

Pelatihan Pembuatan Flipbook Interaktif Berbasis Deep Learning bagi Guru di Kabupaten Maros

Hastuty Musa^{1*}, Rusli², Abdul Rahman², Andika Saputra², & Ansari Saleh Ahmar

²Universitas Muhammadiyah Pare-Pare
²Universitas Negeri Makassar

Abstrak

Transformasi pendidikan di era digital menuntut guru untuk mampu mengembangkan pembelajaran yang tidak hanya berbasis teknologi, tetapi juga mendorong pemahaman konseptual yang mendalam. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru di Kabupaten Maros dalam mengembangkan flipbook interaktif berbasis deep learning (pembelajaran mendalam). Permasalahan yang dihadapi guru meliputi keterbatasan literasi digital, minimnya pengalaman dalam merancang media interaktif, serta pembelajaran yang masih berorientasi pada hafalan. Kegiatan dilaksanakan melalui sosialisasi, pelatihan teknis, praktik mandiri, serta pendampingan dan evaluasi. Guru diperkenalkan pada konsep flipbook interaktif yang dirancang untuk mendukung pembelajaran bermakna, yaitu pembelajaran yang menekankan pemahaman konsep, keterkaitan antar materi, serta kemampuan berpikir kritis. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif serta kemampuan awal dalam merancang aktivitas pembelajaran yang mengarah pada pembelajaran mendalam.

Keywords: Flipbook; Deep Learning (Pembelajaran Mendalam); Literasi Digital; Media Pembelajaran; Guru.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital dan Revolusi Industri 4.0 telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Transformasi ini menuntut adanya pergeseran paradigma pembelajaran dari yang berpusat pada guru (teacher-centered) menuju pembelajaran yang berpusat pada siswa (student-centered learning). Dalam konteks ini, guru tidak lagi hanya berperan sebagai penyampai informasi, melainkan sebagai fasilitator yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan abad ke-21 (Rusli et al., 2024a). Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran saat ini adalah bagaimana mendorong siswa untuk tidak hanya menghafal informasi, tetapi mampu memahami konsep secara mendalam. Fenomena yang sering terjadi di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh pendekatan surface learning, di mana siswa cenderung belajar untuk memenuhi tuntutan evaluasi jangka pendek tanpa memahami keterkaitan konsep secara utuh. Hal ini berdampak pada rendahnya kemampuan berpikir kritis, analitis, dan pemecahan masalah.

Sebagai alternatif, pendekatan pembelajaran mendalam (deep learning) hadir sebagai paradigma yang menekankan pemahaman konseptual, keterkaitan antar pengetahuan, serta kemampuan menerapkan konsep dalam berbagai konteks. Pembelajaran mendalam mendorong siswa untuk aktif mengonstruksi pengetahuan, mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan sebelumnya, serta mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Oleh karena itu, implementasi pembelajaran mendalam menjadi sangat penting dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Dalam upaya mendukung pembelajaran mendalam, penggunaan media pembelajaran yang tepat menjadi faktor penting. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk memfasilitasi interaksi, eksplorasi, dan konstruksi pengetahuan oleh siswa. Salah satu media yang berkembang pesat adalah flipbook interaktif. Flipbook interaktif memungkinkan penyajian materi dalam format digital yang menyerupai buku, tetapi dilengkapi dengan berbagai elemen multimedia seperti gambar, audio, video, serta tautan interaktif (Yulauka et al., 2020; Sa'diyah, 2021).

Keunggulan flipbook interaktif terletak pada kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui tampilan yang menarik dan navigasi yang fleksibel. Selain itu, flipbook juga mendukung pembelajaran mandiri karena dapat

¹ Corresponding author:
E-mail address: hastuti.rusli@gmail.com

diakses kapan saja dan di mana saja. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan flipbook dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas bahan ajar serta membantu siswa dalam memahami materi secara lebih sistematis (Wibowo & Pratiwi, 2018; Putri et al., 2022). Dengan demikian, flipbook interaktif memiliki potensi besar untuk diintegrasikan dengan pendekatan pembelajaran mendalam. Namun demikian, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak serta-merta menjamin terjadinya pembelajaran yang bermakna. Banyak guru yang telah menggunakan media digital, tetapi masih sebatas pada penyajian informasi tanpa memperhatikan aspek pedagogis yang mendukung pemahaman konsep. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi antara teknologi dan pedagogi masih menjadi tantangan utama dalam praktik pembelajaran di lapangan.

