

PEMANFAATAN APLIKASI KVISOFT FLIPBOOK MAKER DALAM PEMBELAJARAN DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Nurhidayah Lubis

Program Studi Tadris Matematika Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary
Padangsidempuan, Indonesia

*e-mail: lubisnurhidayah9@gmail.com

(Received 13 Desember 2023, Accepted 23 Januari 2024)

Abstract

Teknologi dan informasi memegang peranan penting sebagai sumber utama dalam kegiatan pembelajaran di masa transformasi modern 4.0 yang pada umumnya mengubah framework manual menjadi advanced framework. Tujuan dari pembelajaran terkomputerisasi adalah untuk memberikan siswa kondisi belajar dan iklim belajar yang baru, karena teknik pembelajaran konvensional saat ini kurang cocok untuk kondisi pembelajaran siswa yang sedang berlangsung. Penggunaan inovasi harus dimungkinkan dengan memanfaatkan berbagai aplikasi pembelajaran yang membuat latihan pembelajaran lebih menarik dan produktif sambil mengembangkan informasi. Inti dari eksplorasi ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan aplikasi Kvisoft Flipbook Producer dalam pembelajaran di masa pergolakan modern 4.0. Tinjauan literatur yang relevan digunakan dalam penelitian ilmiah ini, yang berkontribusi pada pembahasan penelitian. Pembelajaran menggunakan aplikasi Kvisoft Flipbook Producer, yaitu produk yang dapat mengubah rekaman PDF menjadi buku komputerisasi intuitif sebagai jawaban pilihan untuk membantu pembelajaran siswa di masa transformasi modern 4.0. Oleh karena itu pemanfaatan media pembelajaran berupa buku-buku terkomputerisasi merupakan jawaban cerdas untuk menciptakan lingkungan belajar yang sangat menarik, terbuka dan cerdas serta meningkatkan pemahaman siswa dalam menafsirkan materi yang disampaikan oleh pendidik.

Keywords: revolusi industri, media digital, aplikasi

Abstrak

Innovation and data hold a significant job as the principal wellspring of learning exercises in the period of modern upset 4.0 which changes generally manual frameworks into advanced frameworks. The reason for computerized learning is to furnish understudies with another learning circumstance and learning environment on the grounds that customary learning techniques are presently not appropriate for the ongoing understudy learning circumstance. Utilizing a variety of learning applications, which make it easier for learning activities to be more efficient and effective while also expanding knowledge, is one way to make use of technology. The goal of this study was to find out how the Kvisoft Flipbook Maker app is used in education during the Industrial Revolution 4.0 era. A relevant literature review was used in this scientific study, which contributes to the research's discussion. Learning using the Kvisoft Flipbook Creator application which is one of the product that can change over PDF records into intuitive advanced books as an elective answer for help understudy learning in the time of the Modern Upset 4.0. As a result, making digital books out of learning materials is a smart way to create a more engaging, interactive, and communicative learning environment and help students comprehend what the teacher is teaching.

Kata Kunci: industrial revolution, digital media, applications

PENDAHULUAN

Kerusuhan modern 4.0 adalah pergolakan yang terkomputerisasi di mana semua perspektif digabungkan oleh inovasi dan data. Di bidang pendidikan, pembelajaran dengan sistem komputer tentu memerlukan variasi yang cepat dari berbagai pihak, khususnya pendidik dan siswa. Pendidik sebagai fasilitator harus dapat menyesuaikan diri dengan pembelajaran yang menggunakan kerangka aplikasi terkini, sedangkan siswa harus dapat ikut

serta dalam membiasakan penggunaan berbagai kerangka aplikasi yang dipelajarinya. Jadi pembelajaran hendaknya dapat lebih mengembangkan hasil belajar peserta didik.

