
PELATIHAN PEMBUATAN E-BOOK MELALUI APLIKASI POWER POINT DAN ANYFLIP BAGI GURU SEKOLAH DASAR

¹Yunni Arnidha, ²Dhimas Rinda Adi Puspito

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung
email: yunniarnidha@umpri.ac.id, ²dhimaspuspito@umpri.ac.id

ABSTRAK

Hal yang melatar belakangi dilakukannya pengabdian masyarakat ini ada beberapa kendala dalam melaksanakan proses pembelajaran seperti kurangnya minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran, media yang digunakan kurang menarik atau terlalu biasa. Bahkan proses pembelajaran belum begitu optimal sehingga ada beberapa siswa yang mendapatkan hasil belajar di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, dimana salah satunya adalah peran seperti dalam menyampaikan materi pelajaran seorang membutuhkan media pembelajaran untuk menunjang informasi yang akan disampaikan baik itu media visual ataupun audio-visual. Pengembangan media ini dilakukan dengan tujuan agar materi pelajaran dalam proses pembelajaran yang disampaikan mudah dipahami dimengerti oleh peserta didik. Untuk membantu dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, penulis melakukan upaya dengan membuat e-book melalui aplikasi power point dan anyflip. Penulis menggunakan metode pengembangan media belajar e-book dengan memanfaatkan aplikasi power point dan anyflip, di mana melalui aplikasi anyflip ini guru diajarkan untuk mengembangkan materi power point menjadi e-book sehingga dalam kegiatan pembelajaran dapat memberikan pengalaman baru bagi peserta didik serta dapat meningkatkan minat dan hasil belajar matematika peserta didik.

Kata Kunci :
*Media, e-book,
PowerPoint,
anyflip.*

ABSTRACT

The reason behind this community service is that there are several obstacles in the learning process, such as a lack of students' interest in participating in the learning process and the media used being less interesting or too ordinary. The learning process is not optimal, so some students get results below the minimum completeness criteria (KKM). Learning outcomes are influenced by several factors, one of which is the role in conveying lesson material; a person needs learning media to support the information they convey, be it visual or audio-visual media. The development of these media was carried out to make the subject matter in the learning process easy for students to understand. To help increase students' interest and motivation to learn, the author tried to create an e-book using the PowerPoint and Anyflip applications. The author uses the e-book learning media development method by utilizing the PowerPoint and Anyflip applications, where through the Anyflip application, teachers are taught to develop PowerPoint material into e-books so that learning activities can provide new experiences for students and can increase participants' interest and learning outcomes in mathematics educate.

Keywords:
*Media, e-book,
PowerPoint,
anyflip.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah system yang mana didalamnya terdapat komponen-komponen yang berkaitan sangat erat. Banyak permasalahan tantangan di bidang pendidikan, misalnya tantangan yang dihadapi oleh lembaga pendidikan dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, mata pelajaran tertentu di kelas yang tidak dapat diselesaikan oleh sebagian siswa, metode pembelajaran yang tidak efektif, sebagian memanfaatkannya di dalam kelas, kurangnya media fasilitas yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran di kelas. Segala permasalahan tantangan yang dihadapi membutuhkan solusi agar dapat menghasilkan hasil pembelajaran yang dapat memberikan dampak yang efektif. Oleh karena itu diperlukan inovasi di bidang pembelajaran untuk memberikan jawaban atas pertanyaan yang ada. Proses pembelajaran tersebut dapat terealisasi dengan baik jika komponen

didalamnya saling mendukung mulai dari, siswa, media yang di gunakan, serta peran orang tua untuk mendidik anaknya dalam kehidupan sehari-hari untuk menunjang pembelajaran di sekolah.

Matematika adalah ilmu yang mempelajari tentang besaran, struktur, bangun ruang, dan perubahan - perubahan yang ada pada suatu bilangan. Matematika berasal dari bahasa Yunani *Mathematikos* yang artinya ilmu pasti. Matematika, Menurut Patta (2021:1) "matematika adalah bahasa simbol, ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif; ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, keunsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil". Perkembangan teknologi computer dewasa ini sangat mempengaruhi dalam pengadaan sumber belajar. Sumber belajar yang digunakan tidak hanya sebatas guru di ruang kelas dan perpustakaan sekolah. Namun, sumber belajar telah berkembang hingga ke dunia maya yang dapat diakses melalui jaringan internet. Sumber belajar yang digunakan harus disesuaikan dengan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, manfaat media, dan pengadaan media. Sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran dapat berupa cetak dan non cetak. Buku merupakan sumber ilmu pengetahuan yang tiada batas dan salah satu sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran. Seiring dengan perkembangan peralatan teknologi saat ini. Pengadaan buku sebagai sumber belajar tidak hanya buku yang berbentuk cetak tetapi juga sudah ada buku dalam bentuk digital yang dikenal dengan buku elektronik atau *electronic book* (e-book) dengan adanya perkembangan dalam Studi ilmu pengetahuan juga teknologi, berharap semua digunakan dengan sebaik mungkin untuk membantu proses pembelajaran di kelas. Selain sebagai sarana pendukung, penggunaan Alat Ajar (media) dalam proses pembelajaran juga bisa sebagai alat transformasi belajar yang sebelumnya memakai metode ceramah di dalam kelas. Selain itu, diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran ini mampu menumbuhkan minat, keinginan motivasi, bahkan membawa pengaruh pengaruh psikologi terhadap siswa. Hal ini akan mewujudkan tujuan pembelajaran yang pada akhirnya bisa meningkatkan mutu pembangunan hasil belajar itu sendiri.

