



**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL FLIPBOOK DALAM  
MENINGKATKAN KOMPETENSI GURU MGMP BAHASA INDONESIA SMA  
KOTA BOGOR**

**Stella Talitha<sup>1\*</sup>, Rina Rosdiana<sup>2</sup>, Ruyatul Hilal Mukhtar<sup>3</sup>, Suhilman<sup>4</sup>**  
<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Pakuan  
stella.talitha@unpak.ac.id\*

**Article History:**

Received: 18-12-2022

Revised: 14-01-2023

Accepted: 24-01-2023

**Keywords:** Bahan Ajar,  
Digital, Bahasa  
Indonesia, Kompetensi  
Guru

**Abstract:** Permasalahan yang dihadapi adalah kompetensi guru dalam menyusun bahan ajar digital belum maksimal, guru-guru cenderung hanya menggunakan buku teks dari pemerintah dan atau menggunakan video pembelajaran yang sudah ada di youtube. Berdasarkan permasalahan yang diperoleh dari wawancara dengan Ketua MGMP Bahasa Indonesia SMA Kota Bogor tersebut, tim pengabdian Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Pakuan bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam membuat bahan ajar, khususnya bahan ajar digital. Solusi terhadap permasalahan tersebut adalah melalui pelatihan pembuatan bahan ajar dengan aplikasi flipbook. Metode pelaksanaan PkM adalah tutorial dan praktik pembuatan bahan ajar digital. Kegiatan pertama adalah berkoordinasi dengan Ketua MGMP Bahasa Indonesia SMA Kota Bogor. Selanjutnya, merancang panduan kegiatan. Ketiga, memberikan kuesioner awal dan meminta draf bahan ajar sesuai KD. Keempat, pemberian materi. Kelima, praktik pembuatan bahan ajar flipbook. Keenam, mengetahui respons guru dengan memberikan kuesioner akhir. Ketujuh, pengumpulan hasil bahan ajar flipbook. Dengan tuntutan guru di abad 21 yang harus melek digital, pelaksanaan PkM ini sangat penting karena alat digital secara fundamental mengubah sifat pengetahuan dalam arti bahwa peserta didik memiliki kecakapan yang lebih kreatif, aktif, kolaboratif, dan menjadi pribadi yang berwawasan dalam membangun dan mengomunikasikan pengetahuan melalui media digital.

© 2022 SWARNA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

**PENDAHULUAN**

Guru sebagai pendidik yang profesional harus memiliki empat kompetensi, yaitu pedagogik, kepribadian, profesional, dan sosial. Kompetensi pedagogik adalah kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran peserta didik. Dalam Standar Nasional Pendidikan, penjelasan Pasal 28 ayat (3) butir (a) dikemukakan bahwa kompetensi pedagogik adalah kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik yang meliputi pemahaman terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya (Indonesia, 2006).

Secara operasional, kemampuan mengelola pembelajaran menyangkut tiga fungsi manajerial, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan pengendalian (Mulyasa, 2002). Agar

proses pembelajaran dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien, serta mencapai hasil yang diharapkan, diperlukan kegiatan manajemen sistem pembelajaran sehingga keseluruhan proses untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran secara efektif dan efisien. Kemampuan mengelola proses belajar mengajar adalah kesanggupan atau kecakapan para guru dalam menciptakan suasana komunikasi yang edukatif antara guru dan peserta didik yang mencakup segi kognitif, afektif dan psikomotor, sebagai upaya mempelajari sesuatu berdasarkan perencanaan sampai dengan tahap evaluasi dan tindak lanjut agar tercapai tujuan pengajaran (Suryosubroto, 2009).

Permasalahan yang dihadapi oleh guru MGMP Bahasa Indonesia SMA Kota Bogor sebagai mitra dalam pengabdian kepada masyarakat di antaranya (1) kurangnya pengetahuan guru tentang aplikasi digital yang dapat digunakan untuk membuat bahan ajar digital; (2) guru kurang terampil dalam menggunakan atau memanfaatkan teknologi untuk membuat bahan ajar digital; dan (3) keterampilan guru dalam mengembangkan materi pembelajaran dalam bentuk digital kurang mumpuni.

