FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS SERANG RAYA
DASABHAKTI
Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://e-jurnal.lppmunsera.org/index.php/dasabhakti
Vol 4 No 2 Agustus 2025
e-ISSN : 2962-8296

PEMBUATAN BUKU AJAR DIGITAL FLIP PDF BAGI GURU DI SHOHIBUL MUSLIMIN BANTEN

Dwi Bayu Rendro[1], Ngatono[2], Rahmat[3], Entis Haryadi[4]

[1,2]Sistem Komputer, Universitas Serang Raya
[3]Manajemen Informatika AMIK Serang
[4]Keuangan dan Perbankan Universitas Serang Raya

Article history
Received : 30 Juni 2025
Revised : 20 Juli 2025
Accepted : 05 Agustus 2025

*Corresponding author
Dwi Bayu Rendro
Email : dwibayurendra@gmail.com

Abstraksi

Buku ajar sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat mendukung dan dalam upaya menguatkan informasi materi ajar yang disampaikan oleh guru. Buku ajar membantu siswa memahami konsep ilmu untuk mencapai kompetensi yang diinginkan sehingga mudah untuk dipahami yang diperlukan dalam pembelajaran karena dapat menjelaskan berbagai fenomena yang sulit termasuk konsep yang abstrak untuk menjadi pengetahuan yang realistic sehingga membuat siswa termotivasi untuk belajar. Buku ajar sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran karena berfungsi sebagai alat komunikasi informasi yang akurat dari guru kepada siswa didik. Menggunakan buku ajar yang baik akan mempercepat tercapainya kompetensi untuk tercapainya peranan guru yang baik, objektif dan memiliki kebenaran yang relevan. Tujuan dari PKM ini adalah peningkatan kopetensi guru pesantren melalui pendampingan pembuatan buku ajar digital yang kreatif dan inovatif berbasis multimedia dengan Flip PDF. Untuk mencapai tujuan tersebut dilaksanakan kegiatan pelatihan (workshop), kegiatan diskusi kebutuhan dan pendampingan serta manfaat pembuatan buku ajar digital yang kreatif dan inovatif dalam mendukung kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: Buku Ajar; Flip Pdf; Media Pembelajaran

Abstract

Textbooks are crucial in the learning process because they support and reinforce the information presented by teachers. Textbooks help students understand scientific concepts to achieve the desired competencies, making them easier to understand and necessary for learning. They can explain various difficult phenomena, including abstract concepts, into realistic knowledge, thus motivating students to learn. Textbooks are highly effective as learning media because they serve as a means of communicating accurate information from teachers to students. Using good textbooks will accelerate the achievement of competencies, enabling teachers to fulfill their role as good, objective, and relevant truths. The goal of this Community Service Program (PKM) is to improve the competency of Islamic boarding school teachers through mentoring in the creation of creative and innovative multimedia-based digital textbooks using Flip PDF. To achieve this goal, training activities (workshops) and discussions on the needs and guidance are conducted, as well as the benefits of creating creative and innovative digital textbooks in supporting learning activities.

Keywords: Flip Pdf; Learning Media; Textbooks

© 2025 Some rights reserved

PENDAHULUAN

Buku ajar merupakan seperangkat materi atau substansi pembelajaran (teaching material) yang disusun secara sistematis, dengan menampilkan secara menyeluruh dari kompetensi yang dikuasai oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Manasikana & Listiadi, 2017).

Idealnya guru memiliki kemampuan untuk mengembangkan bahan ajar serta media pembelajaran yang dapat diakses melalui perangkat digital (Badri Munawar, Ade Farid Hasyim, 2020). Salah satu buku ajar yang dapat memfasilitasi adalah buku ajar dan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Abdulrahaman mengungkapkan Buku ajar berbasis multimedia menggabungkan beberapa jenis media (text, gambar, audio, animasi dan Video) dan memberikan keleluasaan bagi pengguna untuk berintekasi dengan materi pada buku ajar (Abdulrahaman et al., 2020). Kelebihan yang dimiliki buku ajar berbasis multimedia intekatif adalah mampu memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi peserta didik serta meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari materi materi yang disediakan (Xiao-Pang et al., 2021) (Bahan et al., n.d.). Buku ajar yang inovatif telah banyak dilakukan sesuai dengan materi pembelajaran pada setiap jenjang Pendidikan. Agar terlaksananya pembelajaran yang baik dan menarik seorang guru harus belajar dan meningkatkan kreatifitasnya dalam mendesain pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga peserta didik semakin termotivasi

