
Sosialisasi Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif *E-Modul* Berbasis *Flipbook* di SDN Pesantren Tembelang Jombang

Kartika Wulandari^{1*}, Anggun Wulandari², Fatikhatun Nikmatu Sholihah³

^{1,2,3} Pendidikan Biologi, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

*Email: kartika@unwaha.ac.id

ABSTRACT

The learning process will be more effective if it uses many learning resources, one of which is modules. For efficiency, the module can be packaged into a digital form called a flipbook-based e-module. In terms of access and ease of carrying, e-modules can be accessed and opened wherever they are. In this study, socialization of the manufacture of flipbook-based e-module media to elementary school teachers was carried out through the stages of planning, implementing, and collecting follow-up questionnaire data after training. The results of the implementation of Flipbook-based E-Modul learning media for teachers can develop Flipbook-based E-Module learning media so that the teaching and learning process between educators and students becomes more optimal and fun and increases enthusiasm and enthusiasm in learning.

Keywords: *Learning media, e-modules, flipbooks.*

ABSTRAK

Proses pembelajaran akan lebih efektif jika menggunakan banyak sumber belajar, salah satunya modul. Untuk efisiensi, modul bisa dikemas menjadi bentuk digital yang disebut dengan e-modul berbasis flipbook. Dari segi akses dan kemudahan dalam membawa, e-modul bisa diakses dan dibuka dimanapun berada. Pada penelitian ini dilakukan sosialisasi pembuatan media e-modul berbasis flipbook pada guru SD melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan pengambilan data angket tindak lanjut setelah pelatihan. Hasil implementasi media pembelajaran E-Modul berbasis Flipbook pada guru dapat mengembangkan media pembelajaran E-Modul berbasis Flipbook sehingga proses belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik menjadi lebih optimal dan menyenangkan serta meningkatkan antusias dan semangat dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *media pembelajaran, e-modul, flipbook.*

PENDAHULUAN

Pendidikan wajib untuk setiap manusia, pendidikan tidak hanya bisa diperoleh di pendidikan formal tetapi bisa juga dari sebuah pengalaman. Proses pembelajaran dilaksanakan secara menyeluruh dan terpadu sesuai dengan usia anak-anak sekolah dasar melalui pendekatan inkuiri. Melalui pendekatan inkuiri (*learning cycle*) maka kemampuan pemecahan masalah pada peserta didik dapat semakin meningkat (Wulandari et.al, 2019). Gambaran kualitas dari suatu bangsa adalah pendidikan. Pendidikan sangat berperan penting dalam meningkatkan prestasi dan harga diri generasi muda. Seorang pendidik dituntut untuk memiliki kompetensi yang harus ditunjang dengan pengetahuan dan kreativitas. Pendidik harus mengembangkan pengetahuannya sendiri dan membagikan pengetahuan tersebut kepada setiap peserta didik melalui proses pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran yang dilakukan dalam kelas dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran. Kemampuan berpikir dan kreativitas terutama dalam hal penguasaan konsep peserta didik dapat dilakukan melalui kegiatan penilaian autentik (Wulandari et al., 2021).

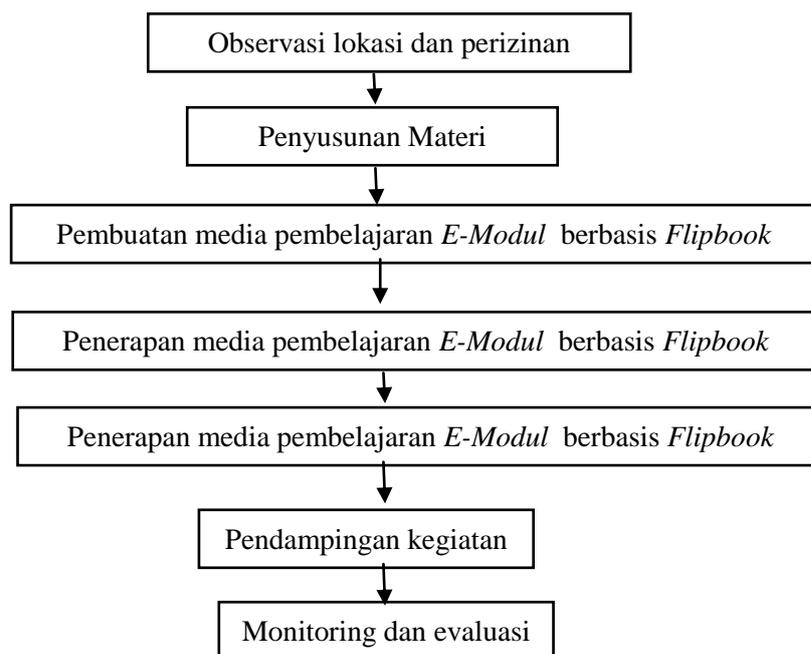
Pembelajaran harus didasarkan pada kebutuhan peserta didik, karena peserta didik adalah pusat keberhasilan pembelajaran. Keadaan ini menuntut pendidik untuk kreatif dalam penyelenggaraan