Guru merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, pada abad 21 ini, guru harus mampu mengembangkan dan menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan perkembangan zaman. Pendidikan di Indonesia telah mengalami banyak perubahan dalam beberapa tahun terakhir. Dalam era digital, penggunaan teknologi telah menjadi sebuah keharusan dalam setiap aspek kehidupan. Teknologi telah membawa perubahan yang signifikan dalam cara kita mempelajari, mengajar, dan berkomunikasi. Guru-guru harus menyesuaikan diri dengan perubahan ini dan menggunakan teknologi untuk mendukung pembelajaran mereka. Dengan adanya teknologi, proses pembelajaran dapat dipermudah dan dipercepat. Salah satu teknologi yang saat ini sedang digunakan dalam pendidikan adalah aplikasi flipbook.

Salah satu teknologi yang sedang berkembang pesat adalah buku digital, flipbook. Flipbook merupakan buku digital yang memungkinkan pengguna untuk melihat halaman-halaman secara animasi, juga memiliki fitur interaktif seperti video, audio, tautan, dan animasi. Flipbook dapat dengan mudah dibuat dengan software gratis seperti, Heyzine, Flipsnack, dan Joomag. Aplikasi ini juga dapat diakses melalui ponsel atau tablet sehingga mudah untuk dibawa ke mana-mana. Hal ini sangat bermanfaat bagi para guru MGMP Bahasa Indonesia SMA Kota Bogor dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Selain itu, aplikasi ini juga dapat digunakan siswa secara mandiri di rumah.

Rasionalisasi pelaksanaan PkM ini adalah dengan tujuan untuk meningkatkan kompetensi guru MGMP Bahasa Indonesia SMA Kota Bogor dalam membuat bahan ajar, khususnya bahan ajar digital. Solusi yang ditawarkan oleh tim pengabdian sebagai berikut.

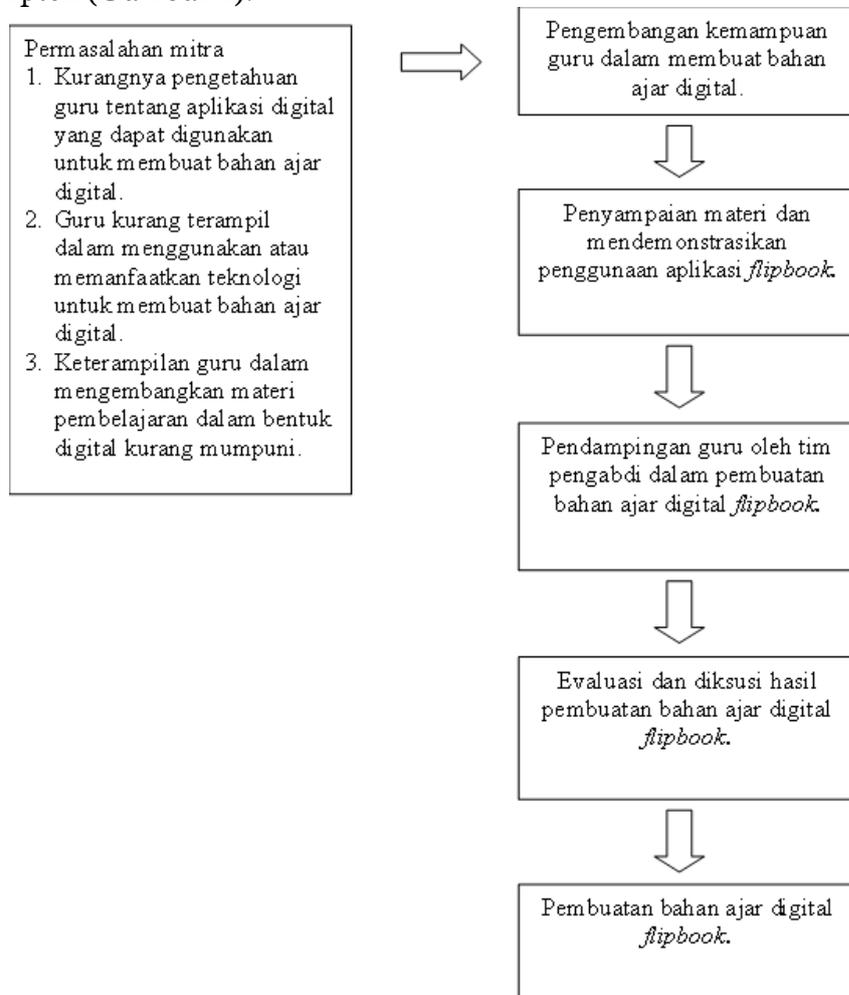
1. Solusi untuk kurangnya pengetahuan guru tentang aplikasi digital yang dapat digunakan untuk membuat bahan ajar digital adalah memperkenalkan aplikasi yang dapat digunakan oleh guru. Realisasi atas solusi ini akan dilakukan melalui kegiatan pengenalan aplikasi untuk membuat bahan ajar digital.
2. Solusi untuk guru kurang terampil dalam menggunakan atau memanfaatkan teknologi untuk bahan ajar digital adalah dengan mengasah keterampilan guru. Realisasi atas solusi ini akan dilakukan melalui kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi untuk membuat bahan ajar digital.
3. Solusi untuk keterampilan guru dalam mengembangkan materi pembelajaran dalam bentuk digital kurang mumpuni adalah dengan melatih dan mendampingi guru dalam mengoperasikan teknologi untuk membuat media pembelajaran. Realisasi atas solusi ini akan dilakukan melalui kegiatan:
  - a. Pelatihan pembuatan bahan ajar digital,