Hasil observasi awal di Kabupaten Maros menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional seperti buku teks dan presentasi sederhana. Selain itu, pemanfaatan media interaktif seperti flipbook masih terbatas, dan belum banyak guru yang mengintegrasikannya dengan pendekatan pembelajaran mendalam. Kondisi ini sejalan dengan temuan Mursalin et al. (2024) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi pembelajaran di kalangan guru masih belum optimal dan memerlukan pendampingan yang berkelanjutan. Di sisi lain, kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis flipbook yang telah dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa guru memiliki minat yang tinggi untuk mengembangkan media pembelajaran digital, namun masih membutuhkan bimbingan dalam aspek teknis maupun pedagogis (Satriani & Pryanti, 2024). Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan yang nyata untuk menghadirkan program pelatihan yang tidak hanya berfokus pada penggunaan teknologi, tetapi juga pada bagaimana teknologi tersebut digunakan untuk mendukung pembelajaran yang bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diidentifikasi adanya kesenjangan antara potensi teknologi pembelajaran yang tersedia dengan kemampuan guru dalam memanfaatkannya secara optimal untuk mendukung pembelajaran mendalam. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini dirancang dalam bentuk pelatihan pembuatan flipbook interaktif berbasis pembelajaran mendalam bagi guru di Kabupaten Maros. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu mendorong pemahaman konsep secara mendalam. Dengan demikian, diharapkan guru dapat mengintegrasikan teknologi dan pedagogi secara efektif dalam proses pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

2. Metode

2.1. Desain Kegiatan

Kegiatan ini menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif yang mengintegrasikan aspek teknologi dan pedagogi. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peserta terlibat secara aktif dalam setiap tahapan kegiatan, mulai dari pemahaman konsep hingga praktik langsung. Selain itu, desain kegiatan juga mengacu pada model pelatihan berbasis pengalaman (*experiential learning*), di mana peserta tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga memperoleh pengalaman langsung dalam mengembangkan media pembelajaran. Pendekatan ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi guru dalam kegiatan pengabdian sebelumnya (Rusli et al., 2024b; Satriani & Pryanti, 2024).

2.2. Tempat dan Waktu

Kegiatan pelatihan dilaksanakan di Kabupaten Maros dengan memanfaatkan kombinasi metode tatap muka. Pelaksanaan kegiatan disesuaikan dengan kondisi dan ketersediaan peserta, serta mempertimbangkan efektivitas penyampaian materi dan praktik. Kegiatan dilaksanakan dalam beberapa sesi yang mencakup tahap sosialisasi, pelatihan teknis, praktik mandiri, serta pendampingan dan evaluasi.

2.3. Peserta

Peserta kegiatan merupakan guru dari berbagai sekolah di Kabupaten Maros yang tergabung dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP). Peserta berasal dari berbagai latar belakang mata pelajaran dengan tingkat kemampuan teknologi yang beragam. Keikutsertaan peserta bersifat sukarela, dengan tujuan untuk meningkatkan kompetensi dalam pengembangan media pembelajaran digital.

2.4. Materi dan Narasumber

Materi pelatihan dirancang secara sistematis untuk mengintegrasikan aspek teknologi dan pedagogi. Adapun materi yang diberikan meliputi: Konsep pembelajaran mendalam (deep learning) dalam konteks Pendidikan, Prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran interaktif, Pengenalan dan penggunaan platform pembuatan flipbook, Integrasi elemen multimedia (teks, gambar, audio, dan video) dalam flipbook, dan Perancangan aktivitas pembelajaran yang mendorong pemahaman konseptual. Narasumber dalam kegiatan ini adalah dosen yang memiliki pengalaman dalam bidang pendidikan matematika dan teknologi pembelajaran, serta memiliki rekam jejak dalam kegiatan pelatihan dan pengabdian kepada masyarakat.

2.5. Prosedur Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

(1). Sosialisasi

Pada tahap ini, peserta diberikan pemahaman mengenai pentingnya literasi digital dan pembelajaran mendalam dalam pendidikan abad ke-21. Selain itu, peserta juga diperkenalkan pada konsep flipbook interaktif sebagai salah satu media pembelajaran inovatif.

(2). Pelatihan Teknis

Peserta diberikan pelatihan terkait penggunaan platform pembuatan flipbook, mulai dari proses pengunggahan dokumen, pengaturan tampilan, hingga penambahan elemen multimedia. Pada tahap ini, peserta juga diarahkan untuk memahami bagaimana media dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran mendalam.

(3). Praktik Mandiri

Peserta diminta untuk mengembangkan flipbook sesuai dengan bidang studi masing-masing. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih kemandirian dan kreativitas peserta dalam mengembangkan media pembelajaran.

