

Pelatihan Penyusunan Buku Ajar Digital Berbasis 3D Pageflip di SMKN 1 Paku

Nasrah Natsir¹, Fatmawati Gaffar²,

¹ Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Negeri Makassar

² Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Negeri Makassar

Abstrak. Buku digital menjadi kebutuhan yang sangat penting dalam menunjang pembelajaran di sekolah terlebih lagi di masa new normal seperti sekarang ini. Proses pembelajaran yang menggunakan buku digital berbasis 3D dapat menciptakan kegiatan belajar yang mudah dilakukan dan serta mudah diakses. Pageflip adalah aplikasi 3 dimensi yang membantu pada guru untuk membuat materi berupa buku ajar digital di semua mata pelajaran disekolah. Menggunakan aplikasi PageFlip sebagai media untuk menyusun buku ajar digital berbasis 3D dapat mempermudah guru untuk menyampaikan pokok bahasan pada para siswa. Hampir semua guru di SMKN 1 Paku belum bisa membuat buku ajar digital berbasis 3D sehingga penyampaian materi kepada siswa masih rendah. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pelatihan pembuatan buku ajar digital menggunakan aplikasi PageFlip untuk guru di SMKN 1 Paku, Polewali Mandar. Kegiatan pelatihan dilaksanakan di beberapa tahapan, yaitu sosialisasi, praktik, dan evaluasi. Hasil dari kegiatan menunjukkan bahwa peserta pelatihan mendapat peningkatan pengetahuan dan keterampilan terkait pembuatan buku ajar digital berbasis 3D menggunakan aplikasi PageFlip.

Abstract. Digital books are a very important requirement in supporting learning in schools, especially in the new normal era like now. The learning process that uses 3D-based digital books can create learning activities that are easy to do and easily accessible. Pageflip is a 3-dimensional application that helps teachers create materials in the form of digital textbooks in all subjects at school. Using the PageFlip application as a medium for compiling 3D-based digital textbooks can make it easier for teachers to convey subject matter to students. Almost all teachers at SMKN 1 Paku have not been able to make 3D-based digital textbooks so that the delivery of material to students is still low. This activity aims to provide training on making digital textbooks using the PageFlip application for teachers at SMKN 1 Paku, Polewali Mandar. Training activities are carried out in several stages, namely socialization, practice, and evaluation. The results of the activity showed that the training participants received increased knowledge and skills related to making 3D-based digital textbooks using the PageFlip application

I. PENDAHULUAN

Tuntutan pendidikan Abad ke-21 menghendaki pendidikan yang memadukan pengetahuan, keterampilan, dan sikap serta penguasaan teknologi informasi dan komunikasi. Terlebih pada pasca pandemi Covid-19, pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam jaringan (Budhayanti & Praba, 2021). Guru pun melaksanakan pembelajaran secara daring dengan menggunakan teknologi digital termasuk media digital (Rusli, 2021). Guru yang profesional disamping dapat memanfaatkan media digital yang tersebar di dunia maya hendaknya juga dapat mendesain dan memproduksi sendiri buku ajar digital (Mahardika, Wiranda & Pramita, 2021; Setiawan & Jatmikowati, 2021). Guru tahu media yang sesuai dengan karakteristik siswa dan yang sesuai

dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai (Junaedi, 2021).

Dengan demikian, guru harus dapat mendesain dan menyusun buku ajar digital sebagai media pembelajaran dengan menggunakan teknologi digital. Salah satu aplikasi yang dikenal luas dewasa ini dalam menyusun buku ajar digital ialah PageFlip. PageFlip berbasis 3D adalah aplikasi desain grafis secara daring yang memiliki berbagai macam template atau opsi desain (Santi, Mubaraq, Farid, & Sriwanti, 2020). Beberapa fitur dalam PageFlip menyediakan desain untuk poster, infografis, komik, foto profil, dan banner (Pelangi, 2020). PageFlip memberikan kemudahan dalam menyusun buku ajar digital diantaranya adanya desain grafis, animasi, template, bulletin, dan nomor halaman yang menarik; adanya fitur *drag* dan *drop*, praktis dan

efisien. Disamping itu, adanya kemudahan dalam mengakses kembali, resolusi gambar yang jelas dan dapat dicetak (Sholeh, Rachmawati, & Susanti, 2020). PageFlip menjadi alternatif guru dalam mendesain dan menyusun buku ajar digital berbasis 3D. Penggunaan buku ajar digital dari PageFlip dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain dan menyusun buku ajar digital serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. PageFlip merupakan aplikasi yang menyediakan template yang lebih atraktif sehingga menarik minat siswa dalam proses pembelajaran (Bakri, Simaremare, Lingga, & Susilowaty, 2021; Rahmasari & Yogananti, 2021). Guru dapat menggunakan banyak contoh di aplikasi PageFlip untuk disajikan kepada siswa. Pembelajaran digital berbasis 3D pada dasarnya memiliki pendekatan berbasis teks (Isodarus, 2017; Taum, 2017). Pembelajaran dimulai dengan memahami teks dan diakhiri dengan memproduksi teks (Dharma, Ariesta, & Purwadi, 2019).

