

Pelatihan Desain Pembelajaran Digital Berbasis Flipbook Bagi Guru-Guru SMA Negeri 1 Taebenu

Fransina Th Nomleni^{1*}, Anggreini D N Rupidara¹, Eltina A Maromon²

¹Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Kristen Artha Wacana, Kupang, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Kristen Artha Wacana, Kupang, Indonesia

Article Information

Article history:

Received Januari 9, 2026

Approved Januari 18, 2026

Keywords:

Teknologi Pembelajaran; Era Digital; Aplikasi Flipbook

ABSTRAK

Pengajaran di era digital membutuhkan kesiapan guru sebagai pendidik untuk menguasai teknologi. Guru perlu memanfaatkan teknologi sebagai faktor pendukung keberhasilan guru dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru di SMA Negeri 1 Taebenu belum memanfaatkan teknologi karena guru belum menyadari aplikasi digital yang dapat mendukung setiap proses pembelajaran. Aplikasi flipbook adalah salah satu aplikasi teknologi yang dapat digunakan untuk menyediakan desain pembelajaran digital. Aplikasi ini menyediakan fitur yang dapat membantu guru melaksanakan pembelajaran mandiri bagi siswa mereka. Guru di SMA Negeri 1 Taebenu perlu melaksanakan kegiatan pelatihan ini karena mereka belum menerima pengetahuan atau informasi mengenai desain pembelajaran menggunakan aplikasi flipbook. Tujuan dari kegiatan pelayanan ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan berpikir, dan keterampilan dalam merancang bahan ajar berbasis digital bagi guru SMA Taebenu. Metode yang digunakan adalah ceramah dengan memberikan pemahaman mengenai pembelajaran digital, pelatihan, dan pendampingan guru dalam merancang bahan ajar digital menggunakan aplikasi flipbook. Prosedur pelaksanaan kegiatan dimulai dengan perencanaan jadwal pelaksanaan kegiatan, kebutuhan biaya kegiatan, pengamatan atau pemantauan lokasi, pengajuan proposal, persiapan alat bantu dan bahan yang dibutuhkan, pengenalan aplikasi flipbook langsung kepada guru, demonstrasi teknik pembuatan, dan pendampingan selama kegiatan serta hasil pelatihan. Hasil dari kegiatan ini adalah guru dapat secara mandiri merancang pembelajaran berbasis digital menggunakan aplikasi flipbook dan berhasil membuat desain pembelajaran untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

© 2025 JGEN

*Corresponding author email: nomlenifince@gmail.com

PENDAHULUAN

Kompetensi guru menjadi bagian penting didalam mendukung guru mendesain pembelajaran. Desain pembelajaran yang menarik dimulai dari membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan materi, model pembelajaran serta media pembelajaran. Dari hasil analisis situasi di SMA Negeri 1 Taebenu nampak bahwa dalam proses pembelajaran guru-guru dalam memanfaatkan sumber belajar berbasis digital masih kurang. Hal tersebut terjadi karena guru-guru belum familiar dengan bagaimana mendesain maupun menyiapkan sumber dan media pembelajaran yang berbasis digital. Salah satu cara membantu mengatasi masalah ini adalah melakukan pelatihan desain pembelajaran berbasis digital bagi guru-guru di SMA Negeri 1 Taebenu. Hal ini juga dianggap penting karena dalam kurikulum merdeka belajar guru-guru dituntut untuk bisa mendesain pembelajaran berbasis *project*.

Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana konten pembelajaran akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi (Kemdikbud, 2022). Purba, P. B., dkk. (2021). SMA Negeri 1 Taebenu juga dalam proses persiapan memberlakukan kurikulum merdeka. Pemberlakuan kurikulum merdeka dalam era *digital*, guru seyogyanya sudah memiliki kompetensi menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Sementara para guru di sekolah ini belum memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang terjadi masih menggunakan bahan ajar cetak ataupun buku paket, serta proses transfer pengetahuan kepada siswa masih bersifat konvensional.

