



## Pelatihan Media Digital Bagi Guru-Guru di SMK Negeri Kolbano

Fransina Thersiana Nomleni<sup>1\*</sup>, Anggreini Dian Naomi Rupidara<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Kristen Artha Wacana  
nomleni@gmail.com\*

---

### **Article History:**

Received: 12-06-2024

Revised: 19-06-2024

Accepted: 20-06-2024

**Keywords:** Teknologi Pembelajaran; Era Digital; Aplikasi Flipbook; Media Pembelajaran; Guru-Guru

**Abstract:** Dalam era digital sekarang ini guru-guru diharapkan dapat menggunakan teknologi pada proses pembelajaran. Kompetensi guru menjadi bagian penting untuk mendukung dalam menyediakan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Guru-guru di SMK Negeri Kolbano belum memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, transfer pengetahuan masih banyak yang menggunakan metode konvensional belum sepenuhnya menggunakan media digital dalam proses pembelajaran. Guru-guru juga belum mengenal aplikasi flipbook yang dapat dimanfaatkan untuk penyediaan media digital sebagai sumber belajar. Tujuan kegiatan ini adalah Meningkatkan pengetahuan, keterampilan berpikir dan keterampilan lainnya (softskill dan hardskill) pada mitra. Metode Pelaksanaan yang dilakukan adalah memberikan pemahaman akan desain pembelajaran secara digital dengan aplikasi flipbook. Dalam kegiatan PkM ini juga dilakukan pemberian materi melalui ceramah, praktik langsung, pendampingan, dan demonstrasi tentang teknik pembuatan serta pendampingan selama kegiatan sampai menghasilkan produk media pembelajaran digital dari materi yang diajarkan dalam mata pelajaran di sekolah. Hasil dari kegiatan ini adalah guru-guru secara mandiri dapat merancang, mendesain media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi flipbook. Dari kegiatan ini ada peningkatan kemampuan guru-guru menggunakan aplikasi flipbook untuk menghasilkan produk media pembelajaran digital yang akan diimplementasikan dalam proses pembelajaran sebagai teknologi pembelajaran.

---

© 2024 SWARNA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

## PENDAHULUAN

Media *digital* ini tidak terlepas dari pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Teknologi pembelajaran adalah studi dan etika praktik dalam upaya memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan atau memanfaatkan dan mengelola proses serta sumber-sumber teknologi yang tepat (AECT, 2024). Belajar di era sekarang ini sangat diperlukan media pembelajaran yang hendaknya efektif dan efisien salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran *online* atau media pembelajaran berbasis digital. Abad 21 merupakan abad informasi dan komunikasi yang ditandai dengan perkembangan pesat pada teknologi informasi dan komunikasi. Dunia digital, berbasis pengetahuan dan modern telah mengubah segalanya, mulai dari masalah bisnis dan perdagangan, hingga hal-hal kecuali dari kehidupan sehari-hari. Pendidikan juga bagian dari perubahan tersebut, sehingga sebagai pendidik kita tidak hanya perlu memahami perubahan ini.

Konsekuensi dari paradigma ini adalah dibutuhkan sumber belajar dan media pembelajaran yang banyak. Tidak hanya bersumber dari buku tetapi dari sumber digital. Media belajar adalah alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2011) media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media digital. Media digital adalah media yang isinya kombinasi teks, informasi berupa data suara dan berbagai jenis gambar. Selanjutnya disimpan dalam format digital tertentu. Kemudian disebarluaskan melalui jaringan internet yang berbasis kabel optik dapat di *broadband* satelit dan gelombang mikro.

Perkembangan media digital terlihat dari semakin banyak buku yang telah berubah ke dalam format *digital book*, dan dapat diakses melalui situs seperti *ibiblio*, *Google Scholar*, dan *Questia*. Situs-situs mesin pencari seperti *Google* dan *Yahoo!* Sudah tersedia, bahkan sudah mudah meluncurkan versi *mobile* yang dapat diakses melalui telepon genggam (*Handphone*). Pada saat ini salah satu aspek yang dibutuhkan dalam pembelajaran oleh guru-guru SMK Negeri Kolbano ini masih kurang. Guru-guru masih kurang mampu memanfaatkan perkembangan media digital sebagai sumber belajar bagi siswanya. Dari hasil wawancara dan pengamatan di beberapa guru SMK Negeri Kolbano di Kabupaten Timor Tengah Selatan (TTS) kecamatan Kolbano Desa Kolbano didapati bahwa kemampuan guru dalam memanfaatkan media berbasis digital masih kurang. Kurangnya kompetensi guru SMK dalam memanfaatkan sumber belajar berbasis media digital berdampak pada pelaksanaan pembelajaran.

