

MODUL PELATIHAN PENGEMBANGAN BUKU DIGITAL DENGAN *FLIPBOOK*



TIM JPTEI FT UNY | 2017



BAB 1

PENDAHULUAN

A. PENGERTIAN MEDIA PEMBELAJARAN

Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran (Azhar Arsyad, 2000:2-3).

Hamalik dalam Azhar Arsyad (2007:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Kemp dan Dayton (1985) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu :

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
- 8) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Selain beberapa manfaat media seperti yang dikemukakan oleh Kemp dan Dayton tersebut, tentu saja kita masih dapat menemukan banyak manfaat-manfaat praktis yang lain. Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar (Depdiknas, 2003:17) sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

B. Buku Digital

Buku digital merupakan publikasi berupa teks dan gambar dalam bentuk digital yang diproduksi, diterbitkan, dan dapat dibaca melalui komputer atau alat digital lainnya (Andina 2011). Hal senada dituliskan dalam Kamus Bahasa Inggris yang memberi istilah *E-book* pada buku versi elektronik. *E-book* adalah singkatan dari *Electronic book* atau buku elektronik, merupakan sebuah bentuk buku yang dapat dibuka secara elektronis melalui komputer. Sedangkan interaktif itu sendiri didefinisikan sebagai kegiatan saling melakukan interaksi (berlangsung dua arah) antara media dengan yang menggunakan media (user).

Arsyad (2008) berpendapat bahwa konsep interaktif paling erat kaitannya dengan media berbasis komputer, interaksi dalam lingkungan pembelajaran berbasis komputer umumnya mengikuti tiga unsur yaitu: 1) urutan-instruksional yang dapat diurutkan, 2) jawaban/respon atau pekerjaan siswa, dan 3) umpan balik yang dapat disesuaikan. Media interaktif biasanya mengacu pada produk dan layanan pada sistem berbasis komputer digital yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten seperti teks, grafik, animasi, video, audio, dan lain-lain.

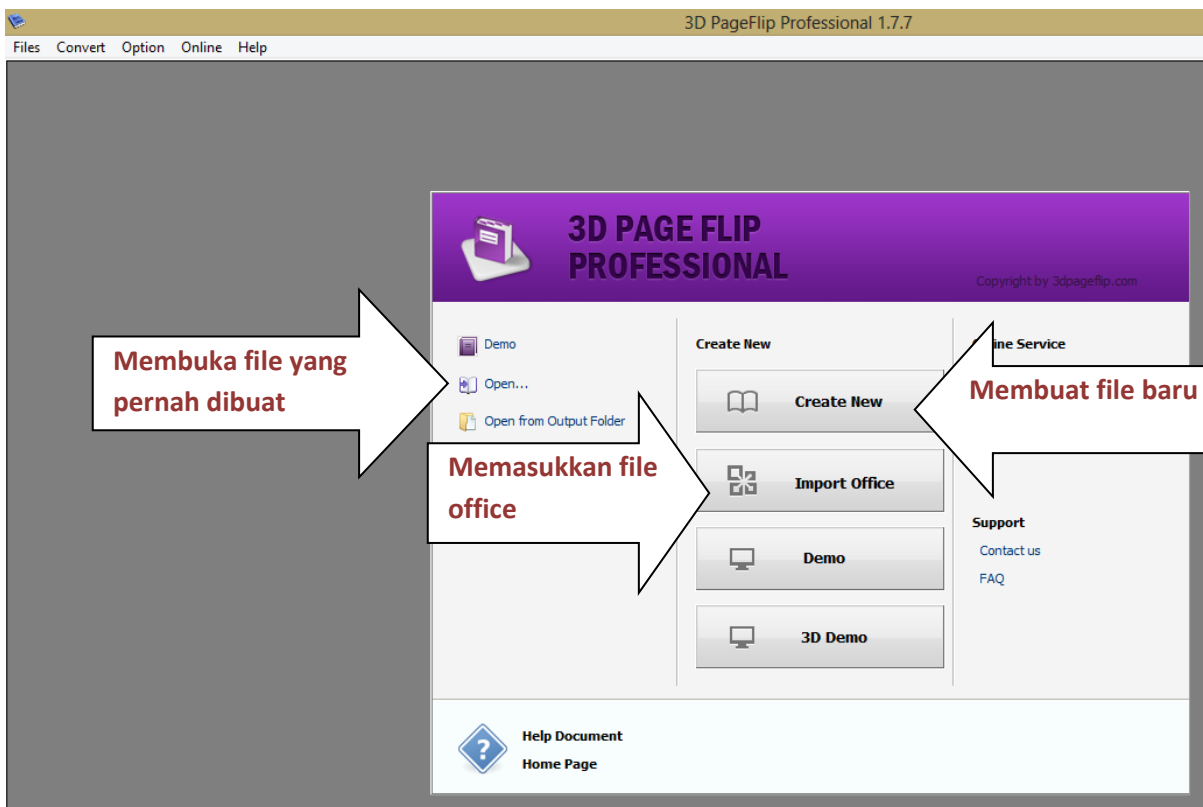
Desain tampilan buku digital yang kini banyak diminati masyarakat adalah buku digital dengan teknologi *e-book* tiga dimensi yang dikenal dengan *flipbook*, dimana halaman sudah bisa dibuka seperti membaca buku di layar monitor (Riyanto et al. 2012). *Flipbook* mulai dikembangkan untuk pembelajaran di sekolah. Penelitian yang dilakukan oleh Ramdania et al. (2007) menyatakan bahwa penggunaan media *flipbook* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dipengaruhi oleh ketertarikan siswa terhadap tampilannya yang lebih menarik dan interaktif daripada buku cetak. Teknologi terbaru ini memberi peluang besar bagi pemanfaatan buku digital dalam ilmu pengetahuan dan pengajaran jarak jauh (*distance learning*) (Gorghiu 2011). Menurut Shideqy dan Lestari (2010) hal-hal yang diperlukan dalam pengembangan buku digital sebagai sumber belajar, yaitu *learner* (pembelajar), fasilitas dan media belajar, fasilitator (guru), dan tersedianya evaluasi (tes).

