

Pemberdayaan Komunitas Bengkel Pendidikan Cerdas Melalui Pelatihan Pembuatan Media Edukasi Flip Book

Zechariah Willy Adikurnia¹, Vanessa Yusuf², Mendy Hosana Malkisedek³

^{1,2,3,4}Universitas Kristen Petra

*Corresponding author, e-mail: zechariah.adikurnia@gmail.com.

Abstrak

Pembelajaran pada siswa SD masih menggunakan media konvensional, yang membuat pembelajaran terasa membosankan serta monoton karena kurangnya media interaktif yang digunakan, untuk mengatasi masalah ini, peneliti melakukan pelatihan berupa pengajaran dengan menggunakan media Flip Book yang dapat lebih menyenangkan serta interaktif. Flip Book memungkinkan siswa SD belajar sambil menggambar, sehingga mereka tidak hanya menghafal teks tetapi juga memahami materi melalui hasil gambar bergerak yang para siswa telah buat. Program pemberdayaan ini melibatkan pelatihan penggunaan Flip Book dimulai dengan materi IPA, dimana siswa menggambar dari materi yang telah disediakan. Hasil kegiatan pelatihan membuat para siswa SD pada komunitas BPC merasakan manfaat pembelajaran menggunakan Flip Book, serta mendapatkan respon-respon yang baik dari para siswa, dan adanya harapan agar pelatihan ini terus berlanjut, karena adanya antusiasme yang tinggi dari para siswa, pada komunitas BPC.

Kata Kunci: Bengkel Pendidikan Cerdas; Flip Book; Media Edukasi; Media Interaktif.

Abstract

The learning process for elementary school students still relies on conventional media, making it feel boring and monotonous due to the lack of interactive tools. To address this issue, the researcher conducted training by introducing teaching methods using Flip Book media, which is more enjoyable and interactive. Flip Book allows elementary school students to learn while drawing, so they not only memorize texts but also understand the material through the animated drawings they create. This empowerment program involved training on using Flip Books, starting with science subjects, where students draw based on the provided materials. The training activities resulted in elementary school students at the BPC community experiencing the benefits of learning with Flip Books, receiving positive feedback from the students, and generating hope for the continuation of this training due to the high enthusiasm from the students in the BPC community.

Keywords: Bengkel Pendidikan Cerdas; Educational Media; Flip Book; Interactive Media.

How to Cite: Adikurnia, Z.W., Yusuf, V. & Malkisedek, M.H. (2024). Pemberdayaan Komunitas Bengkel Pendidikan Cerdas Melalui Pelatihan Pembuatan Media Edukasi Flip Book. *Abdi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 6(3), 594-599.



This is an open access article distributed under the Creative Commons Share-Alike 4.0 International License. If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original. ©2024 by author.

Pendahuluan

Pendidikan SD saat ini masih menggunakan media konvensional sehingga cenderung cepat jenuh, padahal siswa SD perlu pembelajaran yang beragam interaktif serta menyenangkan seperti adanya gerak serta animasi, hal itu dikarenakan mengingat juga target yang dituju, Memberikan dengan strategi media visual ini harus sesuai dengan usia peserta didik, dengan yang berisikan seperti gerak dan animasi, teks, gambar, sehingga pembelajaran di kelas tidak menjenuhkan (Hildayah, 2019). Sementara itu, suasana di kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional sangat melelahkan bagi peserta didik yang dibuktikan dengan sebagian besar dari mereka melakukan kegiatan yang lain, yaitu mengobrol, menggambar, atau memainkan alat tulis (Kusumahati, 2014). Hal ini juga mengingat perkembangan zaman dimana sudah bisa disamakan seperti dulu, karena era yang terus maju dan berkembang, perlu juga metode pembelajaran yang diperbaharui guna mengikuti zaman, Dalam menghadapi siswa sekarang, media pembelajaran konvensional akan sangat menjenuhkan bagi peserta didik (Puspitasari, Haryanto & Sofyan, 2022).