Menurut Fahrurrozi& Hamdi (2017:2) penggunaan Matematika atau berhitung dalam kehidupan sehari-hari telah mampu menunjukkan hasil yang nyata seperti dasar bagi ilmu tehnik, misalnya menggunakan pengetahuan tentang bentuk dan ukuran, menggunakan pengetahuan tentang menghitung, dan yang paling penting adalah memikirkan dalam diri manusia itu sendiri dalam melihat dan menggunakan hubungan-hubungan. Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun. 2003, disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar berencana untuk mewujudkan suasana belajar proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki spiritual pengendalian diri, keagamaan, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa negara. Berdasarkan observasi awal yang di lakukan oleh peneliti di SD 1 PRINGSEWU UTARA pada kelas II, meskipun sekolah tersebut sudah cukup maju upaya untuk membuat anak lebih bersemangat untuk belajar telah di lakukan, akan tetapi masih ada beberapa kendala dalam melaksanakan proses pembelajaran seperti kurangnya minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran, media yang digunakan kurang menarik atau terlalu biasa. Setelah pemberian materi oleh siswahnya merespon dengan via chat "iya bu, baik bu".

Bahkan terkadang orang tua yang mengerjakan tugas, terlihat dari hasil nilai tugas harian dengan terakhir secara langsung. Salah satu kelas II yang ada di SDN 1 PRINGSEWU UTARA kondisi tersebut yaitu Ibu Nofria, beliau mengatakan bahwa proses pembelajaran belum begitu optimal sehingga ada beberapa siswa yang mendapatkan hasil belajar di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, dimana salah satunya adalah peran seperti dalam menyampaikan materi pelajaran seorang membutuhkan media pembelajaran untuk menunjang informasi yang akan disampaikannya baik itu media visual ataupun audio- visual. Pengembangan media ini dilakukan dengan tujuan agar materi pelajaran dalam proses pembelajaran yang disampaikannya mudah dipahami dimengerti oleh peserta didik.

Menurut Pagarra(2022:5) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan materi pelajaran dari pengirim (pendidik) kepada penerima (siswa), sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian siswa sehingga proses belajardapat terjadi. Konsep media pembelajaran harus mengandung dua unsur yakni software dan hardware. Software dalam media pembelajaran adalah informasi atau pesan yang ada pada media pembelajaran itu sendiri yang berkaitan dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari, sedangkan hardware adalah perangkat keras atau peralatan yang digunakan sebagai sarana menyampaikan informasi. Media pembelajaran terdiri dari

dua kata, yaitu kata media dan pembelajaran. Kata media berarti perantara atau pengantar, sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi untuk membentuk seseorang atau siswa melakukan kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran hal tersebut di sampaikan oleh Kristanto (2016:6).

Penelitian yang serupa dengan penelitian yang pernah dilaksanakan oleh Mumu Muhammad, Dian Rahadian, Erna Retna dari STKIP Garut (2016) dengan judul Kristina Dewi Martani, Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Aplikasi Anyflip Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita Siswa Kelas 4 SD N Bagus Kecamatan Parakan Kabupaten Temanggung “Penggunaan Digital Book berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterampilan Membaca pada Pelajaran Bahasa Arab”, dengan kesimpulan yang dapat ditarik pada penelitian tersebut bahwa Digital Book berbasis android efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran Bahasa Arab di kelas X (sepuluh) SMA Bidayatul Faizin tahun pelajaran 2015/2016. Secara umum, motivasi belajar siswa kelas X (sepuluh) meningkat setelah dilakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media digital book berbasis android.