Guru-guru di SMA Negeri 1 Tebenu juga belum mengenal aplikasi sederhana yang dapat membantu mendesain pembelajaran *digital*. Salah satu aplikasi digital yang dapat digunakan guru adalah Aplikasi *flipbook*. Nurseto (2011) menyatakan bahwa flipbook merupakan lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau kalender berukuran 21 x 28 cm yang memiliki beberapa kelebihan yaitu; (1) dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata; (2) menyajikan kalimat dan gambar; (3) dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa; (4) pembuatannya mudah dan harganya murah (5) fleksibel sehingga mudah dibawa kemana-mana; (6) dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa (Susilana dan Riyana, 2008: 88-89).

Pelatihan ini sekaligus memperkenalkan aplikasi *flipbook* yang dapat dimanfaatkan untuk menyediakan desain pembelajaran bersifat *digital*. Siswa-siswi di sekolah ini rata-rata menggunakan *handphone* android yang dapat digunakan guru untuk memberikan bahan ajar *digital* sehingga siswa dapat belajar di mana saja dan kapan saja. Hal ini menjadi alasan tim pengabdian melakukan pelatihan untuk melatih guru-guru mendesain pembelajaran digital menggunakan aplikasi *flipbook* sederhana untuk guru-guru sehingga para guru dapat mentransfer pengetahuan dengan mudah dan cepat. Dalam kegiatan pembelajaran, *flipbook* mampu memberikan beberapa manfaat yaitu; (1) membantu meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran; (2) dapat meningkatkan hasil belajar siswa; (3) menjadikan siswa pebelajar mandiri.

Manfaat dari *e-book* juga, peserta didik bisa menikmati aktivitas yang beragam selama jam belajar diberlakukan. Jika buku elektronik biasa hanya mampu memberikan

aktivitas membaca dan melihat gambar. Buku elektronik dalam aplikasi *flipbook* dapat membantu peserta didik bisa membaca teks, melihat gambar, menonton video, menonton animasi bergerak, dan lain-lain. Selain itu *flipbook* mampu meningkatkan motivasi atau minat peserta didik dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran yang menarik untuk dibaca tentunya akan memberi pengalaman yang baik bagi siswa.

Tujuan pelaksanaan kegiatan pengabdian ini: 1) meningkatkan pengetahuan, keterampilan berpikir dan keterampilan lainnya (*softskill dan hardskill*) pada mitra dengan memanfaatkan aplikasi flipbook. 2) peningkatan pemahaman mitra terkait mekanisme desain pembelajaran pembuatan bahan ajar digital secara mendetail.

Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2011) media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan marangsang kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologi terhadap siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media *flipbook*. *Flipbook* menurut Nurseto (2011) merupakan lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau kalender berukuran 21 x 28 cm. *Flipbook* juga memiliki beberapa kelebihan diantaranya, yaitu dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat dan gambar, dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa, pembuatannya mudah dan harganya murah, mudah dibawa ke mana-mana, dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa (Susilana dan Riyana, 2008). Namun kekurangan *Flipbook* adalah hanya bisa digunakan perindividu atau kelompok kecil, yaitu hanya sampai 4-5 orang (Wahyuliyani et al, 2014). Kelebihan *Flipbook* yang lain adalah membantu meningkatkan penguasaan siswa terhadap hal-hal abstrak atau peristiwa yang tidak bisa dihadirkan dalam kelas (Andriani et al, 2013).

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan ceramah, praktik langsung, dan pendampingan. Kegiatan dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu: (1) pra-kegiatan berupa koordinasi dengan Kepala SMA Negeri 1 Taebenu untuk menyepakati jadwal, peserta, dan teknis pelaksanaan kegiatan; (2) pelaksanaan pelatihan yang terdiri atas tiga tahap, yaitu pemberian materi mengenai konsep pembelajaran digital dan penggunaan aplikasi flipbook, praktik pembuatan desain pembelajaran digital yang mencakup penyusunan materi dan media pembelajaran, serta evaluasi awal melalui penyebaran kuesioner kepada peserta; (3) fasilitasi pembuatan produk pembelajaran hingga guru mampu menghasilkan desain pembelajaran digital berbasis flipbook; (4) pendampingan intensif oleh tim pengabdian selama proses perancangan bahan ajar digital; dan (5) monitoring dan evaluasi terhadap produk pembelajaran yang dihasilkan oleh peserta pelatihan untuk menilai ketercapaian tujuan kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan melalui tahapan penyajian materi, pelatihan, dan pendampingan. Materi desain pembelajaran digital disampaikan oleh Dra. Anggreini Rupidara, M.Si., Ph.D., sedangkan materi pembuatan video

pembelajaran dan penerapan aplikasi flipbook disampaikan oleh Fransina Th. Nomleni, S.Pd., M.Pd. Setelah penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan pelatihan dan praktik langsung penggunaan aplikasi flipbook dalam merancang desain pembelajaran digital.