BAB 2

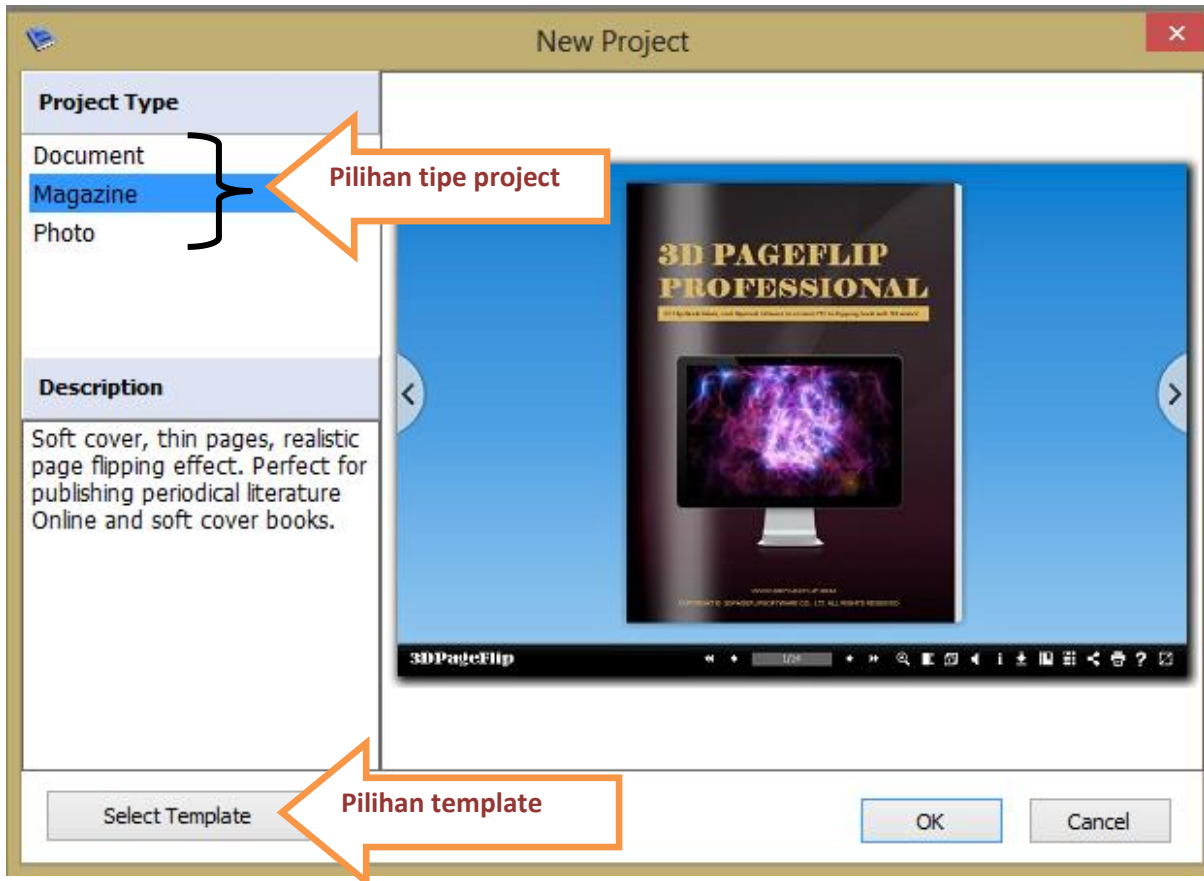
ISI

A. Content 3D PageFlip Professional

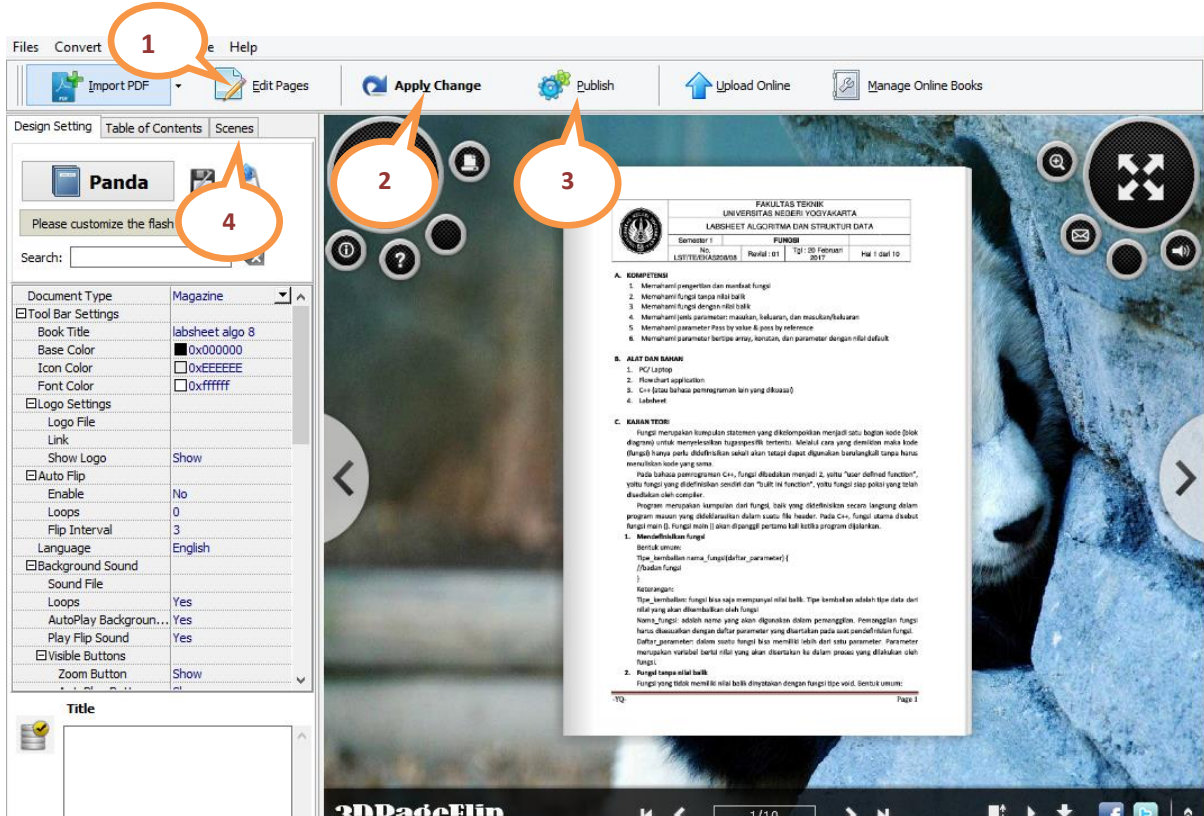
1. Tampilan awal 3D PageFlip Professional



2. Tampilan 'Create New'



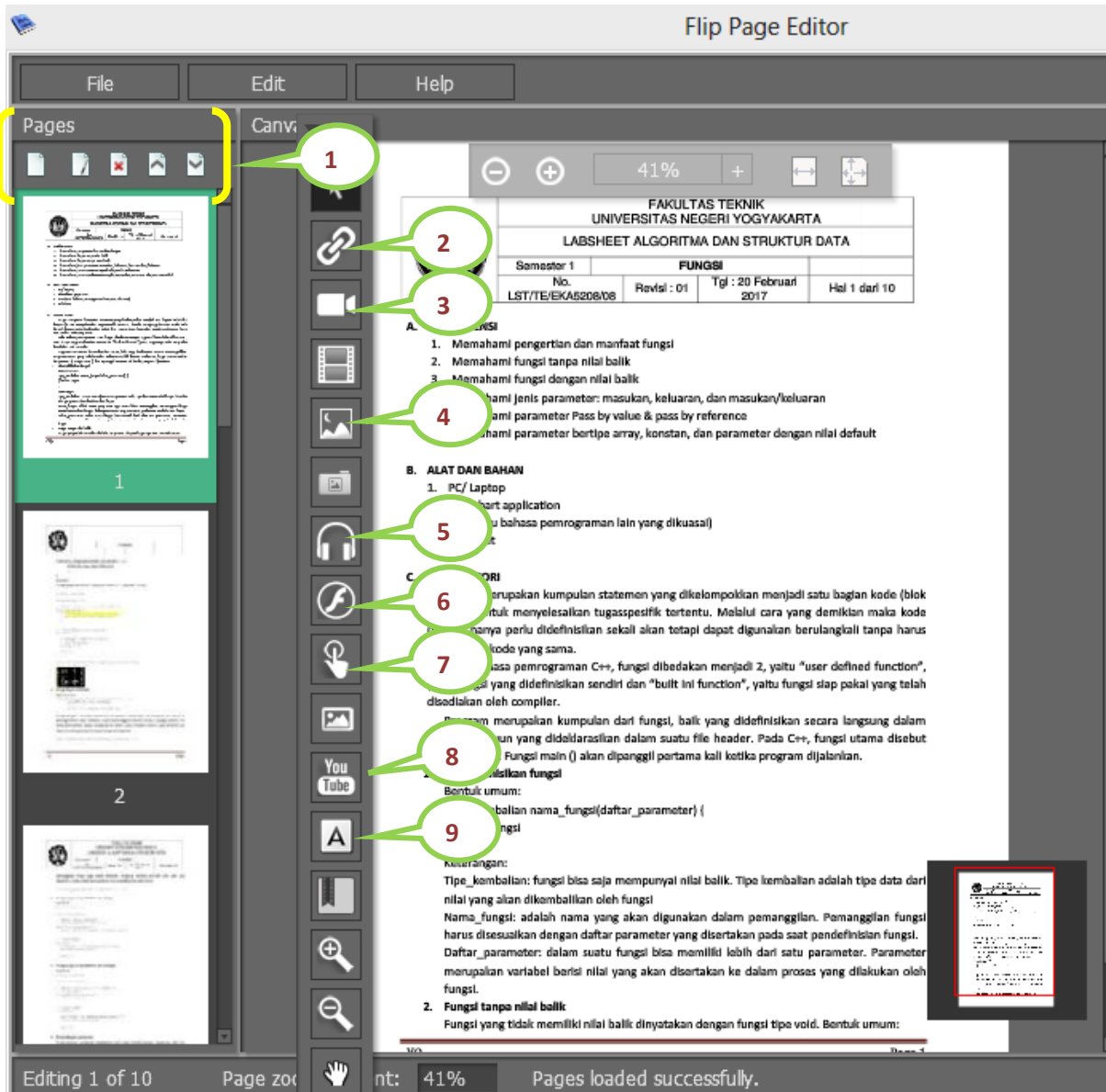
3. Tampilan halaman 3D PageFlip Professional



Keterangan:

1. Edit Pages = submenu untuk mengubah halaman
2. Apply Change = submenu untuk menerapkan perubahan
3. Publish = submenu untuk mem-publish halaman flipbook yang telah dibuat
4. Scenes = pilihan untuk mengubah latar/background template