Salah satu bahan ajar dapat dibuat berbasis android yang cukup praktis, efektif efisien (tidak memerlukan banyak biaya) untuk mendapatkannya adalah bahan ajar non cetak berbasis e-book dengan menggunakan *software anyflip*. Dunia e-book saat ini memang menjadi trend sangat memudahkan penulis untuk menyebarkan tulisan-tulisannya dengan mudah. Sama halnya dengan sebuah buku, pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan semangat siswa dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu proses pembelajaran, penyampaian pesan materi serta pelajaran pada saat itu dan penggunaan media pada siswa sekolah dasar dirasa sangat perlu untuk diterapkan. Kebutuhan pembelajaran menggunakan aplikasi Anyflip terutama terdapat pada sekolah dasar. Hal ini disebabkan karena pemahaman siswa sekolah dasar terhadap isi masih bersifat abstrak. Oleh karena itu, penggunaan media Anyflip dapat menjadi alat untuk memperjelas pesan materi dan mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Kehadiran media mempunyai arti yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Sebab, kegiatan ini memungkinkan kita untuk menyelesaikan ambiguitas materi yang disampaikan dengan menghadirkan media sebagai medianya.

Berdasarkan masalah tersebut, penulis melakukan kegiatan pelatihan mengenai pengembangan pembelajaran matematika SD N 1 Pringsewu Utara, Kecamatan Pringsewu, Kabupaten Pringsewu. Dengan melakukan pelatihan terkait pembuatan e-book yang merupakan salah satu jenis e-modul yang dibuat dengan menggunakan aplikasi anyflip berbantu power point. Memahami teori dari Piaget yang mengemukakan bahwa anak-anak pada masa perkembangan kognitifnya sangat menyukai hal-hal yang terdapat unsur gambar-gambar didalamnya dengan begitu penulis tertarik untuk memberikan pelatihan terkait pembuatan e-modul ini kepada para pendidik atau guru di SD N 1 Pringsewu Utara dan dengan adanya permasalahan diatas. Penulis tertarik untuk melakukan pelatihan sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat dengan Judul pelatihan pembuatan e-book melalui aplikasi power point dan anyflip bagi guru sekolah dasar.

METODE

Metode pengembangan Pembelajaran di SD yang telah dilaksanakan merupakan rangkaian tahapan yang disusun secara sistematis. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatannya yaitu:

1. Penetapan sekolah yang telah dijadikan sasaran kegiatan
2. Melakukan pengamatan mengenai kemampuan guru SD/MI
3. Penyusunan materi pembuatan e-book
4. Penetapan jadwal sosialisasi kegiatan
5. Sosialisai program kegiatan tentang pembuatan e-book menggunakan aplikasi power point dan anyflip bagi guru sekolah dasar.

Secara khusus, metode yang digunakan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran di SD ini adalah memberikan sosialisasi pembuatan e-book yang menarik menggunakan website anyflip. Kegiatan selanjutnya yaitu berupa pelatihan dan pendampingan terhadap guru- guru SD Negeri 1 Pringsewu Utara dalam membuat media pembelajaran e-book yang menarik untuk meningkatkan

kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran di SD. Adapun langkah-langkah praktis yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

1. Sosialisasi

Pada kegiatan sosialisasi, peserta diberikan pengetahuan mengenai manfaat penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran di SD. Peserta juga ditunjukkan hasil publikasi yang menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan media e-book layak dikembangkan sebagai media pendukung kurikulum 2013 ataupun kurikulum merdeka. Kemudian peserta ditunjukkan produk media pembelajaran di SD menggunakan PPT dan website anyflip sehingga menjadi e-book yang menarik.