Kondisi guru SMK Negeri Kolbano yang masih belum familiar dengan penggunaan media pembelajaran digital harus diatasi. Salah satu caranya adalah dengan melakukan pelatihan media pembelajaran berbasis digital bagi guru-guru di SMK Negeri Kolbano. Guru-guru masih menggunakan media konvensional seperti buku teks dalam pembelajaran. Pelatihan ini sekaligus memperkenalkan aplikasi *flipbook* yang dapat dimanfaatkan untuk menyediakan desain pembelajaran berbasis digital. Hal ini juga dikarenakan hasil pengamatan kami bahwa siswa-siswa di sekolah ini rata-rata juga sudah menggunakan *handphone* android yang dapat mengakses informasi digital yang diberikan oleh guru sebagai sumber belajar di mana saja dan kapan saja. Hal ini menjadi alasan bagi kami untuk melatih guru-guru untuk dapat membuat media digital dengan aplikasi *flipbook* yang sederhana untuk digunakan oleh guru-guru sebagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh siswa-siswa SMK Negeri Kolbano.

Berdasarkan permasalahan yang ditemui ini media digital menjadi sumber informasi belajar bagi guru-guru SMK Negeri Kolbano yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini juga dapat membantu meningkatkan aktivitas dalam pembelajaran, hasil belajar, dan meningkatkan motivasi dan minat dalam pembelajaran. Tujuan pelaksanaan kegiatan pelatihan ini adalah Meningkatkan pengetahuan, keterampilan berpikir dan keterampilan lainnya (*softskill dan hardskill*) pada mitra dengan memanfaatkan. 2) Sosialisasi dan pendampingan untuk membantu mitra dalam pemahaman mekanisme desain pembelajaran pembuatan bahan ajar digital secara detail.

## METODE PELAKSANAAN

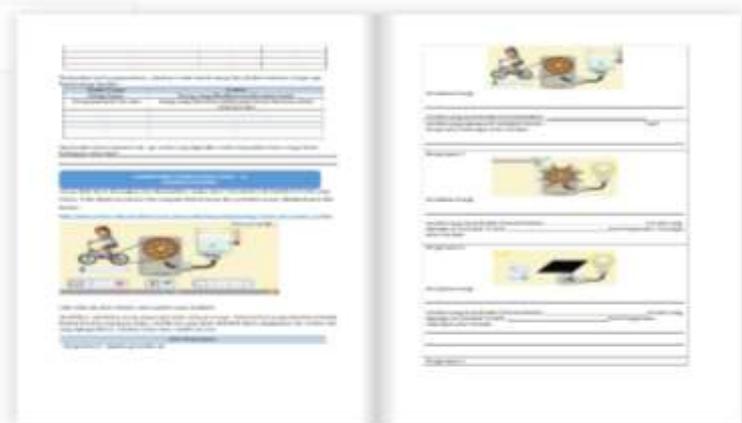
Kegiatan dilaksanakan di SMK N Kolbano yang melibatkan para guru-guru dari semua mata pelajaran. Kegiatan ini berlangsung selama 1 hari yakni pada tanggal 13 Desember 2023. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah ceramah, praktik

langsung dan pendampingan. Dalam pelaksanaannya dilakukan dengan cara pemberian materi tentang *flipbook*, pelatihan pembuatan desain digital untuk materi dan media pembelajaran, memfasilitasi proses pembuatan produk pembelajaran digital dengan aplikasi *flipbook* kemudian dilakukan pendampingan, monitoring dan evaluasi terhadap produk yang dihasilkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan ini dilakukan dengan tahap awal yakni penyampaian materi yang berhubungan dengan bagaimana menyiapkan materi dan desain media yang disiapkan untuk bahan dalam membuat desain pembelajaran digital. Selanjutnya dilengkapi dengan materi bagaimana membuat media pembelajaran digital dengan bantuan aplikasi *flipbook*. Setelah penyampaian materi kegiatan dilanjutkan dengan memberikan pelatihan menggunakan aplikasi *flipbook*. Kegiatan ini bertujuan untuk membantu guru-guru di SMK Negeri Kolbano untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan bagaimana menggunakan media digital sebagai sumber belajar atau media belajar dalam proses pembelajaran di kelas.

Kegiatan pendampingan pun dilakukan untuk guru-guru sampai menghasilkan produk pembelajaran dengan media digital yakni menggunakan aplikasi *flipbook* untuk menghasilkan media pembelajaran dari materi mata pelajaran yang diajarkan oleh guru-guru. Dalam kegiatan ini juga guru-guru SMK Negeri 1 Kolbano juga sangat antusias mengikuti kegiatan pelatihan. Dapat dikatakan bahwa dengan kegiatan ini guru-guru melatih kemampuan dalam mengelola teknologi digital yang ada menjadi satu produk berupa media pembelajaran. Sehingga guru-guru dapat menyampaikan materi yang sudah dilengkapi dengan media pembelajaran kepada siswa-siswanya dengan mudah. Karena media ini akan dengan mudah diberikan kepada siswa melalui *group Whatsapp* sehingga siswa bisa belajar di mana saja dan kapan saja.