Menurut Sanjaya dalam Suprihatiningrum (2013) pembelajaran merupakan suatu penafsiran terhadap arah-arah yang diharapkan dapat mempermudah peserta didik untuk mempelajari segala sesuatu melalui berbagai media, misalnya bahan cetak, acara TV, gambar, suara, dan lain-lain dengan tujuan bahwa semua ini memberdayakan perubahan. tugas pendidik dalam menghadapi pengalaman mendidik dan berkembang, mulai dari instruktur sebagai modal belajar hingga instruktur sebagai fasilitator dalam mendidik dan belajar.

Berdasarkan perkembang zaman di era globalisasi yang mengharuskan adanya pemanfaatan kecanggihan telekomunikasi, maka cara penyelenggaraan pendidikan pun berubah ke arah pembelajaran yang lebih modern. Ada pun fungsionalitas kemutakhirannya sudah terwujud dalam perkembangan dunia pendidikan, namun masih dalam ranah kecerdasan perangkat lunak. Perkembangan ini dimulai ketika mempelajari sarjana seperti Ivan Pavlov, B.F. Skinner, Asubel, Robert Gagne, dan Benjamin S. Blossom yang menemukan pembelajaran manusia dan desain cetakan (Deni, 2012). Sementara itu, sesuai Pedoman Siklus Persekolahan Dasar dan Pilihan dalam Pedoman Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 disebutkan bahwa standar pembelajaran mengharuskan guru memanfaatkan alat mekanis dan organisasi data dan korespondensi sebagai media pembelajarannya sehingga kegiatan belajar dapat dilakukan secara efektif dan efisien.

Pesatnya perkembangan Teknologi Informasi (TI) telah memberi kontribusi yang signifikan terhadap penyebaran informasi di seluruh dunia sehingga menciptakan budaya baru bagi masyarakatnya. Sektor pendidikan juga terkena dampak dari perkembangan ini. Integrasi dari kecanggihan teknologi dan kecepatan jaringan informasi ke dalam dunia pendidikan membawa dampak yang besar. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi, kita dapat meningkatkan kualitas dan efisiensi pendidikan. Mengingat tantangan system pendidikan Indonesia dan kebutuhan Generasi Z, maka keberadaan teknologi informasi menjadi sebuah harapan yang dapat berkontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pendidikan (Darmawan, 2011).

Kegiatan utama dari pendidikan adalah belajar dan mengajar. Di dalam belajar terdapat sebuah siklus yang menunjukkan perubahan pada diri seseorang. Perubahan dari pengalaman yang semakin bertambah dapat tampak seiring bertambahnya informasi, pemahaman, cara pandang, tingkah laku, kemampuan, kapasitas, kecenderungan dan berbagai bagian diri orang yang mengalaminya menjalani proses belajar. Pada dasarnya merupakan proses perubahan perilaku seseorang berdasarkan pengalaman sebelumnya. Pendidikan, sebaliknya, adalah proses menciptakan kondisi pribadi atau merancang lingkungan untuk memudahkan proses belajar siswa (Desmita, 2014). Artinya menciptakan situasi dan kondisi yang mendukung siswa untuk belajar secara efektif.

Peter Senge, pakar pembelajaran organisasi di Sloan School of Management MIT, mengatakan ada dua jenis model pembelajaran yang umum digunakan orang. Pertama, manusia menggunakan model pembelajaran yang disebut pembelajaran generatif, dan model kedua adalah pembelajaran adaptif. Pembelajaran generatif merupakan perwujudan individu berdasarkan inisiatif, ide, aspirasi, visi, dan cita-citanya sendiri. Sedangkan pembelajaran adaptif merupakan adanya perubahan yang disebabkan oleh lingkungan luar melalui permasalahan, tekanan, perubahan ekonomi, bencana alam, dan kesulitan hidup pada umumnya (Hudaya, 2014).

METODE

Penelitian ini menggunakan dua jenis metode penelitian yaitu tinjauan literatur dan

studi lapangan. Menurut Sugiyono (2017), metode penelitian kualitatif merupakan filosofi yang mempelajari kondisi ilmiah (eksperimen) dimana peneliti berperan sebagai alatnya. Penelitian kualitatif menekankan pada teknik pengumpulan dan analisis data.

