



Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Flipbook dengan Aplikasi Canva dengan Bagi Guru Sekolah Dasar di Magetan

Nafiah^{1*)}, Syamsul Ghufro², Sri Hartatik³, Pance Mariati⁴, Sukron Djazilan⁵, Sudarto⁶

Published online: 15 Oktober 2023

ABSTRACT

The development of an interactive flipbook, which combines an e-book and videos, can increase students' motivation to learn. The aim of this community service is to provide training and assistance in compiling teaching materials with the flipbook application using the Canva application for elementary school teachers in Magetan, East Java. The training is conducted in three stages: preparation, implementation, and post-activity. The results of the service show that the training has successfully improved teachers' abilities to create flipbook-based teaching materials using Canva and their knowledge of how to create teaching materials with the Canva and Heyzen Flipbook applications. However, ongoing efforts need to be made to improve the quality and effectiveness of the training and to support teachers who may still have difficulties in adopting this technology. It is recommended to provide continuous support to teachers to ensure that the improvement in the quality of teaching and learning achieved through training does not stop. Ongoing training programs, workshops, or update sessions can help teachers continually improve and update their skills.

Keywords: media, interactive, flipbook, elementary school.

Abstrak: Pengembangan flipbook interaktif, yang merupakan kombinasi dari e-book dan video, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah untuk memberikan pelatihan dan bantuan dalam menyusun materi ajar dengan aplikasi flipbook menggunakan aplikasi Canva bagi guru-guru sekolah dasar di Magetan, Jawa Timur. Pelatihan ini dijalankan melalui tiga tahap: persiapan, pelaksanaan, dan pasca kegiatan. Hasil dari pengabdian ini menunjukkan bahwa pelatihan telah berhasil meningkatkan kemampuan guru dalam membuat materi ajar berbasis flipbook dengan menggunakan Canva dan pengetahuan mereka tentang cara membuat materi ajar dengan aplikasi Canva dan Heyzen Flipbook. Namun, perlu dilakukan upaya berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pelatihan serta mendukung guru yang mungkin masih mengalami kesulitan dalam mengadopsi teknologi ini. Dianjurkan untuk memberikan dukungan berkelanjutan kepada guru agar peningkatan kualitas pengajaran dan pembelajaran yang telah dicapai melalui pelatihan tidak berhenti. Program pelatihan berkelanjutan, workshop, atau sesi pembaruan dapat membantu guru untuk terus meningkatkan dan memperbarui keterampilan mereka.

Keywords: media, interaktif, flipbook, sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Flipbook interaktif merupakan bagian dari bahan ajar berbasis elektronik yang menarik siswa. Penggunaan elektronik pembelajaran kemungkinan akan menggantikan pembelajaran di kelas dengan untuk meningkatkan interaktivitas dan personalisasi sistem, dan untuk keterlibatan terus-menerus para pelajar “*The possibilities of E-Learning replacing classroom learning to enhance system interactivity and personalization and for the continuous engagement of the learners* (Bhat et al., 2018). Salah satu penggunaan media kreatif yaitu media *flipbook* yang merupakan

¹⁻⁵ Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Indonesia

⁶ Sekolah Dasar Negeri Bogoarum Magetan

*) *corresponding author*

Nafiah
Jl. Raya Jemursari No.57, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo,
Kota Surabaya, Jawa Timur 60237, Indonesia

Email: nefi_23@unusa.ac.id

pengembangan dari e-book sebagai salah satu alternatif media pembelajaran (Diani et al., 2018) (Diani et al., 2018). *Flipbook* adalah salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya di gambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau beranimasi (Ain & Kurniawati, 2012). *Flipbook* dapat diartikan buku elektronik yang bisa di isi dengan video dan animasi agar siswa tertarik untuk membaca dan mudah di bawa kemana-mana.

Penggunaan *flipbook* dapat disajikan dalam format elektronik yang mampu menampilkan simulasi-simulasi interaktif dengan memadukan animasi, teks, video, gambar, audio, dan navigasi yang membuat peserta didik lebih interaktif, sehingga pem(Ain & Kurniawati, 2012)n & Kurnia(Bhat et abelajaran dapat berlangsung lebih menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik (Diani et al., 2018). Dengan penggunaan flipbook akan membuat siswa yang membaca lebih menyenangkan. Penelitian sebelumnya menyebutkan “*Previous studies have developed a kvisoft flipbook maker-based learning medium that is considered feasible with a percentage of media validation results kvisoft flipbook maker obtaining 86.67%*” (Fonda & Sumargiyani, 2018). 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 (Rahmawati et al., 2017). Kelebihan flipbook yang lain adalah membantu meningkatkan penguasaan siswa terhadap hal-hal abstrak atau peristiwa yang tidak bisa dihadirkan dalam kelas.

Pengembangan *flipbook* interaktif merupakan perpaduan dari e-book yang di dalamnya terdapat video. Penggunaan flipbook akan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Siswa Sekolah Dasar tidak hanya dapat membaca buku tapi juga dapat berinteraksi dengan buku elektronik yang dimilikinya, sehingga akan memudahkan siswa untuk belajar.