Dalam pembelajaran itu sendiri sebagai seorang guru tidak bisa berharap untuk mereka hanya mendengar dan mengerti segala yang disampaikan, hal seperti ini disebut juga sebagai pembelajaran yang konvensional, dan jika terjadi hal seperti itu siswa akan cenderung juga akan cepat jenuh terhadap pembelajaran yang didapatkan, seperti yang dikatakan oleh Putri (2014) Sehingga siswa hanya menerima apa yang disampaikan guru dan proses pembelajaran cenderung mudah untuk jenuh. Oleh karena itu dapat dipastikan bahwa dengan media yang interaktif, siswa dapat lebih semangat dalam menghadapi pembelajaran yang ada. Dengan adanya konsep belajar seperti ini maka siswa diharapkan tidak merasa jenuh dengan cara belajar menggunakan media interaktif di banding belajar secara konvensional yang monoton sehingga semangat dan kemampuan belajar siswa khususnya pada mata pelajaran matematika bisa ditingkatkan (Wulandari, 2020), oleh karena itu Flipbook juga menjadi suatu pilihan karena bisa menjadi aspek tersendiri dan dapat dikembangkan. Untuk menunjang pendidikan tersebut, terdapat suatu komunitas bimbingan belajar di Bali, yang dinamakan BPC (Bengkel Pendidikan Cerdas), dan BPC merupakan suatu komunitas yang berada dibawah Gereja Kristen Abdiel Zion, dimana komunitas ini diberikan pada para siswa SD sekitar singlaraja yang ingin belajar lebih lagi, tapi memiliki kekurangan dalam bentuk biaya dalam belajar, komunitas BPC memberikan hal tersebut untuk mereka. Pendidikan SD hingga saat ini masih menggunakan media yang konvensional, dalam artian mereka masih belajar menggunakan media buku tulis, serta papan tulis sehingga mereka cenderung cepat jenuh. Tetapi sayangnya untuk beberapa lembaga pendidikan seperti halnya di SD, masih menggunakan media konvensional, contohnya seperti papan tulis, dan buku tulis, oleh karena itu mereka terkadang cenderung untuk jenuh.

Dikarenakan tidak adanya interaksi yang bersifat visual maupun audio, dan dengan adanya media yang interaktif dalam multimedia seperti halnya animasi dasar, dimana anak-anak akan belajar suatu materi melalui media gambar yang mereka buat sendiri dimana hal itu nantinya dapat meningkatkan kualitas belajar siswa serta membuat pelajaran lebih menyenangkan. Siswa pun berbeda beda satu dengan yang lain, ada yang belajar dapat mengerti hanya dengan menghafal, tetapi ada juga yang perlu melihat secara visual, karena itu pembelajaran yang bersifat visual pun juga diperlukan. Tak jarang, siswa visual yang lebih mudah menerima materi dalam bentuk bagan dan gambar sulit untuk menerima penjelasan-penjelasan lisan tersebut (Asela et al, 2020). Hal seperti itu diperlukan karena mereka belum bisa berpikir secara ilmiah dan harus ada benda nyata. Pada tahap ini anak sudah mampu berpikir secara logis dan konkret, mereka sudah mampu menggunakan akal nya sehingga mereka sudah mampu menghubungkan antara suatu hal dengan lainnya. Pembelajaran yang interaktif dapat memicu siswa juga untuk berpikir kreatif.