© 2025 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual akibat diterbitkannya paper pengabdian masyarakat ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis

dan meningkatkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran (Afrida et al., 2018) .
Flip book Multimedia adalah format untuk menyajikan konten online sebagai dokumen HTML5 interkatif dan menarik dengan kelebihan dapat dijalankan pada browser dan layer apapun. Selain itu fasilitas lain yang dimiliki adalah konversi dari PDF biasa melalui Flipping book, dengan tampilan yang ramping dengan efek membalikkan halaman yang realistis dengan video interaktif dan tautan keluar. Cara membuat flipbook Multimedia adalah: Unggah file dalam format PDF dan flippingbook akan mengubahnya menjadi flipbook HTML5. Flip book satu satunya solusi penerbitan Multimedia yang memungkinkan pengguna tetap terbiasa membaca dengan menikmati grafik vector yang tajam, suara yang lembut dalam membalikkan halaman, terlebih lagi flipbook online sangat mudah dibagikan dan dilacak (Susanto et al., 2021) (Gusman et al., 2021).



Gambar 1 Team PKM

Beberapa penelitian terkait pelatihan kompetensi guru melalui pelatihan pembuatan buku ajar adalah : Bagi santri pesantren dalam upaya meningkatkan kemampuan dalam bidang IT untuk meningkatkan pelayanan informasi dengan hasil informasi terkait pesantren dapat melalui media manual (papan pengumuman) dan media sosial pesantren (Revalita Candraloka et al., 2021). Haryati (2022) mengungkapkan pelatihan peningkatan kompetensi guru melalui penelitian tindakan kelas dapat menjadi referensi atau Buku masukan bagi guru pada sekolah lain sebagai upaya peningkatan kompetensi guru melalui tindakan kelas (Haryati et al., 2022). Ndomondo (2022) merekomendasikan upaya peningkatan pemahaman guru tentang reformasi kurikulum dan praktek instruksional pada mata pelajaran sejarah oleh penanggung jawab pendidikan (Ndomondo et al., 2022).

Metode pelaksanaan

Program pelatihan dilaksanakan dengan metode atau pendekatan:

a) *Mentoring* adalah proses pengembangan kepribadian personal dan kapasitasnya. Pada proses ini memberikan pelatihan baik secara individu maupun secara kelompok dengan memberikan umpan baik (*feedback*), berbagi pengalaman serta proses pembelajaran dengan cara yang lebih intensif (Ehrich et al., 2004).
b) *Resources Sharing* adalah metode yang menitik beratkan penyebaran sumber- sumber pembelajaran yang sudah disusun sesuai dengan kebutuhan baik melalui media email maupun aplikasi *whattsapp* yang dimiliki oleh peserta pelatihan (Baharun et al., 2021).
c) Pelatihan (*workshop*). Pelatihan adalah kegiatan pertemuan sekelompok orang yang memiliki minat, keahlian dan profesi pada bidang tertentu untuk melakukan interaksi satu dengan yang lain untuk membahas permasalahan tertentu (Firmansyah et al., 2020).



Gambar 2 Pemaparan materi

Hasil

Jumlah peserta dari mitra yang mengikuti kegiatan PKM adalah sebanyak 21 guru pada jenjang sekolah menengah kejuruan dengan ragam mata pelajaran yang diampu dari kelas 10 – 12. PKM peningkatan kompetensi guru pesantren dilaksanakan melalui beberapa tahapan pada Gambar 3



Gambar 3 Tahapan Pelaksanaan PKM

Berdasarkan Gambar 2 tahapan pada kegiatan PKM di pesantren terdiri dari:

a) Tahap persiapan
   Tahapan persiapan pelaksanaan PKM dilaksanakan selama kurang lebih 45 hari yang dimulai pada bulan April 2022. Tahap persiapan berupa kegiatan rapat dan diskusi serta pembekalan yang terkait dengan program pelaksanaan kerja yang akan dilaksanakan selama kegiatan PKM dilaksanakan. Berbagai bentuk persiapan seperti identifikasi kebutuhan, peralatan utama dan perlengkapannya dilakukan dengan tujuan pada saat pelaksanaan kegiatan PKM telah siap digunakan. Jumlah peserta dari tim mitra guru pesantren sebanyak 21 guru pesantren yang tersebar pada beragam mata pelajaran yang diampu oleh masing masing guru. Pelaksanaan kegiatan dimulai dengan acara pembukaan oleh pimpinan pondok pesantren dan dilanjutkan dengan sambutan dari perwakilan tim pelaksana PKM. Kegiatan dilakukan secara secara Luring dan daring.
b) Tahapan pelatihan