Hasil survey peneliti pada bulan oktober dengan responden dari 13 guru SD di Surabaya yang peneliti lakukan menunjukkan 92,4% guru sangat membutuhkan bahan ajar *flipbook* interaktif, 7,7% guru SD cukup membutuhkan membutuhkan buku ajar online (*flipbook*) yang di dalamnya terdapat video interaktif, dan materi-materi ajar sesuai dengan kebutuhan siswa untuk membantu mereka belajar dan 84,6% sangat membutuhkan, 7,7% membutuhkan, dan 7,7% cukup membutuhkan buku panduan cara membuat buku ajar online yang di dalamnya terdapat video interaktif, dan materi-materi ajar sesuai dengan kebutuhan siswa. Hasil survey tersebut dikuatkan dengan pendapat dari salah satu bernama “Bapak N” menyatakan “bahan ajar interaktif *flipbok* untuk pelajaran PPKn sangat dibutuhkan karena bahan ajar tersebut membuat siswa menarik, sehingga siswa tidak bosan (WG1.14-10-2021).

Permasalahan mitra adalah rendahnya kemampuan guru Sekolah Dasar dalam menyusun bahan ajar dengan menggunakan aplikasi flipbook. Untuk mengatasi persoalan rendahnya kemampuan guru Sekolah Dasar dalam menyusun bahan ajar dengan menggunakan aplikasi flipbook, maka tim bersama dengan mitra menentukan penyelesaian pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat dengan cara memberikan pelatihan dan pendampingan kemampuan guru Sekolah Dasar dalam menyusun bahan ajar dengan menggunakan aplikasi flipbook pada guru SD di Magetan.

Solusi untuk mengatasi permasalahan mitra ini pada dasarnya adalah melakukan pelatihan secara daring tentang menyusun bahan ajar *flipbook* dengan aplikasi *canva* meliputi: (1) Workshop virtual menyusun bahan ajar flipbook dengan aplikasi canva bagi guru Sekolah Dasar (Latihan terbimbing), (2) Diskusi virtual terkait produk yang telah dikembangkan untuk menemukan kelemahan dan keunggulan produk. (5) Penugasan menyusun bahan ajar *flipbook* dengan aplikasi canva bagi guru sekolah dasar.

Sebelum pelatihan dilaksanakann, terlebih dahulu dilakukan tes awal untuk merekam pengetahuan awal peserta tentang menyusun bahan ajar dengan menggunakan aplikasi flipbook. Peserta diberi waktu yang cukup untuk mengerjakan tugas yang diberikan, kemudian sesuai kesepakatan akan dilakukan pertemuan virtual untuk membahas produk peserta. Agar pertemuan virtual ini berjalan

lancar, balikan dapat diberikan secara maksimal, produk peserta harus dikirim minimal 1 minggu sebelum kesepakatan waktu pertemuan virtual.

Supaya pelatihan ini dapat berlangsung sesuai rencana, maka pelaksana akan mengembangkan: (1) Materi pelatihan yang berisi konsep menyusun bahan ajar dengan menggunakan aplikasi flipbook. (2) Mengembangkan contoh-contoh menyusun bahan ajar dengan menggunakan aplikasi flipbook dan Langkah-langkah pengembangannya tahap demi tahap. (3) Lembar Penilaian Produk Peserta Tentang Menyusun bahan ajar dengan menggunakan aplikasi flipbook dan rubrik penskorannya. Karena pelatihan ini berlangsung secara virtual (online), maka kegiatan PKM ini akan direkam menggunakan platform google meet atau Zoom sesuai platform yang digunakan. Selain itu target luaran kegiatan PKM artikel hasil kegiatan PKM yang disubmit ke media elektronik/jurnal Unusa supaya dapat diikuti oleh lebih banyak orang. Tujuan pengambian masyakat ini adalah 1) untuk memberikan pelatihan menyusun bahan ajar dengan aplikasi *flipbook* dengan menggunakan aplikasi *canva* bagi Guru Sekolah Dasar, 2) Untuk memberikan pendampingan menyusun bahan ajar dengan aplikasi flipbook dengan menggunakan aplikasi *canva* bagi Guru Sekolah Dasar.

BAHAN DAN METODE

Metode yang akan dilakukan pada pengabdian masyarakat ini menggunakan pelatihan Bahan Ajar Flipbook dengan aplikasi *canva* Bagi Guru Sekolah Dasar. Alamat Mitra adalah Kemasan No.1 Magetan, Jawa Timur 63361. Pelatihan dan pendampingan akan dipersiapkan dengan baik sehingga akan memberikan dampak pada keberhasilan program. Keberhasilan program inilah yang ingin dicapai dalam mengatasi permasalahan yang terjadi di PGRI Kab. Magetan. Ada tiga tahapan yang direncanakan dalam implementasi pelaksanaan program. pelatihan Bahan Ajar Flipbook dengan aplikasi *canva* Bagi Guru Sekolah Dasar merupakan gagasan yang disertai dengan implementasi sehingga perlu penjabaran yang detil agar memudahkan guru untuk mengimplemetasikan disekolahnya nanti. Guru merupakan garda terdepan dalam menentukan kualitas pembelajaran di kelas. Tahapan dalam pelaksanaan metode ini terbagi dalam persiapan kegiatan PKM, implementasi kegiatan PKM dan pasca kegiatan PKM.

Tahap persiapan

Pada tahap persiapan kegiatan persiapan kegiatan dimulai dari mempersiapkan apa saja yang dibutuhkan dalam pelaksanaan program pelatihan dan pendampingan. Perencanaan ini mencakup beberapa hal, misalnya: permohonan izin untuk pelaksanaan pengabdian masyarakat, penentuan waktu kegiatan, materi kegiatan, menyusun rundown acara, membuat google form kehadiran peserta untuk pendaftaran, membuat jadwal link zoom untuk pelaksanaan pengabdian masyarakat, membuat pretes dan posttes degan google quiz untuk mengevaluasi peserta sebelum dan setelah pelatihan dan pendampingan.