Dengan demikian pembelajaran berbasis digital 3D bergerak dari level kognitif paling rendah yakni mengingat dan memahami sampai ke level kognitif paling tinggi yakni evaluasi dan kreasi (mencipta teks). Untuk dapat mengoptimalkan level kognitif tersebut, guru dapat memanfaatkan aplikasi PageFlip dalam penyusunan buku ajar digital berbasis 3D. Dalam pembelajaran digital, aplikasi PageFlip dalam penyusunan buku ajar digital berbasis 3D dapat digunakan untuk mendesain dan menyusun buku ajar digital pada berbagai *genre teks* misalnya teks prosedur, teks pengalaman, teks iklan, dan teks berita (Rahmawati & Suhartono, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru-guru yang tergabung dalam Musyawarah Guru-Guru di SMKN 1 Paku disimpulkan hal-hal sebagai berikut. Pertama, sebagian besar guru masih belum optimal dalam menyusun buku digital apalagi yang berbasis 3D. Sebagian besar guru hanya mengunduh dan menggunakan buku ajar yang beredar di dunia maya. Kedua, sebagian besar guru belum mampu mendesain dan memproduksi sendiri buku ajar digital. Ketiga, guru belum mengenal aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam mendesain dan menyusun buku ajar digital berbasis 3D. Keempat,

umumnya guru belum memahami bahkan sebagian guru belum dapat menggunakan aplikasi PageFlip dalam menyusun buku ajar digital.

Hasil wawancara kepada guru-guru di SMKN 1 Paku tersebut mengeksplisitkan adanya keinginan mereka untuk mendapatkan pelatihan dan pendampingan dalam rangka meningkatkan kemahiran untuk mendesain dan memproduksi dan menyusun buku ajar berbasis digital menggunakan aplikasi PageFlip. PageFlip dipilih karena beberapa guru di SMKN 1 Paku yang akan mengikuti pelatihan dan pendampingan ini sudah mengenal aplikasi PageFlip walaupun belum mendalam. Pemilihan aplikasi PageFlip karena berkaitan dengan akun belajar.id yang telah disediakan bagi guru di seluruh Indonesia oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Kesimpulan sementara dari hasil wawancara tersebut bahwa dibutuhkan pelatihan dan pendampingan dalam optimalisasi PageFlip pada pembelajaran disekolah oleh guru di SMKN 1 Paku. Berdasarkan analisis situasi yang dijelaskan, penyusunan buku ajar digital berbasis 3D dengan memanfaatkan aplikasi PageFlip diketahui penting terutama dalam meningkatkan kemampuan literasi digital sesuai dengan tuntutan keterampilan Abad 21 dan pembelajaran daring sesuai dengan Program Belajar dari Rumah bagi guru-guru di Sulawesi Barat dan Polman pada khususnya. Oleh karena itu, diperlukan alternatif aplikasi yang dapat mendukung guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan menarik.

Berdasarkan permasalahan yang ada pada mitra yaitu SMKN 1 Paku, tim pengabdian kepada masyarakat (PkM) dari Dosen FIP Universitas Negeri Makassar, berupaya untuk melakukan pelatihan mendesain dan menyusun buku ajar digital menggunakan aplikasi PageFlip di SMKN 1 Paku. Metode yang digunakan yaitu dengan melakukan pendampingan dalam mendesain dan memproduksi buku ajar digital berbasis 3D menggunakan PageFlip. Selain itu tim PkM juga melakukan pelatihan atau workshop tutorial pendesainan dan produksi buku ajar digital berbasis 3D menggunakan

PageFlip; pendampingan pendesainan dan menyusun buku ajar digital berbasis 3D menggunakan PageFlip; penugasan dalam mendesain dan menyusun buku ajar digital berbasis 3D menggunakan PageFlip dan; demonstrasi produk buku ajar digital menggunakan aplikasi PageFlip.

