

**PELATIHAN PEMBUATAN E-MODUL MENGGUNAKAN FLIP BUILDER DAN
MENGUBAHNYA MENJADI FLIPBOOK PADA GURU IPS UPT SMPN MGMP
GUGUS DEWI SARTIKA, KECAMATAN TAPUNG, KABUPATEN KAMPAR**

Sri Agustina Ratnawati, Ria Rafianti, Rafly Surya Bagaskara, M. Dwi Afriliansyah

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau

@sriagustina.ratnawati@lecturer.unri.ac.id

@riarafianti@lecturer.unri.ac.id

@ Raflysuryabagaskara@gmail.com

@ m.afrillyan@lecturer.unri.ac.id

ABSTRACT

In the field of education today, the use of technology in the learning process has become an indispensable necessity. One way to support learning activities is by utilizing various learning resources, whether in the form of print media or digital media. With technological advancements, teachers are expected to leverage more diverse and adaptive learning resources, such as online teaching materials. One application that can be used to create engaging learning materials is e-modules. Alongside the rapid progress of information and communication technology, educational media need to adapt to modernization, including through the development of digital media based on Flip Builder. The purpose of this community service training is to equip teachers with the skills to use this application, aiming to support the achievement of learning objectives. Flip Builder offers an innovative solution in education by providing a new way to deliver learning materials interactively and engagingly. This training was conducted for Social Studies subject teachers in Public Junior High School Unit the Dewi Sartika Cluster MGMP, Tapung District, Kampar Regency. The conclusions drawn from the training showed that out of 30 teachers participating, 73.33% were able to understand the training materials, 100% found the training beneficial, and 90% felt the training was enjoyable.

Keywords: E-Module, Flip Builder, Flipbook.

ABSTRAK

Dalam dunia pendidikan saat ini, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran telah menjadi kebutuhan yang tidak bisa dihindari. Salah satu cara untuk mendukung kegiatan pembelajaran adalah dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar, baik yang berbentuk media cetak maupun media digital. Dengan adanya perkembangan teknologi, guru diharapkan mampu memanfaatkan sumber belajar yang lebih variatif dan adaptif, seperti penggunaan bahan ajar online. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik adalah penggunaan

e-modul. Seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, media pembelajaran perlu beradaptasi dengan modernisasi, salah satunya melalui pengembangan media digital berbasis Flip Builder. Tujuan dari pelaksanaan pelatihan pengabdian masyarakat Penggunaan aplikasi ini diharapkan dapat melatih guru untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Flip Builder menghadirkan solusi inovatif dalam dunia pendidikan dengan menyediakan cara baru untuk menyampaikan materi pembelajaran secara interaktif dan menarik. Pelatihan ini dilaksanakan pada Guru Mata Pelajaran Ips UPT SMPN MGMP Gugus Dewi Sartika Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar. Hasil kesimpulan yang didapatkan dari 30 orang guru yang mengikuti pelatihan 73,33% guru dapat memahami pelatihan yang diberikan, 100% orang guru merasa pelatihan ini bermanfaat dan 90 % guru merasa pelatihan ini menyenangkan.

Kata kunci : E-Modul, Flip Builder ,Flipbook.

PENDAHULUAN

Era pembelajaran digital merujuk pada perubahan besar dalam cara pendidikan disampaikan dan diterima, di mana teknologi digital memainkan peran sentral dalam memfasilitasi proses belajar mengajar. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah menciptakan berbagai alat dan platform yang memungkinkan pembelajaran lebih fleksibel, interaktif, dan dapat diakses dari mana saja. Seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, media pembelajaran perlu beradaptasi dengan modernisasi, salah satunya melalui pengembangan media digital berbasis Flip Builder. Penggunaan aplikasi ini diharapkan dapat melatih siswa untuk belajar secara mandiri dan aktif, mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, Flip Builder digunakan untuk membuat materi pembelajaran yang menarik. Flip Builder menghadirkan solusi inovatif dalam dunia pendidikan dengan menyediakan cara baru untuk menyampaikan materi pembelajaran secara interaktif dan menarik. Perangkat ini memungkinkan guru mengubah materi pelajaran menjadi buku digital dengan efek membalik halaman, menciptakan pengalaman belajar yang menyerupai membaca buku fisik namun dengan tambahan fitur modern. Dengan mengintegrasikan elemen multimedia seperti video, audio, dan animasi,

Flip Builder membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih mudah. Selain itu, tampilan visual yang atraktif dan fitur interaktivitas yang disediakan mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar. Dibandingkan dengan materi berbasis teks saja, pembelajaran menggunakan berbagai bentuk media lebih efektif dalam menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Dengan integrasi elemen multimedia seperti video, audio, dan gambar interaktif, siswa dapat lebih mudah memahami materi dan termotivasi untuk belajar.