Tahap pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan kegiatan berisi pembukaan oleh moderator sebagaimana layaknya kegiatan pelatihan. Moderator akan mengantarkan bagaimana teknis dan tata aturan selama kegiatan berlangsung. Tata tertib juga akan di share pada grup wa yang nanti akan dibaca dan dipahami oleh peserta. Setelah itu baru kemudian memperkenalkan pemateri dan memberikan Batasan waktu pelaksanaan. Pada kegiatan inti adalah pemaparan materi oleh pemateri dengan dipandu moderator. Pemateri memaparkan materi sesuai dengan kebutuhan peserta. Langkah ini juga bisa dilakukan dengan pemaparan pada video di youtube dengan merekam materi.

Dengan demikian peserta yang berhalangan dapat mengikuti melalui channel youtube. Materi akan disampaikan dan direkam untuk memudahkan pemahaman peserta apabila ada kendala jaringan. Pada kegiatan berikutnya adalah Tanya jawab antara pemateri dengan peserta. Tanya jawab dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Artinya dapat dilakukan pada kolom zoom atau melalui komentar pada zoom. Bagi yang mengikuti melalui youtube dapat dilakukan melalui youtube. Dengan demikian diskusi dan keluhan guru dapat disampaikan dengan mudah. Harapannya permasalahan yang dialami guru tentang manajemen pembelajaran daring dapat diselesaikan pada saat itu juga.

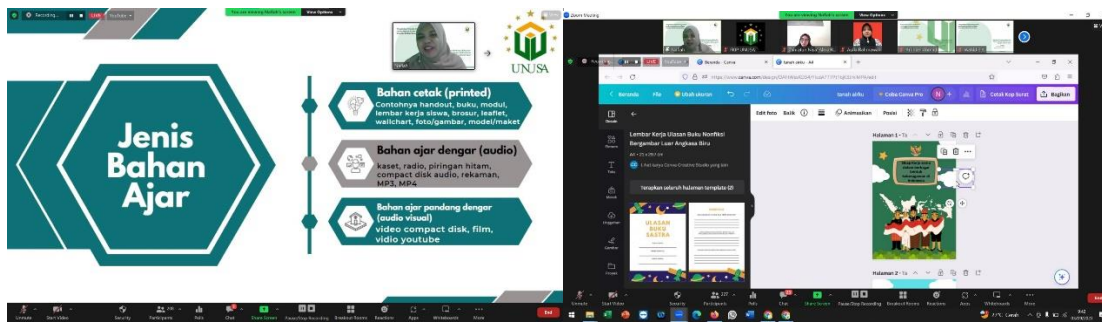
Tahap evaluasi

Pasca kegiatan Setelah kegiatan inti dilaksanakan, tahap berikutnya adalah evaluasi dan pelaksanaan pendampingan secara daring, peserta dapat konsultasi pasca pelatihan. Peserta akan diberikan posttest untuk mengukur sejauh mana keberhasilan program. Hasil pretest dan posttest akan dikuantitatifkan. Dengan demikian akan Nampak sebagai pembandingan sebelum dan setelah pelaksanaan program. Selain itu juga sebagai bahan evaluasi keberhasilan pelaksanaan program yang telah dilaksanakan. Jika pada kegiatan ini diketahui masih ada kelemahan pada kemampuan guru dalam pelatihan Bahan Ajar Flipbook dengan aplikasi canva Bagi Guru Sekolah Dasar, maka diberikan pendampingan. Salah satu keberhasilan program dapat dilihat pula dari keberhasilan peserta sebelum mengikuti kegiatan dan setelah mengikuti kegiatan. Pada kegiatan pengabdian ini, mitranya ada guru-guru di sekolah di PGRI Kab. Magetan. Jika ada guru yang akan mengikuti pelatihan maka akan di izinkan dengan cara mendaftar pada google form yang telah diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian masyarakat merupakan upaya untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada masyarakat dalam rangka meningkatkan kualitas hidup dan kompetensi. Dalam konteks pendidikan, pelatihan pembuatan bahan ajar menjadi penting untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Laporan ini membahas pelatihan pembuatan bahan ajar flipbook menggunakan aplikasi Canva bagi guru Sekolah Dasar di Magetan. Berikut aktivitas kegiatan pengabdian masyarakatnya:





Gambar 1 Kegiatan pelatihan pembuatan bahan ajar *flipbook* dengan aplikasi Canva bagi guru Sekolah Dasar

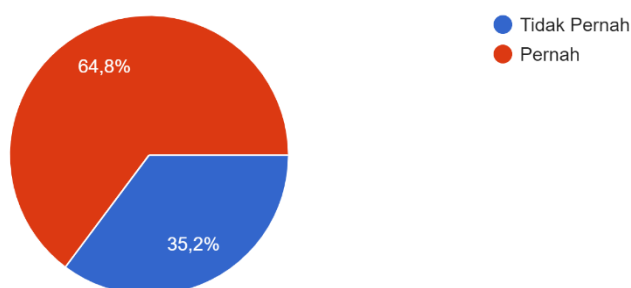
Pelatihan dimulai dengan pengenalan tentang pentingnya bahan ajar yang menarik dan interaktif. Guru-guru diberi penjelasan mengenai konsep flipbook sebagai media pembelajaran. Langkah-langkah kegiatannya:

1. **Pengenalan Aplikasi Canva:** Peserta diperkenalkan dengan aplikasi Canva sebagai alat untuk membuat bahan ajar. Mereka diajarkan mengenai antarmuka, fitur-fitur, dan kemampuan Canva dalam merancang berbagai jenis bahan ajar.
2. **Demonstrasi Langkah-langkah:** Fasilitator melakukan demonstrasi langkah-langkah pembuatan flipbook sederhana menggunakan Canva. Peserta diajak untuk mengikuti dan mencoba langsung di komputer masing-masing.
3. **Praktik Mandiri:** Setiap peserta diberi waktu untuk mencoba membuat flipbook dengan panduan langkah-langkah yang telah diberikan.
4. **Diskusi dan Umpan Balik:** Setelah praktik, peserta berdiskusi tentang pengalaman mereka, kesulitan yang dihadapi, dan berbagi ide. Fasilitator memberikan umpan balik dan solusi terhadap masalah yang muncul.

Sebelum dilakukan pelatihan, dilakukan pretes dan hasil dari pre tes menunjukkan sebagai berikut:

Apakah bapak dan ibu pernah membuat bahan ajar dengan aplikasi Canva?

335 jawaban

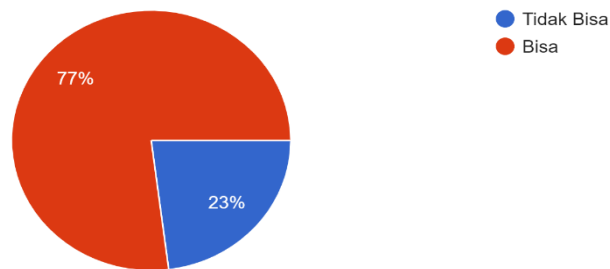


Gambar 2 survey kemampuan guru menggunakan aplikasi Canva

Berdasarkan hasil pretes meunjukkan 64,8% guru pernah membuat bahan ajar dengan aplikasi canva, dan 35,2% pernah membuat bahan ajar dengan aplikasi canva. Dari hasil pretes, sebanyak 64,8% guru pernah membuat bahan ajar dengan aplikasi Canva. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar guru telah menggunakan Canva sebagai alat untuk membuat materi pengajaran mereka. Hal ini bisa diartikan bahwa Canva cukup populer di kalangan guru sebagai alat untuk membuat materi pengajaran. 35,2% guru belum pernah membuat bahan ajar dengan aplikasi Canva. Ini menunjukkan adanya potensi pertumbuhan penggunaan Canva di kalangan guru. Dengan memberikan pelatihan

atau informasi yang lebih luas tentang manfaat Canva dalam pembuatan materi pengajaran, kemungkinan besar akan ada peningkatan dalam penggunaannya. Penerapan pembelajaran digital penting karena merupakan solusi praktis untuk memperkuat kemampuan literasi digital guru yang memiliki kualitas sumber daya manusia yang tinggi dalam memajukan pendidikan di Indonesia (Ghufron et al., 2023). Pentingnya pembelajaran digital dalam meningkatkan literasi digital guru dan, pada akhirnya, meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Ini mencerminkan pemahaman akan perubahan zaman dan tuntutan untuk tetap relevan dalam dunia pendidikan yang semakin terhubung secara digital

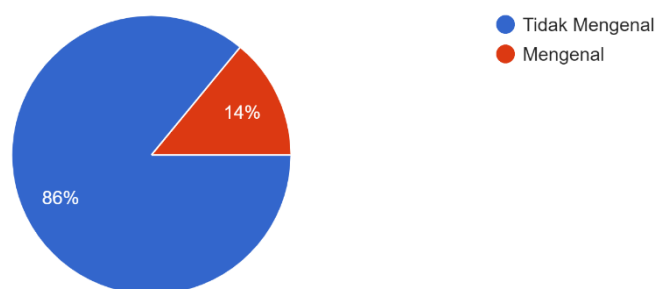
Apakah bapak/Ibu dapat menggunakan aplikasi Canva?
335 jawaban



Gambar 3 survey kemampuan guru yang akan mengikuti pelatihan dalam menggunakan aplikasi Canva

Berdasarkan hasil pretes menunjukkan 77% dapat menggunakan aplikasi canva, dan 23% tidak bisa menggunakan aplikasi canva. Dari hasil pretes, sekitar 77% responden dapat menggunakan aplikasi Canva. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki kemampuan untuk menggunakan Canva sebagai alat untuk membuat berbagai jenis desain, termasuk bahan ajar. Meskipun mayoritas responden dapat menggunakan Canva, ada 23% yang tidak bisa menggunakannya. Hal ini dapat menjadi indikasi adanya tantangan atau hambatan dalam mengadopsi aplikasi ini. Penting untuk memahami alasan di balik ketidakmampuan mereka dalam menggunakan Canva. Mungkin mereka memerlukan pelatihan atau dukungan tambahan.