Mendes *et al.* (2020) menyatakan bahwa proses tinjauan literature melibatkan tinjauan literature dan analisis gabungan dari topik terkait. Penelitian kepustakaan dapat menggunakan sumber seperti majalah, buku, kamus, dokumen, terbitan berkala, dan lain-lain tanpa melakukan penelitian lapangan. Apriyanti *dkk.* (2019) menekankan bahwa penyajian teori baru dengan teknik pengumpulan data yang tepat merupakan salah satu bentuk tinjauan pustaka.

Danandjaja (2014) menyatakan bahwa penelitian kepustakaan adalah suatu metode penelitian bibliografi yang sistematis dan ilmiah yang melibatkan pengumpulan bahan-bahan bibliografi yang berkaitan dengan tujuan penelitian, penggunaan teknik perpustakaan untuk pengumpulan data, serta pengorganisasian dan penyajian data.

Jadi, penelitian kepustakaan adalah tinjauan literatur yang digunakan sebagai landasan suatu karya ilmiah dengan mengumpulkan informasi dan data dari berbagai materi yang tersedia di perpustakaan, seperti buku referensi, temuan penelitian sebelumnya yang serupa, artikel, catatan, serta berbagai jurnal yang terkait dengan masalah yang ingin diselesaikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berbagai upaya diharapkan dapat menggarap hakikat pembelajaran. Upaya tersebut berkaitan dengan berbagai komponen pembelajaran dengan memanfaatkan strategi dan media pembelajaran yang telah melalui penyesuaian cara pandang dari behaviorisme ke konstruktivisme. Pembelajaran konstruktivis mengharapkan siswa untuk mengembangkan wawasan mereka sendiri dan maju secara mandiri sementara guru berperan sebagai fasilitator, fasilitator dan pengawas pengalaman pendidikan (Asyhar, 2012).

Menjelang awal 100 tahun ke-21, bidang inovasi dan pertukaran mengalami kemajuan pesat yang dipicu oleh terungkapnya inovasi material mikroelektronik. Perkembangan ini pada dasarnya mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk konsep cara berperilaku manusia, aktivitas, dan kebutuhan pasar kerja. Sinyal pasar dan permintaan pekerjaan terus mengalami perubahan, baik di tingkat lokal, publik, atau global. Lembaga pendidikan harus mampu menebak keanehan ini agar kemampuan siswanya “sesuai” dengan kebutuhan hidupnya sehari-hari (Ashyar, 2012).

Media pembelajaran penting dalam rangka pembelajaran yang menyampaikan informasi pendidikan antara guru dan siswa untuk membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan dengan lebih jelas dan nyata.

Menurut Wibawanto (2017), media pendidikan merupakan sumber perolehan yang berasal dari individu, benda, dan peristiwa yang memberdayakan siswa dalam memperoleh informasi, kemampuan, dan sudut pandang. Sedangkan menurut Amka (2018), media pembelajaran adalah media fisik dan non-aktual yang sengaja digunakan sebagai delegasi antara guru dan siswa untuk memahami isi pembelajaran dengan lebih efektif dan produktif. Tafonao (2018) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah suatu benda yang mampu meneruskan interaksi instruktif kepada penerima manfaatnya.

Ada beberapa kemampuan media dalam pengalaman pendidikan. Sanjaya (2014) menggambarkan beberapa kemampuan tersebut dalam berbagai bentuk: a) kemampuan korespondensi, b) kemampuan inspirasional, c) kemampuan semantik, d) kemampuan keseimbangan persepsi, dan e) kemampuan karakter. Kemudian lagi Levie dan Lenz (Asrsyad, 2014) mengemukakan empat unsur media pembelajaran visual: a) kemampuan memperhatikan, b) kemampuan merasakan, c) kemampuan berpikir, dan d) kemampuan memberi kompensasi .