4. Tampilan halaman 'Edit Pages'



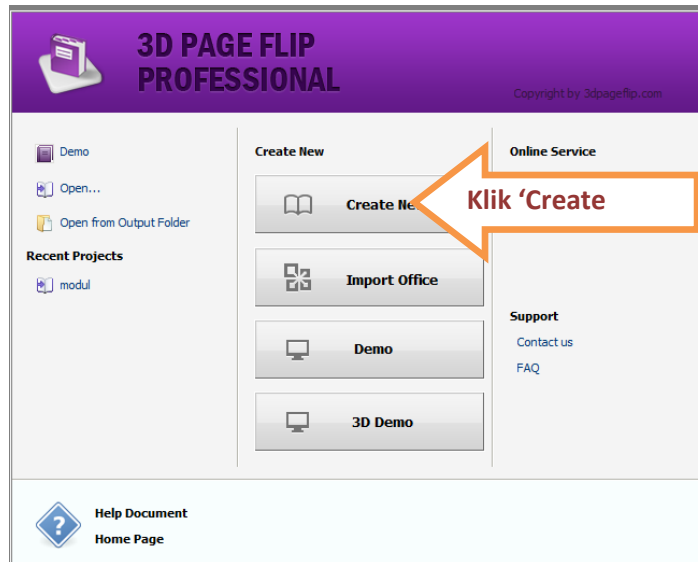
Keterangan:

1. Pages = pilihan edit pages yang meliputi 'Add New Page, Edit Select Page, Delete Select Page, Make Page Up, Make Page Down'
2. Edit Link = tool untuk menambah link pada halaman yang diinginkan
3. Add Movie = tool untuk menambahkan movie yang bertipe Mp4 atau flv pada halaman yang diinginkan
4. Add Image = tool untuk menambahkan gambar pada halaman yang diinginkan
5. Add Sound = tool untuk menambahkan sound pada halaman yang diinginkan
6. Add Flash = tool untuk menambahkan animasi yang bertipe swf pada halaman yang diinginkan

7. Add button= tool untuk menambahkan tombol untuk pilihan musik, pindah halaman dsb
8. Add Youtube = tool untuk menambahkan link youtube pada halaman yang diinginkan
9. Add Text = tool untuk menambahkan text pada halaman yang diinginkan

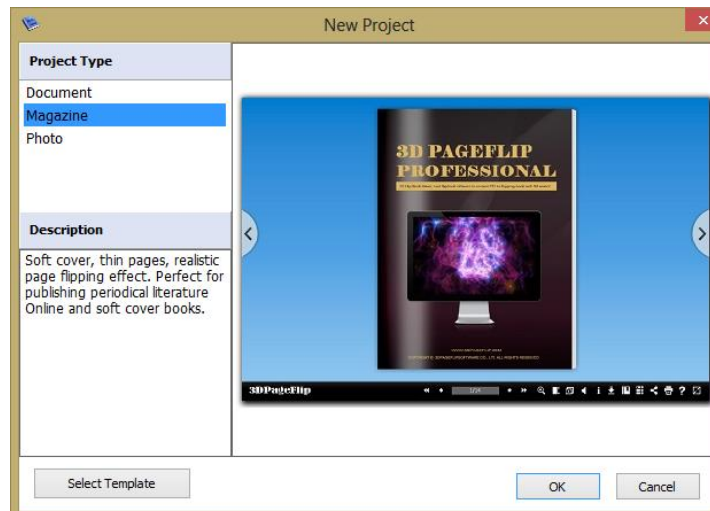
B. Langkah-langkah Pembuatan Media Pembelajaran dengan Flipbook

1. Persiapkan materi ajar yang diperlukan dalam bentuk doc, pdf, ppt, gambar, video (mp4), animasi (swf), dan suara (mp3).
2. Buka aplikasi 3D PageFlip Professional 1.7.7
3. Pilih 'Create New' seperti tampilan gambar B.1. di bawah ini



Gambar B.1.

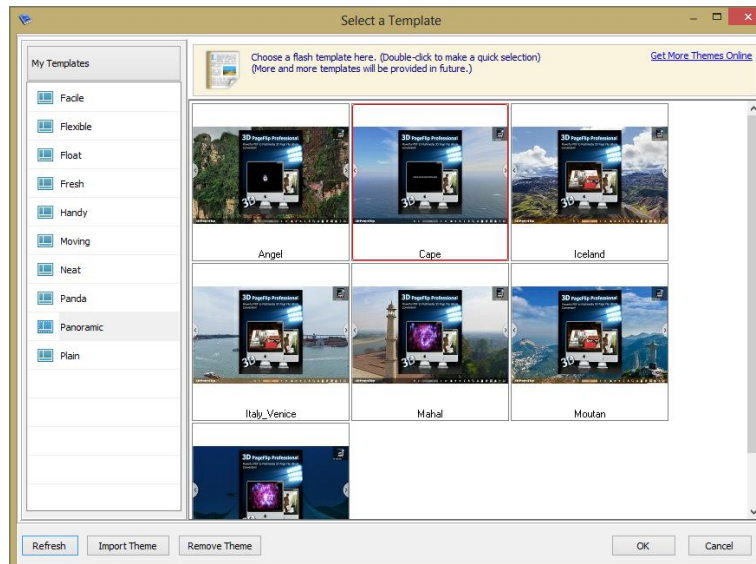
4. Muncul tampilan 'New project' seperti gambar B.2 sebagai berikut:



Gambar B.2

Pilih Project Type 'Magazine' dan klik 'OK'.

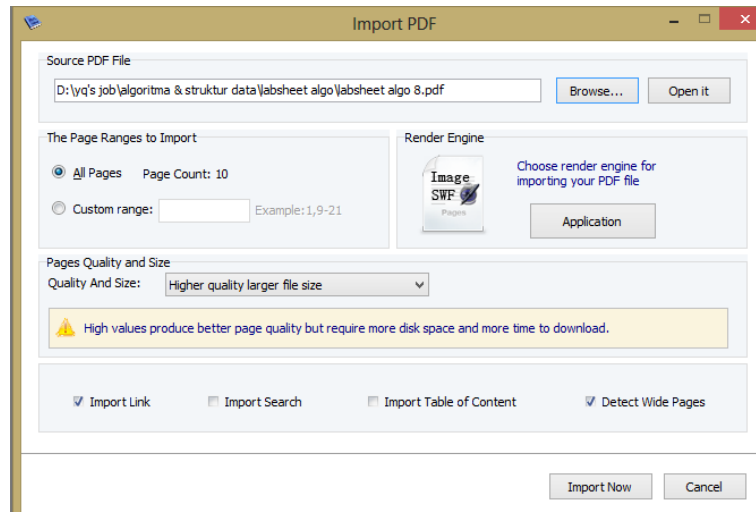
5. Apabila menghendaki template yang berbeda maka sebelum klik 'OK' (pada langkah 4) tekan tombol 'Select Template' maka akan muncul berbagai pilihan template seperti gambar B.3 di bawah ini.



Gambar B.3

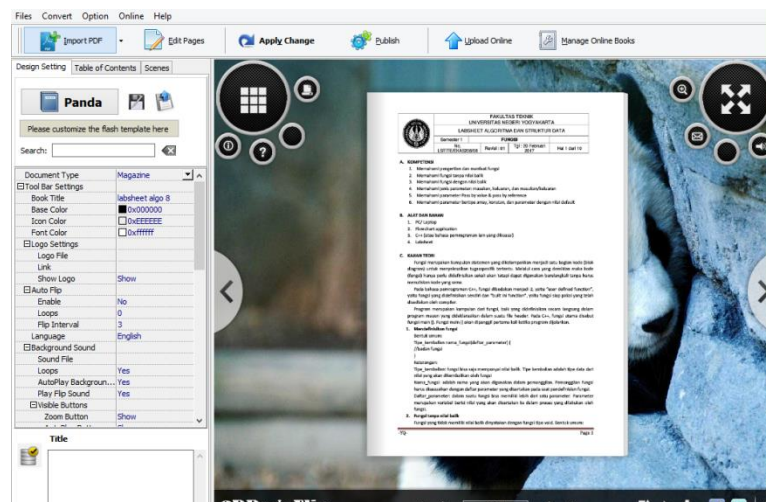
Setelah memilih gambar template yang dikehendaki klik 'OK' maka akan muncul tampilan seperti gambar B.2 pada langkah 4.