Apakah bapak/Ibu mengenal aplikasi Heyzine flipbook?
335 jawaban



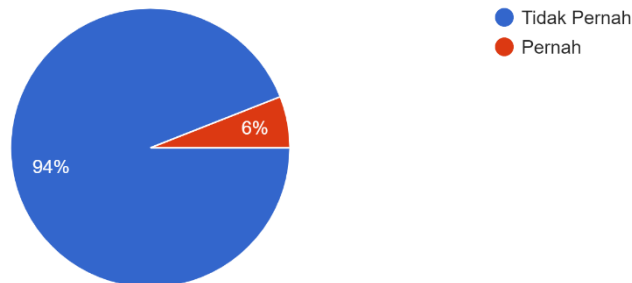
Gambar 4 survey sebelum pelatihan persentase guru mengenal aplikasi *heyzen flipbook*

Berdasarkan gambar di atas menunjukkan 86% Guru SD belum pernah mengenal aplikasi heyzen flipbook, dan 14% mengenal aplikasi heyzen flipbook. Dari data yang ada, terlihat bahwa sebagian besar guru SD (86%) belum pernah mengenal atau memiliki kesadaran tentang aplikasi Heyzen Flipbook. Hal ini mengindikasikan bahwa aplikasi ini belum populer atau dikenal secara luas di kalangan guru SD. Dengan hanya 14% guru yang mengenal aplikasi Heyzen Flipbook, ada potensi

besar untuk meningkatkan kesadaran tentang aplikasi ini di kalangan guru SD. Hal ini dapat dilakukan melalui kampanye promosi, pelatihan, atau penyediaan informasi yang lebih luas tentang manfaat dan penggunaan aplikasi Heyzen Flipbook dalam konteks pendidikan

Apakah bapak/Ibu pernah menggunakan aplikasi Heyzine flipbook?

335 jawaban

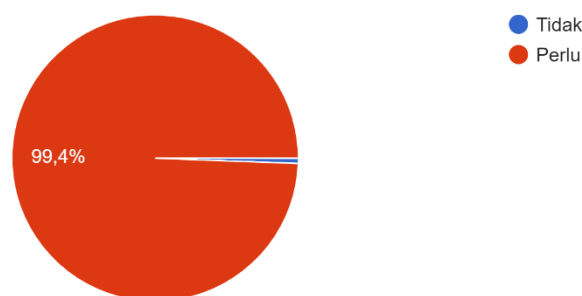


Gambar 5 kemampuan guru menggunakan aplikasi *heyzen flipbook* sebelum pelatihan

Berdasarkan gambar di atas, 94% guru SD yang mengikuti pelatihan belum pernah menggunakan aplikasi heyzen flipbook dan 6% guru SD telah menggunakan aplikasi heyzen flipbook. Data menunjukkan bahwa sebagian besar guru SD (94%) yang mengikuti pelatihan belum pernah menggunakan aplikasi Heyzen Flipbook. Ini menunjukkan bahwa pelatihan yang telah diberikan mungkin belum efektif dalam memperkenalkan guru pada aplikasi ini atau dalam mengajak mereka untuk mengadopsinya. Meskipun hanya 6% guru yang telah menggunakan Heyzen Flipbook setelah mengikuti pelatihan, ini mengindikasikan bahwa ada potensi untuk adopsi aplikasi ini. Guru yang telah menggunakannya mungkin telah melihat manfaatnya atau merasa lebih percaya diri dalam penggunaa

Menurut Bapak Ibu Guru Perlukah kita mengembangkan bahan ajar untuk siswa kita

335 jawaban



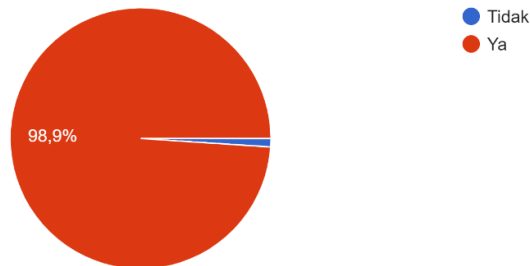
Gambar 6 survey tentang perlu tidaknya pelatihan pengembangan bahan ajar

Berdasarkan Gambar di atas, menunjukan 99,4% guru SD sebelum mengikuti pelatihan memerlukan pelatihan pengembangan bahan ajar untuk meningkatkan kompetensinya dan 0,6% guru tidak memerlukan pelatihan ini. Data menunjukkan bahwa sebagian besar guru SD (99,4%) merasa perlu mengikuti pelatihan pengembangan bahan ajar untuk meningkatkan kompetensi mereka. Ini adalah indikasi yang sangat kuat bahwa mayoritas guru merasa bahwa mereka memerlukan dukungan tambahan dalam hal pengembangan bahan ajar. kasi yang sangat kuat bahwa mayoritas guru merasa bahwa mereka. engan hanya 0,6% guru yang menyatakan bahwa mereka tidak memerlukan pelatihan ini, dapat dianggap bahwa mayoritas guru diharapkan akan mendapatkan manfaat dari pelatihan pengembangan bahan ajar. Ini menunjukkan bahwa permintaan guru untuk peningkatan kompetensi mereka dalam hal ini adalah tinggi.

Setelah dilakukan pelatihan pembuatan bahan ajar *flipbook* menggunakan aplikasi Canva bagi guru Sekolah Dasar di Magetan, dilakukan survey lagi untuk melihat respon guru setelah mengikuti pelatihan. Berikut hasil posttes setelah mengikuti pelatihan pembuatan bahan ajar *flipbook* menggunakan aplikasi Canva bagi guru Sekolah Dasar:

