi hasil produk pengembangan LKPD dalam *digitalbook* menggunakan *kvisof flipbook maker*.

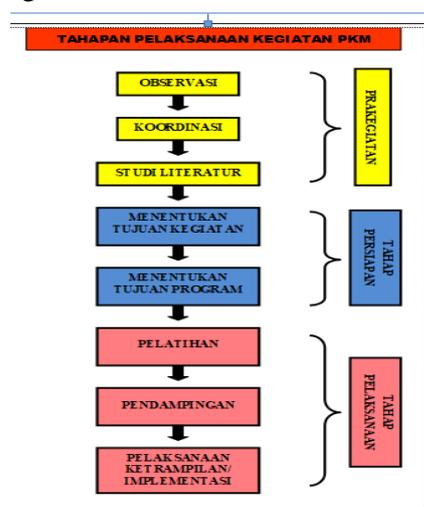
Pemanfaatan media dalam pembelajaran memiliki beberapa kapasitas dan keunggulan, antara lain: 1) memberikan jawaban atas keterbatasan pertemuan peserta didik, artinya jika peserta didik tidak dapat membawa ke materi secara langsung, pemanfaatan media memungkinkan materi tersebut untuk dibawa ke pelajar; 2) melewati batas ruang belajar, yang berarti pemanfaatan media yang sesuai, memungkinkan semua artikel dalam proses belajar diperkenalkan kepada peserta didik; 3) memungkinkan hubungan langsung peserta didik dengan iklim; 4) menanamkan ide-ide fundamental yang benar, praktis, dan solid; 5) membangkitkan kerinduan dan penghargaan peserta didik dalam pembelajaran; dan 6) menghasilkan inspirasi dan menjiwai peserta didik untuk beradaptasi secara mandiri [3].

Pemanfaatan buku cetak dalam proses pembelajaran di jenjang pendidikan lanjutan mulai mengarah pada pemanfaatan buku yang terkomputerisasi. Terlepas dari kenyataan bahwa *digital book* merupakan salah satu bahan ajar yang wajar dan dapat diterima untuk digunakan dalam mendukung proses pembelajaran. Arti penting buku lanjutan dalam mendukung proses pembelajaran tidak secara umum akan menjadikannya suatu komitmen untuk mensyaratkan setiap mata pelajaran yang akan dipelajari. dibuat sebagai *digital book*. Terlepas dari apakah buku lanjutan

diperlukan untuk subjek tertentu dilihat/dilihat dari beberapa sudut yang signifikan [4]. Hal inilah yang menjadi sasaran peneliti untuk melakukan pengabdian dengan mengangkat tema media pembelajaran *kvisoft flipbook maker* untuk sekolah MAS Darul Falah.

2. METODE

Pelaksanaan pengabdian ini dilakukan menggunakan metode pelaksanaan kegiatan yang telah dirancang sebelumnya. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah presentasi, demonstrasi, simulasi. Metode presentasi disertai diskusi terbuka digunakan untuk memberikan pemahaman dan penjelasan tentang literasi digital dan tantangan guru dalam menghadapi era revolusi 4.0. Metode demonstrasi digunakan untuk menunjukkan kepada guru tentang cara membuat LKPD dengan menggunakan *kvisoft flipbook maker*. Metode simulasi digunakan agar peserta program dapat mempraktekkan secara langsung pembuatan LKPD dengan media pembelajaran *kvisoft flipbook maker* sehingga dapat diketahui kemampuan peserta dalam membuat LKPD tersebut. Kemudian mengimplementasikan program media pembelajaran *Digital Book* melalui aplikasi *Kvisof Flipbook Maker* pada tatanan pembelajaran maupun lingkungan sekolah secara luas. Penerapan metode tersebut diwujudkan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 1. Prosedur Kerja Kegiatan PKM

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Prakegiatan

Kegiatan wawancara dilakukan tidak hanya kepada Kepala Sekolah, namun juga beberapa guru perwakilan mata pelajaran. Kegiatan dilanjutkan dengan diskusi mengenai kegiatan PKM yang akan dilaksanakan, serta memberikan informasi bahwa kegiatan PKM yang dilaksanakan merupakan pendanaan dari Kementerian Ristek, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Tahun 2023. Dalam kegiatan diskusi tersebut juga membahas tentang jadwal pelaksanaan, tahapan pelatihan dan pendampingan, implementasi, evaluasi PKM hingga tahap rekomendasi ke sekolah mitra. Dalam kegiatan ini disepakati jadwal PKM antara tim pelaksana dan sekolah mitra (Kepala Sekolah Ibu Oktorita, S.Pd selaku Kepala Madrasah MAS Darul Falah).

2. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, kegiatan yang dilaksanakan adalah perancangan model dan kontribusi ke mitra dilakukan dalam bentuk FGD dengan pihak sekolah mitra, yakni dalam bentuk pelatihan dan pendampingan dan target hasil dari pelatihan dan pendampingan. Hasil dari kegiatan FGD ini telah disepakati bahwa bentuk pelatihan dan pendampingan dimulai: 1) Pelatihan membuat LKPD berbasis Literasi Digital Dengan Media Pembelajaran Kvisoft Flipbook Maker Bagi Guru MAS Darul Falah; 2) Pendampingan membuat LKPD berbasis Literasi Digital Dengan Media Pembelajaran Kvisoft Flipbook Maker Bagi Guru MAS Darul Falah; 3) Pelatihan WEB bagi Guru MAS Darul Falah; 4) Pendampingan WEB bagi Guru MAS Darul Falah.

3. Tahap Pelaksanaan

a. Pelatihan/*Worksoop*

Kegiatan pelatihan ini akan diberikan kepada seluruh guru kelas MAS Darul Falah sejumlah 30 orang. Pelatihan pertama yang dilakukan adalah meningkatkan wawasan peserta kegiatan dalam memahami pentingnya literasi digital saat ini bagi sekolah. Materi yang disampaikan dalam pelatihan ini meliputi

bahan ajar berupa LKPD yang sesuai dengan literasi digital, pentingnya media pembelajaran disandingkan dengan LKPD, manfaat media pembelajaran kvisoft flipbook maker, membuat LKPD dengan aplikasi kvisoft flipbook maker.



Gambar 2. Pelatihan Pembuaan Konten WEB

Hambatan yang ditemukan dalam kegiatan *workshop* adalah ada sebagian guru yang masih kesulitan membuat konten ke dalam website dan cara menerapkannya pada pembelajaran. Oleh karena itu, solusi yang diberikan tim pengabdian dengan diberikannya bimbingan, arahan masukan, dan pendampingan untuk memudahkan guru di dalam mengaplikasikannya pada pembelajaran.

b. Pendampingan

Pendampingan selanjutnya adalah implementasi penggunaan beberapa aplikasi yang berguna untuk guru dan siswa yang menunjang pembelajaran. Pendampingan ini dilakukan dengan cara simulasi yang dilakukan guru dengan bersama-sama. Simulasi yang dilakukan oleh 30 peserta, peserta ada yang sebagai siswa dan observer yang akan menilai pembelajaran. Pendampingan ini juga guru berlatih untuk membuat konten di *web* yang akan bisa digunakan oleh siswa. Guru secara berkelompok membuat LKPD di aplikasi *kvisoft flipbook maker*. Sebelumnya peserta membuat akun di masing masing aplikasi dan mempost konten di website aplikasi. Indikator keberhasilan masing-masing peserta adalah jika mampu membuat LKPD dan berhasil menggunakan aplikasi kvisoft flipbook maker.



Gambar 3. Pendampingan Membuat LKPD dengan Aplikasi Kvisoft Flipbook



Gambar 4. Pendampingan Pembuatan Website di Sekolah

Kegiatan pendampingan ini juga bermaksud saling kolaborasi tim dan mitra untuk penyempurnaan sistem website yang telah dibuat oleh para tim PKM sehingga bisa dimanfaatkan semua pihak di sekolah mitra. Sehingga pihak sekolah memiliki hyperlink web yang bisa digunakan oleh sekolah baik siswa, guru dan tenaga kependidikan.

c. Pelaksanaan Ketrampilan

Pelaksanaan praktik PKM dilaksanakan di MAS Darul Falah yang berjumlah 13 kelas. Pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, guru akan diamati oleh tim pelaksana pengabdian. Pelaksanaan pendampingan PKM dengan media pembelajaran *Digital Book* menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* dilaksanakan selama 3 bulan.

4. Partisipasi Mitra

Pelatihan dan pendampingan yang diberikan oleh tim pelaksana PKM, sekolah mitra berpartisipasi mengumpulkan guru-guru mata pelajaran yang mengajar di sekolah mitra sebagai peserta dalam kegiatan PKM tersebut, memberikan data yang dibutuhkan oleh tim pelaksana, menyediakan tempat dan waktu untuk

melaksanakan kegiatan PKM, memberikan masukan dalam setiap *Focus Group Discussion* (FGD) yang dilakukan, berperan mensosialisasikan program pelatihan yang akan dilaksanakan kepada para guru sekolah mitra. Berdasarkan hal tersebut diketahui bahwa partisipasi sekolah mitra sangat diperlukan untuk mendukung pelaksanaan kegiatan PKM ini secara menyeluruh