II. METODE

Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan secara luring di ruang aula pertemuan SMKN 1 Paku Kabupaten Polman. Pelaksanaan kegiatan pelatihan dibagi menjadi beberapa tahapan meliputi persiapan awal, sosialisasi/penyuluhan, praktek dan evaluasi kegiatan. Pretest dan posttest juga diberikan kepada peserta pelatihan guna mengetahui kemampuan awal dan akhir guru SMKN 1 Paku dan beberapa guru dari sekolah yang ada di Kabupaten Polewali Mandar yang ikut dalam pelatihan ini, Pretest dan postes tersebut dilakukan terkait materi yang akan diberikan. Uraian dari masing-masing kegiatan tersebut, meliputi:

Pertama perencanaan, (a) Tim berkoordinasi dengan pihak pemateri dari Universitas Negeri Makassar dan profesional dari suasta dan pihak SMKN 1 Paku untuk meminta ijin mengadakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. (b) Tim berkoordinasi dengan Pimpinan SMKN 1 Paku untuk menentukan waktu pelatihan dan sarana prasarana yang dibutuhkan selama kegiatan. (c) Membentuk tim kerja untuk pelaksanaan kegiatan yang terdiri dari dosen dan mahasiswa. (d) Membuat kuisioner pretest dan posttest, (e) Membuat persentasi dari berbagai sumber referensi untuk materi pelatihan.

Kedua pelaksanaan Kegiatan pelatihan dilakukan dengan metode ceramah interaktif dan praktik langsung menggunakan wifi dan komputer yang disediakan SMKN 1 Paku maupun yang dipasilitasi tim pengajar. Sebelum pemaparan materi, guru-guru diberikan kuisioner dan soal pretest yang berisi soal-soal terkait aplikasi PageFlip. Selanjutnya pemaparan materi, materi yang akan disampaikan berupa pengenalan aplikasi PageFlip; cara register di PageFlip; fitur-fitur yang tersedia dalam pembuatan video menggunakan PageFlip dan praktik pembuatan PageFlip pembelajaran

menggunakan PageFlip. Pada sesi terakhir, guru-guru diberikan kuisioner dan posttest yang berisi soal sama dengan pretest. Hal ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas dari kegiatan pelatihan.

Ketiga Evaluasi Evaluasi tertulis dalam bentuk pre/post test dilakukan pada sesi awal dan akhir kegiatan untuk mengetahui pemahaman guru SMKN 1 Paku Polman terhadap materi yang diberikan. Dalam pelaksanaan kegiatan ini, tim melakukan metode pendekatan persuasif dan edukatif. Persuasif, yaitu pendekatan yang bersifat himbauan, ajakan, dan dukungan tanpa ada unsur paksaan bagi peserta untuk berperan aktif dalam kegiatan ini. Edukatif, yaitu pendekatan sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan sebagai sarana transfer ilmu pengetahuan dan keterampilan/ softskill untuk peserta.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Permasalahan yang dihadapi oleh mitra yaitu SMKN 1 Paku Polman diantaranya: (1) belum ada guru di SMKN 1 Paku yang memanfaatkan media pembelajaran buku ajar digital pada proses pembelajarannya; (2) belum ada guru yang mengikuti pelatihan pembuatan buku ajar digital berbasis 3D; (3) sebagian guru belum memiliki laptop, sehingga selama ini proses pembelajaran menggunakan media handphone hanya memanfaatkan aplikasi WhatsApp; dan (4) minimnya kreatifitas guru-guru SMKN 1 Paku dalam memanfaatkan aplikasi desain grafis yang tersedia di media handphone sehingga kemampuan dalam menyusun buku ajar digital sangat kurang.

Berdasarkan permasalahan mitra yang sudah dipaparkan, tim pengusul dan mitra telah sepakat bahwa update kompetensi guru dalam hal kemampuan mendesain dan menyusun buku ajar digital berbasis 3D merupakan persoalan prioritas yang harus diselesaikan baik dikondisi COVID 19 maupun sesudah COVID 19 berakhir. Update kompetensi dilakukan melalui pelatihan pembuatan dan penyusunan buku ajar digital berbasis 3D menggunakan aplikasi PageFlip bagi guru-guru SMKN 1 Paku.