**Gambar 1.** Hasil Produk Digital Media Pembelajaran yang Dibuat

Bagi guru-guru materi pelatihan ini sangat berguna dan bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan dari guru-guru untuk menghasilkan media pembelajaran digital. Sehingga melalui materi *digital* guru-guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang berlangsung di kelas. Keberhasilan kegiatan ini juga didukung oleh pihak sekolah yang membantu memfasilitasi kegiatan ini sampai dengan selesai. Keterlibatan guru-guru dari awal kegiatan sampai dengan selesai yang ditunjukkan melalui antusias dari mereka dalam bertanya ketika belum dipahami langkah-langkah menyiapkan media digital maupun penggunaan aplikasi *flipbook* dalam menghasilkan produk

pembelajaran mereka. Hal ini dapat ditunjukkan dari hasil yang dikerjakan oleh mereka dalam bentuk LKP yang disiapkan.



**Gambar 2.** Aktifitas Guru-Guru Ketika Mendapatkan Pelatihan

Kegiatan pelatihan ini telah memecahkan masalah yang dialami oleh guru-guru SMK Negeri Kolbano terkait masih kurangnya pengetahuan dan pemahaman bagaimana mendesain pembelajaran digital dengan menggunakan aplikasi *flipbook*. Guru-guru mendapatkan pendampingan langsung untuk membuat media pembelajaran digital sehingga mereka dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam menggunakan aplikasi *flipbook* untuk mendesain media pembelajaran digital dengan baik. Guru-guru dapat menjadi kreatif dalam menghasilkan media pembelajaran sehingga dapat menjawab tuntutan pembelajaran abad 21 yang berbasis teknologi dan informasi.

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilakukan melalui pengisian angket oleh guru-guru SMK Negeri Kolbano. Berdasarkan hasil evaluasi terhadap kehadiran peserta selama kegiatan pelatihan, 100 % peserta mengikuti sesuai jadwal kegiatan yang telah ditetapkan. Ditinjau dari tingkat pemahaman guru-guru terhadap materi yang disajikan peserta menunjukkan bahwa telah memahami desain pembelajaran digital dengan baik. Hal ini ditunjukkan dengan hasil angket kepuasan mitra terhadap kegiatan PkM dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1.** Persentase Kepuasan Mitra Terhadap Kegiatan PkM

No	Pernyataan	Persentase (%)
1	Materi PKM sesuai dengan Kebutuhan Mitra/peserta	87,95
2	Kegiatan PKM yang dilaksanakan sesuai harapan Mitra	88,95
3	Cara pemateri menyajikan materi PKM menarik	88,91
4	Materi yang disajikan jelas dan mudah dipahami	91,26
5	Waktu yang disediakan sesuai untuk penyampaian materi dan kegiatan PKM	90,27
6	Mitra berminat untuk mengikuti kegiatan PKM selama sesuai dengan kebutuhan	90,78
7	Anggota PKM yang terlibat dalam kegiatan pengabdian masyarakat	100
8	Kegiatan PKM dilakukan secara berkelanjutan	86,20
9	Setiap keluhan/pertanyaan/permasalahan yang diajukan ditindaklanjuti dengan baik oleh narasumber/ anggota pengabdian yang terlibat	92

No	Pernyataan	Persentase (%)
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

Setelah selesai mengikuti kegiatan setiap guru diberikan kesempatan untuk secara mandiri merancang pembelajaran media berbasis digital dengan menggunakan aplikasi *flipbook* dan berhasil membuat desain pembelajaran yang telah diajarkan kemudian guru-guru mempresentasikan hasil desain yang telah dilakukan.

### KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan evaluasi kegiatan sudah berhasil dengan baik, karena ditemukannya peningkatan pengetahuan dan keterampilan dari guru-guru SMK Negeri Kolbano sebagai mitra atau peserta kegiatan dimana guru-guru dapat merencanakan dan implementasikan media pembelajaran berbasis digital, 2) semua peserta mengikuti kegiatan pelatihan ini sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan, 3) peserta dapat membuat desain pembelajarannya kemudian dipresentasikan, 4) pelatihan yang disajikan relevan dan berguna bagi kebutuhan guru-guru.

Saran yang dapat diberikan antara lain: perlu adanya pengenalan aplikasi digital yang lain untuk guru-guru dapat meningkatkan kreativitas dalam menghasil media pembelajaran yang bersifat digital.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah memberi dukungan dana terhadap pelaksanaan kegiatan ini antara lain Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan, Program studi Pendidikan Biologi dan juga pihak sekolah yakni SMK Negeri Kolbano, mahasiswa Program studi Pendidikan Biologi yang ikut terlibat dalam kegiatan pelatihan ini semoga ilmu dan kegiatan pelatihan ini bermanfaat untuk guru-guru SMK Negeri Kolbano.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] 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>
- [2] 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 PENGABDIAN MASYARAKAT*, 4(1), 39–46. <https://doi.org/10.30656/KA.V4I1.3778>
- [3] 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>

- [4] 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)
- [5] 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)
- [6] 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)
- [7] 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)
- [8] 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)
- [9] Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19-35.
- [10] Susilana, R Dan Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.