- b. Pendampingan pembuatan bahan ajar digital,
- c. Penerapan bahan ajar digital di sekolah.

## METODE PELAKSANAAN

Kegiatan-kegiatan solutif yang diusulkan akan mengikutsertakan guru-guru MGMP Bahasa Indonesia SMA Kota Bogor. Kegiatan iptek berbasis digital akan melibatkan guru-guru yang sudah memiliki kemampuan dasar. Partisipasi mitra PKM ini sangat aktif dalam koordinasi guru untuk mengikuti pelatihan secara konsisten dan proaktif. Mitra berkontribusi dalam penyediaan tempat pelatihan.

Metode penerapan iptek dilaksanakan melalui kombinasi tutorial dan praktik. Pelatihan ini menjelaskan tentang sumber-sumber bahan ajar yang dapat digunakan oleh guru dan langkah-langkah menyusun bahan ajar digital menggunakan aplikasi flipbook. Berikutnya, guru-guru diajak untuk praktik membuat bahan ajar digital. Pendampingan yang dilakukan akan melalui grup whatsapp sehingga kemajuan dan perkembangan guru-guru senantiasa terpantau. Proses pembuatan bahan ajar digital flipbook dapat terlihat pada Gambaran Iptek (Gambar 1).



**Gambar 1.** Gambaran Iptek Pembuatan Bahan Ajar Digital Flipbook

Pelaksanaan PkM terdiri atas empat tahap, yaitu 1. tahap persiapan, 2. tahap pelaksanaan, 3. tahap evaluasi, dan 4. tahap pelaporan. Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan survei dan wawancara dengan Ketua MGMP Bahasa Indonesia

SMA Kota Bogor terkait permasalahan yang dialami oleh guru-guru MGMP Bahasa Indonesia. Pengidentifikasi masalah ini dimaksudkan agar tim pengabdian mengetahui apa saja yang diperlukan oleh guru-guru MGMP Bahasa Indonesia sebagai solusi atas masalahnya. Setelah itu, tim pengabdian memberikan kuesioner awal untuk mengetahui kompetensi awal guru-guru terkait bahan ajar digital. Kuesioner awal diberikan menggunakan google form. Terakhir, tim pengabdian meminta guru-guru menyiapkan draf bahan ajar sesuai dengan kompetensi dasar pada jenjang kelas masing-masing.

Tahap pelaksanaan merupakan penerapan solusi atas permasalahan yang dialami oleh guru-guru MGMP Bahasa Indonesia, yaitu kegiatan pelatihan pembuatan bahan ajar digital, pendampingan pembuatan bahan ajar digital, dan penerapan bahan ajar digital di sekolah.

Tahap evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan sehingga dapat dilakukan penyempurnaan apabila ditemui kekurangan-kekurangan. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kemampuan dalam pembuatan bahan ajar digital sesudah dilakukan pelatihan. Evaluasi dilakukan dengan dua cara meliputi:

1. Pemberian tugas: membuat sebuah bahan ajar digital dengan topik sesuai dengan kompetensi dasar kelas yang diampu oleh guru-guru MGMP Bahasa Indonesia.
2. Kuesioner akhir: dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dari peserta pelatihan mengenai kegiatan ini sehingga dapat diketahui apakah tujuan dari kegiatan ini sudah tercapai atau belum, juga sebagai bahan evaluasi tim pengabdian.