pembelajaran. Kreativitas pendidik inilah yang akan melahirkan pembelajaran kreatif, yaitu pembelajaran yang selalu berbeda, menyenangkan, mampu mengoptimalkan kecerdasan, keefektifan dan kreativitas peserta didik. Berdasarkan uraian di atas, proses pembelajaran harus berpusat pada peserta didik sesuai dengan kurikulum 2013 yang berlaku saat ini. Pendidik dapat mengupayakan hal tersebut dengan mencari bahan ajar atau media yang dapat membantu kreativitas pendidik dalam mengajar pada saat pandemi seperti sekarang, yaitu dengan menggunakan *e-modul* yang berbasis *flipbook*. Modul merupakan seperangkat pengalaman belajar yang berdiri sendiri. Modul dapat membantu peserta didik mencapai seperangkat tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Fiteriani, 2016). Modul elektronik merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. *E-modul* adalah bagian dari *Electronic Based E-Learning* yang pembelajarannya memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, terutama perangkat yang berupa elektronik (Fitriani et al., 2017). *E-modul* merupakan media pembelajaran yang hanya memuat satu materi pembelajaran. Kemandirian peserta didik lebih diutamakan dalam pemanfaatan *e-modul*. Proses pembelajaran menggunakan media modul dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik baik peserta didik dengan kemampuan awal rendah maupun tinggi (Wulandari et.al, 2019).

METODE

Metode yang digunakan untuk pelaksanaan pelatihan pembuatan *E-Modul* berbasis *Flipbook* pada SDN Pesantren menggunakan metode *Community Based Reasoning* (CBR). *Community Based Reasoning* (CBR) adalah salah satu metode untuk membangun sistem dengan pengambilan keputusan untuk memecahkan kasus atau masalah yang baru dengan cara mengingat solusi dari kasus lama/sebelumnya dengan menggunakan informasi dan pengetahuan pada situasi tersebut. Semakin mirip masalah, semakin mirip pula solusinya (Utomo, 2016). Penyusunan materi pada pelatihan ini disusun oleh tim pelaksana pelatihan media. Tahap pembuatan media dimulai setelah pembuatan materi dan mendapatkan izin dari mitra.

Pelatihan ini dilaksanakan pada hari Sabtu 13 November 2021 di SDN Pesantren Desa Pesantren. Pemateri dalam kegiatan ini adalah peserta PPTTG Universitas KH. A Wahab Hasbullah. pelatihan pembuatan *E-Modul* berbasis *Flipbook* dimulai pada jam 10.30-14.00. pelatihan ini diawali dengan penjelasan tentang bagaimana cara membuat *E-Modul* berbasis *Flipbook*. Kemudian juga menjelaskan kelebihan dan kelemahan dari media *E-Modul* berbasis *Flipbook*. Tahapan pada pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif mulai dari pemilihan lokasi sampai evaluasi adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Tahap Pelaksanaan Program

Pelaksanaan kegiatan ini meliputi tiga tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap pengolahan data.

- Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, kegiatan yang dilakukan adalah merumuskan tujuan dan tema kegiatan, analisis kebutuhan media pembelajaran guru, menganalisis kesesuaian materi dengan media pembelajaran modul elektronik, merumuskan strategi pembelajaran, menganalisis kebutuhan sumber belajar, merancang jadwal pelaksanaan pelatihan dan pendampingan, menyusun dan menyediakan aplikasi yang digunakan dalam pembuatan modul elektronik

- Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan meliputi pelatihan dan Sosialisasi yaitu berupa pelatihan dan praktek dilapangan kepada mitra guru MI Madinatul Ulum. Produk yang akan dihasilkan mulai berupa modul elektronik berbasis canva dan flipbook. Kegiatan pelatihan melalui tahap menjelaskan mengenai modul elektronik, canva dan flipbook, instruktur menjelaskan kegunaan masing-masing *software* pendukung, instruktur mendemonstrasikan cara pembuatan modul elektronik berbasis canva dan flipbook, peserta diberi kesempatan untuk melakukan prosedur pembuatan modul elektronik berbasis canva dan flipbook secara mandiri, instruktur mengamati dan membantu peserta secara terbimbing, evaluasi kegiatan akhir, kendala yang menyulitkan guru dalam pembuatan modul elektronik berbasis canva dan flipbook, pemberian sertifikat kepada guru yang telah mengikuti pelatihan pembuatan modul elektronik berbasis canva dan *flipbook*.

- Tahap Pengambilan Data Angket

Hal-hal yang didapat pada tahap ini meliputi hasil angket tentang peningkatan keterampilan guru MI. Pengambilan data angket ini dilakukan ketika hari awal sebelum pelatihan dan terakhir pelatihan. Data angket didapat dari jawaban guru MI terhadap peningkatan keterampilan guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah diadakan sosialisasi dan pelatihan pembuatan *E-Modul* berbasis *Flipbook*, proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru menjadi lebih bervariasi, sehingga siswa termotivasi menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Hasil ini sesuai dengan fungsi utama media pembelajaran *E-Modul* berbasis *Flipbook* adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar, yang ditata dan diciptakan oleh guru. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data yang menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.(Darmawan et al., 2020).

Manfaat dari media pembelajaran *E-Modul* berbasis *Flipbook* suatu media yang kreatif dan inovatif, mudah dalam pembuatan dan penggunaannya, dan siswa lebih tertarik menggunakan media pembelajaran *E-Modul* berbasis *Flipbook*. Media pembelajaran ini dapat membantu guru untuk mengomunikasikan materi yang akan disampaikan. Media pembelajaran ini juga untuk membantu siswa lebih memahami materi dan meningkatkan minat belajar siswa, dalam kegiatan proses belajar, karena siswa akan ikut berperan dalam pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar tidak terkesan monoton dan membosankan bagi siswa. Selain itu media pembelajaran *E-Modul* berbasis *Flipbook* dapat diaplikasikan dalam beberapa mata pelajaran. Keuntungan guru menggunakan media pembelajaran *E-Modul* berbasis *Flipbook* ini yaitu guru dapat membuatnya sendiri dan dapat menentukan topik yang sesuai dengan kepeminatan murid atau disesuaikan dengan tema pelajaran.(Saputri, 2020).

Dampak ekonomi adalah akibat dari suatu perubahan yang terjadi dilingkungan. Dampak ekonomi dari media pembelajaran *E-Modul* berbasis *Flipbook* yaitu biayanya 0 rupiah karena menggunakan aplikasi gratis. Dampak sosial adalah Pengaruh atau akibat dari suatu kejadian, keadaan, sehingga mengakibatkan perubahan baik yang bersifat positif maupun yang bersifat negatif bagi lingkungan sosial dan keadaan sosial. Untuk dampak social yaitu menjadikan pendidik dan peserta didik lebih aktif dalam berinteraksi saat kegiatan belajar mengajar, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan.

Berdasarkan hasil angket Guru diperoleh hasil bahwa: (1) Pelatihan pembuatan *E-Modul* berbasis *Flipbook* mendorong guru untuk mengembangkan media belajar atau sarana belajar siswa, (2) Pelatihan pembuatan *E-Modul* berbasis *Flipbook* memberikan ide atau gagasan terbaru tentang media belajar, (3) Pelatihan ini dapat memberikan keterampilan literasi di sekolah Bpk/Ibu Guru, (4)

Cara penyampaian materi menarik dan menyenangkan, (5) pelatihan ini memacu Bpk/Ibu Guru untuk belajar lebih dalam terkait media pembelajaran *E-Modul* berbasis *Flipbook*.