1. Materi yang disajikan di dalam pelatihan ini sesuai dengan harapan saya!

190 jawaban

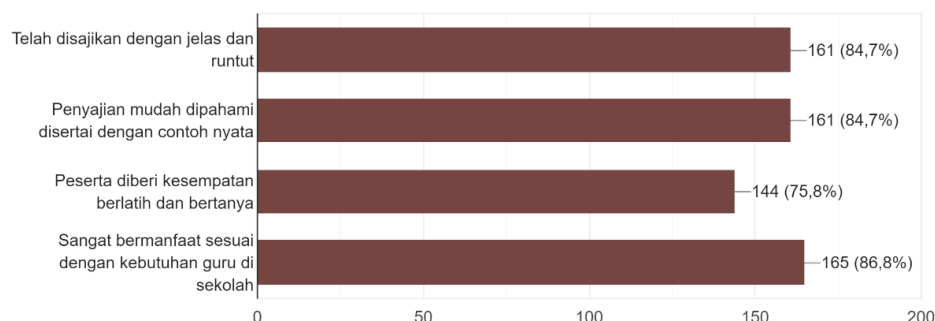


Gambar 7 respon guru setelah mengikuti pelatihan pembuatan bahan ajar flipbook menggunakan aplikasi Canva bagi guru Sekolah Dasar

Berdasarkan Gambar di atas, menunjukkan 98,9% pelatihan yang disajikan sesuai harapan dari guru yang mengikuti pelatihan, dan 1,1% guru menyatakan tidak sesuai harapan. Data menunjukkan bahwa sebagian besar guru yang mengikuti pelatihan (98,9%) merasa bahwa pelatihan yang disajikan sesuai dengan harapan mereka. Ini adalah indikasi positif bahwa mayoritas peserta pelatihan merasa puas dengan isi dan kualitas pelatihan yang diberikan. Data ini dapat digunakan sebagai umpan balik penting untuk pengembangan program pelatihan di masa depan. Dengan mengevaluasi dan memahami alasan 1,1% guru yang merasa pelatihan tidak sesuai harapan, penyelenggara pelatihan dapat memperbaiki program mereka untuk memenuhi lebih banyak harapan guru. Hal tersebut sama dengan pelatihan sebelumnya pelatihan dan pendampingan dalam penyusunan bahan ajar dengan aplikasi flipbook untuk guru sekolah dasar di Magetan mengindikasikan bahwa sebanyak 90,7% dari responden belum pernah menciptakan flipbook interaktif, sementara 9,21% telah memiliki pengalaman dalam membuat flipbook interaktif(Nafiah et al., 2021) .

2. Materi di dalam pelatihan ini (boleh pilih lebih dari satu)!

190 jawaban

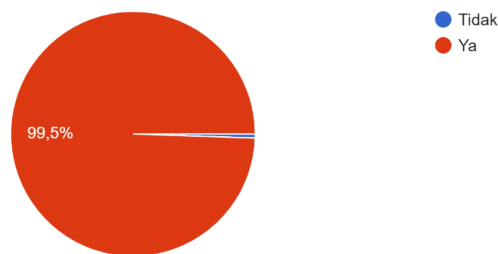


Gambar 8 Kemampuan pemateri dalam menyajikan materi pelatihan pembuatan bahan ajar flipbook menggunakan aplikasi Canva bagi guru Sekolah Dasar

Berdasarkan gambar di atas, respon guru SD saat mengikuti pelatihan 84,7% menyatakan materi disajikan dengan jelas dan runtut, 84,7% penyajian mudah dipahami disertai dengan contoh nyata, 75,8% menyatakan guru SD diberi kesempatan berlatih dan bertanya dan 86,8% guru yang mengikuti

pelatihan menyatakan pelatihan sangat bermanfaat sesuai dengan kebutuhan guru di sekolah. Sebagian besar guru SD yang mengikuti pelatihan (84,7%) menyatakan bahwa materi yang disajikan dalam pelatihan disampaikan dengan jelas dan runtut. Ini adalah indikasi positif bahwa materi pelatihan dirancang dengan baik dan disampaikan dengan cara yang mudah dipahami. Hasil menunjukkan bahwa 84,7% guru juga merasa bahwa penyajian materi mudah dipahami disertai dengan contoh nyata. Penyajian materi yang jelas dan contoh konkret dapat membantu guru untuk lebih baik memahami dan mengaplikasikan konsep yang diajarkan dalam pelatihan. Sebanyak 75,8% guru menyatakan bahwa mereka diberi kesempatan untuk berlatih dan bertanya selama pelatihan. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan mungkin telah dirancang dengan pendekatan yang interaktif dan partisipatif, yang memungkinkan guru untuk berlatih dan mengajukan pertanyaan saat mereka mempelajari materi. Mayoritas guru yang mengikuti pelatihan (86,8%) merasa bahwa pelatihan sangat bermanfaat sesuai dengan kebutuhan guru di sekolah. Ini menunjukkan bahwa pelatihan mungkin telah dirancang untuk memenuhi kebutuhan nyata guru di lapangan dan memberikan solusi yang sesuai.

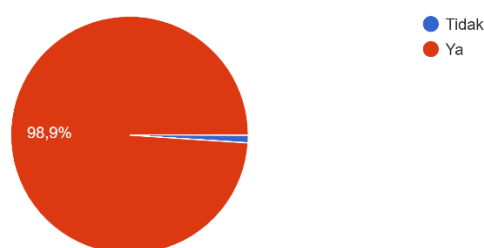
5. Apakah setelah mengikuti saya dapat membuat Bahan ajar dengan aplikasi canva!
190 jawaban



Gambar 9 kemampuan guru dalam membuat bahan ajar dengan aplikasi canva setelah mengikuti pelatihan