Seperti yang dikemukakan oleh Hidayatullah (2016), Kvisoft Flipbook Producer merupakan aplikasi pembuatan buku digital, e-modul, e-paper dan e-magazine. Selain teks, aplikasi ini juga memungkinkan Anda menambahkan gambar, ilustrasi, suara, koneksi, dan rekaman ke halaman kerja Anda. Secara umum alat multimedia ini dapat menggabungkan file PDF, gambar, video, animasi, dan lainnya. Untuk membuat flipbook yang lebih menarik. Menurut Atikah *dkk.* (2022), Kvisoft Flipbook Creator merupakan aplikasi pembuatan buku digital, e-modul, e-paper, dan e-magazine. Selain teks, aplikasi ini juga memungkinkan Anda menambahkan gambar, desain, suara, koneksi, dan rekaman ke halaman kerja Anda.

Manfaat media tersebut berkaitan dengan proses pembelajaran adalah Siswa mempunyai pengetahuan yang luas melalui berbagai media. Keberagamannya media pembelajaran mampu mengurangi kebosanan dikalangan siswa. Pembelajaran dapat dilakukan di mana saja secara mandiri. Dengan media flipbook siswa tidak akan pernah bosan membaca kumpulan materi yang berbentuk digital tiga dimensi. Tidak diperlukan koneksi internet online untuk menggunakan media Flipbook Maker.

Penelitian sebelumnya yang dimuat dalam jurnal “Physics Education” oleh (Mulyaningsih dan Saraswati, 2017) menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran fisika berbasis Kvisoft flipbook maker pada mata kuliah Fisika II di Sekolah Capita Selektia meningkatkan kemampuan belajar siswa. Ternyata mempunyai dampak yang signifikan konsep dan pemahaman konseptual menyebabkan pembelajaran berhasil. Media pembelajaran Kvisoft Flipbook Maker merupakan media alternatif untuk variasi belajar kursus yang memfasilitasi pembelajaran mandiri.

Berdasarkan penelitian Qhurbani dan Bahri (2021), ditemukan bahwa penelitian pengembangan media flip book maker bidang tekstil berlanjut hingga tahap produk akhir dan dapat diwujudkan oleh ahli media, ahli materi dan mahasiswa. Langkah selanjutnya adalah uji efektivitas media Flipbook Maker pada mata pelajaran tekstil yang dilakukan terhadap 34 siswa dan 2 orang guru. Berdasarkan hasil tanggapan siswa terhadap uji efektivitas, diperoleh nilai rata-rata (93%) yang dinilai “sangat baik” dan hasil penilaian efektivitas guru (88%) yang dinilai “baik”. Informasi hasil evaluasi keefektifan siswa dan guru menunjukkan bahwa media pembuat Flipbook mata pelajaran Fiber dinyatakan efektif saat digunakan dalam pembelajaran tekstil.

Aspek yang direvisi dan diselesaikan meliputi analisis data dan eksperimen, serta ahli materi, ahli media, siswa dan guru, serta media pembuat flipbook pada mata pelajaran “Peran guru dalam pengembangan media pembelajaran generasi 4.0” didasarkan pada kontribusi dari orang-orang yang menerimanya. Seperti ini:

1. Guru sebagai pengajar, pendidik, fasilitator dan pemberi nilai.
2. Guru harus menjadi pemikir yang kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif.
3. Guru membentuk karakter moral, toleransi dan nilai-nilai kebaikan terhadap siswa.
4. Guru menjadi motivator bagi seluruh siswa
5. Guru lebih supel, atraktif, dan menghibur siswa.
6. Guru berperan dalam menumbuhkan imajinasi dan kreativitas siswa.
7. Guru menjalin komunikasi yang hangat terhadap siswa
8. Guru perlu menjadi lebih inovatif dan produktif.
9. Guru selalu mengembangkan keahlian dalam bidang mereka agar dapat memberikan pengajaran yang bermutu.