Dikarenakan pembelajaran tidak berpusat hanya pada guru dan bersifat monoton, dan dengan pembelajaran yang interaktif dapat memicu siswa juga untuk berpikir kreatif (Mufidah, 2023). Penggunaan media pembelajaran interaktif dinilai lebih baik dibandingkan dengan ceramah dan menggunakan media konvensional karena siswa lebih tertarik dengan bentuk yang variatif dari animasi, segi pewarnaan dan juga tampilan. Media pembelajaran sendiri juga sangat penting dalam pengajaran guna merefleksikan dirinya, Melalui menggambar anak dapat merefleksikan kebutuhan jiwa dan fisiknya (gerakan tangan) sehingga begitu banyak manfaat dari menggambar (Lubis, 2022). Oleh karena itu dalam pembelajaran yang berlangsung siswa perlu terlibat langsung, guna memberikan contoh yang baik dan mereka juga dapat menangkapnya lebih mudah dan dapat dirancang sedemikian rupa dengan kreatif, mengingat usia anak SD. Dengan demikian guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Menggambar sendiri masih sangat diperlukan oleh anak-anak di usia yang masih muda Visualisasi pembelajaran dengan animasi juga dapat meningkatkan konsentrasi dan fokus pada anak.

Berdasarkan permasalahan yang ada pada siswa-siswi SD dan guna mengatasi masalah tersebut, maka metode pembelajaran baru dapat menjadi suatu jawaban baru terkait masalah pembelajaran yang terasa monoton tersebut bagi siswa-siswi SD. Maka daripada itu, kegiatan pengabdian ini dilakukan guna

meningkatkan niat belajar siswa SD yang dimulai dengan BPC Singaraja dengan menggunakan metode pembelajaran baru, yaitu melalui Flip Book. Hal ini penting dan baik untuk dilakukan, karena dapat mempengaruhi serta membuat sistem pendidikan lebih maju lagi, bukan saja untuk Komunitas BPC, tetapi bisa juga untuk pendidikan secara lebih luas.

Metode Pelaksanaan

Pelatihan yang dilakukan adalah dengan pembuatan media pembelajaran Flip Book, dimana anak-anak menggambar sambil belajar melalui Flip Book itu sendiri, akan diberikan materi yang mau diajarkan, lalu anak-anak akan mulai mengikuti dan menggambar sesuai dengan apa yang telah diberikan, yaitu melalui pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) karena pelajaran IPA merupakan salah satu pelajaran yang mudah diaplikasikan dalam Flip Book (Sari & Atmojo, 2021). Pelatihan dijalankan selama 2 hari yang dilaksanakan di kota Gereja GKA Zion Singaraja, provinsi Bali. Pelatihan pembelajaran metode Flip Book ini diikuti oleh 13 siswa yang berasal dari kelas 4, 5 dan 6 SD, pada hari pertama di tanggal 5 februari 2024 dan pada hari kedua pada tanggal 7 Februari 2024, dalam pembelajaran para siswa mendapatkan materi dari peneliti pada awal kelas dimulai, lalu dilanjutkan dengan para siswa melakukan praktek menggambar tersebut dalam Flip Book dengan materi yang diberikan mulai dari penggambaran serta deskripsi dari gambar, yang tentu saja juga sudah diberikan gambaran dahulu oleh peneliti, sehingga semua siswa dapat mengikuti.