Tahap pelatihan merupakan tahapan inti dari pelaksanaan PKM terdiri dari 3 tahapan pelatihan yaitu:

1) Pelatihan Tahap 1
   Pelatihan tahap 1 dilaksanakan dengan pemberian materi dan konsep tentang Buku ajar digital, Pada tahap 1 memfokuskan pada pengenalan, pemahaman dan penguatan konsep dasar Buku ajar digital. Jenis model Buku ajar digital di perkenalkan dan disampaikan pada tahapan ini. Pada pelatihan ini di selinggi dengan tahapan atau sesi tanya jawab dan diskusi terkait materi yang disampaikan. Pada penyampaian materi ini diulas konsep buku ajar kreatif dan inovatif berbasis multimedia diantaranya: Alasan menggunakan buku ajar digital, ciri-ciri buku ajar digital yang kreatif dan Inovatif , motode yang dan model buku ajar digital berbasis multimedia dan komponen harus ada serta kelebihan serta kekurangannya. Pada Tahap I juga disampaikan persiapan yang harus dilaksanakan pada pelatihan tahap 2.
2) Pelatihan Tahap 2
   Pada tahap ke 2 menfokuskan pada pengenalan berbagai macam jenis buku ajar berbasis multimedia. Berbagai jenis platform diperkenalkan dengan kekurangan dan kelebihannya. Persyaratan yang dibutuhkan untuk setiap platform jika akan diimplementasikan dan digunakan serta tips dalam memilih yang akan digunakan untuk pembuatan buku ajar berbasis multimedia. Pada pelatihan tahap 2 di perkenalkan secara lebih detail dan khusus flatform Flip PDF. Pemilihan platform lebih didasari oleh kemampuan dan ketersediaan fitur-fitur dasar yang lengkap, dengan kapasitas file yang lebih kecil dibandingkan dengan yang lainnya, bersifat *open source*, dengan tampilan sederhana meskipun pengguna adalah orang awam. Pada pelatihan tahap 2 juga disampaikan agar peserta pelatihan mempersiapkan bahan materi buku ajar mata pelajaran sesuai yang diampu untuk digunakan pada pelatihan tahap 3.
3) Pelatihan Tahap 3
   Pada pelatihan tahap ke 3 dilaksanakan dengan membutuhkan waktu yang lebih lama jika dibandingkan pada tahapan sebelumnya. Pada pelatihan ini seluruh peserta PKM langsung praktek mengoperasikan sistem pembuatan buku ajar yang kreatif dan inovatif dengan patform Flip PDF. Tahap awal dilaksanakan dengan pengenalan terhadap gambaran secara lengkap platform dan fitur fitur lengkap yang dimiliki Flip PDF. Pelatihan dipandu oleh pemateri utama dan dibantu oleh mentor dari tim pelaksana PKM secara langsung untuk membantu memandu dalam pengoperasian aplikasi.
   Pada pelatihan tahap 3 dilakukan dengan mempraktekkan penggunaan platform Flip PDF dengan cara mengakses sistem aplikasi Flip PDF profesional pada: https://flippingbook.com/. Setiap guru mendownload dan menginstall program aplikasi secara mandiri. Pada pelatihan tahap 3 dijelaskan dan dipraktekkan semua fiture yang ada pada pembauatan buku ajar Multimedia dengan disertai contoh kasus masing-masing peserta PKM.

c) Tahap pendampingan
   Pada kegiatan pendampingan pasca pelatihan adalah serangkaian kegiatan dengan menitik beratkan beratkan pada penguatan pemahaman, pemanfaatan serta pengoperasian sistem pembuatan buku ajar berbasis Multimedia dengan Flip PDF. Kegiatan pendampingan dilaksanakan secara daring. Proses pendampingan dilaksanakan pada pukul 09.00 sampai dengan pukul 13.00 WIB secara daring. Pada tahap pendampingan kegiatan lebih terarah dengan beberapa kegiatan diantaranya adalah beberapa guru pesantren diminta untuk menunjukkan atau mempresentasikan hasil pembuatan buku ajar Multimedia dengan Flip PDF.Dengan demikian hasil pendampingan yang dilakukan berupa buku ajar multimedia yang siap digunakan oleh guru pesantren.
   Pada pelaksanaan setiap anggota Tim PKM secara langsung berdiskusi dan memberikan bantuan praktek pada laptop masing masing peserta PKM yang kesulitan. Pada saat mentoring, mentor melakukan pendampingan sehingga peserta sudah terbiasa dengan sistem pembuatan Buku ajar multimedia. Jika terdapat kesalahan dari peserta PKM maka mentor akan menjelaskan permasalahan terkait hal-hal ditanyakan oleh peserta. Tahap pendampingan terus berlanjut sampai saat ini baik dengan berkomunikasi secara langsung melalui aplikasi *whatsapp* Grup.
d) Evaluasi
   Pada tahapan evaluasi disebarkan *kuisioner post-test* kegiatan dengan tujuan mengukur seberapa jauh perubahan pemahaman konsep pembuatan buku ajar yang kreatif dan inovatif bagi peserta PKM, serta untuk menggali beberapa masukan dan perbaikan untuk pelaksanaan PKM pada masa yang akan datang.



