

Interactive Learning Innovation, Training on Creating Digital Flipbooks Using Kvisoft at SMAN 1 Hamparan Perak

Inovasi Pembelajaran Interaktif, Pelatihan Pembuatan Flipbook Digital Dengan Kvisoft Di SMAN 1 Hamparan Perak

Arpan ^{1*}, Mohammad Yusup ²

Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Pembangunan Panca Budi, Indonesia ^{1,2}

¹ arseven@pancabudi.ac.id, ² yusuf@pancabudi.ac.id

*Corresponding Author

Disubmit : 10 Mei 2025, Diterima : 01 Juni 2025, Terbit: 31 Juli 2025

ABSTRACT

This study aims to evaluate the effectiveness of digital flipbook creation training using Kvisoft Flipbook Maker software in supporting interactive learning innovation at SMA Negeri 1 Hamparan Perak. This training was designed to improve teachers' and students' abilities in developing technology-based learning media that are engaging, interactive, and aligned with modern learning needs. The research method used was a mixed methods approach, combining descriptive qualitative and evaluative quantitative approaches. Data were collected through observations, pre- and post-test questionnaires, interviews, and documentation of participants' work. The results showed that this training successfully improved participants' understanding and skills in using Kvisoft Flipbook Maker. The resulting flipbooks presented curriculum-aligned learning materials, complemented by multimedia elements, attractive designs, and interactive features. However, several shortcomings were identified in the flipbook design and navigation that needed improvement. Overall, this training made a positive contribution to encouraging the adoption of digital technology to create more innovative, effective, and enjoyable learning.

Keywords: learning innovation, digital flipbooks, Kvisoft, interactive media, teacher training.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan pembuatan flipbook digital menggunakan perangkat lunak Kvisoft Flipbook Maker dalam mendukung inovasi pembelajaran interaktif di SMA Negeri 1 Hamparan Perak. Pelatihan ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan guru dan siswa dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran modern. Metode penelitian yang digunakan adalah mixed method, yaitu gabungan pendekatan kualitatif deskriptif dan kuantitatif evaluatif. Data dikumpulkan melalui observasi, kuesioner pre-test dan post-test, wawancara, serta dokumentasi hasil karya peserta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam menggunakan Kvisoft Flipbook Maker. Flipbook yang dihasilkan menampilkan materi ajar yang sesuai dengan kurikulum, disertai elemen multimedia, desain yang menarik, dan fitur interaktif. Meskipun demikian, masih ditemukan beberapa kekurangan dalam aspek desain dan navigasi flipbook yang perlu ditingkatkan. Secara keseluruhan, pelatihan ini memberikan kontribusi positif dalam mendorong adopsi teknologi digital untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan menyenangkan.

Kata kunci: inovasi pembelajaran, flipbook digital, Kvisoft, media interaktif, pelatihan guru.

1. Pendahuluan

Dalam Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa transformasi besar dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Di era digital saat ini, pembelajaran tidak lagi terbatas pada ruang kelas fisik atau buku cetak semata,

melainkan telah merambah ke platform digital yang lebih fleksibel, efisien, dan interaktif. Salah satu inovasi signifikan dalam dunia pendidikan adalah digitalisasi bahan ajar melalui pemanfaatan buku digital atau electronic book (e-book).

Buku digital memiliki banyak keunggulan dibandingkan buku cetak konvensional. Selain praktis dan mudah didistribusikan, e-book mampu menyajikan informasi yang lebih kaya melalui integrasi elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi. Hal ini memungkinkan siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendalam (Rahmawati, 2018). Dalam konteks pembelajaran yang berpusat pada siswa (student-centered learning), e-book menjadi sarana efektif untuk meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan motivasi belajar peserta didik.

Salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan untuk menciptakan buku digital interaktif adalah Kvisoft Flipbook Maker. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk mengubah file PDF menjadi flipbook digital dengan animasi halaman balik, navigasi interaktif, dan desain yang menarik. Menurut Prasetyo (2017), Kvisoft mendukung integrasi berbagai elemen multimedia dalam satu produk e-book, menjadikannya media ajar yang tidak hanya informatif tetapi juga estetis. Output yang dihasilkan pun beragam, mulai dari format HTML, EXE, hingga ZIP dan APP, yang kompatibel dengan berbagai perangkat seperti laptop, tablet, maupun smartphone. Kemudahan distribusi melalui platform digital seperti email, WhatsApp, atau website turut memperkuat keunggulan flipbook sebagai media pembelajaran masa kini (Wulandari & Setiawan, 2015).