Gambar 1. Sosialisasi PageFlip bagi Guru SMKN 1 Paku

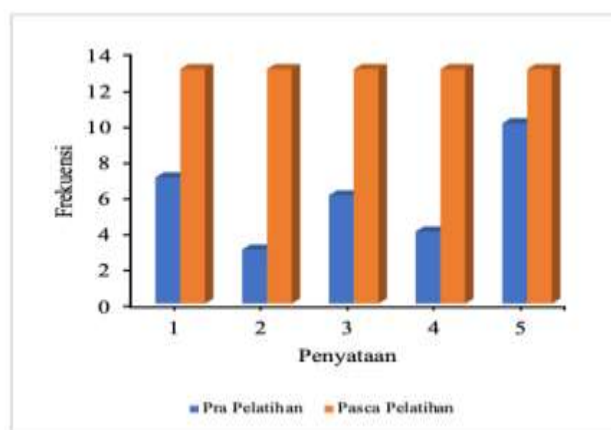
Kegiatan pelatihan dilaksanakan di Aula Pertemuan SMKN 1 Paku. Kegiatan diawali dengan sosialisasi tentang PageFlip (Gambar 1). Bapak ibu guru yang mengikuti pelatihan sebanyak 16 orang. Sebelum dan sesudah kegiatan, peserta pelatihan diminta mengisi kuisioner persepsi melalui link google form yang berisi pernyataan-pernyataan: (1) Saya mengetahui kegunaan aplikasi PageFlip; (2) Saya dapat membuat dan menyusun buku ajar digital berbasis 3D dengan menggunakan PageFlip; (3) Saya mengetahui fitur-fitur (*audio, background, record video dsb*) yang tersedia di aplikasi PageFlip; (4) Saya dapat menggunakan fitur-fitur (*audio, background, record video dsb*) yang tersedia di PageFlip; dan (5) Buku ajar digital berbasis 3D yang dihasilkan dengan PageFlip menarik dan efektif. Kegiatan setelah sosialisasi ialah praktek membuat dan menyusun buku ajar digital berbasis 3D menggunakan laptop yang disediakan pihak sekolah (Gambar 2).



Gambar 2. Praktek PageFlip di SMKN 1 Paku

Dari 16 peserta yang mengikuti pelatihan, 13 peserta mengisi kuisioner pra pelatihan dan pasca

pelatihan. Hasil persepsi responden dari lima pernyataan pada kuisioner ditampilkan pada Gambar 3. Peserta mengetahui kegunaan aplikasi PageFlip sebelum pelatihan sebanyak 7 guru dan setelah mengikuti pelatihan seluruh peserta mengetahui kegunaan aplikasi PageFlip sebagai aplikasi desain grafis terutama untuk membuat buku ajar digital. Sebelum pelatihan, 3 guru menyatakan mampu membuat buku ajar digital dengan menggunakan PageFlip dan setelah mengikuti kegiatan terdapat kenaikan 10 guru dari sebelumnya. Selain itu pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi PageFlip terdapat kenaikan signifikan dari sebelum pelatihan.



Deskriptif dari data pretest dan posttest disajikan pada Tabel 1. Nilai pretest paling rendah sebesar 20 dan posttest 60, namun kedua tes tersebut memiliki nilai maksimal yang sama. Rata-rata nilai pretest sebesar 64. Nilai tersebut lebih rendah dibandingkan rata-rata nilai yang diperoleh peserta pada saat posttest sebesar 87.5. Hasil data pretest lebih beragam dibandingkan data posttest.

Tabel 1. Statistika Deskriptif Pretest dan Posttest

Variabel	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Pretest	20	100	64.375	22.2017
Posttest	60	100	87.500	12.383

Nilai pretest ditentukan melalui nilai hasil mini quiz yang diberikan sebelum pelatihan aplikasi PageFlip dilakukan dan nilai posttest merupakan

nilai hasil mini quiz setelah guru-guru menerima pelatihan Canva. Uji paired t-test antara pretest dan posttest dilakukan untuk mengetahui perbedaan pengetahuan antara sebelum dan sesudah pelatihan.

Tabel 2. Hasil Uji Perbandingan Pretest dan Posttest

	df	t-statistics	P-value
Post - Pre	15	5.201	0.000

Tabel 2 menunjukkan hasil paired t-test. Nilai t statistics sebesar 5.201 lebih besar dibandingkan $t_{0.025;15}$ sebesar 2.49 dan p-value lebih kecil dibandingkan 0.05 sehingga dapat dinyatakan terdapat perbedaan secara statistik antara nilai pretest dan posttest. Hal ini dapat disimpulkan jika kegiatan pengabdian masyarakat pada guru-guru di SMKN 1 Paku Kabupaten Polman melalui pelatihan PageFlip memiliki tingkat efektifitas yang signifikan. Guru-guru yang mengikuti pelatihan mendapatkan informasi pengetahuan dan keterampilan terkait pembuatan dan penyusunan buku ajar digital menggunakan aplikasi PageFlip.