Pada tahap pelaporan, tim pengabdian menyusun laporan akhir kegiatan berdasarkan hasil pelaksanaan dan evaluasi terhadap kegiatan yang telah berlangsung. Target luaran akhir dari kegiatan ini, tim pengabdian membuat modul penggunaan bahan ajar digital yang di-HAKI-kan, mengunggah video langkah-langkah penyusunan bahan ajar digital di Youtube Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, dan mengirimkan artikel ke Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Bahan ajar dengan memanfaatkan aplikasi digital dapat membantu siswa dalam memahami dan menguasai materi pelajaran lebih baik. Dengan menggunakan aplikasi digital, bahan ajar dapat diintegrasikan dengan gambar bergerak, audio, audiovisual, kuis, dan tautan. Salah satu aplikasi digital yang dapat digunakan guru-guru adalah canva dan heyzine. Canva dapat digunakan untuk membuat bahan ajar digital, yang kemudian disambungkan dengan aplikasi heyzine. Heyzine merupakan aplikasi yang dapat membuat bahan ajar menjadi flibook. Di dalam heyzine juga dapat ditambahkan latar belakang, gambar bergerak, audio, audiovisual, kuis, dan tautan. Siswa SMA yang sudah dekat dengan penggunaan gawai, bisa lebih interaktif dalam menggunakan bahan ajar berbasis aplikasi digital.

Flipbook menurut Nurseto (2011) merupakan lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau kalender berukuran 21 x 28 cm. Flipbook juga memiliki beberapa kelebihan di antaranya, 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 kemana-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 (Andarini et al, 2013).

Aplikasi canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva (Junaedi, 2021). Sejalan dengan Junaedi, Supradaka (2022) memaparkan canva merupakan aplikasi program desain *online* yang menyediakan berbagai *tools* atau alat editing untuk membuat berbagai desain grafis dengan mudah tanpa perlu mendesainnya dari awal. Canva memiliki beragam alat yang bisa digunakan dalam membuat desain.

Desain dalam aplikasi ini memiliki berbagai jenis dengan ukuran yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan penggunaannya. Pengguna aplikasi ini bebas untuk berekspreasi dengan berbagai gambar template yang sudah disiapkan pihak canva. Pengguna hanya perlu mengetik kata kunci dari desain yang dibutuhkan, misalnya membuat desain untuk poster hari kemerdekaan maka pengguna hanya perlu mencari ukuran poster dalam canva kemudian menambahkan kata kunci "Indonesia" pada kolom template.

Selain itu, menurut Rahmatullah et al. (2020) canva merupakan aplikasi yang menyediakan konten audio visual yang menarik sehingga bisa digunakan sebagai salah satu alternatif pembuatan media ajar. Media pembelajaran merupakan salah satu hal yang membuat tujuan pembelajaran tercapai, dengan adanya media yang menarik peserta didik akan mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi yang disajikan guru.

Canva juga memiliki beberapa kelebihan (Tanjung & Faiza, 2019) di antaranya:

1. Memiliki beragam desain yang menarik;
2. Mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan;
3. Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis;
4. Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai.

Pengabdian dilaksanakan dengan diawali koordinasi dengan Ketua MGMP Bahasa Indonesia SMA Kota Bogor dan memberikan angket awal. Berikutnya pelaksanaan pelatihan penyusunan bahan ajar digital flipbook dengan menggunakan canva dan heyzine. Tahap terakhir adalah pemberian angket dan tugas kepada guru-guru untuk menyusun bahan ajar digital dan dikumpulkan ke tautan yang disiapkan. Peserta pelatihan berjumlah 28 guru Bahasa Indonesia SMA di Kota Bogor. Pelatihan dilaksanakan bertempat di SMA Negeri 1 Kota Bogor. Materi pelatihan berupa bahan ajar, bahan ajar digital, aplikasi canva, cara penggunaan canva, tutorial pembuatan bahan ajar menggunakan canva, maksimalisasi fitur canva tidak berbayar untuk membuat presentasi bahan ajar, menyambungkan canva ke heyzine, dan menggunakan heyzine untuk membuat flipbook.