2. Pelatihan dan pendampingan

Pada kegiatan pelatihan, peserta diminta untuk mendaftar akun web terlebih dahulu dengan menggunakan akun email, kemudian setelah masuk ke dalam situs web anyflip peserta di arahkan untuk memasukkan file PDF ke dalam website tersebut. Kemudian setelah di *upload e-book* dapat di bagikan menggunakan link, kegiatan dilanjutkan dengan memberikan contoh e-book yang sudah kami buat sebelumnya. Baru kemudian diberikan materi tentang pengenalan aset visual dan pengenalan fitur-fitur. Peserta diberikan tutorial dalam menggunakan fitur-fitur yang tersedia berdasarkan panduan pelatih. Pada kegiatan pendampingan, peserta diminta untuk membuat media pembelajaran di SD dengan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia di dalam website anyflip, namun terpenting disini peserta bisa membuat power point yang berisikan materi pembelajaran yang menarik dengan berbagai tampilan yang mendukung penjelasan dalam materi tersebut, tidak perlu terlalu banyak tulisan tapi sampaikan konsep materi secara jelas dengan dukungan gambar dan fitur lainnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan dan pengabdian diikuti oleh 9 peserta dari guru SD Negeri 1 Pringsewu Utara. Kegiatan ini merupakan tindak lanjut dari hasil implementasi media e-book kepada siswa kemudian kami melakukan pelatihan kepada guru agar dapat membuat media media yang menarik dan tidak membosankan. Kegiatan ini juga ditujukan pada guru-guru SD untuk meningkatkan keterampilannya dalam membuat media pembelajaran di SD. Pemanfaatan media pembelajaran yang menarik banyak diminati siswa SD, sehingga guru-guru SD dibekali pengetahuan dalam membuat media pembelajaran berupa e-book. Kegiatan pelatihan dan pengabdian dimulai dengan pembukaan. Pelatihan dibuka oleh salah satu mahasiswa UMPRI yang menjadi moderator kegiatan pelatihan yakni Sufyan Aldi Saputra, dan pemateri yaitu Yunni Arnidha, M.Pd. dan Dhimas Rinda Adi Puspito, M.Pd materi yang disampaikan yaitu cara pembuatan media e-book matematika kepada guru. Kegiatan pengabdian ini diawali dengan sosialisasi penggunaan media pembelajaran e-book dilanjutkan dengan pembuatan akun anyflip di dalam website. Sosialisasi tentang e-book sebagai media Pembelajaran yang Kreatif dan Inovatif, dan memberikan beberapa contoh-contoh media pembelajaran yang menggunakan Mobile Learning.



Gambar 1. Kegiatan pelatihan

Pada pertemuan ini peserta antusias karena sebagian besar belum pernah membuat media pembelajaran berupa aplikasi pembelajaran Pendaftaran akun sesuai dengan alamat email yang aktif yang dimiliki oleh guru. Kendala yang terjadi pada kegiatan ini adalah beberapa peserta lupa dengan alamat email beserta passwordnya dan juga beberapa peserta sulit mengoperasikan gadgetnya karena ada sebagian guru yang sudah sulit untuk memahami tentang perkembangan teknologi saat ini. Untuk mengatasinya, peserta yang lupa alamat email beserta passwordnya membuat email baru di bantu oleh

mahasiswa UMPRI yang melaksanakan pelatihan saat itu. Langkah selanjutnya peserta melakukan login akun pada website anyflip.



Gambar 2. Hasil pelatihan oleh guru

Semua laptop atau handphone peserta dapat tersambung dengan web site anyflip. Setelah berhasil login peserta diajarkan bagaimana membuat e-book dimulai dari pembuatan PPT hingga mengupload di website anyflip. Dengan e-book peserta lebih mudah dalam membuat rancangan materi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta dapat mengatur isi materi secara keseluruhan tetapi tidak keluar dari pembahasan inti. Pada kegiatan ini banyak peserta yang masih meminta bantuan dalam mengikuti tutorial yang diberikan pelatih. Namun, ada juga yang sudah mahir dalam menggunakan software ini karena guru tersebut sudah terbiasa menggunakan gadget.

KESIMPULAN

Adapun kesimpulan pada kegiatan pelatihan dan pengabdian ini yaitu :

1. Dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi anyflip berbantu power point dalam pembuatan e-book pada pelaksanaannya sudah sesuai dengan yang direncanakan dan semua peserta mengikuti setiap langkah dalam penggunaan anyflip serta pembuatan e-book menggunakan anyflip.
2. Berdasarkan hasil kegiatan yang dilakukan, para guru (peserta pelatihan) menyetujui bahwa bahan ajar e-book dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik. Hal tersebut karena para guru pun merasa bahwa ketika membuat bahan ajar e-book ini minat dan motivasi belajar turut serta timbul selama kegiatan berlangsung.

Program pelatihan ini disarankan oleh para peserta agar dalam pelaksanaannya tidak hanya sekali saja, karena para peserta pelatihan yaitu guru UPT SDN 1 Pringsewu Utara merasa bahwa pelatihan seperti ini sangat perlu diberikan supaya dalam kegiatan pembelajaran guru dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

PERSANTUNAN

Penulis berterima kasih kepada segala pihak yang berpartisipasi dalam kegiatan pelatihan ini sehingga pelatihan ini dapat berjalan dengan lancar dan penuh semangat. Kegiatan pelatihan ini diharapkan mampu memberikan manfaat kepada para guru terutama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

REFERENSI

- Fahrurrozi, & Hamdi. (2017). *Metode Pembelajaran Matematika*. UHP.
- Kristanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Surabaya.
- Mumu, M., Rahadian, D., & Safitri, R.E. (2016). Penggunaan Digital Book Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Keterampilan Membaca Pada Pelajaran Bahasa Arab. *Kelola: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 4(3), 171-182
- Pagarra. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Patta. (2021). *Matematika Dasar*. Badan Penerbit UNM.