6. Langkah selanjutnya akan muncul tampilan berikut.



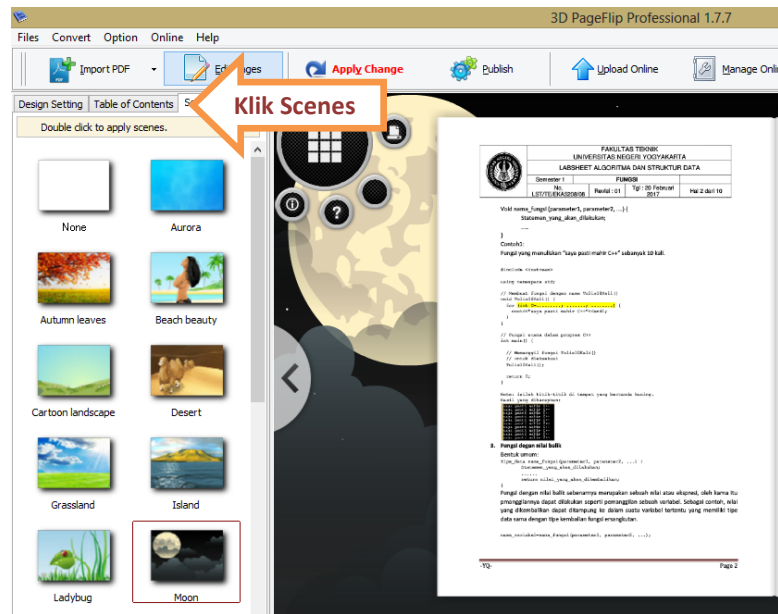
Gambar B.4

Klik 'Browse' dan cari file dalam bentuk pdf kemudian klik 'Import Now' sehingga muncul tampilan seperti di bawah.



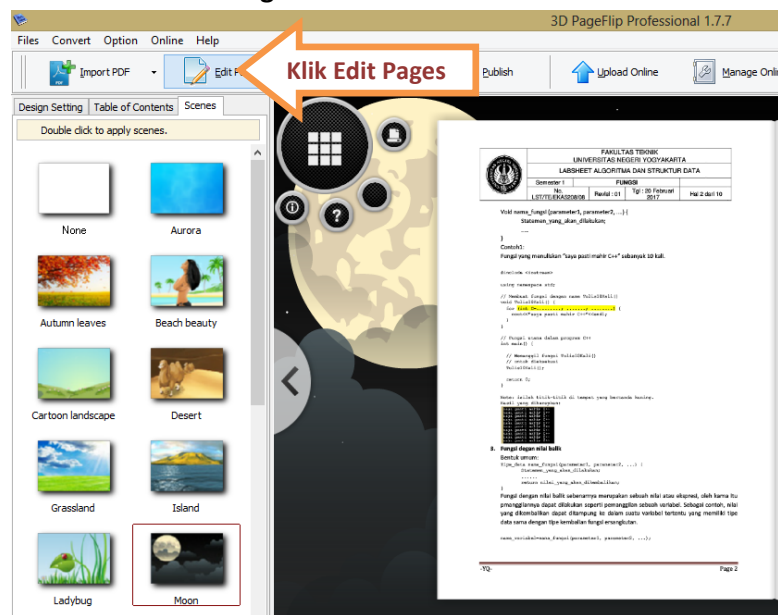
Gambar B.5

7. Apabila menghendaki background yang berbeda maka pilih submenu 'scenes' seperti gambar B.6 berikut dan pilih gambar yang diinginkan dengan cara *double click*.



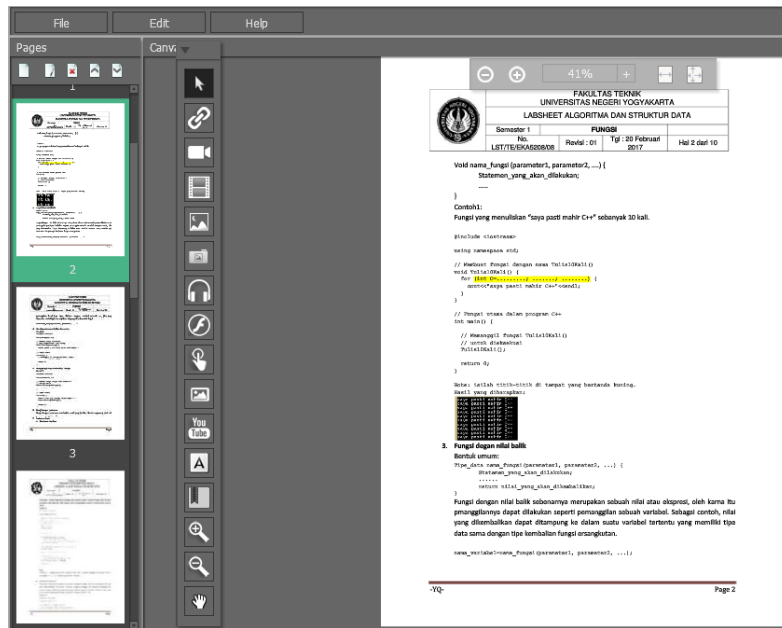
Gambar B.6

8. Untuk mengubah halaman-halaman pdf yang telah diimport dan mengisinya dengan video, animasi, gambar, dll maka pilih submenu 'Edit Pages'



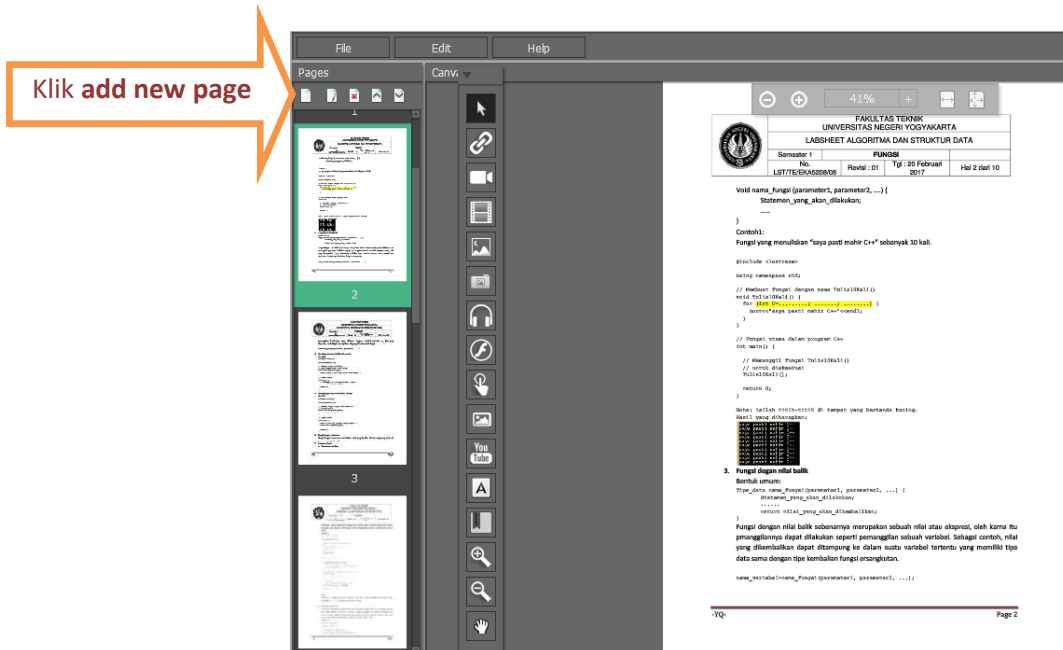
Gambar B.7

9. Setelah Edit Pages diklik akan muncul tampilan halaman edit seperti gambar B.8 di bawah ini.



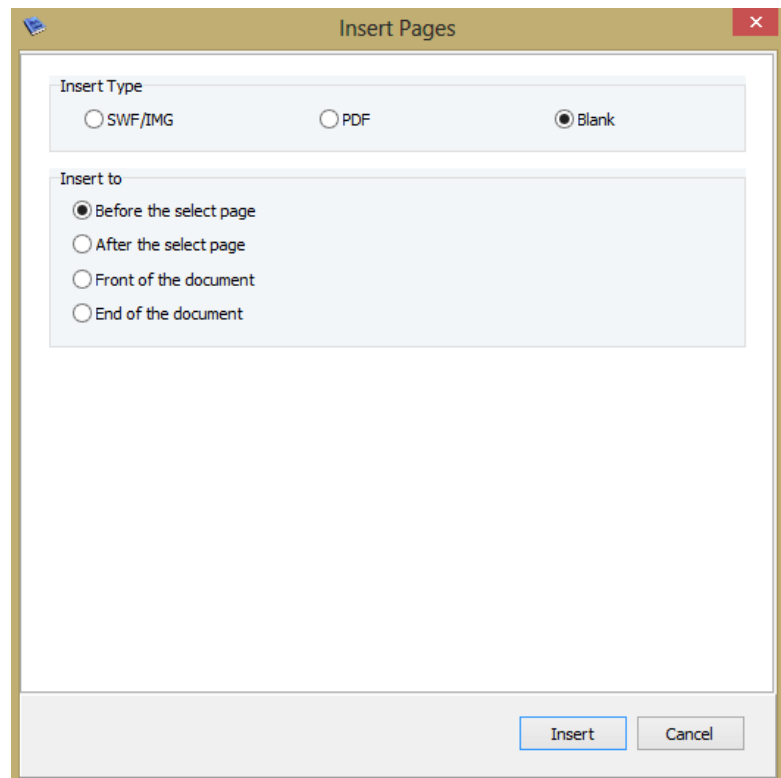
Gambar B.8

10. Apabila ingin menambahkan halaman judul maka pilih posisi di halaman pertama kemudian 'add new page' pada submenu **pages**.