Dalam kondisi seperti pandemi atau pembelajaran jarak jauh, Flip Builder menjadi alat yang sangat efektif untuk menyampaikan materi secara digital. Dengan kemampuan untuk mengonversi materi pelajaran menjadi flipbook interaktif, guru dapat membagikan publikasi tersebut melalui platform online, memungkinkan siswa untuk mengaksesnya kapan saja dan di mana saja. Ini memastikan kelangsungan proses belajar meskipun siswa tidak berada di dalam kelas fisik. Flip Builder juga memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih fleksibel dan mandiri, sementara tetap dapat menikmati pengalaman belajar yang menarik dan kaya akan elemen multimedia.

Flip Builder memungkinkan guru untuk membuat materi pembelajaran digital tanpa harus mencetak bahan fisik, yang memberikan keuntungan baik dari segi ekonomi maupun lingkungan. Dengan menggunakan Flip Builder, biaya yang biasanya dikeluarkan untuk percetakan dan distribusi materi fisik dapat diminimalkan. Selain itu, mengurangi penggunaan kertas berperan penting dalam pelestarian lingkungan, karena hal ini membantu mengurangi limbah dan dampak ekologis yang dihasilkan dari proses pencetakan. Pendekatan ini tidak hanya lebih efisien dari sisi biaya, tetapi juga turut mendukung pengurangan jejak karbon, menjadikannya pilihan yang lebih berkelanjutan untuk pendidikan di masa depan.

Dalam dunia pendidikan saat ini, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran telah menjadi kebutuhan yang tidak bisa dihindari. Salah satu cara untuk mendukung kegiatan pembelajaran adalah dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar, baik yang berbentuk media cetak maupun media digital. Dengan adanya perkembangan teknologi, guru diharapkan mampu memanfaatkan sumber belajar yang lebih variatif dan adaptif, seperti penggunaan bahan ajar online. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik adalah penggunaan *e-modul*.

Menurut Kemendikbud (2017), *e-modul* adalah bahan ajar yang disusun secara sistematis dan disajikan dalam format elektronik yang dapat diakses secara mandiri oleh siswa melalui tautan (link). Penggunaan *e-modul* memberikan banyak keuntungan, salah satunya adalah fleksibilitas dalam hal waktu dan tempat. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, yang tentu saja mendukung pembelajaran yang lebih mandiri dan efisien. Selain itu, dengan kemampuan untuk menyisipkan berbagai elemen multimedia, *e-modul* bisa lebih menarik dan dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Di antara banyaknya aplikasi atau perangkat lunak yang ada, salah satu yang sangat membantu dalam pembuatan *e-modul* adalah Flip Builder. Dengan Flip Builder, guru atau pendidik dapat mengubah materi pelajaran menjadi *flipbook* yang interaktif, memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup dengan fitur-fitur multimedia, seperti video, audio, dan gambar. Hal ini tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih menarik, tetapi juga lebih efektif dalam menyampaikan konsep-konsep yang mungkin

sulit dipahami jika hanya disajikan dalam bentuk teks. Pembelajaran yang berbasis teknologi ini tidak hanya membuat siswa lebih aktif dan terlibat, tetapi juga mendorong guru untuk berinovasi dalam metode pengajaran. Dengan demikian, penggunaan aplikasi seperti Flip Builder untuk membuat *e-modul* merupakan langkah yang tepat untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan sesuai dengan perkembangan zaman. Sumber belajar yang interaktif dan mudah diakses ini dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan dan membantu siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan.

Berdasarkan paparan di atas, kegiatan pelatihan dan pembimbingan penggunaan Flipbook diadakan untuk guru mata pelajaran IPS UPT SMPN MGMP pada gugus dewi sartika Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar dengan flipbook PDF professional, yang dipilih karena sifatnya yang gratis dan mudah diakses. Pelatihan ini bertujuan untuk membantu para guru dalam menguasai penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Melalui pelatihan ini, para guru dapat memanfaatkan teknologi dengan lebih efektif untuk mendukung proses belajar mengajar yang lebih fleksibel, serta mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Penggunaan aplikasi seperti flipbook PDF professional memungkinkan guru untuk mengonversi materi pembelajaran menjadi format digital yang menarik dan interaktif, yang pada gilirannya akan meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan pelatihan ini akan berdampak positif terhadap kinerja guru, serta membantu mereka untuk terus berkembang dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital ini.