Kebutuhan akan inovasi pembelajaran berbasis teknologi juga sangat dirasakan di SMA Negeri 1 Hampan Perak, terutama pascapelaksanaan pembelajaran jarak jauh (BDR) selama masa pandemi COVID-19. Banyak guru masih bergantung pada bahan ajar konvensional yang sulit diakses oleh siswa secara daring. Keterbatasan ini berdampak pada rendahnya efektivitas pembelajaran serta motivasi siswa dalam mengikuti materi. Oleh karena itu, diperlukan solusi yang mampu menjawab tantangan tersebut, salah satunya dengan mengembangkan bahan ajar digital yang interaktif dan mudah diakses, seperti flipbook digital.

Menanggapi kondisi tersebut, pelatihan pembuatan flipbook digital menggunakan Kvisoft Flipbook Maker dirancang untuk meningkatkan kompetensi guru-guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Pelatihan ini tidak hanya bertujuan memberikan keterampilan teknis, tetapi juga mendorong pemanfaatan teknologi sebagai bagian integral dari proses pembelajaran. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan guru dapat menghasilkan materi ajar yang lebih kreatif dan kontekstual, serta mampu memfasilitasi kebutuhan belajar siswa yang beragam.

Selain itu, inisiatif ini diharapkan menjadi langkah awal menuju transformasi digital di lingkungan SMA Negeri 1 Hampan Perak. Integrasi teknologi informasi dalam kegiatan belajar mengajar akan menciptakan atmosfer pendidikan yang lebih modern, adaptif, dan sesuai dengan tantangan abad ke-21. Oleh karena itu, pelatihan pembuatan flipbook digital ini tidak hanya relevan dalam konteks peningkatan mutu pembelajaran, tetapi juga sebagai bagian dari strategi jangka panjang dalam menciptakan sekolah berbasis digital.

1. 2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan pelaksanaan pelatihan pembuatan flipbook digital dengan Kvisoft.
2. Menilai efektivitas pelatihan terhadap peningkatan kompetensi peserta.
3. Mengidentifikasi kendala dan solusi dalam proses pelatihan dan penggunaan flipbook digital.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Inovasi Pembelajaran Interaktif

Inovasi pembelajaran interaktif merupakan respons terhadap kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik, partisipatif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Menurut Heinich et al. (2005), pembelajaran interaktif adalah proses pengajaran yang melibatkan interaksi antara peserta didik, materi ajar, dan lingkungan belajar, dengan tujuan meningkatkan pemahaman dan keterlibatan aktif siswa. Interaksi ini tidak hanya bersifat verbal antara guru dan siswa, tetapi juga mencakup interaksi siswa dengan media pembelajaran dan teknologi.

Dalam konteks abad ke-21, pembelajaran interaktif banyak didukung oleh teknologi digital yang memberikan fleksibilitas dan kebebasan kepada siswa dalam mengeksplorasi materi sesuai kecepatan belajarnya. Menurut Mayer (2009), penggunaan media interaktif mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran karena memungkinkan penyajian informasi secara visual dan auditorial sekaligus. Selain itu, pendekatan ini mendorong terbentuknya keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, dan problem solving yang sangat penting untuk kompetensi siswa di era digital. Dengan demikian, inovasi pembelajaran interaktif bukan hanya soal penggunaan teknologi semata, melainkan bagaimana teknologi tersebut diintegrasikan secara pedagogis untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

2.2 Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran digital merupakan segala bentuk alat bantu ajar berbasis teknologi yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Menurut Sadiman et al. (2010), media pembelajaran berfungsi sebagai penyalur pesan dari guru kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar. Dalam konteks digital, media ini dapat berupa video pembelajaran, animasi, aplikasi edukatif, serta flipbook digital yang menggabungkan elemen multimedia interaktif.

Keunggulan utama dari media pembelajaran digital adalah kemampuannya menyajikan konten dalam berbagai format yang menarik dan mudah diakses kapan saja serta di mana saja. Hal ini sangat sesuai dengan karakteristik digital native—yakni siswa yang tumbuh dalam era teknologi—yang cenderung cepat memahami informasi visual dan terbiasa dengan media interaktif (Prensky, 2001). Flipbook digital sebagai salah satu media ajar digital menampilkan konten seperti buku cetak dengan tampilan halaman yang dapat dibalik secara animatif. Keunggulannya dibanding e-book konvensional adalah pada aspek visualisasi, navigasi yang lebih intuitif, serta integrasi multimedia seperti audio, video, dan tautan eksternal. Oleh karena itu, penggunaan media digital seperti flipbook dapat meningkatkan daya tarik dan efektivitas penyampaian materi dalam kegiatan belajar mengajar.