Untuk menjawab tantangan era Revolusi Industri 4.0, guru harus memiliki kualifikasi akademik dan kompetensi yang tinggi. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mencantumkan lima kompetensi yang harus dimiliki pendidik di era Revolusi Industri 4.0 berikut ini. Kemampuan mengajarkan pembelajaran berbasis IT sebagai kompetensi dasar. Kemampuan membekali mahasiswa dengan kewirausahaan berbasis teknologi dan inisiatif inovatif mahasiswa.

Kemampuan untuk tidak bingung dengan budaya yang berbeda dan kemampuan memecahkan masalah. Kemampuan memprediksi secara akurat apa yang akan terjadi di masa depan dengan merumuskan strategi. Kemampuan menjadi konselor psikologis, mengingat permasalahan masa depan anak bukanlah kesulitan akademis, melainkan masalah psikologis yang disebabkan oleh stress akibat tekanan situasi yang sulit.

KESIMPULAN

Teknologi dan informasi telah memberikan kontribusi yang besar terhadap peningkatan kualitas dan efisiensi pendidikan. Sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif karena selalu update dengan informasi terkini yang dapat mempeluas pemahaman terhadap materi pelajaran melalui pencarian dari berbagai referensi yang telah ada. Penggunaan media pembelajaran yang baik dapat menghadirkan suasana belajar yang menarik sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Pemanfaatan aplikasi Kvisoft Flipbook Maker sebagai media pembelajaran sangat efektif dilakukan dalam kegiatan pembelajaran di era revolusi industry 4.0 yang serba digital guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemandirian belajar siswa. Selain itu, juga dapat menciptakan kreativitas dan minat siswa dalam pembuatan sebuah buku digital interaktif yang mampu mengintegrasikan hyperlink, video, gambar, suara, dan clipcart di dalam halaman tugasnya

DAFTAR PUSTAKA

- Amka. 2018. *Media Pembelajaran Inklusi*. Jawa Timur: Nizamia Learning Center.
- Apriyanti, D., H. Syarif, S. Ramadhan, M. Zaim dan Agustina. 2019. *Technology-Based Google Classroom In English Business Writing Class*. Proceedings of the Seventh International Conference on Languages and Arts (ICLA 2018).
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Depok :PT Rajafindo Persada
- Ashyar. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Referensi: Jakarta.
- Atikah, N., D. Rahmadani, D. E. Cahyani, N. Kholifah, D. L. Afifah, A. Y. Saputri, dan T. P. Saputri. 2022. *Buku Digital Berbasis Kvisoft Flipbook Maker*. Publisher: Delta Pijar Khatulistiwa
- Darmawan, D. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Danandjaja, J. 2014. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Antropologi Indonesia.
- Deni. 2012. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Desmita. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Batusangkar: STAIN Batusangkar Press.
- Hidayatullah, M. S., dan L. Rakhmawati. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar Di SMK N 1 Sampang*. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Vol. 5(1): 83-88
- Hudaya. 2014. *Pendidikan Kreatif: Menuju Generasi Kreatif dan Kemajuan Ekonomi Kreatif di Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Mendez, E., Wohlin, C., Felizardo, K., Kalinowski, M. 2020. *Guidelines for The Search Strategy to Update Systematic Literature Reviews in Software Engineering*. 7-24.
- Mulyaningsih, N. N. dan D. L. Saraswati. 2017. *Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Kvisoft Flipbook Maker*. *JPF: Jurnal Pendidikan Fisika*. Vol. 5 (1): 25-32.
- Qhurbani, C. dan H. Bahri. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker Pada Mata Pelajaran Tekstil Kelas X Tata Busana Smk Negeri 1 Beringin*. *Jurnal Pesona*. Vol. 1(1): 1-5
- Sanjaya. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana Prenadamedia: Jakarta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung: CV Alfabeta.

- Suprihatiningrum, J. 2013. Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: Ar Ruzz Media
- Tafonao, T. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol. 2(2): 103-114.
- Wibawanto, W. 2017. Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. Jawa Timur: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.