(4). Pendampingan

Selama proses praktik mandiri, peserta mendapatkan pendampingan dari tim pelaksana. Pendampingan dilakukan untuk memberikan umpan balik serta membantu peserta dalam mengatasi kendala teknis maupun pedagogis.

(5). Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang diberikan serta kemampuan dalam mengembangkan flipbook interaktif. Evaluasi dilakukan melalui observasi terhadap hasil karya peserta serta diskusi reflektif terkait pengalaman selama pelatihan.

3. Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan flipbook interaktif berbasis pembelajaran mendalam bagi guru di Kabupaten Maros dilakukan melalui beberapa tahapan yang saling terintegrasi, yaitu sosialisasi, pelatihan teknis, praktik mandiri, serta pendampingan dan evaluasi. Rangkaian kegiatan ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang komprehensif kepada peserta, baik dari aspek pemahaman konsep maupun keterampilan praktis dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Pada tahap awal, peserta diberikan pemahaman mengenai pentingnya transformasi pembelajaran di era digital, khususnya terkait pergeseran dari pembelajaran permukaan (surface learning) menuju pembelajaran mendalam (deep learning). Diskusi yang berlangsung menunjukkan bahwa sebagian besar peserta masih memahami pembelajaran sebagai proses penyampaian materi, sehingga pendekatan pembelajaran mendalam menjadi hal yang relatif baru. Melalui kegiatan ini, peserta mulai memahami bahwa pembelajaran mendalam menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan, serta pentingnya mengaitkan konsep dengan konteks yang lebih luas.

Selanjutnya, pada tahap pelatihan teknis, peserta dilatih untuk membuat flipbook interaktif menggunakan platform digital. Materi yang diberikan mencakup proses konversi dokumen menjadi flipbook, pengaturan tampilan, serta penambahan elemen multimedia seperti gambar, audio, dan video. Selama proses ini, terlihat adanya variasi kemampuan peserta dalam mengikuti pelatihan. Sebagian peserta mampu dengan cepat memahami langkah-langkah teknis, sementara sebagian lainnya masih memerlukan pendampingan, terutama dalam penggunaan perangkat dan integrasi

elemen multimedia. Meskipun demikian, secara umum peserta mulai mampu menghasilkan draft awal flipbook yang telah memuat struktur materi dan elemen pendukung. Pada tahap praktik mandiri, peserta mengembangkan flipbook sesuai dengan bidang studi masing-masing. Produk yang dihasilkan menunjukkan adanya variasi dalam pendekatan penyajian materi. Beberapa peserta menyusun materi secara sistematis dengan menambahkan ilustrasi visual untuk memperjelas konsep, sementara peserta lain mulai menyisipkan pertanyaan pemantik yang bertujuan untuk mendorong pemahaman. Namun demikian, integrasi prinsip pembelajaran mendalam dalam media yang dikembangkan masih belum merata. Sebagian peserta masih berfokus pada penyajian materi secara informatif tanpa disertai aktivitas yang mendorong analisis atau refleksi.

Melalui tahap pendampingan, peserta memperoleh umpan balik terhadap hasil kerja yang telah dibuat. Dalam proses ini, ditemukan bahwa sebagian peserta masih mengalami kesulitan dalam merancang aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan prinsip pembelajaran mendalam. Misalnya, soal atau latihan yang disusun masih cenderung bersifat prosedural dan belum sepenuhnya mendorong pemahaman konseptual. Oleh karena itu, peserta diarahkan untuk mengembangkan aktivitas yang lebih terbuka, seperti pertanyaan eksploratif dan pengaitan materi dengan situasi kontekstual. Secara umum, hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan ini memberikan kontribusi terhadap peningkatan pemahaman peserta dalam dua aspek utama, yaitu aspek teknis dan pedagogis. Pada aspek teknis, peserta telah mampu memahami dasar-dasar pembuatan flipbook interaktif serta integrasi multimedia. Sementara pada aspek pedagogis, peserta mulai memahami konsep pembelajaran mendalam dan mencoba mengintegrasikannya dalam media yang dikembangkan. Namun demikian, masih terdapat kesenjangan antara penguasaan teknologi dan kemampuan dalam merancang pembelajaran yang benar-benar mendorong pemahaman konsep.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran digital memerlukan keseimbangan antara keterampilan teknis dan pemahaman pedagogis (Yulaika et al., 2020; Putri et al., 2022). Selain itu, keterbatasan fasilitas teknologi dan perbedaan latar belakang kemampuan peserta juga menjadi faktor yang mempengaruhi efektivitas pelatihan. Kondisi ini menunjukkan bahwa pelatihan semacam ini perlu disertai dengan pendampingan yang berkelanjutan agar kompetensi guru dapat berkembang secara optimal (Satriani & Pryanti, 2024). Dengan demikian, kegiatan pelatihan ini dapat dipandang sebagai langkah awal dalam upaya meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis pembelajaran mendalam. Keberlanjutan program melalui pelatihan lanjutan dan pendampingan yang lebih intensif menjadi penting untuk memastikan bahwa integrasi antara teknologi dan pedagogi dapat berjalan secara efektif dalam praktik pembelajaran.