2.3 Kvisoft FlipBook Maker

Kvisoft FlipBook Maker adalah perangkat lunak yang dirancang untuk mengubah dokumen statis seperti file PDF menjadi flipbook digital interaktif dengan tampilan visual menyerupai buku cetak. Aplikasi ini memungkinkan integrasi berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, video, dan audio, serta menyediakan fitur animasi efek membalik halaman yang menarik (Hidayatullah, 2016). Selain itu, Kvisoft menyediakan berbagai template desain yang dapat dikustomisasi sehingga hasil flipbook menjadi lebih profesional dan user-friendly.

Output dari flipbook yang dibuat dengan Kvisoft dapat diekspor dalam format HTML, EXE, ZIP, atau APP. Hal ini memungkinkan penyebaran flipbook melalui berbagai platform digital dan kompatibel dengan berbagai perangkat seperti komputer, tablet, maupun smartphone. Dengan demikian, guru atau siswa dapat dengan mudah mengakses dan membagikan flipbook tanpa perlu mencetaknya, sehingga lebih efisien dari segi biaya dan waktu.

Menurut Sugianto et al. (2013), salah satu keunggulan utama dari Kvisoft adalah kemudahan penggunaannya. Antarmuka yang intuitif memungkinkan pengguna dari berbagai latar belakang teknologi—termasuk guru yang kurang terbiasa dengan teknologi—untuk dengan cepat mempelajari cara membuat media ajar digital yang interaktif dan menarik. Penggunaan Kvisoft FlipBook Maker dalam pendidikan tidak hanya mendukung digitalisasi bahan ajar, tetapi juga mendorong keterampilan guru dalam menciptakan media pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang mendorong guru menjadi fasilitator pembelajaran yang kreatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

3. Metode

3.1. Pendekatan Penelitian

Dengan Penelitian ini menggunakan pendekatan mixed method, yaitu gabungan antara pendekatan kualitatif deskriptif dan kuantitatif evaluatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk menggambarkan proses pelatihan dan tanggapan peserta, sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk melihat peningkatan kemampuan peserta melalui hasil pre-test dan post-test.

Penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Hamparan Perak, dengan subjek sebanyak ± 30 orang yang terdiri dari guru dan siswa yang mengikuti pelatihan pembuatan flipbook digital menggunakan Kvisoft FlipBook Maker. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa cara, yaitu observasi selama pelatihan, kuesioner pre-test dan post-test untuk mengukur kemampuan peserta, wawancara dengan beberapa peserta untuk mendapatkan informasi lebih mendalam, serta dokumentasi hasil flipbook yang telah dibuat. Data kuantitatif dari pre-test dan post-test dianalisis secara deskriptif untuk melihat peningkatan nilai. Sementara data kualitatif dari observasi dan wawancara dianalisis secara tematik untuk mengetahui respon dan kendala selama pelatihan berlangsung.

4. Hasil Dan Pembahasan

Pelatihan “Inovasi Pembelajaran Interaktif: Pembuatan Flipbook Digital dengan Kvisoft” yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Hamparan Perak bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dan siswa dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang interaktif. Evaluasi terhadap keberhasilan pelatihan ini dilakukan secara sistematis melalui pemberian tugas, observasi, serta analisis terhadap produk flipbook yang dihasilkan oleh peserta. Hasil evaluasi disajikan dalam tiga bagian utama: metode evaluasi, hasil penilaian, dan kesimpulan hasil evaluasi.

4.1 Metode Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui penugasan kepada peserta untuk membuat satu buku digital interaktif menggunakan Kvisoft Flipbook Maker, sesuai dengan bidang studi yang mereka ampu. Setiap peserta diminta untuk menyusun bahan ajar dalam bentuk flipbook digital dengan memanfaatkan fitur-fitur seperti penambahan gambar, video, tautan interaktif, dan navigasi halaman.

Penilaian dilakukan berdasarkan lima kriteria utama:

- Konten Materi Pembelajaran: Keselarasan isi flipbook dengan kurikulum serta relevansinya terhadap tujuan pembelajaran.
- Kreativitas dan Inovasi: Penggunaan elemen multimedia yang mendukung pemahaman materi secara visual dan menarik.
- Desain dan Navigasi: Estetika tampilan flipbook dan kemudahan dalam menavigasi antarhalaman.
- Pemanfaatan Fitur Kvisoft: Kemampuan peserta dalam menggunakan fitur konversi, multimedia, dan pengaturan desain.
- Interaktivitas: Adanya elemen interaktif seperti kuis, tautan, atau fitur lain yang melibatkan partisipasi siswa secara aktif.