Gambar 1. Bentuk Flip Book

Hasil dan Pembahasan

Pemberdayaan telah dijalankan selama 2 hari pada tanggal 5 februari 2024 dan tanggal 7 februari 2024 yang berlokasi di Bali, kota singaraja pada komunitas BPC (Bengkel Pendidikan Cerdas). Pemberdayaan yang telah dilakukan di komunitas BPC tersebut berisi dengan pengajaran materi sekolah, atau lebih tepatnya materi IPA yang diajarkan pada anak kelas 4 sampai 6 SD yang berjumlah 13 anak dengan metode pembelajaran Flip Book, dalam pengajarannya terdapat 2 materi yang berasal dari mata pelajaran IPA berupa yaitu gerak semu matahari dan bagian-bagian bunga, pelajaran IPA merupakan salah satu pelajaran yang mudah diaplikasikan dalam Flip Book (Sari, 2021). Pada gerak semu matahari para siswa belajar mengenai gerakan matahari dari terbit hingga terbenam, dan untuk materi bagian bagian bunga, para siswa belajar mengenai apa saja yang terdapat di dalam bunga, dan nama-namanya, para siswa mendapatkan materi sekaligus juga menggambar secara bersamaan dari apa yang mereka dapat. IPA menjadi pilihan utama, karena hal ini mengingat materi yang masih relevan dipelajari siswa SD baik itu dari kelas 4, 5 sampai 6 SD. Salah satu mata pelajaran yang penting dan wajib dipelajari dalam dunia pendidikan adalah ilmu pengetahuan alam (IPA) karena pada materi-materi pembelajaran IPA memiliki hubungan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Menurut Lusidawaty & Fitria (2020) Pembelajaran IPA sendiri jika dilakukan dengan strategi yang tepat, juga dapat meningkatkan motivasi dalam belajar, pembelajaran dengan strategi Inkuiri untuk IPA dapat meningkatkan keterampilan proses sains dan motivasi belajar siswa, agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.



Gambar 2. Contoh hasil karya Gerak semu Matahari



Gambar 3. Contoh hasil karya bagian-bagian bunga

Pemberdayaan ini telah berjalan lancar, serta berhasil menjadi jawaban terkait masalah pembelajaran yang monoton dan membosankan, dan pelatihan Flip Book ini dapat diikuti oleh siswa-siswa yang berada di BPC, saat praktek pun para siswa dapat mengerjakannya dengan baik dan lancar, dan di akhir pertemuan adapun juga kesan dari siswa dalam komunitas tersebut dimana mereka telah merasakan manfaatnya dari pemberdayaan tersebut melalui pengajaran dengan metode Flip Book. Dalam pembelajaran sendiripun siswa lebih dapat berkreasi dari gambar yang mereka buat dan memnunagkan ide serta penggambaran yang mereka miliki, karena menggambarjuga menjadi salah satu tempat untuk siswa bisa berpikir kreatif. Pembelajaran yang interaktif dapat memicu siswa juga untuk berpikir kreatif. Dikarenakan pembelajaran tidak berpusat hanya pada guru dan bersifat monoton, dan dengan pembelajaran yang interaktif dapat memicu siswa juga untuk berpikir kreatif (Sinaga, 2023). Penggunaan media pembelajaran interaktif dinilai lebih baik dibandingkan dengan ceramah dan menggunakan media konvensional karena siswa lebih tertarik dengan bentuk yang variatif dari animasi, segi pewarnaan dan juga tampilan. Media pembelajaran sendiri juga sangat penting dalam pengajaran guna merefleksikan dirinya, Melalui menggambar anak dapat merefleksikan kebutuhan jiwa dan fisiknya (gerakan tangan) sehingga begitu banyak manfaat dari menggambar, dan tidak hanya menambah minat dalam menggambarnya tapi juga secara keseluruhan (Lubis, 2022). Dari siswapun dalam menggambar tidak hanya sekedar mengikuti penjelasan dan menggambar saja, tetapi juga ada dari siswa-siswa yang menambahkan unsur-unsur lainnya, seperti pada background seperti halnya cahaya dan bayanganya, lalu pada gambar utamanya seperti pohon semak-semak, daun, rumput dan arsiran, sehingga siswa-siswi lebih bisa berkespresi dan menampilkan kekreatifanya. Hal ini pun juga pernah teruji dalam pembelajaran anak SD seperti halnya dalam penelitian oleh Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan flipbook pada materi Siklus Air dengan model Cooperative Learning dan pendekatan saintifik efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Tes yang dilakukan menunjukkan adanya peningkatan signifikan, sehingga pembelajaran dengan media flipbook dinyatakan berhasil dan terlaksana dengan baik.