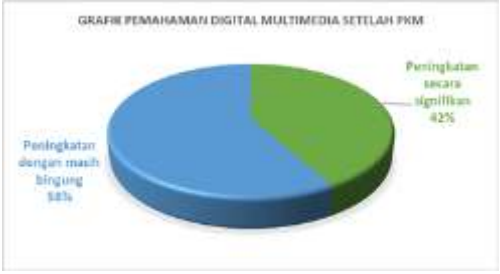
Gambar 4 Team pemateri dan peserta

Berdasarkan hasil penyebaran kuisioner dapat diketahui bahwa ada peningkatan skala pemahaman dari peserta PKM dengan pemanfaatan pembuatan buku ajar yang kreatif dan inovatif berbasis multimedia yang signifikan setelah mengikuti kegiatan pendampingan PKM dibandingkan dengan sebelum kegiatan pendampingan PKM. Hasil dari pengolahan kuisioner menunjukkan hampir semua peserta pendampingann menjawab pemahaman baik sebesar 94%. Pemahaman peserta terbagi pada subskala yaitu pemahaman sangat baik sebesar 15% meningkat 4% dari sebelum mengikuti kegiatan pendampingan, yaitu skala sangat baik hanya sebesar 10% saja dalam memahami pemanfaatan teknologi Multimedia. Pada sub skala baik untuk pemahaman pemanfaatan teknologi Multimedia meningkat menjadi 42% setelah mengikuti kegiatan. Pada sub skala cukup baik untuk peningkatan pemahaman pemanfaatan teknologi Multimedia naik 37% sebelum mengikuti kegiatan menjadi 42% setelah mengikuti kegiatan. Secara keseluruhan sebanyak 6% yang belum memahami dengan baik pemanfaatan teknologi multimedia setelah kegiatan pendampingan dilaksankan. Skala pemahaman pemanfaatan teknologi digital berbasisi multimedia setelah kegiatan PKM pada Gambar 5



Gambar 5 Skala pemahaman pemanfaatan teknologi Multimedia setelah kegiatan PKM

Pada indicator peningkatan pemahaman dan pengetahuan berkaitan dengan pembuatan Buku ajar digital berbasis multimedia menunjukkan adanya peningkatan setelah mengikuti kegiatan pendampingan. Peningkatan pemahaman terbagi atas 2 pengelompokkan yaitu peningkatan yang signifikan sebesar 42% dan ada peningkatan dari pemahaman meskipun dalam skala masih bingung yaitu sebesar 58%. Grafik pemahaman Buku ajar digital berbasis multimedia setelah mengikuti kegiatan PKM pada Gambar 6



Gambar 6 Persentase pemahaman Buku ajar digital berbasis multimedia setelah mengikuti kegiatan PKM

Kesimpulan

Dengan dilaksanakan kegiatan Pengabdian masyarakat merupakan PKM kolaborasi perguruan tinggi adalah salah satu upaya diseminasi bidang ilmu pengetahuan dan teknologi informasi sebagai upaya untuk mendukung inovasi dan kreatifitas pada pembelajaran. Sebagaian besar dari mitra pelaksanaan PKM belum memiliki pemahaman yang cukup dalam menerapkan konsep pembuatan buku ajar yang kreatif dan inovatif berbasis multimedia. Dengan pemanfaatan teknologi digital berbasis multimedia dapat membantu dalam proses belajar mengajar dengan lebih menarik, intekatif dan flexible. Materi yang disampaikan selama kegiatan mendapatkan respon yang baik oleh peserta PKM bahkan pihak pesantren mewakili para peserta PKM menyatakan agar kegiatan yang dilaksanakan perlu untuk dilanjutkan dimasa yang akan datang agar mitra semakin memiliki pemahaman semakin baik dan menyeluruh. Pada Pelaksanaan PKM yang akan datang kami mengusulkan pelaksanaan PKM untuk implementasi e Learning di Pondok Pesantren Modern Shohibul Muslimin.