METODE

Berikut adalah langkah-langkah yang akan dilakukan terkait dengan pelatihan penggunaan Flipbook bagi guru mata pelajaran IPS UPT SMPN MGMP Gugus Dewi Sartika Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar. Langkah pertama adalah mengidentifikasi masalah terkait pengetahuan dan pemahaman guru mengenai media pembelajaran, khususnya penggunaan media digital dalam pembelajaran. Tim pelaksana akan melakukan analisis terhadap masalah yang dihadapi guru untuk menentukan solusi yang tepat dalam penggunaan teknologi, seperti Flipbook, yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Setelah itu tim akan menganalisis masalah yang ditemukan dari hasil identifikasi, kemudian merumuskan solusi yang efektif agar penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti Flipbook, dapat diimplementasikan dengan baik oleh para guru.

Selama pelatihan, guru akan bertindak sebagai peserta aktif dan partisipatoris. Tidak hanya menyimak materi yang disampaikan, tetapi mereka juga akan langsung dibimbing untuk membuat media pembelajaran dalam bentuk Flipbook. Tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat akan berkoordinasi dengan MKKS Kecamatan Tapung kabupaten Kampar. Untuk beberapa hal penting, termasuk penentuan waktu dan

tempat pelaksanaan kegiatan. Pengurusan administrasi kegiatan seperti surat-menyurat dan pemberitahuan kepada pihak-pihak terkait. Pengumpulan peserta yang akan mengikuti kegiatan pelatihan. Penunjukan koordinator lapangan yang akan memantau pelaksanaan kegiatan saat berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Selama pelatihan, proses pembuatan dan publikasi modul menggunakan media Flipbook berjalan lancar tanpa hambatan bagi peserta. Namun, beberapa kendala muncul saat modul diunggah ke cloud storage untuk dapat diakses secara online. Beberapa peserta mengalami masalah karena laptop yang digunakan tidak mendukung pembukaan media yang telah dibuat, disebabkan oleh sistem operasi (OS) yang memerlukan pembaruan. Selain itu, proses unggah juga terkendala oleh browser yang tidak kompatibel akibat belum diperbarui. Beberapa langkah yang bisa dilakukan untuk mengatasi masalah yang muncul, Peserta yang mengalami masalah dengan OS yang usang perlu melakukan pembaruan sistem untuk memastikan bahwa perangkat mereka mendukung pembukaan media Flipbook. Sebaiknya mereka memastikan bahwa sistem operasi yang digunakan sudah mendukung versi terbaru dari perangkat lunak yang diperlukan untuk membuka Flipbook. Melihat pembaruan OS pada laptop atau PC, melakukan pembaruan jika tersedia, setelah pembaruan selesai, coba buka kembali modul yang telah dibuat. Apabila terdapat masalah dengan browser yang tidak kompatibel maka harus memastikan peserta menggunakan browser yang kompatibel dengan platform Flipbook atau cloud storage yang digunakan. Jika browser mereka belum diperbarui, maka bisa menyebabkan kesulitan saat mengunggah atau membuka media. Dengan langkah yang diambil memeriksa versi browser yang digunakan, melakukan pembaruan atau ganti ke browser lain yang lebih kompatibel (misalnya, Google Chrome, Mozilla Firefox, atau Microsoft Edge), membuka modul di browser yang sudah diperbarui.

Terkadang masalah pengunggahan juga bisa disebabkan oleh kapasitas penyimpanan cloud yang terbatas. Pastikan peserta memiliki cukup ruang untuk mengunggah file modul mereka Langkah-langkah Periksa kapasitas penyimpanan pada akun cloud storage. Jika ruang penyimpanan hampir penuh, hapus file yang tidak diperlukan atau pertimbangkan untuk meningkatkan kapasitas penyimpanan. Pelaksanaan pelatihan pembuatan e-modul berbasis Flip Builder untuk guru mata pelajaran IPS di MGMP Gugus Dewi Sartika, Kecamatan Tapung, Kabupaten Kampar, menunjukkan pendekatan yang sistematis dalam menciptakan media pembelajaran digital yang efektif.