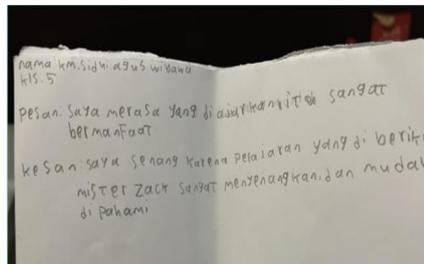
Gambar 4. Praktek pengajaran di BPC

Praktek dalam penyampaian materi dalam materi-materi yang diajarkan, secara langsung disampaikan oleh peneliti, baik itu secara verbal maupun secara non verbal, serta dalam praktek penggambaranya. Peneliti

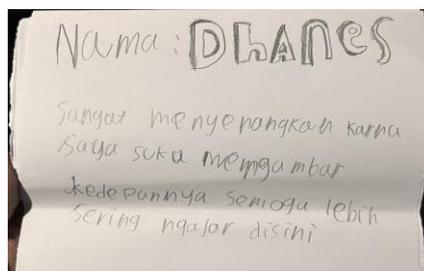
dalam pelaksanaannya sendiri juga terlibat dalam menggambar serta berkomunikasi dan membantu para siswa terkait hal-hal yang masih belum dimengerti ataupun kesusahan dalam penggambaran tersebut. Perlu diketahui juga bahwa siswa dalam belajar tidak bisa disamakan, karena mereka punya cara berpikir yang berbeda, dan hal secara berpikir tidak bisa disamakan untuk semua siswa, tetapi juga harus diperhatikan apakah mereka bisa menangkapnya dan lebih mudah menghafal. Didalam pelatihan ini dibuat metode pembelajaran Flip Book untuk melihat apakah siswa-siswi bisa merasakan manfaat dari metode tersebut. Seperti halnya yang dikatakan oleh [Asela et al \(2020\)](#) Siswa pun berbeda-beda satu dengan yang lain, ada yang belajar dapat mengerti hanya dengan menghafal, tetapi ada juga yang perlu melihat secara visual, karena itu pembelajaran yang bersifat visual pun juga diperlukan. Tak jarang, siswa visual yang lebih mudah menerima materi dalam bentuk bagan dan gambar sulit untuk menerima penjelasan-penjelasan lisan tersebut. Oleh karena itu perlu diperhatikan juga bahwa dalam pembelajaran siswa, terutama siswa SD perlu adanya metode yang mendukung keinginan para siswa dalam pembelajaran sehingga dapat dinikmati lebih lagi.



Gambar 5. Foto bersama di hari terakhir mengajar pada komunitas BPC



Gambar 6. Tanggapan siswa Sidhi Agus Wibawa



Gambar 7. Tanggapan siswa Dhanes

Hal ini juga mengingat perkembangan zaman dimana sudah bisa disamakan seperti dulu, karena era yang terus maju dan berkembang, perlu juga metode pembelajaran yang diperbaharui guna mengikuti zaman, dalam menghadapi siswa sekarang, media pembelajaran konvensional akan sangat menjenuhkan bagi peserta didik ([Puspitasari, Hayanto & Sofyan, 2022](#)). Adapun tanggapan dari beberapa siswa di komunitas BPC tersebut, dimana mereka merasa bahwa pembelajaran ini bermanfaat, serta terasa lebih mudah dan menyenangkan saat menggunakan metode Flip Book, karena bagi siswa-siswi tersebut, ini adalah suatu hal yang baru bagi mereka, sehingga terdapat suatu ketertarikan tersendiri. Karena juga dari tanggapan mereka terlihat hal yang meyakinkan, berupa kesenangan tersendiri yang bisa dirasakan dan dinikmati oleh mereka karena pembelajaran yang berbeda dan tidak monoton seperti halnya pembelajaran pada umumnya yang menggunakan media konvensional serta terdapat interaksi yang lebih. Sementara itu, suasana di kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional sangat melelahkan bagi peserta didik yang dibuktikan dengan sebagian besar dari mereka melakukan kegiatan yang lain, yaitu mengobrol, menggambar, atau memainkan alat tulis ([Kusumahati, 2014](#)). Sama juga seperti yang dikatakan oleh [Valentina & Sudjana \(2021\)](#) bahwa menggambar sendiri masih sangat diperlukan oleh anak-anak di usia yang masih muda Visualisasi

