

---

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPBOOK DIGITAL* GUNA MENUNJANG PROSES PEMBELAJARAN DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Muhammad Abror Amanullah ✉

---

### Article Information

#### Article History:

Accepted July 2019

Approved August 2019

Published January 2020

#### Keywords:

Learning Media, Flipbook  
Digital, Industrial Revolution  
4.0

#### How to Cite:

Muhammad Abror Amanullah  
(2020). Pengembangan Media  
Pembelajaran Flipbook Digital  
Guna Menunjang Proses  
Pembelajaran di Era  
Revolusi Industri 4.0: Jurnal  
Dimensi Pendidikan dan  
Pembelajaran Universitas  
Muhammadiyah Ponorogo,  
Special Issue, SEMNASDIKJAR  
2019: Halaman 37-44.

---

### Abstrak

Kebutuhan inovasi dalam pembelajaran mutlak diperlukan dalam menghadapi era kemajuan digital atau bisa disebut dengan revolusi industry 4.0. pembelajaran digital bertujuan menyuguhkan situasi dan suasana baru dalam belajar kepada siswa, karena pembelajaran konvensional sudah tidak sesuai dengan situasi belajar siswa saat ini. Metode yang dipakai dalam karya ilmiah ini ialah studi kepustakaan yang relevan dengan pembahasan pada karya ilmiah ini. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran flipbook digital menjadi solusi alternatif guna menunjang pembelajaran siswa di era revolusi industry 4.0. pembelajaran akan sangat bervariasi dan menarik dari segi tampilan visual maupun secara audiovisual. Sehingga penggunaan media pembelajaran flipbook digital ini menjadi solusi cerdas menghadirkan suasana belajar di dalam kelas yang lebih menarik, komunikatif, interaktif dan menunjang pemahaman siswa secara materi yang telah disampaikan oleh guru.

---

### Abstract

*The need for innovation in learning is absolutely necessary in the face of the era of digital progress or can be called the industrial revolution 4.0. digital learning intend to present a new situation and atmosphere in learning to students, because conventional learning is not in accordance with the current learning situation of students. The method used in this scientific work is a literature study that is relevant discussion on this scientific work. Learning using flipbook digital is an alternative solution to support student learning in the era of industrial revolution 4.0. learning will be very varied and interesting in terms of visual and audiovisual appearance. So that the use of flipbook digital learning media is a smart solution to present an atmosphere of learning in the classroom that is more interesting, communicative, interactive and supports students' understanding of the material that has been delivered by the teacher.*

© 2020 Universitas Muhammadiyah Ponorogo

## PENDAHULUAN

Media memiliki sejarah yang panjang, telah digunakan untuk mengudokasi, menyajikan hiburan, wadah politik dan sebagai wadah aspirasi public. Menurut UNESCO (2006) telah terjadi beberapa fase perkembangan media, diantaranya disebabkan oleh perkembangan teknologi, perkembangan ekonomi, sosial, dan globalisasi (Suryani, 2018: 5)

Seiring dengan perkembangan zaman dan era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya produk dan pemanfaatan teknologi informasi, maka konsepsi penyelenggaraan pembelajaran telah bergeser pada upaya perwujudan pembelajaran yang modern. Pada dasarnya ciri modern disini sebelumnya telah dicapai dalam perkembangan dunia Pendidikan dan pembelajaran, tetapi hal itu masih dalam taraf *software intelligence*. Hal tersebut berkembang sejak para tokoh teori belajar seperti Ivan Pavlov, B.F. Skinner, Asubel, Robert Gagne dan Benjamin S. Bloom, menemukan pola berpikir dan pengondisian belajar manusia (Deni, 2012: 39 – 40).