Gambar B.9

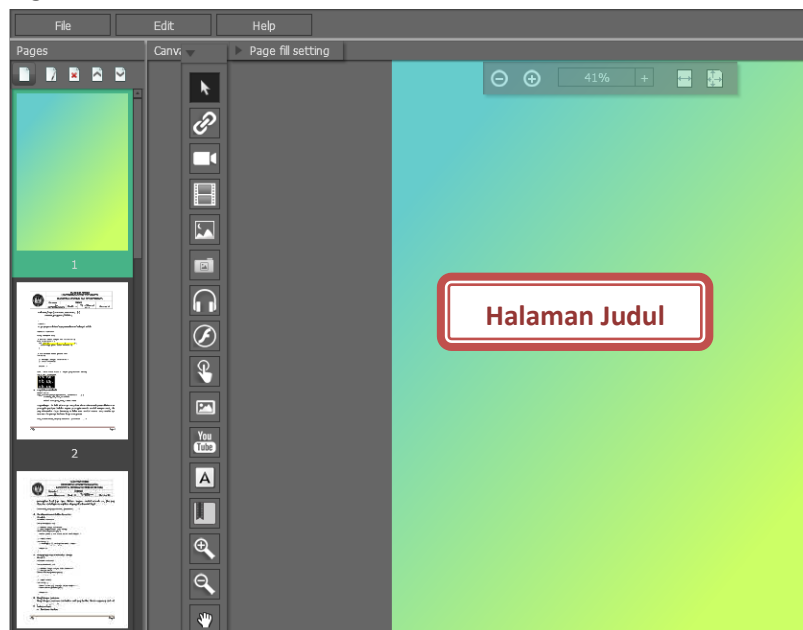
Sehingga muncul tampilan berikut:



Gambar B.10

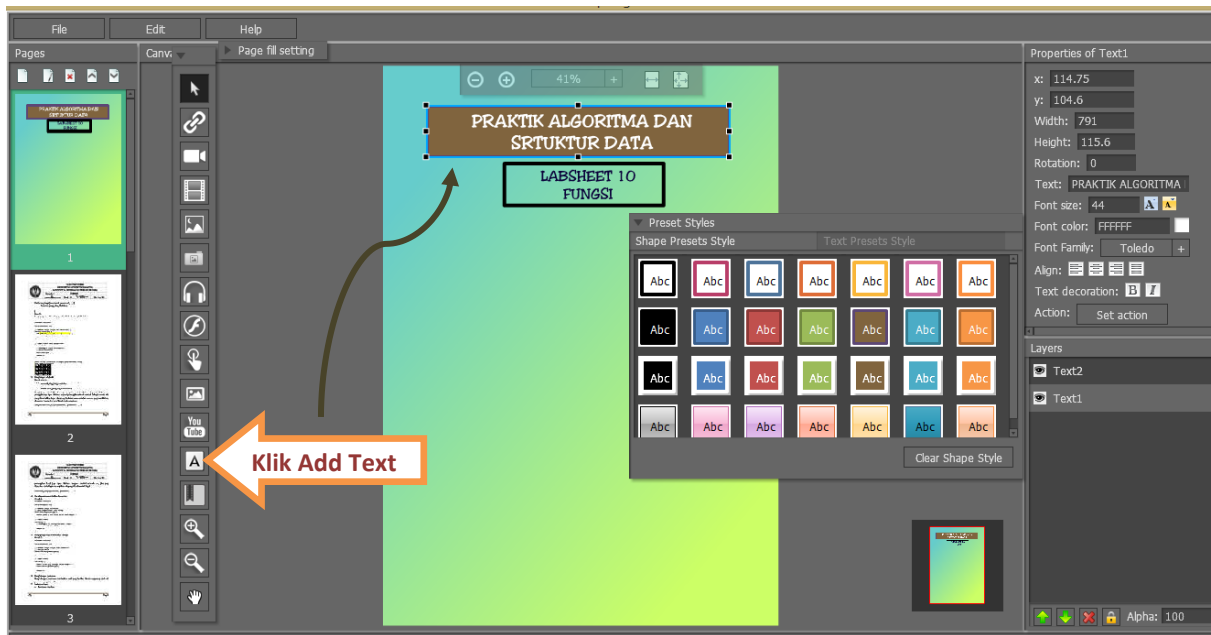
Pilih **Blank** dan klik 'insert'.

11. Setelah langkah 10 dilakukan maka akan muncul halaman tambahan yang akan dipakai sebagai halaman judul sebagai berikut.



Gambar B.11

12. Design halaman judul sesuai yang dikehendaki.
13. Sebagai contoh menambahkan judul buku dengan cara menuliskan teks pada halaman judul. Langkah yang harus dilakukan adalah klik tool 'add text' dan tuliskan judul yang dikehendaki.



Gambar B.12

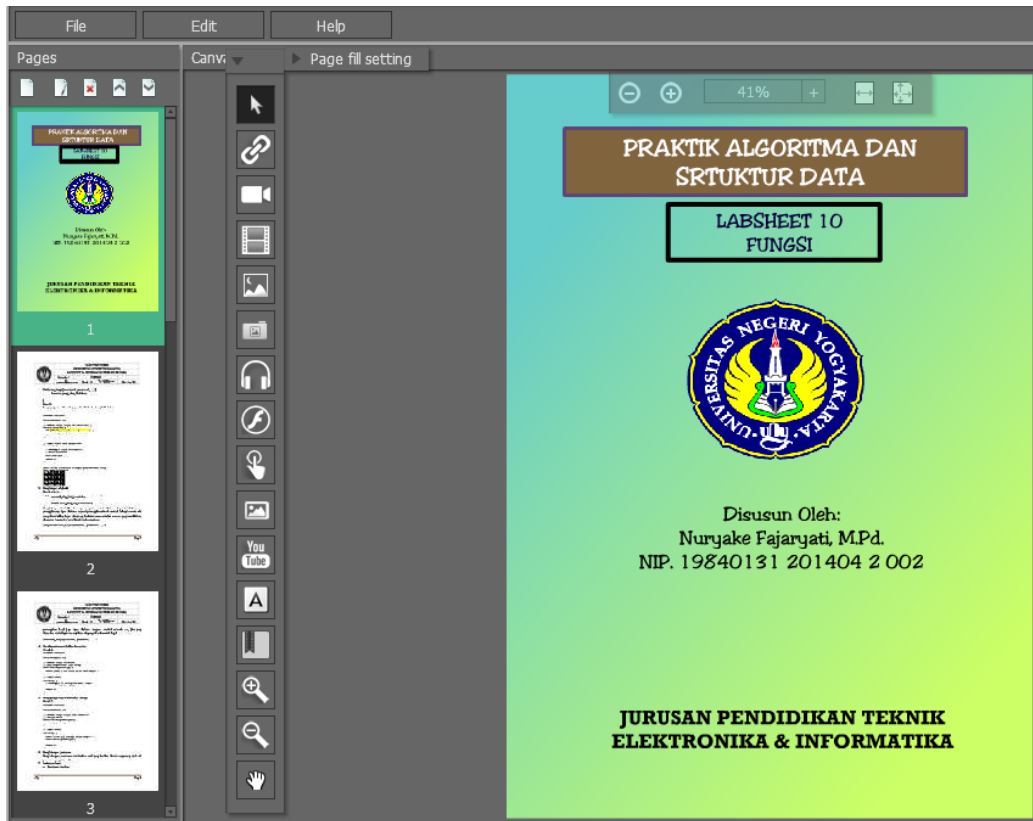
Atur teks yang dibuat melalui **Preset Styles** dan **Properties of Text1** sehingga hasil teks judul yang dibuat seperti gambar B.12