Pada tahap awal, bahan utama e-modul disusun menggunakan Microsoft Word 2010, yang dipilih karena memiliki fitur yang memudahkan dalam penulisan, pengorganisasian, dan penyuntingan materi ajar. Guru atau peneliti menyusun informasi relevan untuk pembelajaran, memastikan bahwa materi sesuai dengan

kebutuhan siswa. Setelah penyusunan selesai, file diubah menjadi PDF agar dapat diolah lebih lanjut menggunakan Flip Builder. Flip Builder dipilih karena memiliki kemampuan unggul dalam menciptakan e-modul interaktif dengan integrasi berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, video, dan animasi. Hal ini memungkinkan e-modul yang dihasilkan lebih menarik dan mendukung pengalaman belajar siswa secara dinamis. E-modul yang dibuat kemudian dipublikasikan dalam format file portabel, seperti PDF atau format lain, yang dapat dibagikan melalui media fisik seperti CD atau flashdisk, sehingga meningkatkan aksesibilitasnya.

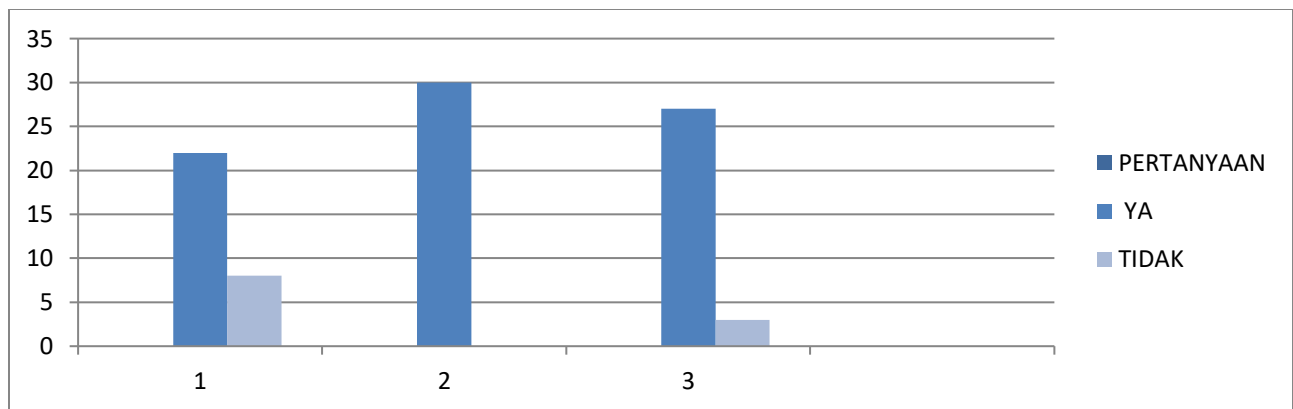
Struktur e-modul dirancang mencakup tiga bagian utama; (1) Memuat elemen pembuka seperti sampul, kata pengantar, kompetensi inti, kompetensi dasar, dan daftar isi untuk memberikan gambaran umum kepada siswa. (2) Berisi materi pembelajaran yang relevan dengan topik IPS, seperti materi perkalian. Bagian ini dirancang menggunakan elemen multimedia untuk membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik. (3) Menyajikan rangkuman, latihan soal, dan evaluasi sebagai alat pengukuran pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Proses pembuatan e-modul melibatkan beberapa langkah penting; (1) Materi pembelajaran, latar belakang, video, gambar, animasi, dan teks dikumpulkan sebagai elemen dasar. (2) Bahan ajar dirancang sesuai rancangan kerangka menggunakan Microsoft Word 2010. (3) File hasil penyusunan dikonversi menjadi PDF dan diolah menggunakan Flip Builder untuk menciptakan produk e-modul interaktif yang siap digunakan.

Dalam pelaksanaan pelatihan ini tim memberikan refleksi berupa angket google foam untuk meneliti dan mengetahui seberapa jauh tingkat pemahaman, kebermanfaatan, dan penyampaian pelatihan yang menyenangkan. Berikut adalah hasil dari angket yang didapatkan dari hasil refleksi guru-guru mata pelajaran IPS UPT SMPN Gugus Dewi Sartika Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar.