Meskipun demikian sensitivitas yang dimiliki manusia tidak selamanya menetap dan lahirilah konsep-konsep pembelajaran yang mencoba menggabungkan produk *software intelligence* tersebut dalam komponen hardware intelligence-nya yang berkembang setelah Robert Heinich, Leslie, J Briggs dan Rita Rachey mengembangkan konsep teknologi pembelajaran yang pada dasarnya

Teknologi Pendidikan ini masih tertuju pada upaya melahirkan prosedur-prosedur pemecahan masalah belajar manusia, tetapi salah satu pemecahan tersebut dewasa ini, diantaranya telah ditemukan yaitu inovasi Pendidikan dalam model pembelajaran berbasis teknologi informasi (Deni, 2012: 39 – 40).

Secara umum, seperti yang ditulis oleh pakar pembelajaran organisasi dari MIT Sloan School Management, Peter Sagne, model pembelajaran yang ditempuh manusia itu ada dua macam. Pertama, manusia menepuh model pembelajaran yang ia sebut dengan istilah *Generative Learning*, sedangkan yang kedua *Adaptive Learning*. *Generative Learning* adalah proses perubahan yang dilakukan manusia karena dorongan inisiatif, ide-ide, keinginan, visi atau idealismenya, sedangkan *Adaptive Learning* adalah proses perubahan manusia yang didorong oleh perubahan dunia eksternalnya, seperti adanya masalah, impitan, ekonomi, musibah kemanusiaan bencana alam atau kesulitan hidup secara umum (Hudaya, 2014: 135 – 136)

Perkembangan Teknologi Informasi yang mampu mengolah, mengemas, dan menampilkan serta menyebarkan informasi pembelajaran baik *audio, visual, audiovisual*, bahkan multimedia, dewasa ini telah mampu mewujudkan apa yang disebut dengan *virtual learning*. Konsep ini berkembang sehingga mampu mengemas setting dan realitas pembelajaran sebelumnya menjadi lebih menarik dan memberikan pengondisian secara psikologis adaptif kepada si pembelajar dimanapun mereka berada. Model multimedia dalam konteks pembelajaran dewasa ini bisa diperinci sebagai berikut : (a) media presentasi, (b) pembelajaran berbasis computer (stand alone), (c) *e-learning* dan *learning management system*, (d) televisi dan video, (e) 3D dan Animasi, (f) *mobile learning* (Deni, 2012: 41– 48).

Program pembelajaran interaktif berbasis computer memiliki nilai lebih, dibanding bahan pembelajaran tercetak biasa. Pembelajaran interaktif mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada system multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, sound, dan

animasi. Berikut ini adalah karakteristik pembelajaran multimedia adalah (Deni, 2012: 55)

1. Berisi konten materi yang representative dalam bentuk visual, audio, audiovisual.
2. Beragam media komunikasi dalam penggunaannya.
3. Memiliki kekuatan Bahasa, warna, dan Bahasa resolusi objek
4. Tipe -tipe pembelajaran yang bervariasi.
5. Dapat digunakan secara offline maupun online.

Dalam pembelajaran e-learning komunikasi dapat dilakukan dengan dua acara yaitu *synchronous* dan *asynchronous*, istilah tersebut berasal dari kata dasar *syncron* yang berasal dari Bahasa Jerman kemudian diserap ke dalam Bahasa Inggris. Romiszowski & Mason dalam (Dian & Rakhmat, 2017: 25 -26) menjelaskan bahwa *synchronous* sebagai real time communication sedangkan *asynchronous* sebagai *delayed time communication*. Penjelasan tersebut menerangkan bahwa pada komunikasi *synchronous* mengharuskan komunikator dan komunikan melakukan komunikasi dalam waktu yang bersamaan, meskipun tidak dalam tempat yang sama. Berkebalikan dengan komunikasi *asynchronous* jenis ini dilakukan dalam waktu yang berbeda, sehingga terkesan ada penundaan dan perpanjangan waktu dalam berkomunikasi. Komunikasi *synchronous* memungkinkan terjadinya learner humainteraction yang tinggi dan menghindari perasaan terisolasi dalam berkomunikasi, karena interaksi terjadi antara manusia dengan manusia. Hal itulah yang membuat komunikasi *synchronous* dapat meningkatkan interaksi sosial bagi penggunanya.