Kegiatan penerapan media pembelajaran *E-Modul* berbasis *Flipbook* ini secara tidak langsung akan membantu guru untuk mengondisikan kelas sehingga kegiatan belajar mengajar lebih menyenangkan. Bukan hanya itu, media pembelajaran *E-Modul* berbasis *Flipbook* ini juga membantu guru untuk mengomunikasikan materi yang akan disampaikan, dan siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar di sekolah.

SIMPULAN

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Hasil implementasi media pembelajaran *E-Modul* berbasis *Flipbook* pada guru dapat mengembangkan media pembelajaran *E-Modul* berbasis *Flipbook* sehingga proses belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik menjadi lebih optimal dan menyenangkan serta mereka sangat antusias dan semangat dalam pembelajaran.

Kegiatan PPTTG dilaksanakan sampai dengan tahap praktik pembuatan media pembelajaran sekaligus penerapan. Akan tetapi perlu diperhatikan bahwa kegiatan ini tidak berhenti hanya pada saat kegiatan penerapan saja. Namun, kegiatan ini dapat diimplementasikan dan diterapkan sendiri oleh para guru di SDN Pesantren agar kreatifitas guru semakin meningkat. Sebelum melakukan sosialisai disarankan mengkoordinasi atau komunikasi dengan guru agar lebih baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Darmawan, R., Patroni, R. Marsofely, R. L. Ismiati. Andeka, W. (2020). [Pengaruh Media Spinning Wheel Game terhadap Pengetahuan tentang Kesehatan Gigi Siswa/i Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kota Bengkulu](#). Poltekkes Kemenkes Bengkulu.
- Fiteriani, I. (2016). Model Pembelajaran Kooperatif Dan Implikasinya Pada Pemahaman Belajar Sains Di SD/MI (Studi PTK di Kelas III MIN 3 WatesLiwa Lampung Barat). *Terampil : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 3(2), 4.
- Fitriani, D. E. N., Amelia, E., & Marianingsih, P. (2017). Penyusunan Modul Pembelajaran Berbasis Sains Teknologi Dan Masyarakat (STM) Pada Konsep Bioteknologi (Sebagai Bahan Ajar Siswa SMA Kelas XII). *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi*, 10(2), 60–72. 8
- Latifah, N., Kusumawati, I., Widagdo, T., Yumadhi, R., & Efendi, H. (2022). Edukasi Penggunaan dan Manfaat Whatsapp Business Terhadap Peningkatan Penjualan UMKM Rumah Kesadaran dan IPEMI. *Padma*, 2, 2–5.
- Saputri, J. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Spinning Wheel Image Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SDN Batu Bessi Kabupaten Barru. Skripsi Tidak Diterbitkan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar: Makassar.
- Utomo, D. P. (2016). Sistem pakar Mendeteksi Kerusakan Toner Dengan Menggunakan Metode Case Based Reasoning: Medan.
- Wulandari, K., Khotimah, K., Suyudi, A. (2019). [Perbedaan Prestasi Belajar Siswa Kelas VII SMPN 7 Malang Yang Menggunakan Modul Ipa Terpadu Dengan Model Pembelajaran Integrasi Tema Pemuain Pada Berbagai Wujud Zat](#). *Jurnal of Education and Management Studies*, 2(5), 7-12.
- Wulandari, K., Muhardjito., & Diantoro, M. (2019). Pengaruh Learning Cycle Dengan Multi Representasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari Penguasaan Konsep Fisika Siswa Kelas X SMAN 4 Malang. *Jurnal of Education and Management Studies*, 2(1), 34-41.
- Wulandari, K., & Prihatiningtyas, S. (2021). Penilaian Autentik dalam Pembelajaran Fisika di SMK Negeri 1 Purwoasri. *EDUSCOPE: Jurnal Pendidikan, Pembelajaran, dan Teknologi*, 07(02), 41-46.