5. Evaluasi

Berdasarkan tabel dan grafik perhitungan, maka diperoleh kesimpulan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan dan ketrampilan peserta kegiatan dalam membuat membuat LKPD menggunakan media pembelajaran kvisoft flipbook maker

Tabel 1. Hasil Peningkatan Persentase Hasil Angket Kegiatan PKM

Indikator	Pemberian Angket (%)		Persentase Peningkatan/ Penurunan
	Sebelum Pelatihan	Sesudah Pelatihan	
Sangat Paham dan Sangat Terampil	17,16%	32,35%	Meningkat 46,95%
Paham dan Terampil	19,87%	33,58%	Meningkat 40,83%
Kurang Paham dan Kurang Terampil	30,62%	17,28%	Menurun 77,21%
Tidak Paham dan Tidak Terpaham	32,35%	16,79%	Menurun 92,67%

Berdasarkan pada tabel diatas, terlihat pada indikator (1) dan (2) mengalami peningkatan setelah diberikan pelatihan dalam membuat membuat LKPD menggunakan media pembelajaran kvisoft flipbook maker, yakni sebesar 87,78%.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan pengetahuan dan ketrampilan peserta kegiatan setelah mengikuti rangkaian kegiatan PKM masuk dalam kategori “sangat baik”. Hal tersebut sesuai dengan table perhitungan angket di bawah ini:

4. KESIMPULAN

Kesimpulan harus mengindikasikan secara jelas hasil-hasil yang diperoleh, kelebihan dan kekurangannya, serta kemungkinan pengembangan selanjutnya.

Kesimpulan dari kegiatan Program Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat (PKM) dengan Implementasi Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Kvisoft Flipbook Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital MAS Darul Falah di Era Revolusi Industri 4,0 adalah sebagai berikut:

1. Terjadi peningkatan pengetahuan dan keterampilan para guru dalam mengimplementasikan LKPD menggunakan media pembelajaran sebesar 87,78%.
2. Dengan terlaksananya kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan LKPD menggunakan media pembelajaran kvisoft flipbook, para guru sekolah mitra telah memiliki LKPD menggunakan aplikasi kvisoft flipbook pada masing-masing mata pelajaran dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran kepada siswa.
3. Dengan terlaksananya kegiatan pelatihan tersebut, tim pelaksana menyediakan web untuk LKPD menggunakan aplikasi kvisoft flipbook pada masing-masing mata pelajaran dan dapat digunakan dengan mudah dan dimana saja kepada siswa.
4. Terjadi peningkatan rasa percaya diri para guru sekolah mitra untuk menerapkan pembelajaran berbasis ICT dan mengembangkannya sesuai dengan mata pelajaran yang diampu.

5 SARAN

Program ini diharapkan dapat berjalan secara berkesinambungan dan tetap menjadi solusi bagi pihak sekolah mitra di tahun-tahun yang akan datang dalam mengembangkan pembelajaran berbasis Teknologi dalam proses pembelajaran. Melalui pengembangan pembelajaran berbasis teknologi baik melalui melalui konten pembelajaran seperti bahan ajar maupun media, dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan *soft skill* baik itu guru maupun siswa pada sekolah mitra. Saran dari kegiatan program Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat (PKM) yang telah dilaksanakan selama 6 bulan dituangkan dalam bentuk rekomendasi program kepada sekolah mitra sebagai bentuk keberlanjutan dari program pengembangan media pembelajaran digital book menggunakan *kvisoft flipbook*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada DRTPM dan Kemenristek Dikti yang telah mendanai kegiatan PKM ini sehingga dapat terselenggara dengan baik dan lancar sampai proses akhir.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Fahmi, S., & Priwantoro, S. W. 2018. Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif
- [2] Istigfar, A. M., Wijaya, M., & Nurmila, N. 2018. Pengaruh Multimedia Ncesoft Flipbook Maker Pada Materi Pembelajaran Pengendalian Gulma Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Atph Smk Negeri 1 Bone-Bone. Jurnal Pendidikan Teknologi Pertanian, Vol. 1 (66).
- [3] Yayi, F. P., & Yuliana, A. 2019. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran dalam Bentuk Buku*

Digital Interaktif Berbasis Flipbook Bagi Mahapeserta didik Teknik Mesin. 04(September), 1–10

- [4] Suyasa, P. W. A., Gede, D. & Divayana, H. 2018. *Pengembangan Buku Digital Mata Kuliah Asesmen dan Evaluasi Berbasis KVisoft Flipbook Maker. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan.. 15(2), 222–233*
-