

Belajar Membuat *E-Book* Memanfaat Aplikasi Multimedia Pada Santri

Muhammad Reza Putra¹, Raja Ayu Mahessya², Devia Kartika³

^{1,2,3}Teknik Informatika, Ilmu Komputer, Universitas Putra Indonesia YPTK Padang

¹muhammad_reza@upiypk.ac.id. ²ayumahessya@upiypk.ac.id. ³devia.kartika11@gmail.com

Abstract

In accordance with the development of science and technology that is currently developing, it is required to be able to determine the appropriate learning methods and media to facilitate the teaching and learning process. Until now, the selection and fulfillment of technology-based learning media is still very rarely done and applied. To develop learning media at the International Islamic Boarding School, namely making E-Books or digital books using multimedia applications as learning media at Rahmatan Lil'alamin. To maximize the use of Information and Technology (IT)-based media in learning and even though supporting facilities are available, training and assistance in the manufacture of IT-based media is carried out.

Keywords: Technology, Learning Media, E-Book, Application, RLA

Abstrak

Sesuai dengan perkembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang saat ini, maka dituntut untuk mampu menentukan metode dan media pembelajaran yang tepat guna untuk memperlancar proses belajar mengajar. Hingga saat ini pemilihan dan pemenuhan media pembelajaran berbasis teknologi masih sangat jarang dilakukan dan diterapkan. Untuk mengembangkan media pembelajaran pada International Islamic Boarding School yaitu membuat E-Book atau buku digital menggunakan aplikasi multimedia sebagai media pembelajaran di Rahmatan Lil'alamin. Untuk memaksimalkan pemanfaatan media berbasis Informasi dan Teknologi (IT) dalam pembelajaran dan padahal fasilitas penunjang tersedia dilakukan pelatihan dan pendampingan pembuatan media berbasis IT.

Kata kunci: Teknologi, Media Pembelajaran, E-Book, Aplikasi, RLA

© 2022 Jurnal Pustaka Mitra

1. Pendahuluan

Perkembangan buku digital mendorong terjadinya perpaduan antara teknologi cetak dengan teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran. Digital book merupakan bentuk penyajian media belajar buku dalam bentuk virtual. Kvisoft Flipbook Maker adalah perangkat lunak yang handal yang dirancang untuk mengkonversi file PDF ke halaman balik publikasi digital atau digital book. Perangkat lunak ini dapat mengubah tampilan file PDF menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku. Selain itu Kvisoft Flipbook Maker juga dapat membuat file

PDF menjadi seperti sebuah majalah, majalah digital, flipbook, katalog perusahaan, katalog digital dan lain-lain [1]

Penggunaan perangkat lunak ini menjadikan tampilan media akan lebih variatif, tidak hanya teks, gambar, video, dan audio juga dapat disisipkan dalam media ini sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik [2]. Melalui penggunaan perangkat lunak ini proses pembelajaran menjadi lebih efektif [3]

Pembuatan buku digital dilakukan menggunakan suatu perangkat lunak. Salah satu perangkat lunak tersebut adalah Kvisoft Flipbook Marker dll, yang merupakan perangkat lunak/software yang digunakan untuk membuat tampilan buku atau bahan ajar lainnya menjadi sebuah buku elektronik digital berbentuk flipbook. Perangkat lunak ini dapat di download secara free di internet. Perangkat lunak/ Software yang mampu mengubah tampilan file PDF menjadi sangat menarik mirip sebuah buku. Dengan menggunakan kvisoft flipbook maker, media yang ditampilkan menjadi lebih menarik, variatif, dapat berisi video, gambar-gambar serta audio [4]. Digital book adalah bentuk penyajian media belajar buku dalam bentuk virtual [5]