Gambar 1. Proses Pelaksanaan Pelatihan

4. Kesimpulan

Kegiatan pelatihan pembuatan flipbook interaktif berbasis pembelajaran mendalam bagi guru di Kabupaten Maros memberikan kontribusi dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Melalui rangkaian kegiatan yang meliputi sosialisasi, pelatihan teknis, praktik mandiri, serta pendampingan, peserta memperoleh pengalaman belajar yang tidak hanya berfokus pada aspek teknis, tetapi juga pada aspek pedagogis. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru mulai mampu memahami konsep dasar pembelajaran mendalam yang menekankan pada pemahaman konseptual, keterkaitan antar materi, serta pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Selain itu, peserta juga telah mampu mengembangkan flipbook interaktif dengan memanfaatkan berbagai elemen multimedia sebagai bagian dari upaya menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan variatif.

Meskipun demikian, integrasi antara penggunaan media pembelajaran digital dan penerapan prinsip pembelajaran mendalam masih memerlukan penguatan. Sebagian guru masih cenderung berfokus pada penyajian materi secara informatif, sehingga diperlukan pendampingan lanjutan untuk membantu guru dalam merancang aktivitas pembelajaran yang lebih mendorong eksplorasi, analisis, dan refleksi. Kegiatan ini juga menunjukkan bahwa pengembangan kompetensi guru dalam bidang teknologi pembelajaran tidak dapat dilakukan secara instan, melainkan memerlukan proses yang berkelanjutan dan sistematis. Faktor seperti keterbatasan fasilitas teknologi, variasi kemampuan awal peserta, serta pengalaman dalam penggunaan media digital menjadi tantangan yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan program serupa di masa mendatang.

Oleh karena itu, disarankan agar kegiatan pelatihan ini dilanjutkan dengan program pendampingan yang lebih intensif dan berkelanjutan, serta didukung dengan penyediaan fasilitas yang memadai. Selain itu, diperlukan juga penguatan komunitas belajar guru, seperti melalui MGMP, sebagai wadah untuk berbagi praktik baik dan pengalaman dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi. Dengan demikian, diharapkan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi dan pedagogi dapat terus berkembang secara optimal dan berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran.

Acknowledgements

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Kabupaten Maros yang telah memberikan dukungan penuh dalam pelaksanaan kegiatan, mulai dari tahap perencanaan hingga pelaksanaan pelatihan.

References

- Rusli, Ahmar, A.S., Rahman, A., & Musa, H. (2024a). Learning management system - Schoolearn berbasis Moodle untuk pembuatan kelas virtual bagi guru SMP Negeri 25 Kab. Barru. *Mattawang: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 53–58.
- Rusli, Rahman, A., Saputra, A., & Musa, H. (2024b). Pelatihan pembuatan e-modul ajar matematika berbasis multimedia untuk guru matematika di Kabupaten Jenepono. *JHP2M*, 3(2), 317–323.
- Mursalin, Fonna, M., Elisyah, N., Ali, M., Armita, D., & Mursyidah. (2024). Pelatihan penerapan gamifikasi dalam pembelajaran matematika untuk mahasiswa calon guru SMK. *Jurnal Solusi Masyarakat Dikara*, 4(4), 30–37.
- Satriani, E., & Pryanti, D. (2024). Pelatihan desain e-modul berbasis aplikasi Heyzine flipbook bagi guru SMK YAPIM Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 5(2), 229–236.
- Yulaika, N.F., Harti, H., & Sakti, N.C. (2020). Pengembangan bahan ajar elektronik berbasis flipbook untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *JPEKA*, 4(1), 67–76.
- Sa'diyah, K. (2021). Pengembangan e-modul berbasis digital flipbook. *Edukatif*, 3(4), 1298–1308.
- Wibowo, E., & Pratiwi, D.D. (2018). Pengembangan bahan ajar menggunakan aplikasi Kvisoft flipbook maker materi himpunan. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 147–158.
- Putri, R.R.R., Kaspul, & Arsyad, M. (2022). Pengembangan media pembelajaran modul elektronik (e-modul) berbasis Flip PDF professional pada materi sistem peredaran darah manusia. *JUPEIS*, 1(2), 93–104.