Penggunaan komunikasi *asynchronous* menawarkan fleksibilitas waktu dibandingkan dengan komunikasi *synchronous*. Dalam pembelajaran *asynchronous* seseorang dapat dengan leluasa menentukan waktu belajarnya, karena

pengguna tidak perlu khawatir dengan masalah jadwal. Dabbag dan Rithland dalam (Dian & Rakhmat, 2017: 29-30) beberapa strategi yang bisa dilakukan pendidik untuk menerapkan komunikasi *synchronous* dan *asynchronous* adalah sebagai berikut:

#### Komunikasi *synchronous*

1. Menunjukkan sikap positif dan hubungan baik kepada peserta didik melalui sikap responsive dan memberikan penjelasan dan feedback langsung tentang topik yang didiskusikan
2. Sesi diskusi dibuat dalam kelompok kecil sehingga pembimbingan lebih mudah dilakukan.
3. Memberikan deskripsi singkat, kata kunci, atau referensi terhadap topik yang dibahas untuk menciptakan komunikasi yang jelas.
4. Kenali peserta didik dengan karakteristik tertentu seperti kesulitan mengungkapkan penjelasan secara lisan atau lambat dalam mengetik.
5. Membuat lingkungan belajar yang aman dan terpercaya ketika peserta didik ingin membuat pengakuan menyampaikan pendapat secara personal.

#### Komunikasi *asynchronous*

1. Gunakan komunikasi ini untuk melakukan brainstorming terhadap ide-ide, membangun hubungan dan komunikasi dengan pakar/ahli.
2. Kelompokkan peserta didik dengan tingkat kemampuan yang berbeda.
3. Berikan pertanyaan pengantar untuk menstimulasi peserta didik untuk melakukan diskusi mendalam dan membangun pengetahuan dan ide-idenya sendiri.
4. Pendidik perlu menguasai berbagai alat komunikasi berbasis teknologi untuk meningkatkan kepercayaan diri dan keahlian dalam mengajar menggunakan mode komunikasi ini.

5. Bersikap terbuka dengan kemungkinan yang ada, karena dengan diskusi yang mendalam dimungkinkan adanya multiple perspective dari berbagai peserta didik dan penerapan pengetahuan baru.

Pembelajaran menggunakan media pembelajaran flipbook digital menjadi solusi alternatif guna menunjang pembelajaran siswa di era revolusi industry 4.0. pembelajaran akan sangat bervariasi dan menarik dari segi tampilan visual maupun secara audio-visual. Sehingga penggunaan media pembelajaran flipbook digital ini menjadi solusi cerdas menghadirkan suasana belajar di dalam kelas yang lebih menarik, komunikatif, interaktif dan menunjang pemahaman siswa secara materi yang telah disampaikan oleh guru.

#### **METODE PENELITIAN**

Zedd (2004: 1-3) menyatakan hampir semua studi penelitian memerlukan studi pustaka. Riset pustaka sekaligus memanfaatkan sumber perpustakaan untuk memperoleh data penelitiannya. Tegasnya riset pustaka membatasi kegiatannya hanya pada bahan-bahan koleksi perpustakaan saja tanpa riset lapangan. Akhirnya riset pustaka tentu saja tidak hanya sekedar urusan membaca dan mencatat literatur atau buku-buku sebagaimana dipahami orang-orang saat ini, apa yang disebut riset pustaka ialah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian.

Menurut Zedd (2004: 17) empat tahap kegiatan riset kepustakaan sebagai berikut :

1. Menyiapkan alat perlengkapan yang diperlukan penelitian.
2. Menyiapkan bibliografi kerja (working bibliography).
3. Mengorganisasikan waktu.
4. Kegiatan membaca dan mencatat bahan penelitian.