Gambar 2. (i)



Gambar 2. (ii)



Gambar 2. (iii)



Gambar 2. (iv)

### Gambar 2. Pelaksanaan Pelatihan

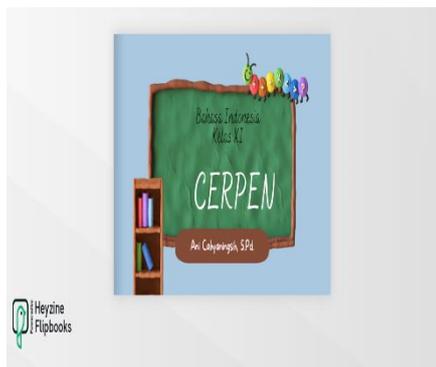
Guru-guru diminta untuk membawa bahan ajar sesuai dengan KD yang akan diajarkan. Bahan ajar yang dibawa berupa teks, gambar, dan latihan. Berikutnya tim pengabdian memberikan demonstrasi dan pendampingan penggunaan canva dan heyzine. Guru-guru antusias mencoba hal yang baru. Mereka berkelompok dalam mencoba penggunaan canva dan heyzine. Pada akhir pelatihan, guru-guru diberikan tugas berupa penyusunan bahan ajar digital flipbook secara mandiri. Guru-guru diberikan pendampingan oleh tim pengabdian lewat grup whatsapp. Mereka secara aktif berdiskusi dan bertanya perihal kesulitan yang dihadapi saat menyusun flipbook. Hasil flipbook yang sudah dibuat, dikirimkan ke tautan google form yang telah disiapkan. Berikut beberapa hasil flipbook karya guru-guru MGMP Bahasa Indonesia SMA Kota Bogor.



Gambar 3. (i)



Gambar 3. (ii)



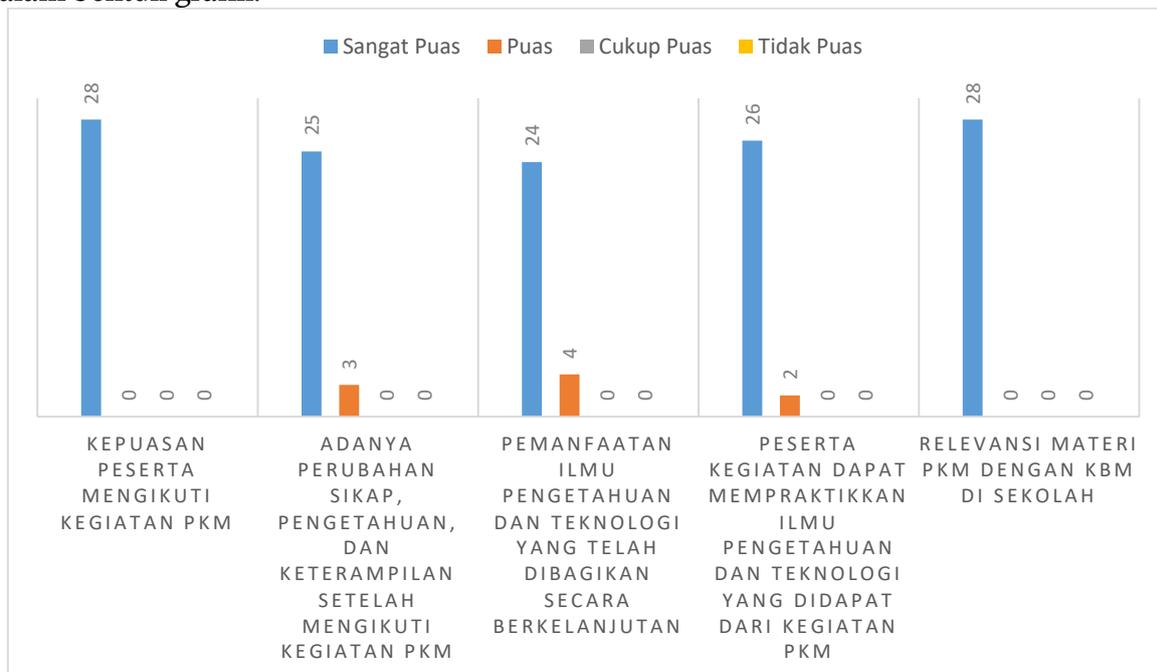
Gambar 3. (iii)



Gambar 3. (iv)

Gambar 3. Hasil Flipbook Guru MGMP Bahasa Indonesia SMA

Tim pengabdian telah menyediakan angket yang dapat diisi oleh peserta dalam rangka mengetahui keefektifan pelaksanaan pelatihan dan pendampingan penyusunan bahan ajar digital flipbook menggunakan canva dan hayzine. Berikut ini visualisasi hasil angket dalam bentuk grafik.