14. Apabila ingin menambahkan gambar pada halaman judul tekan tool 'add image' kemudian pilih gambar yang diinginkan.



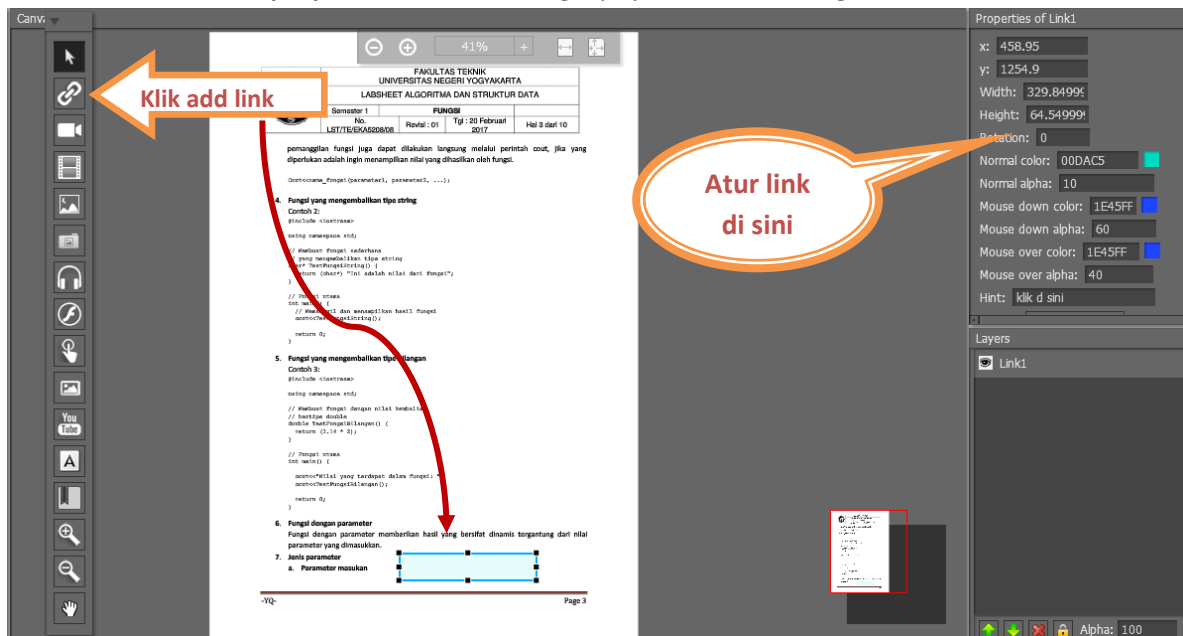
Gambar B.13

Setelah menemukan gambar yang dipilih maka akan muncul tampilan seperti gambar di bawah.



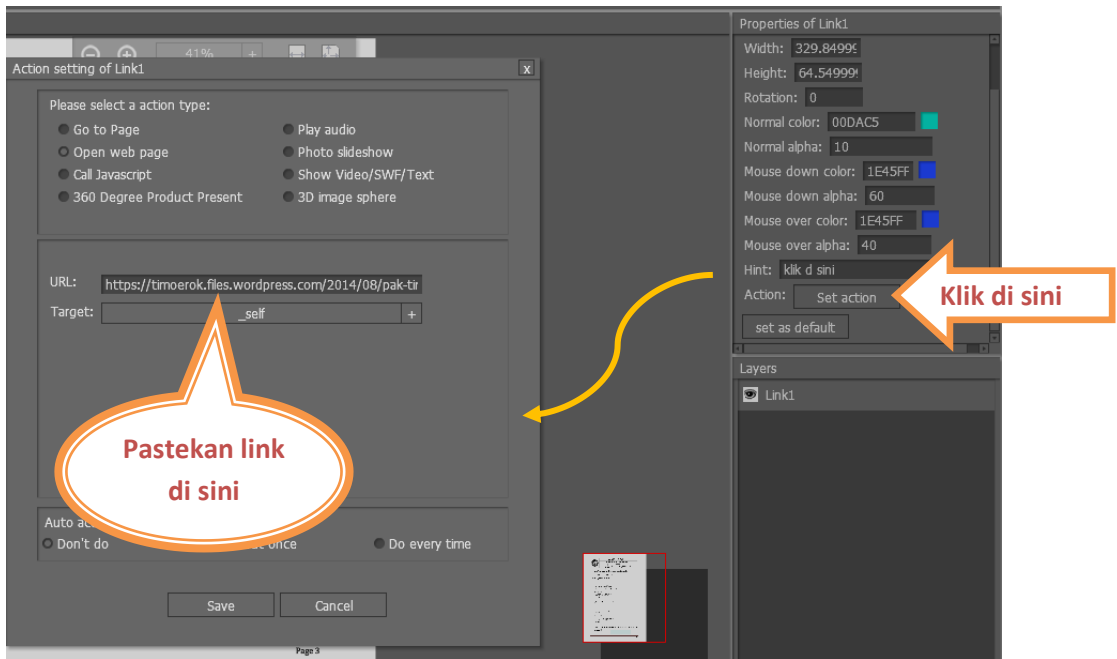
Gambar B.14

15. Selain gambar dan teks, pada halaman juga dapat ditambahkan link, movie, suara, youtube, dan animasi.
16. Untuk menambahkan link pada halaman yang diinginkan, klik **'add link'**. Kemudian masukkan link yang dikehendaki ke dalam **properties of link**. Selengkapnya tertera dalam gambar B. 15 berikut.



Gambar B.15

Masukkan alamat link melalui **'set action'** yang terdapat dalam **properties of link** sampai muncul dialog box seperti gambar B.16.



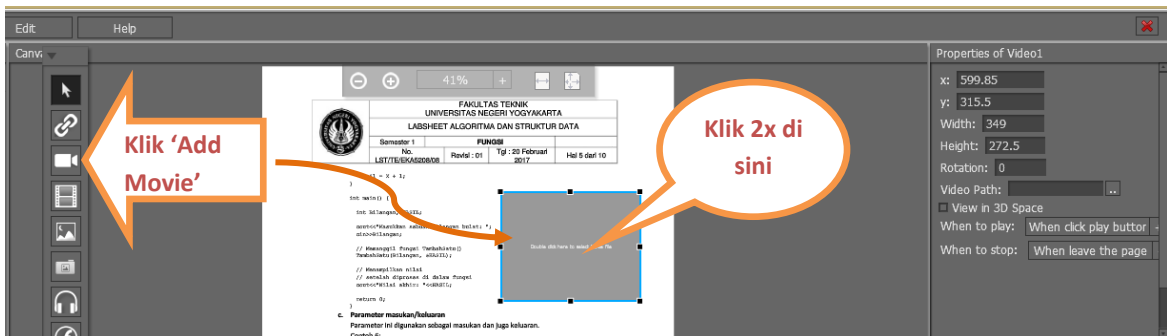
Gambar B.16

Hasil yang diperoleh setelah link dibuat adalah sebagai berikut:

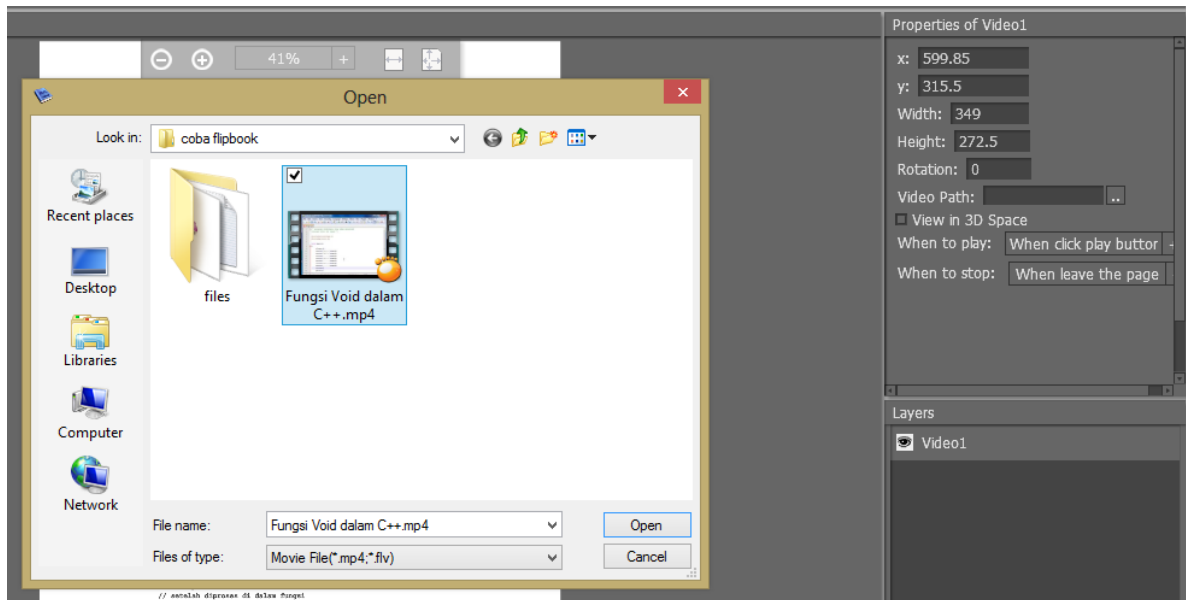


Gambar B.17

17. Movie dapat ditambahkan pada halaman yang dikehendaki dengan cara klik 'Add Movie', drag ke dalam bagian halaman, klik 2x kemudian cari video/film yang hendak dimasukkan. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar B.18 dan B.19 berikut.