Berdasarkan gambar di atas, kemampuan guru dalam membuat bahan ajar dengan aplikasi canva sebesar 99,5% guru SD yang mengikuti pelatihan bisa membuat bahan ajar berbasis *flipbook*, sedangkan 0,5% guru tidak bisa membuat bahan ajar setelah mengikuti pelatihan membuat bahan ajar dengan aplikasi canva. Data menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan pelatihan dalam meningkatkan kemampuan guru dalam membuat bahan ajar dengan aplikasi Canva sangat tinggi, yaitu 99,5%. Ini adalah indikasi yang positif bahwa pelatihan tersebut telah efektif dalam membantu sebagian besar guru SD mengembangkan kompetensi dalam membuat bahan ajar berbasis flipbook dengan menggunakan Canva. Meskipun sebagian besar guru telah berhasil dalam penggunaan Canva, 0,5% guru masih merasa tidak mampu membuat bahan ajar setelah mengikuti pelatihan. Hal ini menunjukkan bahwa masih ada ruang untuk perbaikan dalam pelatihan atau mungkin ada kebutuhan untuk menyesuaikan pelatihan untuk memenuhi kebutuhan individu yang lebih spesifik.

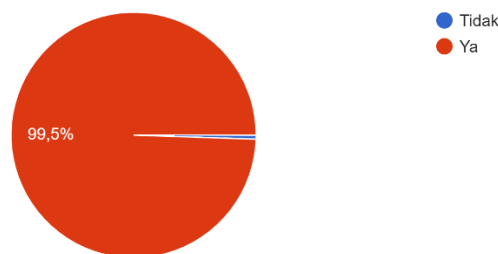
5. Apakah setelah mengikuti saya dapat membuat Bahan ajar yang saya desain dengan aplikasi canva menjadi flipbook!
190 jawaban



Gambar 10 kemampuan guru SD dalam mendesain membuat Bahan ajar dengan aplikasi canva menjadi flipbook

Berdasarkan gambar di atas, kemampuan guru SD dalam mendesain membuat Bahan ajar dengan aplikasi canva menjadi flipbook sebesar 98,9% guru SD yang mengikuti pelatihan bisa membuat bahan ajar berbasis *flipbook*, sedangkan 1,1 % guru tidak bisa kemampuan guru SD dalam mendesain membuat Bahan ajar dengan aplikasi canva menjadi flipbook. Data menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan pelatihan dalam meningkatkan kemampuan guru dalam mendesain bahan ajar dengan aplikasi Canva menjadi flipbook sangat tinggi, yaitu 98,9%. Ini adalah indikasi positif bahwa pelatihan tersebut telah efektif dalam membantu sebagian besar guru SD mengembangkan kompetensi dalam mendesain bahan ajar berbasis flipbook dengan menggunakan Canva. Meskipun sebagian besar guru telah berhasil dalam penggunaan Canva untuk membuat flipbook, 1,1% guru masih merasa tidak mampu melakukannya setelah mengikuti pelatihan. Hal ini menunjukkan bahwa ada tantangan tertentu yang mungkin dihadapi oleh sebagian kecil guru, dan penting untuk memahami penyebabnya.

6. Apakah setelah mengikuti pelatihan, pengetahuan saya membuat bahan ajar dengan aplikasi canva dan heyzine flipbook bertambah!
190 jawaban



Gambar 11 pengetahuan guru tentang cara membuat bahan ajar dengan aplikasi Canva dan heyzen flipbook setelah mengikuti pelatihan

Berdasarkan Gambar di atas, pengetahuan guru tentang cara membuat bahan ajar dengan aplikasi Canva dan heyzen flipbook setelah mengikuti pelatihan kemampuan guru sebesar 99,5% guru SD menyatakan bertambah pengetahuannya dan 0,5% pengetahuan guru tidak bertambah tentang cara membuat bahan ajar dengan aplikasi Canva dan heyzen flipbook setelah mengikuti pelatihan. Data menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan pelatihan dalam meningkatkan pengetahuan guru tentang cara membuat bahan ajar dengan aplikasi Canva dan Heyzen Flipbook sangat tinggi, yaitu 99,5%. Ini adalah indikasi positif bahwa pelatihan tersebut telah efektif dalam meningkatkan pengetahuan guru tentang penggunaan kedua aplikasi tersebut. Meskipun mayoritas guru telah mendapatkan peningkatan pengetahuan, ada 0,5% guru yang menyatakan bahwa pengetahuan mereka tidak bertambah. Meskipun jumlahnya kecil, penting untuk memahami alasan di balik ketidakberhasilan ini dan mencari cara untuk memperbaikinya agar tidak ada guru yang tertinggal. Hasil ini menggambarkan bahwa pelatihan mungkin telah dirancang dengan baik dan disampaikan dengan cara yang efektif sehingga sebagian besar guru mengalami peningkatan pengetahuan mereka setelah mengikuti pelatihan.

Penggunaan media pembelajaran yang mengadopsi teknologi mobile learning adalah salah satu opsi inovatif untuk mengembangkan media pembelajara (Nafiah et al., 2022). Pelatihan pembuatan bahan ajar flipbook menggunakan aplikasi Canva bagi guru Sekolah Dasar di Magetan memiliki dampak yang positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru-guru menjadi lebih terampil dalam merancang bahan ajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran memberikan peluang baru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan efektif.

Pengembangan pelatihan ini sebaiknya diikuti dengan pelatihan lanjutan yang lebih mendalam mengenai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Selain itu, disarankan untuk membuat grup

atau komunitas guru yang dapat saling berbagi pengalaman dan ide terkait penggunaan Canva dalam pembuatan bahan ajar.