4.2 Skor Penilaian

Penilaian dilakukan oleh fasilitator pelatihan dengan menggunakan skor maksimum 10 poin untuk setiap aspek. Berikut adalah rekapitulasi penilaian dari beberapa peserta:

No	Nama Peserta	Judul Buku Digital	Konten Materi	Kreativitas & Inovasi	Desain & Navigasi	Penggunaan Fitur	Interaktivitas	Total Skor
1	Guru A	Buku Matematika Kelas X	8/10	9/10	8/10	9/10	8/10	42/50

2	Guru B	Buku Fisika Kelas XI	9/10	8/10	9/10	8/10	9/10	43/50
3	Guru C	Buku Bahasa Inggris	7/10	8/10	7/10	8/10	7/10	37/50
4	Guru D	Buku Sejarah Kelas XII	10/10	9/10	9/10	10/10	10/10	48/50

4.3 Hasil Evaluasi

Berdasarkan hasil penilaian, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta telah menunjukkan kemampuan yang baik dalam menggunakan Kvisoft Flipbook Maker untuk membuat media ajar digital yang menarik dan fungsional. Rata-rata skor yang diperoleh menunjukkan tingkat penguasaan yang cukup tinggi, terutama pada aspek konten dan pemanfaatan fitur multimedia.

Guru D memperoleh skor tertinggi dengan hasil karya yang sangat lengkap dan interaktif, mencerminkan pemahaman yang mendalam terhadap penggunaan teknologi dalam menyampaikan materi ajar. Sementara itu, beberapa peserta lainnya masih perlu meningkatkan keterampilan dalam hal desain dan navigasi agar flipbook yang dihasilkan lebih menarik dan mudah digunakan oleh siswa.

Secara umum, pelatihan ini berhasil meningkatkan kompetensi peserta dalam mengembangkan bahan ajar digital berbasis teknologi, serta mendorong lahirnya inovasi pembelajaran yang lebih relevan dengan kebutuhan zaman. Evaluasi ini juga memberikan gambaran bahwa pelatihan serupa dapat diperluas cakupannya ke lebih banyak guru dan mata pelajaran.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil evaluasi pelatihan *Inovasi Pembelajaran Interaktif: Pelatihan Pembuatan Flipbook Digital dengan Kvisoft* di SMA Negeri 1 Hamparan Perak, dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta, khususnya para guru, dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran. Para peserta mampu mengimplementasikan materi pelatihan dengan baik melalui pembuatan buku digital interaktif yang menarik dan sesuai dengan bidang studi masing-masing.

Flipbook yang dihasilkan umumnya telah memenuhi aspek konten yang sesuai dengan kurikulum, kreativitas dalam penyajian materi, serta penggunaan fitur-fitur multimedia yang mendukung interaktivitas. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan memberikan dampak positif terhadap pengembangan media pembelajaran yang lebih modern dan engaging.

Meskipun demikian, masih terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan, terutama dalam aspek desain dan navigasi. Beberapa peserta memerlukan pendampingan lanjutan agar dapat menyusun buku digital yang lebih user-friendly dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, pemahaman dalam mengintegrasikan berbagai elemen multimedia secara maksimal masih perlu ditingkatkan. Secara keseluruhan, pelatihan ini memberikan kontribusi yang signifikan dalam mendorong adopsi teknologi dalam pembelajaran, serta menjadi langkah awal untuk mewujudkan lingkungan pendidikan yang lebih inovatif dan relevan di era digital.

References

Al-Malah, D. K. A. R., Jinah, H. H. K., & AlRikabi, H. T. S. (2020). Enhancement of educational services by using the Internet of Things applications for talent and intelligent schools. *Periodicals of Engineering and Natural Sciences*, 8(4), 2358–2366.