Gambar B.18



Gambar B.19

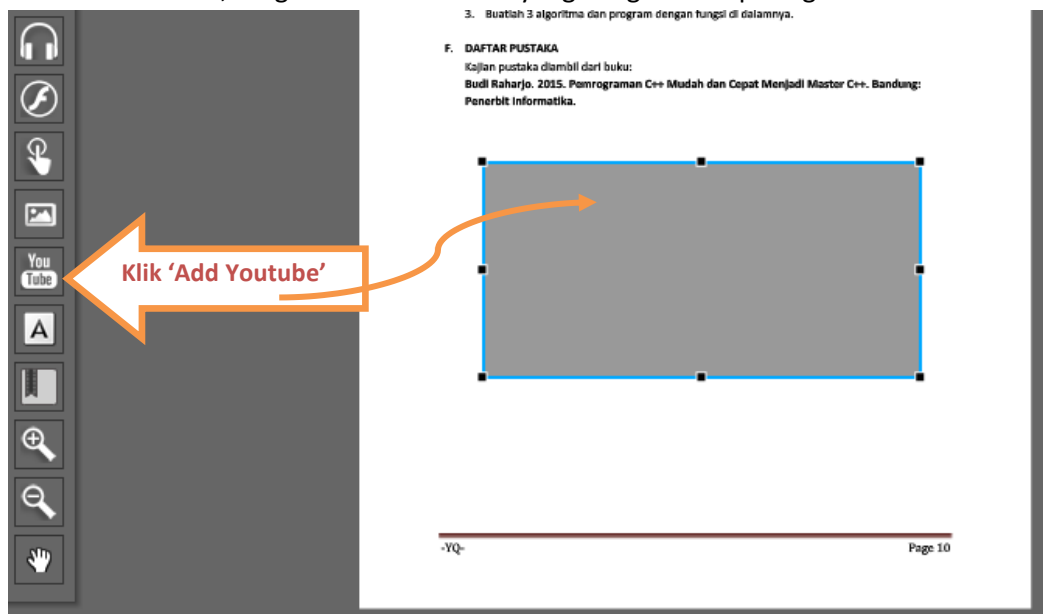
Setelah 'Open' (gambar B.19) diklik maka akan muncul tampilan sebagai berikut.



Gambar B.20

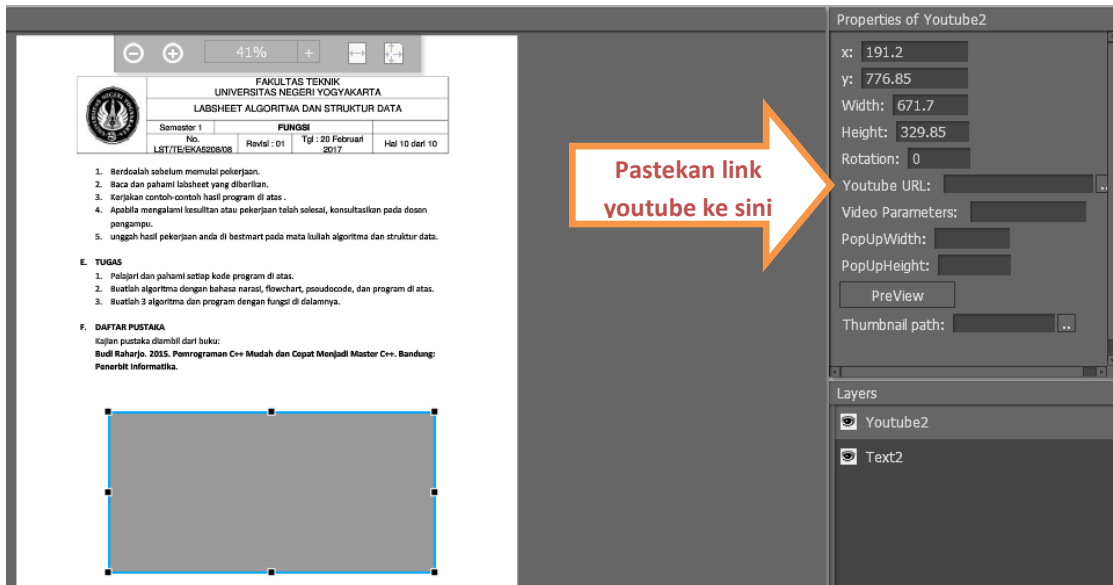
Tampilan video dapat diatur melalui **properties of Video1** (gambar B.20).

18. Apabila yang dikehendaki adalah video dari youtube maka langkah pertama yang harus dilakukan adalah klik 'Add Youtube', drag ke dalam halaman yang diinginkan seperti gambar B.21 berikut.



Gambar B.21

Copykan alamat link youtube yang ingin dimasukkan ke **youtube URL** yang terdapat dalam **Properties of Youtube1** seperti gambar B.22 berikut.



Gambar B.22

Setelah link Youtube dipastekan ke dalam **youtube URL** maka tampilan akan berubah seperti gambar B.23.



Gambar B.23

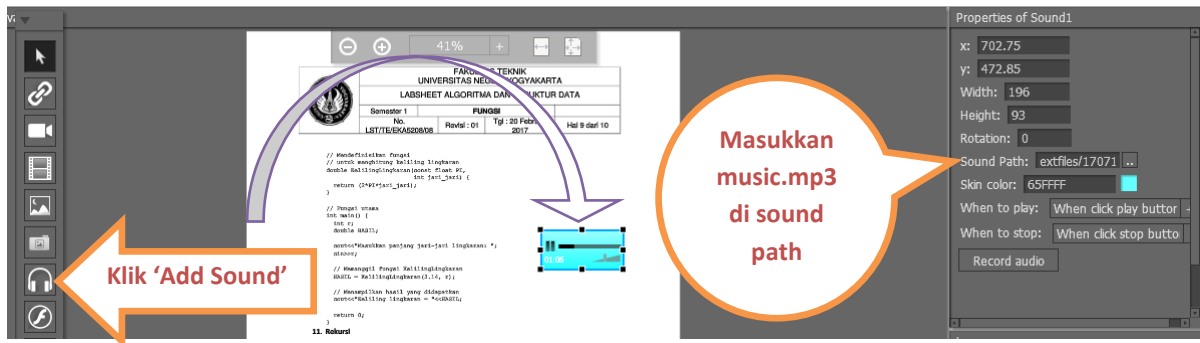
Tambahkan teks sebagai petunjuk untuk menjalankan video dari Youtube dengan cara seperti membuat teks yang telah dijelaskan pada langkah sebelumnya.

Tampilan setelah ditambahi teks sebagai berikut.



Gambar B.24

19. Sesudah movie dan youtube, suara dalam bentuk music juga dapat ditambahkan pada halaman yang dikehendaki. Langkahnya adalah **'Add Sound'** dan atur sound dalam bentuk music.mp3 di **properties of tables**. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar B.25 berikut.