#### **PEMBAHASAN**

Kualitas pembelajaran memerlukan berbagai upaya untuk mewujudkannya. Upaya tersebut terkait dengan berbagai komponen yang terlibat di dalam pembelajaran. Media pembelajaran juga penting artinya seiring dengan penerapan kurikulum berbasis kompetensi di tanah air serta pergeseran paradigma pembelajaran dari behavioristik ke konstruktivistik. Pembelajaran konstruktivistik menuntut siswa agar mampu mengembangkan pengetahuan sendiri, belajar mandiri, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator, mediator dan manajer dari proses pembelajaran. (Asyhar. 2012: 15)

Memasuki abad 21 bidang teknologi dan komunikasi berkembang dengan pesat yang dipicu oleh temuan dalam bidang rekayasa material mikroelektronika. Perkembangan ini berpengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan, seperti perilaku dan aktivitas manusia serta jenis kebutuhan lapangan kerja. Market signal atau persyaratan kerja yang dibutuhkan oleh lapangan pekerjaan, baik pada tingkat lokal, nasional maupun global berubah setiap saat fenomena ini perlu diantisipasi oleh lembaga pendidikan agar kompetensi peserta didik "compatible" dengan kebutuhan nyata dalam kehidupan sehari-hari. (Ashyar, 2012: 16)

Fungsi distributive media pembelajaran berarti bahwa dalam sekali penggunaan satu materi, objek atau kejadian dapat diikuti oleh peserta didik dalam jumlah besar (tak terbatas) dan dalam jangkauan yang sangat luas sehingga dapat meningkatkan efisiensi baik waktu maupun biaya. Media pembelajaran memungkinkan siswa atau peserta didik menyelesaikan benda/peristiwa yang ada atau yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantaraan film, gambar, potret, slide, dramatisasi, dongeng (sandiwara program audio) cerita bergambar (komik) dsbnya. Peserta didik dapat memperoleh

gambaran yang nyata tentang peristiwa/benda sejarah. (Ashyar, 2012: 33-34)

Anitah (2012: 83-84) Dalam memilih media untuk pembelajaran guru sebenarnya tidak hanya cukup mengetahui tentang kegunaan, nilai, serta landasannya, tetapi juga harus mengetahui bagaimana cara menggunakan media tersebut. Prinsip-prinsip umum penggunaan media adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajarna hendaknya dipandang sebagai bagian integral dalam sistem pembelajaran.
2. Media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai sumber dana.
3. Guru hendaknya memahami tingkat hierarki (*sequence*) dari jenis alat dan kegunaannya.
4. Pengujian media pembelajaran hendaknya berlangsung terus, sebelum, selama dan sesudah pemakaiannya.
5. Penggunaan multimedia akan sangat menguntungkan dan memperlancar proses pembelajaran.

Suryani (2018: 77) menerangkan bahwa presentasi merupakan suatu kegiatan menyampaikan/ menjelaskan ide-ide laporan atau informasi mengenai apa saja kepada orang lain, untuk itu presentasi yang baik harus dipersiapkan dengan baik, berisi materi yang dikemas dengan rapi dan dapat ditampilkan dengan materi yang menarik. Untuk mencapai maksud tersebut tentunya diperlukan peranti lunak dan peranti keras yang mampu mendukung maksud tersebut. Salah satu peranti lunak pendukung yang utama adalah software presentasi. Dengan adanya software presentasi tentu saja kita dapat dengan mudah untuk menampilkan presentasi. Ada banyak software yang bsa digunakan untuk membuat presentasi ini.