Peserta kegiatan berjumlah 23 orang guru yang mewakili berbagai mata pelajaran di SMA Negeri 1 Taebenu. Selama kegiatan berlangsung, para peserta menunjukkan antusiasme dan partisipasi aktif. Guru-guru terlibat langsung dalam proses perancangan pembelajaran digital mulai dari penyusunan materi hingga pembuatan produk flipbook. Kondisi ini menunjukkan bahwa metode pelatihan berbasis praktik dan pendampingan efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru-guru mampu secara mandiri menghasilkan desain pembelajaran digital berbasis flipbook. Setiap peserta diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil desain pembelajaran yang telah dibuat. Hasil presentasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital, khususnya aplikasi flipbook, sebagai sarana pendukung pembelajaran di kelas.

Tabel 1. Persentase Kepuasan Mitra Terhadap Kegiatan PkM

No	Pernyataan	Persentase (%)
1.	Materi PKM sesuai dengan Kebutuhan Mitra/peserta	86,95
2.	Kegiatan PKM yang dilaksanakan sesuai harapan Mitra	86,95
3.	Cara pemateri menyajikan materi PKM menarik	83,91
4.	Materi yang disajikan jelas dan mudah dipahami	81,26
5.	Waktu yang disediakan sesuai untuk menyampaikan materi dan kegiatan PKM	80,27
6.	Mitra berminat untuk mengikuti kegiatan PKM selama sesuai dengan kebutuhan	82,78
7.	Anggota PKM yang terlibat dalam kegiatan pengabdian masyarakat	85,59
8.	Kegiatan PKM dilakukan secara berkelanjutan	86,20
9.	Setiap keluhan/pertanyaan/permasalahan yang diajukan ditindaklanjuti dengan dengan baik oleh narasumber/ anggota pengabdian yang terlibat	86,26
10.	Mitra mendapatkan manfaat langsung dari kegiatan PKM yang dilaksanakan	92,45
11.	Kegiatan PKM berhasil meningkatkan pengetahuan/pemahaman yang baik tentang pembuatan Desain Pembelajaran Digital Berbasis <i>Flipbook</i> Bagi Guru-guru SMA Negeri 1 Taebenu	90
12.	Secara umum, mitra puas terhadap kegiatan PKM	90

Berdasarkan hasil evaluasi melalui angket kepuasan mitra, diperoleh data bahwa 90% peserta menyatakan telah memahami dengan baik desain pembelajaran digital berbasis flipbook. Selain itu, 100% peserta mengikuti kegiatan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan. Hasil evaluasi juga menunjukkan bahwa kegiatan PkM dinilai

bermanfaat, relevan dengan kebutuhan guru, serta mampu meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan. Rata-rata persentase kepuasan mitra terhadap kegiatan berada pada kategori sangat baik, dengan nilai tertinggi pada indikator manfaat langsung kegiatan, yaitu sebesar 92,45%.

Keberhasilan kegiatan ini tidak terlepas dari dukungan pihak sekolah serta motivasi dan kesiapan guru dalam mengembangkan kompetensi pembelajaran digital. Hasil kegiatan ini sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 dan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan kreativitas guru dalam merancang pembelajaran berbasis proyek dan pemanfaatan teknologi. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini berhasil menjawab permasalahan mitra serta memberikan dampak positif dalam peningkatan kompetensi pedagogik dan teknologi guru SMA Negeri 1 Taebenu.