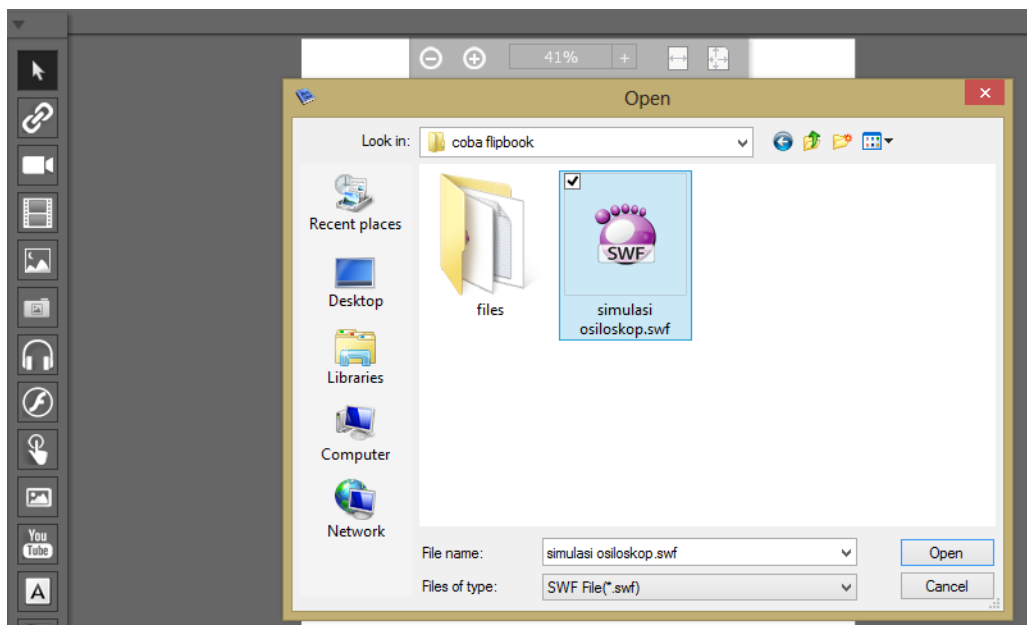


Gambar B.25

20. Setelah Teks, Gambar, Suara, Movie, dan Youtube, hal terakhir yang perlu dicoba untuk ditambahkan adalah animasi. Langkah pertama adalah siapkan file animasi dalam bentuk swf kemudian klik **'add flash'** kemudian drag ke halaman yang dikehendaki dan klik 2x untuk menambahkan file animasinya.

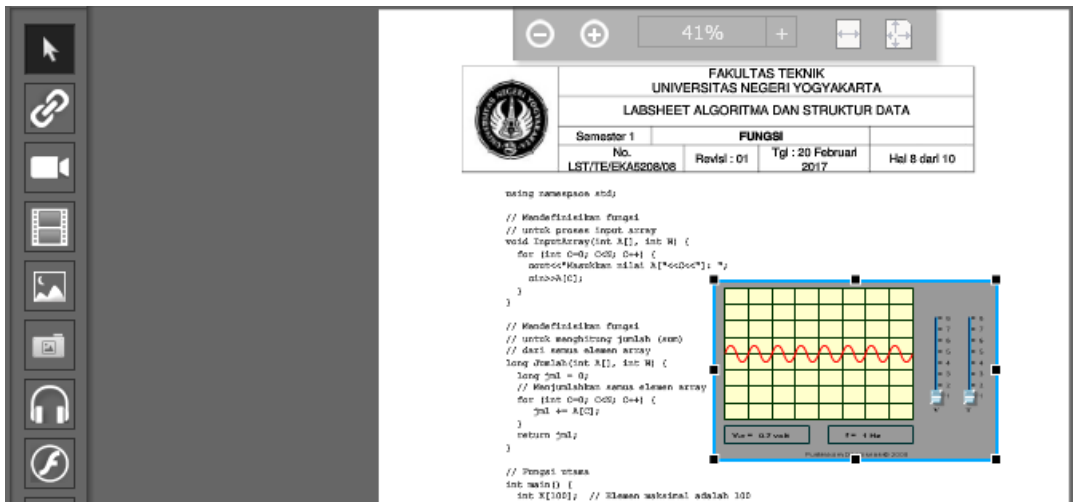


Gambar B.26



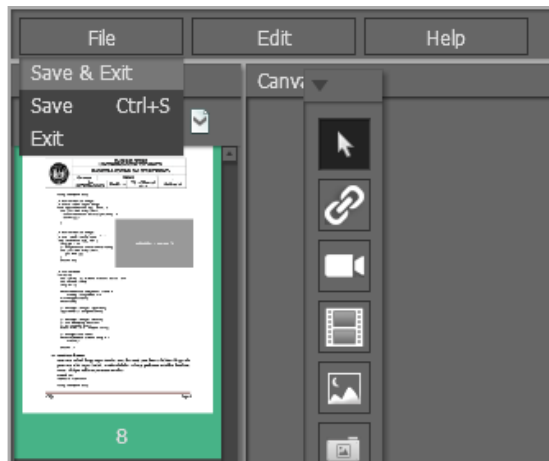
Gambar B.27

Setelah animasi dimasukkan maka tampilan akan berubah seperti berikut:



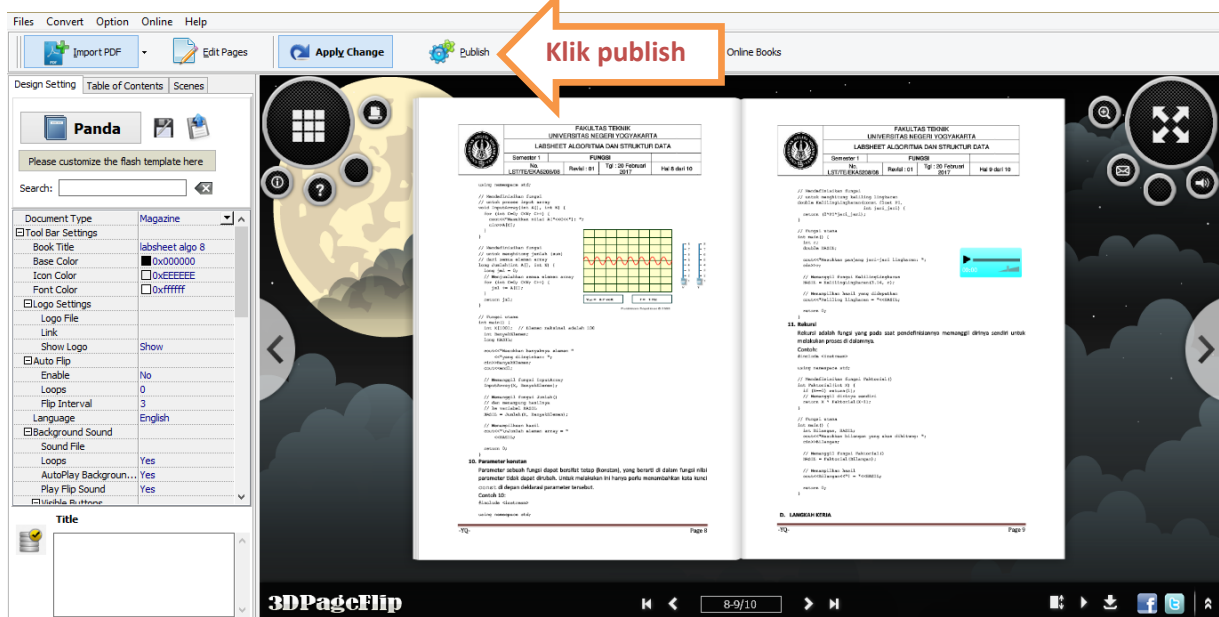
Gambar B.28

21. Apabila edit pages pdf dan semua komponen telah selesai ditambahkan maka klik 'files' dan pilih 'save & exit'.



Gambar B.29

22. Setelah 'Save & Exit' dilakukan maka langkah selanjutnya adalah tekan 'publish' seperti gambar berikut.



Gambar B.30

23. Pada submenu **publish** terdapat beberapa pilihan yang tertera pada gambar B.31 berikut:



Gambar B.31

Klik salah satu tipe publish sesuai dengan kebutuhan.

Demikian langkah-langkah pembuatan media pembelajaran flipbook dengan 3D PageFlip Professional 1.7.7.

DAFTAR PUSTAKA

- Andina E. 2011. *Buku digital dan pengaturannya*. Aspirasi 2(1):119-146.
- Arief S. Sadiman, dkk. 2008. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. 2000. *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan.
- Gorghiu. 2011. *The electronic book - a modern instrument used in teachers' training process*. Procedia Computer Science 3 (2011):563-567.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Nashar, 2004. *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: Delia Press).
- Ramdania DR, Sutarno H & Waslaluddin. 2007. *Penggunaan media flash flipbook dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. Jurnal Pendidikan 1(1):1-6.
- Riyanto, Lukman & Subagyo. 2012. *Pengembangan digital library local content pekalongan dalam format buku 3 dimensi*. Jurnal LIPI 1(1):1-13.
- Shideqy D.A.& Lestari. 2010. *Pemanfaatan Buku Elektronik untuk Pembelajaran di Sekolah*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.