*Kvisoft Flipbook Maker Pro* atau yang terbaru ini adalah *Flip PDF Builder* adalah jenis perangkat lunak presentasi atau

halaman *flip* untuk mengonversi file PDF ke halaman-halaman berbentuk buku publikasi digital. *Flipbook* menyediakan cara professional dalam mengintegrasikan *hyperlink*, video, gambar, suara, dan clipchart objek. *Flipbook* merupakan jenis perangkat lunak professional untuk mengonversi file PDF, gambar, teks dan video menjadi satu bentuk seperti buku. Halaman dapat ditambah fungsi editing video, gambar, *audio hyperlink*, *hotspot*, dan objek multimedia ke halaman sehingga untuk membuat halaman buku multimedia menjadi begitu mudah dengan *software* ini (Suryani, 2018: 91)

Beberapa kelebihan aplikasi flipbook ialah (Suryani, 2018 : 92) :

1. Dapat mengimpor file dengan berbagai pilihan a) import file PDF untuk mengubahnya menjadi halaman balik buku flip, b) import file gambar (*Jpg, bmp, Jpeg, Png, Gif*), c) film import dan video (*Swf, Flv, Mp4*), d) menambahkan music latar untuk *flipbook*, e) menambahkan latar belakang dinamis untuk *flipbook*.
2. Dapat meyesuaikan tampilan layout a) template membalik buku menarik, b) tombol control gaya diskutomisasi, c) mengatur warna latar belakang gambar, d) buku kertas disesuaikan gaya tutup halaman dan pengaturan halaman, e) navigasi dapat disesuaikan latar belakang pengaturan, judul nama, dan pengaturan jenis huruf dan pengaturan halaman teks, f) menetapkan ukuran ouput dari *flipbook*, g) simpan template yang disesuaikan agar dapat digunakan lain waktu, h) masukkan music latar.
3. Format output yang fleksibel, a) output membalik buku sebagai format *swf*, b) output ke dalam format *exe*, c) menerbitkannya sebagai *HTML* yang memungkinkan untuk meng-upload ke *website* untuk dilihat *online*, d) paket untuk pengiriman email cepat untuk



berbagi secara luas dalam bentuk ZIP, e) output ke file screen saver yang menakjubkan sebagai pilihan screen saver.

Produk yang akan dihasilkan memiliki karakteristik sebagai berikut, 1) materi yang termuat ialah sesuai dengan materi yang akan disampaikan pada siswa, 2) produk merupakan media pembelajaran digital yang dijalankan dalam sistem operasi *windows*, 3) mudah diterapkan dan digunakan dalam kelas (bersifat aplikasi *offline*), 4) memiliki tampilan yang menarik bagi siswa menyerupai *digital book*, dan 5) dilengkapi dengan soal latihan.

Flipbook adalah dalam kategorin media audio-visual, menurut Sanaky (2013 : 119) media audio-visual adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Paduan antar gambar dan suara membentuk karakter yang sama dengan objek aslinya. Alat-alat yang termasuk dalam kategori media audio-visual adalah, televisi, video-VCD, sound slide, dan film.

Sementara menurut Sukiman (2012: 184) media pembelajaran berbasis audio-visual adalah media penyaluran pesan dengan memanfaatkan indera pendengar dan penglihatan. Secara umum media audio-visual menurut teori kerucut pengalaman Edgar Dale memiliki efektivitas yang tinggi daripada media visual audio. Di antara jenis media audio-visual ini adalah media film, video dan televisi.

Selanjutnya Ishak dan Deni (2013: 84) menjelaskan media audio-visual pada hakikatnya adalah suatu representasi (penyajian realitas terutama melalui penginderaan penglihatan, dan pendengaran yang bertujuan untuk mempertunjukkan pengalaman-pengalaman pendidikan yang nyata kepada siswa. Cara ini dianggap lebih tepat, cepat, dan mudah dibandingkan dengan