pembelajaran dengan animasi juga dapat meningkatkan konsentrasi dan fokus pada anak. Adapun juga tanggapan dari guru serta kepala dari BPC yang mengatakan bahwa dari apa yang sudah dijalankan, terlihat metode tersebut cukup efektif karena memberikan dampak yang baik terhadap siswa-siswi di BPC, dan siswa-siswi BPC pun menginginkan pembeajaran ini untuk ditetapkan dan diadakan disana. Hal ini pun bukan hanya berhasil dijalankan di BPC, tetapi pembelajaran metode Flip Book juga pernah dilakukan dan berhasil menjawab permasalahan yang ada, seperti halnya yang dilakukan oleh Mufidah & Wulandari, (2023). Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan flipbook pada materi Siklus Air dengan model Cooperative Learning dan pendekatan saintifik efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Tes yang dilakukan menunjukkan adanya peningkatan signifikan, sehingga pembelajaran dengan media flipbook dinyatakan berhasil dan terlaksana dengan baik.

Kesimpulan

Dengan dijalankannya pemberdayaan ini yang dilakukan di BPC adapun beberapa hal yang dapat disimpulkan. Melalui pemberdayaan ini dapat diketahui bahwa ini merupakan suatu hal yang baru bagi para siswa, dimana para siswa merasa dengan metode ini mereka merasakan manfaatnya, dimana pembelajaran yang cenderung monoton serta menggunakan media konvensional, dengan pemberdayaan ini siswa merasa lebih dapat mudah menghafal serta lebih menyenangkan. Guru di Bengkel Pendidikan Cerdas sendiri juga merasa senang serta merasa ini bisa menjadi suatu hal yang bisa dijadikan metode baru bagi para siswa terutama yang berada disana. Dengan dijalankannya pemberdayaan ini penulis berharap bahwa hal ini tidak berhenti sampai sini saja tetapi bisa terus berkembang serta menjadi lebih baik lagi kedepannya, dan dapat berkolaborasi dengan pihak lain dan menggapai apa yang tidak bisa digapai.

Daftar Pustaka

- Asela, S., Salsabila, U. H., Lestari, P., Hidayah, N., Sihati, A., & Pertiwi, A. R. (2020). Peran media interaktif dalam pembelajaran PAI bagi gaya belajar siswa visual. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(7), 1297-1304.
- Hildayah, D. (2019). Penggunaan media visual, auditif, dan kinestetik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*.
- Kusumahati, M. (2014). Keefektifan Model Course Review Horay Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPS. *Journal of Elementary Education*, 3(2), 1-6.
- Lubis, N. A. (2022). Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar melalui Karya Seni Rupa Menggambar Imajinatif. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 15-25.
- Lusidawaty, V., Fitria, Y., Miaz, Y., & Zikri, A. (2020). Pembelajaran IPA Dengan Strategi Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains dan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 168-174.
- Mufidah, S. A., & Wulandari, F. E. (2023). Pengaruh Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar IPA SD Kelas V. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Putri, I. G. A. C. A., Putra, D. K. N. S., & Zulaikha, S. (2014). Pengaruh metode pembelajaran SQ3R terhadap hasil belajar bahasa Indonesia kelas V SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 2(1).
- Puspitasari, D. Y., Haryanto, H., & Sofyan, S. (2022). Efektivitas Pembelajaran Simulasi Berbantuan Game Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Atletik. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 1103-1109.
- Sari, F. F. K., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Digital Berbasis Flipbook untuk Memberdayakan Keterampilan Abad 21 Peserta Didik pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6079-6085.
- Valentina, N. P. D., & Sujana, I. W. (2021). Video Pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Profesi pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 231-242.
- Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43-48. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>