Peserta setelah mendapatkan pelatihan memiliki kompetensi dalam membuat dan menyusun buku ajar digital berbasis 3D yang menarik dan interaktif. Peserta juga menerapkan PageFlip dalam pembuatan media pembelajaran pada mata pelajaran yang diampu.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa buku ajar digital berbasis 3D yang inovatif dan interaktif sangat diperlukan untuk menunjang suatu pendidikan. Buku ajar yang disajikan pada saat ini lebih mengedepankan teknologi dan komunikasi untuk diimplementasikan di ranah-ranah pendidikan, terutama pembelajaran di SMK. Bagaimana media pembelajaran memberi alat bantu berupa ilmu pengetahuan, serta mengasah kreativitas dan keterampilan peserta didik dalam pembelajarannya di SMK selaku pendidikan vokasi.

Aplikasi PageFlip dapat dimanfaatkan dalam ranah pendidikan. PageFlip adalah aplikasi online yang mempunyai beragam template serta

fitu-fitur yang ada untuk membantu guru (pengajar) serta peserta didik (pembelajar) memudahkan dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya yang di dapat. Menarik perhatian dan minat dalam belajar dengan penyajian bahan ajar atau materi yang menarik. Untuk mengetahui manfaat serta keefektifan lainnya dalam pemakaian aplikasi PageFlip sebagai media pembelajaran di SMK, diperlukannya penelitian lebih lanjut untuk menunjang ketercapaian serta keberhasilan dalam menggunakan buku ajar digital di SMK. Selama pelatihan para guru SMKN 1 Paku selaku peserta mendapatkan tambahan pengetahuan dan keterampilan tentang pembuatan media pembelajaran dengan PageFlip, peserta juga antusias selama kegiatan dan langsung menerapkan menggunakan PageFlip untuk mata pelajaran yang diampu.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada LP2M Universitas Negeri Makassar yang telah memberi dukungan financial melalui Program Kemitraan Masyarakat (PKM).

DAFTAR PUSTAKA

1. Bakri, N. F., Simaremare, E. S., Lingga, I. S., & Susilowaty, R. A. (2021). Pelatihan pembuatan materi presentasi dan video pembelajaran menggunakan aplikasi PageFlip kepada guru di Kota Medan dan Jayapura secara online. *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, 7(1), 1–10.
2. Budhayanti, C. I. S., & Praba, L. N. (2021). Pelatihan strategi pembelajaran daring bagi guru-Guru di SDN O1 dan O5 Pluit. *DINAMISIA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(5), 1170–1180.
3. Rusli, D. (2021). Pelatihan media belajar digital bagi guru SDIT Mutiara Pariaman di Era New Normal. *DINAMISIA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(5), 1226–1231.
4. Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan buku ajar digital yang menarik menggunakan PageFlip untuk

- optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281.
5. Junaedi, S. (2021). Aplikasi PageFlip sebagai media pembelajaran daring untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas mahasiswa pada mata kuliah English for information communication and technology. *Bangun Rekaprima*, 07(2), 80–89.
 6. Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi PageFlip sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96.
 7. Santi, I. N., Mubaraq, R., Farid, F., & Sriwanti, S. (2020). Pelatihan membuat logo usaha menggunakan aplikasi PageFlip bagi mahasiswa wirausaha. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 8(November), 41–45.
 12. SMK berbasis teks. *Jurnal Ilmiah Korpus*, 3(1), 66–74.
 8. Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan aplikasi PageFlip untuk membuat konten gambar pada media sosial sebagai upaya mempromosikan hasil produk UKM. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Berkemajuan*, 4(November), 430–436.
 9. Rahmawati, D., & Suhartono, S. (2019). Pendidikan lingkungan melalui kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks. In *Eksplorasi Bahasa, sastra, dan Budaya Jawa Timuran sebagai Upaya Penguatan Pendidikan Berbasis Ekologi* (pp. 119–128).
 10. Isodarus, P. B. (2017). Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks. *Jurnal Ilmiah Kebudayaan Sintesis*, 11(1), 1–11.
 11. Dharma, P. S. V., Ariesta, R., & Purwadi, A. J. (2019). Implementasi pembelajaran di