melalui pembicaraan, pemikiran, dan cerita mengenai pengalaman pendidikan

Flipbook juga bisa dikategorikan media sound slide yang juga jenis dari media audio-visual, secara fisik slide suara adalah gambar tunggal dalam bentuk film positif tembus pandang yang dilengkapi dengan bingkai yang diproyeksikan. Pada saat penggunaannya dapat dikombinasikan dengan audio kaset atau juga digunakan secara tunggal tanpa suara. Pada umumnya jika digunakan untuk keperluan intruksional slide dapat dibuat secara berseri dan berurutan serta dikombinasikan dengan audio kaset. Slide yang dikombinasikan dengan audio kaset disebut dengan sound slide (slide bersuara) yaitu penyajian bahan pelajaran yang dikemas sedemikian rupa dengan menggunakan slide secara berurutan, dikombinasikan atau dilemngkapi dengan audio kaset. (Sanaky, 2013: 124-125)

Penelitian terdahulu menerangkan dalam jurnal Pendidikan Fisika oleh (Nenden Mulyaningsih) & (Dandan Luhur Saraswati) mengungkapkan Pemilihan media pembelajaran yang berbasis teknologi masih jarang diterapkan terutama pada beberapa mata kuliah fisika yang dianggap tidak dapat tersampaikan dengan baik jika disampaikan dengan multimedia. Pada penelitian ini diterapkan media pembelajaran fisika digital book dengan kvisoft flipbook maker untuk mengetahui pemahaman konsep mahasiswa terhadap materi kuliah Kapita Selekt Fisika Sekolah II dan mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran fisika digital book. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan digital book terhadap pemahaman konsep dan hasil belajar mahasiswa dari rata-rata 70 untuk kelas kontrol (gain ternormalisasi 0,4) menjadi 84 untuk kelas eksperimen (gain ternormalisasi 0,7).

Selanjutnya penelitian Yuli Wahyuliani, Supriadi dkk. 2016. "Efektivitas

Penggunaan Media Pembelajaran Flip Book Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Sma Negeri 4 Bandung”. Dalam jurnal Tarbawy. Vol 3. No 1. Mengungkapkan Sebagaimana kehidupan, dunia pendidikan tidak luput dari suatu permasalahan. Termasuk permasalahan yang terjadi dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Terkadang dalam beberapa kesempatan, siswa mengidentikkan pembelajaran PAI dengan mengantuk dan monoton, sehingga beberapa siswa kurang menguasai materi pembelajaran PAI. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam materi-materi PAI, menjadi salah satu permasalahan yang diindikasikan membuat siswa kurang menangkap materi pembelajaran.

Hasil pengolahan data dengan uji independent sample test, data post-test kelas eksperimen dan kontrol, menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar  $0,617 > 0,05$ , maka sesuai dasar pengambilan keputusan, jika nilai sig.(2-tailed)  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak atau dengan kata lain tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Dengan demikian, media pembelajaran flipbook yang digunakan oleh kelas eksperimen, tidak lebih efektif dari kelas kontrol dalam peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA Negeri 4 Bandung.

Peran guru dan perkembangan media pembelajaran, bagaimana perubahan peran guru sesuai dengan kemajuan dan perkembangan media pembelajaran (Sanjaya, 2012: 115-117)

1. Guru sebagai pengembang media.

Dengan semestinya guru merubah perannya dari guru sebagai sumber belajar dengan menggunakan bahasa verbal sebagai media, menjadi guru sebagai perancang dan pengembang sumber belajar yang dapat dimanfaatkan oleh setiap siswa kapan dan dimana saja.

2. Guru sebagai pengelola pembelajaran.

Dalam kepesatan perkembangan media dan sumber belajar, mestinya guru tidak lagi menempatkan diri sebagai satu-satunya sumber belajar yang menganggap dirinya yang serba tahu, akan tetapi orang yang dapat menunjukkan berbagai sumber belajar yang dapat digunakan peserta didik dalam proses pembelajarannya.