E-book yang menarik dan interaktif merupakan kombinasi dari beberapa unsur seperti teks, grafik, gambar, ataupun audio dan video. *E-book* yang interaktif dapat memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri maupun dalam kegiatan pembelajaran di kelas[6]. Materi dasar dari Menggambar Teknik dapat disampaikan secara rinci melalui teks, sedangkan untuk tutorial beberapa cara dan teknik menggambar dapat disampaikan melalui video tutorial yang terdapat dalam *e-book*. [7] Keterbatasan waktu praktik dapat diatasi dengan memperhatikan dan menyimak tutorial video yang ada dalam *e-book*, sehingga mahasiswa tidak akan mengalami kesulitan untuk menyelesaikan tugas akhir yang diberikan.[8]

Ma'had Rahmatan Lil Alamin International Islamic Boarding School (RLA IIBS) merupakan sekolah berbasis Islamic Diniyah berpadukan dengan World-Class Development Program yang mengusung nilai-nilai kepemimpinan dan entrepreneurship untuk mewujudkan generasi cerdas dan beriman. Banyak program yang pendukung pembelajaran yang telah disediakan oleh RLA-IIBS seperti diantaranya, Integrated Islamic Diniyah Education dengan World-Class Development Program, Program Hafalan Al-Qur'an, Hadist Arba'in, Kitabul Jami 'Matan Usulul Tsalatsah, dan Qowaidul Arba', Student Development Program Seperti Student Exchange maupun Overseas Visit, Small Class System (maksimal 20 murid dalam 1 kelas) untuk efektifitas pengajaran, Arabic-English Speaking Environment untuk menunjang para siswa belajar bahasa asing. Dalam tujuan memperbaiki kualitas santri, RLA-IIBS mengembangkan tiga kurikulum yang seiring sejalan diantaranya kurikulum diniyah, kurikulum K-13, dan kurikulum RLA. RLA dengan beberapa program International yang dimilikinya, perlu mempersiapkan diri dalam pembelajaran berbasis perangkat teknologi.

2. Metode Pengabdian Masyarakat

Metode kegiatan pengabdian ini menggunakan dengan cara penyampaian materi mengenai

penggunaan media aplikasi multimedia untuk membuat E-Book kepada siswa Rahmatan Lil Alamin International Islamic Boarding School (RLA IIBS) untuk meningkatkan pengetahuan dibidang teknologi.

2.1 Lokasi Kegiatan

Lokasi Kegiatan Pengabdian masyarakat ini berada di Rahmatan Lil 'Alamin International Islamic Boarding School Arian Solok.

2.2 Alur Pelaksanaan

Metode pelaksanaan pada program pengabdian masyarakat ini yaitu dengan metode pemaparan ilmu dari Dosen kepada siswa. Implementasi kegiatan dapat dilihat pada diagram berikut :

a) Persiapan

Persiapan dari kegiatan ini mencakup beberapa prosedur : (1) Menyiapkan materi (2) Survei lokasi (3) Mengurus surat perizinan (4) Membuat proposal dan proses persetujuan lokasi pengabdian kepada masyarakat.

b) Screening

Ada beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahap screening antara lain : (1) Menyiapkan pembicara dan panitia sebelum acara (2) Memastikan semua alat-alat siap dibawa ke lokasi (3) Memastikan semua kebutuhan acara

c) Implementasi

Pelaksanaan sosialisasi yang diberikan kepada Siswa Siswi di Rahmatan Lil 'Alamin International Islamic Boarding School antara lain : (1) Memberikan materi mengenai E-Book menggunakan Aplikasi kvisoft flipbook (2) Memberikan materi Tools Aplikasi (3) Memberikan Edukasi cara operasi aplikasi.