**Angket Yang Didapatkan Dari Hasil Refleksi Penilaian Guru-Guru Mata Pelajaran
IPS UPT SMPN Gugus Dewi Sartika Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar**

NO	PERTANYAAN	YA	TIDAK
1	Apakah bapak/ibu memahami pelatihan yang diberikan?	22	7
2	Apakah pelatihan ini menurut bapak/ibu bermanfaat?	30	0
3	Apakah penyampaian materi pelatihan menurut bapak/ibu menyenangkan?	27	3



Refleksi penilaian pelatihan Guru-Guru Mata Pelajaran IPS Gugus Dewi Sartika Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar

Persentase = (Total nilai nilai yang dicari) $\times$ 100

Dengan nilai yang dicari = 30 dan total nilai = 22, maka:

Hitung pembagian $22/30 = 0,7333 \times 100 = 73,33\%$

Dengan nilai yang dicari = 30 dan total nilai = 30 maka:

Persentase = $(30/30) \times 100 = 1 \times 100 = 100\%$

Jadi, 30 adalah 100%

Dengan nilai yang dicari = 27 dan total nilai = 30, maka:

Persentase = $(27/30) \times 100 = 0,9 \times 100 = 90\%$

Hasil kesimpulan yang didapatkan dari 30 orang guru yang mengikuti pelatihan 22 guru dapat memahami pelatihan yang diberikan, 30 orang guru merasa pelatihan ini bermanfaat dan 27 guru merasa pelatihan ini menyenangkan. Rumus persen yang umum adalah untuk menghitung persentase, angka harus dianggap sebagai bagian dari keseluruhan dan ditulis 100%, persen (%) jumlah bagian/jumlah total $\times$ 100. Hasil kesimpulan yang didapatkan dari 30 orang guru yang mengikuti pelatihan 73,33% guru dapat memahami pelatihan yang diberikan, 100% orang guru merasa pelatihan ini bermanfaat dan 90 % guru merasa pelatihan ini menyenangkan.

KESIMPULAN

Pelatihan ini memberikan keterampilan penting kepada guru dalam menggunakan teknologi untuk menciptakan media pembelajaran yang modern dan menarik. Flip Builder memungkinkan guru menghasilkan e-modul yang interaktif dan fleksibel, sehingga mendukung proses pembelajaran di era digital. Selain meningkatkan pemahaman siswa, media ini juga mampu meningkatkan motivasi belajar melalui tampilan dan fitur yang menarik. Dengan pendekatan berbasis Flip Builder, e-modul tidak hanya memenuhi kebutuhan pembelajaran masa kini tetapi juga mencerminkan inovasi dalam mendukung pendidikan yang lebih adaptif dan efektif. Pelatihan ini membantu guru menguasai keterampilan menggunakan teknologi digital untuk menyusun bahan ajar yang lebih modern dan interaktif. Mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami, sehingga membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih optimal. Flip Builder memungkinkan pengintegrasian berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, video, dan animasi, sehingga materi disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan tidak monoton. E-Modul yang dihasilkan mendukung pembelajaran mandiri siswa dengan struktur materi yang jelas, evaluasi, dan interaktivitas, mengurangi ketergantungan pada bahan ajar cetak, sehingga lebih hemat biaya dan ramah lingkungan. Hasil kesimpulan yang didapatkan dari 30 orang guru yang mengikuti pelatihan 73,33% guru dapat memahami pelatihan yang diberikan, 100% orang guru merasa pelatihan ini bermanfaat dan 90 % guru merasa pelatihan ini menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

rsyad, A. (2011). **Media Pembelajaran**. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Hidayati, N., & Rahman, A. (2021). **Pemanfaatan Flipbook Berbasis Flip Builder dalam Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa**. *Jurnal Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, 12(3), 67–78.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). **Panduan Pengembangan E-Modul untuk Pembelajaran Jarak Jauh**. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.

Kurniawan, T., & Sari, M. (2020). **Penggunaan Flip Builder untuk Mengembangkan E-Modul yang Menarik pada Pembelajaran IPA**. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Malang*, 45–50.

Munadi, Y. (2013). **Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru**. Jakarta: GP Press.

Prastowo, A. (2015). **Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan**. Jakarta: Diva Press.

Rahmawati, D., & Yuniarti, T. (2019). **Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa**. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(2), 87–95.

Rusman. (2012). **Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer**. Bandung: Alfabeta.

Susanti, R., & Pratama, Y. (2022). **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Flip Builder pada Pembelajaran Sejarah**. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 10(1), 45–55.

Susilo, H. (2016). **Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pengembangan E-Modul untuk Pembelajaran Interaktif**. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(3), 45–56.

Sungkono, A., & Widodo, D. (2021). **Efektivitas Penggunaan E-Modul Berbasis Multimedia dalam Pembelajaran Daring**. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 12(1), 21–32.

Sutrisno, W. (2023). **Review dan Panduan Penggunaan Flip Builder untuk Pembuatan E-Modul Interaktif**. Jakarta: Pustaka Edukasi.