Melalui pelatihan ini, diharapkan guru-guru di Magetan dapat terus mengembangkan bahan ajar yang inovatif dan menarik bagi siswa. Dengan pemanfaatan teknologi dan kreativitas dalam pembelajaran, diharapkan pembelajaran di Sekolah Dasar dapat semakin efektif dan menyenangkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil pelatihan adalah sebagai berikut: pelatihan ini telah memberikan manfaat yang signifikan kepada guru SD dengan penyajian materi yang baik, pendekatan interaktif, dan relevansi dengan kebutuhan mereka. Hal ini dapat membantu dalam meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran di sekolah-sekolah yang diwakili oleh guru-guru tersebut 2) pelatihan telah berhasil dalam meningkatkan kemampuan guru dalam membuat bahan ajar berbasis flipbook dengan menggunakan Canva, dan ini menggambarkan tingkat keberhasilan yang tinggi. Upaya dapat dilakukan untuk terus meningkatkan kualitas dan efektivitas pelatihan serta mendukung guru yang mungkin masih mengalami kesulitan dalam mengadopsi teknologi ini, 3) pelatihan telah berhasil dalam meningkatkan kemampuan guru dalam mendesain bahan ajar dengan aplikasi Canva menjadi flipbook, dengan tingkat keberhasilan yang sangat tinggi. Namun, tidak boleh diabaikan bahwa ada sebagian kecil guru yang masih menghadapi kendala, dan langkah-langkah harus diambil untuk membantu mereka mengatasi hambatan tersebut. 4) pelatihan telah berhasil dalam meningkatkan pengetahuan guru tentang cara membuat bahan ajar dengan aplikasi Canva dan Heyzen Flipbook, dengan tingkat keberhasilan yang sangat tinggi. Upaya harus terus dilakukan untuk memastikan bahwa pengetahuan ini diterapkan secara efektif dalam proses pengajaran dan pembelajaran di sekolah. Saran untuk hasil pengabdian masyarakat berdasarkan kesimpulan yang telah diungkapkan: 1) bagi guru, diperlukan dukungan berkelanjutan bagi guru untuk memastikan bahwa peningkatan kualitas pengajaran dan pembelajaran yang telah dicapai melalui pelatihan tidak berhenti. Program pelatihan berkelanjutan, workshop, atau sesi pembaruan dapat membantu guru terus meningkatkan dan memperbarui keterampilan mereka. Evaluasi dan Perbaikan Pelatihan: Evaluasi berkala terhadap program pelatihan yang ada harus dilakukan untuk memahami lebih dalam efektivitasnya. Dari evaluasi ini, pengembang pelatihan dapat memperbaiki materi, metode, atau pendekatan yang digunakan agar lebih sesuai dengan kebutuhan guru. 2) Bagi Sekolah, diharapkan guru-guru yang di sekolah yang telah berhasil mengadopsi teknologi dan konsep baru yang diajarkan dalam pelatihan dapat menjadi sumber inspirasi bagi yang lain. Mendorong guru yang telah sukses untuk berbagi pengalaman mereka dapat membantu yang lain dalam mengatasi ketidakpastian dan hambatan. Pemanfaatan Hasil.

Acknowledgments

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya karena telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat dan penyelesaian artikel ini. Penulis juga berterima kasih atas kesediaan guru peserta pelatihan.

Conflict of Interests

The authors declared that no potential conflicts of interest with respect to the authorship and publication of this article.

REFERENCES

- Ain, N., & Kurniawati, M. (2012). Implementasi Kurikulum KTSP: Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 316–328.
- Bhat, S., Raju, R., Bikramjit, A., & D’Souza, R. (2018). Leveraging E-learning through Google classroom: A usability study. *Journal of Engineering Education Transformations*, 31(3), 129–135.
- Diani, R., Hartati, N. S., & Email, C. A. (2018). Flipbook berbasis literasi Islam: Pengembangan media pembelajaran fisika dengan 3D pageflip professional. *Flipbook Berbasis Literasi Islam: Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Dengan 3D Pageflip Professional*, 4(2), 234–244. <https://doi.org/10.21831/jipi.v4i2.20819>
- Fonda, A., & Sumargiyani, S. (2018). the Developing Math Electronic Module with Scientific Approach Using Kvisoft Flipbook Maker Pro for Xi Grade of Senior High School Students. *Infinity Journal*, 7(2), 109. <https://doi.org/10.22460/infinity.v7i2.p109-122>
- Ghufron, S., Kasiyun, S., Rulyansah, A., Umar Susanto, R., & Nahdlatul Ulama Surabaya, U. (2023). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Prototipe E-Modul Interaktif melalui Book Creator bagi Guru SD di Lembaga Pendidikan Maarif NU Kota Surabaya. *Agustus*, 07(2), 127–143. <https://doi.org/10.34001/jdc.v6i2.3873>
- Nafiah, Ghufron, S., & Hartatik, S. (2021). Pengabdian Masyarakat Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Bahan Ajar Digital Dengan Aplikasi Flipbook Bagi Guru SD di Magetan. *Prosiding Nasional Pengabdian Masyarakat*, 92–100.
- Nafiah, N., Ghufron, S., Hartatik, S., Mariati, P., & Ruliansyah, A. (2022). *Pelatihan Dan Pendampingan Guru Sekolah Dasar Dalam Pembuatan Media Interaktif Berbasis Digital Aplikasi Scratch*.
- Rahmawati, D., Wahyuni, S., & Yushardi. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook pada Materi Gerak Benda di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 6(4), 326–332. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/6213>