2.3. Metode Pelaksanaan

Secara umum, tahapan – tahapan sosialisasi pemrosesan dalam Pengenalan Aplikasi Multimedia untuk membuat E-book digital

a. Tahap Persiapan

Pada fase persiapan ini terdiri dari beberapa kegiatan sebagai berikut: (1). Survei, tim PKM melakukan survei lokasi mitra untuk mengetahui dan mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang di alami oleh mitra. (2). Pembentukan tim PKM, pembentukan tim disesuaikan dengan jenis kepakaran yang diperlukan dalam menyelesaikan permasalahan mitra. (3). Pengajuan dan pembuatan proposal yang berisikan solusi dalam menyelesaikan permasalahan mitra ke LPPM perguruan tinggi. (4). Koordinasi tim dan mitra, perencanaan pelaksanaan

program PKM secara konseptual berdasarkan proposal yang telah diajukan. Penyusunan jadwal dan perihal terkait dengan prosedur kegiatan, dan penerbitan surat tugas panitia kegiatan. (5). Persiapan alat dan bahan sosialisasi meliputi penyusunan instrumen, dan mendesain sosialisasi sesuai dengan tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat.

b. Tahap Pelaksana

Sosialisasi langkah – langkah dalam Pengenalan Aplikasi Multimedia untuk membuat E-Book atau buku digital, dilaksanakan melalui pemaparan materi yang dilakukan secara terbuka.

c. Evaluasi Program

Dilakukan dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah program dilaksanakan. Indikator keberhasilan program dari pelaksanaan kegiatan ini terlihat dari bertambahnya pengetahuan, pemahaman dan keterampilan mitra dalam melakukan Pengenalan aplikasi multimedia, sehingga meningkat pengetahuan tentang teknologi dilakukan secara berkala dengan melakukan observasi. Secara umum, evaluasi dalam kegiatan sosialisasi ini memiliki dua tujuan utama, yakni untuk meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan mengenai Pengenalan aplikasi multimedia dalam pembuatan e-book.

d. Tahap Pelaporan

Penyusunan laporan dilakukan sebagai bentuk pertanggung jawaban atas pelaksanaan program untuk kemudian dilakukan publikasi. Adapun tahapan dalam melaksanakan solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan mitra dapat dilihat sebagai berikut :

Permasalahan. Minimnya pengetahuan mitra mengenai Pengenalan Teknologi aplikasi multimedia dalam pembuatan e-book.

Solusi. Sosialisasi dengan tujuan memberikan pengetahuan dan pemahaman Teknologi aplikasi multimedia

Hasil Pelaksanaan. Meningkatkan kesadaran mitra agar segera memahami mengenai Pengenalan Teknologi aplikasi multimedia

2.4 Metode Pendekatan

Sosialisai Lapangan. Program pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi kepada mitra Ma'had Rahmatan Lil'alamin International Islamic Boarding School. Sosialisasi tersebut berupa pemaparan materi dan sosialisasi.

Diskusi Antar Mitra. Setelah materi selesai dipaparkan, dilanjutkan dengan diskusi berupa tanya

jawab antara pemateri dengan peserta. Diskusi dilakukan agar peserta lebih memahami materi sosialisasi yang telah disampaikan. Melalui diskusi, sosialisasi tidak hanya sekedar *transfer knowledge* saja melainkan dapat *sharing* pengalaman maupun permasalahan yang sedang dihadapi mitra.

Partisipasi Mitra. Untuk mencapai tujuan yang diinginkan, maka dalam realisasi program tersebut diharapkan mitra dapat berpartisipasi dengan kegiatan sebagai berikut: (a). Menjadi peserta sosialisasi berupa: menerima teori, konsep, diskusi, tanya jawab serta hal-hal lain yang diberikan selama proses kegiatan berlangsung. (b). Menyediakan tempat dan fasilitas yang dibutuhkan selama proses kegiatan berjalan.

3. Hasil dan Pembahasan

Penyajian materi dalam bentuk buku digital yang di dalamnya memuat gambar dan kolom warna-warni membuat siswa tidak lagi bosan atau jenuh dalam belajar[9]. Respon santri mengatakan bahwa melalui media pembelajaran berupa e-book digital dapat membuat siswa penasaran dengan isi dari materi pembelajaran sehingga mereka semakin semangat belajar dan semakin menunjukkan rasa ingin tahu yang besar terhadap pembelajaran yang diberikan.