- Amin, M., & Novelan, M. S. (2020). Sistem kendali obstacle avoidance robot sebagai prototype social distancing menggunakan sensor ultrasonic dan Arduino. *InfoTekJar: Jurnal Nasional Informatika dan Teknologi Jaringan*, 5(1), 148–153.
- Arpan., Yusup, M., & Ahmad, A. (2024). Implementation of a Smart School Learning system with Internet of Things Technology at SMA Negeri II Binjai. *Instal: Jurnal Komputer*, 16(01), 1-9.
- Arpan., Yusup, M., & Ahmad, A. (2024). Peningkatan Efisiensi dan Akurasi Kehadiran Sekolah: Sistem Berbasis IoT dengan Teknologi RFID di SMK Putra Anda Binjai. *JURNAL MAHAJANA INFORMASI*, 9(1), 7-18.
- Efendi, Y., Imardi, S., Muzawi, R., & Syaifullah, M. (2021). Application of RFID Internet of Things for school empowerment towards smart school. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat Indonesia*, 1(2), 67–77.
- Fuada, S., Ichsan, I. N., Pratama, H. P., Putri, D. I. H., Suranegara, G. M., Setyowati, E., & Fauzi, A. (2020). Workshop Internet of Things untuk guru dan siswa sekolah menengah di Purwakarta, Jawa Barat, guna menunjang kompetensi era industri 4.0. *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 4(2), 39–52.
- Hendrawan, J., Perwitasari, I. D., & Ramadhani, M. (2020). Rancang bangun sistem informasi UKM Panca Budi berbasis website. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 3(1), 18–24.
- Iqbal, R. M., & Yusup, M. (2024). Desain Dan Pembangunan Sistem Informasi Geografis Berbasis Web Menggunakan Metode Prototype Untuk Meningkatkan Daya Tarik Wisata. *JURNAL MAHAJANA INFORMASI*, 9(2), 166-174.
- Kurniawan, F., & Sitorus, Z. (2023). Rancang bangun sistem absensi pada sekolah dengan menggunakan smartphone Android. *ESCAF*, 2(1), 1301–1308.
- Latifah, L., & Yusup, M. (2024). Desain Dan Pembangunan Aplikasi Penjualan Buku Berbasis Website Di Toko Buku Murah Medan. *JURNAL MAHAJANA INFORMASI*, 9(2), 105-113.
- Rayhan, M. D., Yusup, M., & Putra, H. (2024). Desain Dan Pembangunan Sistem Dan Aplikasi Point of Sale Pada Apotek Berbasis Website di Apotek Berjaya Farma. *JURNAL MAHAJANA INFORMASI*, 9(2), 95-104.
- Rosyidi, L., & Romadhon, M. S. (2021). Seminar dan workshop Internet of Things guna merealisasikan pembelajaran industri 4.0 di sekolah dan masyarakat. *Dedikasi Sains dan Teknologi (DST)*, 1(1), 24–30.
- Samsugi, S., Damayanti, D., Nurkholis, A., Permatasari, B., Nugroho, A. C., & Prasetyo, A. B. (2021). Internet of Things untuk peningkatan pengetahuan teknologi bagi siswa. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 173–177.
- Sun, Q. (2021). Current school sports intelligence system based on artificial intelligence and Internet of Things technology. In *2020 International Conference on Applications and Techniques in Cyber Intelligence (ATCI 2020)* (pp. 625–632). Springer International Publishing.
- Supiyandi, S., Rizal, C., Hermansyah, H., & Khodijah, S. (2024). Desain Ui/Ux Sistem Informasi Hutan Mangrove Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD). *ESCAF*, 1294-1300.
- Syakroni, A., Muali, C., Baharun, H., Sunarto, M. Z., Musthofa, B., & Wijaya, M. (2019, November). Motivation and learning outcomes through the Internet of Things; learning in pesantren. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1363, No. 1, p. 012084). IOP Publishing.
- Uspabayeva, A., Sattarova, A., Mirza, N., Kubeeva, M., Abdualievich, Z. K., & Rysbayeva, G. (2022). Evaluation of high school students' new trends in education: Internet of Things. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 17(19), 27–35.
- Yusup, M. (2022). Teknologi Radio Frequency Identification (RFID) sebagai tools system pembuka pintu otomatis pada smart house. *Jurnal Media Infotama*, 18(2), 367–373.

- Yusup, M., Arpan, A., & Ahmad, A. (2024). Desain Logo yang Kuat: Dengan Pendekatan Human Centered Design untuk UMKM di Desa Pematang Serai. ESCAF, 1384-1389.
- Yusup, M., Arpan., & Ahmad, A. (2025). Desain Logo sebagai Brand Image pada Digital Marketing Produk UMKM dengan Metode (HCD) Human Centered Design di Desa Pematang Serai. Jurnal Nasional Teknologi Komputer, 5(2), 07-14.