Grafik 1. Hasil Tanggapan Guru

Grafik di atas menunjukkan respons guru terhadap pelaksanaan pelatihan penyusunan bahan ajar digital menggunakan aplikasi canva dan heyzine. Berdasarkan grafik di atas, guru-guru sangat puas terhadap pelaksanaan PkM; adanya perubahan sikap, pengetahuan, dan keterampilan setelah mengikuti PkM; pemanfaatan iptek yang telah dibagikan secara berkelanjutan; guru-guru dapat mempraktikkan iptek yang didapat dari kegiatan PkM; dan relevansi materi PkM dengan KBM di sekolah.

Hasil pelatihan pengembangan bahan ajar digital flipbook dalam meningkatkan kompetensi guru MGMP Bahasa Indonesia SMA Kota Bogor sangatlah bermanfaat. Hal ini dapat dilihat dari beberapa aspek, di antaranya sebagai berikut: Pertama, partisipasi guru MGMP Bahasa Indonesia yang ikut serta dalam pelatihan cukup tinggi. Kedua, topik materi yang diberikan lengkap mulai dari pendahuluan hingga akhir evaluasi. Ketiga, bahan ajar yang disediakan sangat memadai untuk mendukung kegiatan pelatihan. Keempat, hasil flipbook yang dikumpulkan oleh guru-guru menarik dan kreatif. Guru-guru sangat antusias dan tertarik untuk mengembangkan kemampuan menggunakan aplikasi digital, seperti canva dan heyzine.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pelatihan pengembangan bahan ajar digital flipbook, kompetensi guru MGMP Bahasa Indonesia SMA Kota Bogor meningkat. Sebagai hasil dari pelatihan, para guru telah memiliki kemampuan untuk membuat dan menggunakan bahan ajar digital yang efektif untuk kelas mereka. Pelatihan juga telah memberikan para guru pengetahuan tentang bagaimana menggunakan teknologi digital untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Guru-guru yang berpartisipasi dalam pelatihan ini sangat puas dengan hasilnya dan telah meminta tindak lanjut untuk mendapatkan lebih banyak wawasan dan keterampilan dalam pengembangan bahan ajar digital.

Rekomendasi dari pelatihan pengembangan bahan ajar digital flipbook dalam meningkatkan kompetensi guru MGMP Bahasa Indonesia SMA Kota Bogor adalah sebagai berikut: (1) guru diharapkan menyiapkan bahan ajar yang kreatif dan sesuai dengan KD untuk dijadikan flipbook; (2) guru senantiasa berlatih dan menggunakan flipbook agar kompetensi membuat bahan ajar digital semakin terasah; (3) guru menggunakan flipbook sebagai bahan ajar di kelas.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada Rektor Universitas Pakuan, Prof. Dr. Ir. Didik Notosudjono, M.Sc.; Ketua LPPM Universitas Pakuan, Dr. Dolly Priatna, M.Si.; Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Dr. Eka Suhardi, M.Si.; dan Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Dr. Aam Nurjaman, M.Pd.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Andarini, T., Masykuri, M., dan Sudarisman, S. (2013). Pembelajaran Biologi Menggunakan Pendekatan CTL (*Contextual Teaching and Learning*) Melalui Media Flipchart dan Video Ditinjau dari Kemampuan Verbal dan Gaya Belajar. *Jurnal Bioedukasi*. Vol. 6(2): 102-119.
- [2] Junaedi, Sony. (2021). Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Mahasiswa pada Mata Kuliah *English For Information Communication And Technology*. *Jurnal Bangun Rekaprima* Vol.07(2): 80-89.

- [3] Indonesia, Presiden Republik. 2006. “Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.”
- [4] Mulyasa, Enco. 2002. *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [5] Nurseto, T. 2011. Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*. Vol. 8(1): 19-35.
- [6] Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- [7] Supradaka. (2022). Pemanfaatan Canva sebagai Media Perancangan Grafis. *Jurnal Ikraith Teknologi* Vol. 1(1): 42-68.
- [8] Suryosubroto, B. 2009. *Beberapa Aspek Dasar-dasar Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [9] Susilana, R dan Riyana, C. 2008. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- [10] Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika*. Vol. 7 No 2.
- [11] Wahyuliyani, Y., Supriadi U., Anwar S. (2016). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Flip Book terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti. *Jurnal TARBAWY*, Vol. 1(1): 69-79.