Kegiatan Pengabdian ini yang dilakukan berupa Sosialisasi kepada santri Rahmatan Lil 'Alamin International Islamic Boarding School.



Gambar 1. Penyampaian Materi



Gambar 2. Sesi Tanya Jawab

Kegiatan Pelatihan mengajarkan kepada santri untuk penggunaan Aplikasi E-Book digital, mulai dari pengenalan aplikasi, mendownload aplikasi, alur

tahapan penggunaan, proses penyimpanan dan lainnya.



Gambar 3. Foto Bersama Santri RLA

Setelah pengabdian berakhir kami melakukan foto bersama untuk dokumentasi kegiatan pengabdian masyarakat. Pelatihan yang dilaksanakan merupakan kegiatan praktek secara langsung oleh santri dengan mempersiapkan bahan pembelajaran yang diperlukan, sehingga santri bisa terampil dan mandiri dalam menggunakan aplikasi.

4. Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini diselenggarakan sesuai harapan dan mendapat sambutan baik dari peserta pelatihan, yaitu santri beserta bapak/ibu guru. Diharapkan para santri dapat memanfaatkan dan mengaplikasikan ilmu yang diberikan untuk menunjang pembelajaran di sekolah dengan bisa menggunakan aplikasi e-book dengan mandiri.

Daftar Rujukan

- [1] N. N. Mulyaningsih and D. L. Saraswati, "Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Kvisoft Flipbook Maker," *J. Pendidik. Fis.*, vol. 5, no. 1, p. 25, 2017, doi: 10.24127/jpf.v5i1.741.
- [2] D. Sugianto, A. G. Abdullah, S. Elvyanti, and Y. Muladi, "Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital," *Innov. Vocat. Technol. Educ.*, vol. 9, no. 2, pp. 101–116, 2017, doi: 10.17509/invotec.v9i2.4860.
- [3] Rasiman and A. S. Pramasdyahsari, "International JOURNAL of Education, Vol.2, No.11 Nov 2014," vol. 2, no. 11, pp. 535–544, 2014.
- [4] Y. F. Pradani and Y. Aziza, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran dalam Bentuk Buku Digital Interaktif Berbasis Flipbook Bagi Mahasiswa Teknik Mesin," *Jupiter (Jurnal Pendidik. Tek. Elektro)*, vol. 4, no. 2, pp. 1–10, 2019, [Online]. Available: <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JUPITER/article/view/5161>.
- [5] T. Junaidi, M. T. Hidayat, D. I. Effendi, A. Rizki, and N. Nuriana, "Pelatihan Pembuatan Buku Digital Berbasis Kvisoft Flipbook Maker sebagai Media Pembelajaran bagi Guru SMP," *Int. J. Community Serv. Learn.*, vol. 6, no. 1, pp. 78–86, 2022, doi: 10.23887/ijcs.v6i1.44564.
- [6] R. T. Lestari, E. P. Adi, and Y. Soepriyanto, "E-Book Interaktif," *Jktp*, vol. 1, no. 1, pp. 71–76, 2018, [Online]. Available: <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/3529/2184>.
- [7] A. A. Sanuaka, K. U. Ariawan, and W. Sutaya, "Pengembangan Media Pembelajaran Electronic Book (E-Book) Interaktif Multimedia Dalam Mata Pelajaran Teknik Animasi 3D Dan Teknik Animasi 2D Di Jurusan Multimedia Smk Negeri 3 Singaraja," *J. Pendidik. Tek. Elektro Undiksha*, vol. 6, no. 2, pp. 10–20, 2017, doi: 10.23887/jjpte.v6i2.20234.
- [8] M. Alwan, "Pengembangan Multimedia E-Book 3D Berbasis," *J. At-Tadbir STAI Darul Kamal NW Kembang kerang*, vol. 1, no. 2, pp. 26–40, 2018.
- [9] I. Reynaldo, *Pengembangan E-Book Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Sigil Pada Materi Alat Optik Sma/Ma*. 2020.