Gambar 1. Guru-Guru Diberikan Materi Pelatihan



Gambar 2. Antusias Guru-Guru Untuk Mendesain Pembelajaran dengan Aplikasi Flipbook



Gambar 3. Presentasi Hasil Desain

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan ini telah berhasil dengan baik, hal ini dapat dilihat: 1) adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan dari mitra atau peserta kegiatan dalam hal ini guru-guru dalam merencanakan dan implementasikan media pembelajaran berbasis *digital* pada pelaksanaan pembelajaran, 2) semua peserta mengikuti kegiatan pelatihan ini sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan, 3) peserta dapat membuat desain pembelajarannya kemudian dipresentasikan di depan kelas, 4) pelatihan yang disajikan relevan dan berguna bagi kebutuhan guru-guru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih diucapkan kepada Universitas Kristen Artha wacana melalui Lembaga pengabdian Masyarakat dengan program Unggulan Universitas kegiatan ini dapat terlaksana. Terima kasih juga kepada mitra SMA Negeri 1 Taebenu yang telah memberikan kesempatan kepada Tim untuk melakukan kegiatan pengabdian pada Masyarakat. Kepada Guru-guru SMA Negeri 1 Taebenu yang telah aktif berpartisipasi dalam kegiatan ini. Kepada mahasiswa tim kami Yabes Nenotaek dan Amita Sua, kami ucapkan terima kasih.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrori, F. M. (2022). Visualisasikan Idemu: Pelatihan Pengembangan Media Visual Digital Pada Guru IPA dan Biologi Dalam Menghadapi Learning Loss. *IJCE (Indonesian Journal of Community Engagement)*, 3(1), 31–38. <https://doi.org/10.37471/IJCE.V3I1.390>
- Amalia, R., Setyoko, S., & Priyanda, R. (2022). Diversifikasi Produk Sovernir dari Limbah Masyarakat Kuala Langsa sebagai Peluang Bisnis Mandiri melalui melalui Optimalisasi E-Commerce. *KAIBON ABHINAYA: JURNAL PENGABDIANMASYARAKAT*, 4(1), 39–46. <https://doi.org/10.30656/KA.V4I1.3778>
- Busono, S., Rosid, M. A., & Rahmawati, Y. (2021). Pelatihan Media Pembelajaran Digital Untuk Tenaga Pendidik Di Masa Pandemi Di SMP Muhammadiyah 4 Porong Sidoarjo. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 5(1), 81–87. <https://doi.org/10.29407/JA.V5I1.15387>

- Fauzan, M., Mahliatussikah, H., Muhaiban, M., Ridwan, N. A., Huda, I. S., Dariyadi, W. M., & Arifianto, M. L. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Media Digital Untuk Pembelajaran Bahasa Arab Bagi Guru-Guru TK/MI/SD Se-Malang. *Tifani: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 7–12. [Http://Tifani.Org/Index.Php/Tifani/Article/View/2](http://Tifani.Org/Index.Php/Tifani/Article/View/2)
- Fauzi, L. M., Gazali, M., Mukti, H., Hayati, N., & Rahmawati, B. F. (2022). Workshop Pembuatan Aplikasi Arsip Elektronik. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(1), 79–87. [Https://Doi.Org/10.29408/AB.V3I1.5824](https://Doi.Org/10.29408/AB.V3I1.5824)
- Handayani, D., Alperi, M., Ginting, S. M., & Rohiat, S. (2020). PELATIHAN PEMBUATAN BUKU DIGITAL KVISOFT FLIPBOOK MAKER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI GURU. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1, 84–92. [Http://Journal.Unj.Ac.Id/Unj/Index.Php/Snppm/Article/View/19625](http://Journal.Unj.Ac.Id/Unj/Index.Php/Snppm/Article/View/19625)
- Kesumawati, N., Destiniar, D., Octaria, D., Ningsih, Y. L., Fitriasari, P., Mulbasari, A. S., Nopriyanti, T. D., & Retta, A. M. (2021). Pelatihan Pembuatan Modul Ajar Bagi Guru SMA/SMK Di Tebing Tinggi. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(2), 246-256. [Https://Doi.Org/10.29408/AB.V2I2.4589](https://Doi.Org/10.29408/AB.V2I2.4589)
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19-35.
- Permana, B. A. C., Bahtiar, H., Sutriandi, A. E., Djamaluddin, M., & Suhartini, S. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pendukung Pembelajaran Untuk Guru Di Kecamatan Sembalun. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(2), 230–238. [Https://Doi.Org/10.29408/AB.V2I2.4210](https://Doi.Org/10.29408/AB.V2I2.4210)
- Susilana, R & Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.