Daftar Pustaka

Abdulrahaman, M. D. et al. (2020). Multimedia tools in the teaching and learning processes: A systematic review. *Heliyon*, 6(11), e05312. https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e05312

Afrida, A. et al. (2018). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesionalisme dan Kreativitas Guru-Guru SMA Muaro Jambi. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 2(1), 15–22. https://doi.org/10.22437/jkam.v2i1.5426

Agustina, D. Y. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Sebagai Pendukung Implementasi Pembelajaran Berbasis Scientific Approach Pada Materi Jurnal Penyesuaian Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Di SMK Negeri 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, *1*(1), 1–4.

Badri Munawar, Ade Farid Hasyim, M. M. (2020). Desain Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker. *Jurnal Golden Age*, *04*(2), 310–320. doi: https://doi.org/10.29408/goldenage.v4i02.2473

Bahan, P. et al. (n.d.). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS MULTIMEDIA PRESENTASI INTERAKTIF PADA MATERI JURNAL PENYESUAIAN PERUSAHAAN DAGANG UNTUK MENDUKUNG PEMBELAJARAN AKUNTANSI SMA NEGERI 1 GRESIK "Agung Listiadi."*

Baharun, H. et al. (2021). Knowledge Sharing Management: Strategy for Improving the Quality of Human Resources. *AL-TANZIM: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, *5*(1), 129–139. https://doi.org/10.33650/al-tanzim.v5i1.1831

Efendhi, E. S., & Susilowibowo, J. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Buku Berjendela sebagai Pendukung Implementasi Pembelajaran Berbasis Scientific Approach

pada Materi Jurnal Khusus. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, *2*(2), 1–6. https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/viewFile/9434/9330

Kolmanič, S. et al. (2013). SIN: Multimedia-based teaching tool for computer-supported fire-fighter training. *Fire Safety Journal*, *61*, 26–35. https://doi.org/10.1016/j.firesaf.2013.08.006

Krisnaningsih, E. (2019). Peningkatan Produktivitas Masyarakat Melalui Teknologi Tepat Guna Bagi Peningkatan Ekonomi Masyarakat Berdasarkan Kearifan Budaya Lokal Di Desa Kadubereum Kecamatan Padarincang. *ABDIKARYA: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, *1*(1), 74–82. https://doi.org/10.47080/abdikarya.v1i1.1067

Lau, K. H. et al. (2018). The role of textbook learning resources in e-learning: A taxonomic study. *Computers and Education*, *118*, 10–24. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.11.005

Levanon, M. (2021). "The possibility to be creative is the reason I want to teach": Pre-service teachers' perceptions of creative teaching and philosophical education. *Social Sciences & Humanities Open*, *4*(1), 100190. https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2021.100190

Manasikana, A., & Listiadi, A. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Android Pada Materi Jurnal Penyesuaian Dan Jurnal Koreksi Untuk Kelas Xii Akuntansi Di Smkn 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, *5*(2), 1–8.

UU REPUBLIK INDONESIA NO 12 THN 2012, 1 (2016).

Masyarakat, J. L., & Service, P. (2021). *Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Tik Untuk Pengembangan E-Learning Sistem Bagi Guru : Studi Pada Guru- Guru Smp Muhammadiyah 14 Paciran Lamongan Tik-Based Learning Media for Developing E-Learning System for Teachers : Study on Teachers of Smp Muhamma*. *5*(1).

Mulyani, F. (2015). Konsep Kompetensi Guru dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen (Kajian Ilmu Pendidikan Islam). *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, *03*(01), 1–8.

Nugroho, A. et al. (2022). Peningkatan Kompetensi Guru melalui Pelatihan Penulisan Bahan Ajar dan Media Pembelajaran Inovatif di SDIT dan SMPIT Boarding School Musi Rawas. *PKM Linggau: Jurnal …*, 1–15. https://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/pkml/article/view/246%0Ahttps://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/pkml/article/download/246/176

Susanto, S. et al. (2021). Pelatihan E-Modul Menggunakan Flip Pdf untuk Pembelajaran Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Abmas Negeri (JAGRI)*, *2*(1), 9–16. https://doi.org/10.36590/jagri.v2i1.135