3. Guru sebagai administrator dan fasilitator.

Sebagai administrator berarti juga guru berperan sebagai organisator. Artinya dalam proses pembelajaran guru harus lebih banyak berperan dan bertanggung jawab dalam mengorganisasikan pengalaman belajar. Sebagai fasilitator guru harus menempatkan diri sebagai orang yang memberikan petunjuk dalam memanfaatkan penggunaan secara teknis berbagai peralatan media dan sumber belajar agar siswa dapat belajar secara optimal.

4. Guru sebagai direktur

Sebagai direktur guru berperan dan bertanggung jawab dalam mengarahkan apa yang harus dilakukan siswa untuk mempelajari bahan pelajaran tertentu.

5. Guru sebagai evaluator

Sebagai evaluator guru berperan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai kompetensi sesuai dengan tujuan pembelajaran.

**KESIMPULAN**

Memasuki abad 21 bidang teknologi dan komunikasi berkembang dengan pesat yang dipicu oleh temuan dalam bidang rekayasa material mikroelektronika. Perkembangan ini berpengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan, seperti perilaku dan aktivitas manusia serta jenis kebutuhan lapangan kerja. Market signal atau persyaratan kerja yang dibutuhkan oleh

lapangan pekerjaan, baik pada tingkat lokal, nasional maupun global berubah setiap saat fenomena ini perlu diantisipasi oleh lembaga pendidikan agar kompetensi peserta didik “compatible” dengan kebutuhan nyata dalam kehidupan sehari-hari. (Ashyar, 2012: 16)

Kvisoft Flipbook Maker Pro atau yang terbaru ini adalah Flip PDF Builder adalah jenis perangkat lunak presentasi atau halaman flip untuk mengonversi file PDF ke halaman-halaman berbentuk buku publikasi digital. Flipbook menyediakan cara professional dalam mengintegrasikan hyperlink, video, gambar, suara, dan clipchart objek. Flipbook merupakan jenis perangkat lunak professional untuk mengonversi file PDF, gambar, teks dan video menjadi satu bentuk seperti buku. Halaman dapat ditambah fungsi editing video, gambar, audio hyperlink, hotspot, dan objek multimedia ke halaman sehingga untuk membuat halaman buku multimedia menjadi begitu mudah dengan software ini (Suryani, 2018: 91)

Sehingga Inovasi dalam pembelajaran mutlak diperlukan untuk memenuhi kebutuhan siswa guna mempermudah memahami materi lewat media pembelajaran kreatif, inovatif dan informatif. Dengan demikian siswa dapat memaksimalkan pembelajarannya di kelas melalui media yang disajikan oleh guru di dalam kelas untuk membantu proses belajar mengajar.

#### DAFTAR RUJUKAN

- [1] Ashyar. “*Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*”. Referensi: Jakarta. 2012. pp 15-34
- [2] Deni. “*Inovasi Pendidikan*”. Bandung: Rosdakarya. 2012. pp 39-55
- [3] Dian & Rahkmat. ‘*E-learning Teori dan Aplikasi*’. Bandung: Informatika. 2017. pp 25-30
- [4] Hudaya. “*Pendidikan Kreatif: Menuju Generasi Kreatif dan Kemajuan Ekonomi Kreatif di Indonesia*”. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. 2014. pp 135-13
- [5] Ishak & Deni. “*Teknologi Pendidikan*”. RemajaRosdakarya: Bandung. 2013. pp 84
- [6] Nenden Mulyaningsih & Dandan Luhur Saraswati. ‘Penerapan Media Pembelajaran Digital Book dengan Kvisoft Flipbook Maker’. Jurnal Pendidikan Fisika. Vol 5. No 1. 2017.
- [7] Sanaky. “*Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*”. Kuakaba Dipantara: Yogyakarta. 2013. pp 119
- [8] Sanjaya. “*Media Komunikasi Pembelajaran*”. Kencana Prenadamedia: Jakarta. 2012. pp 115-117
- [9] Sri Anitah. “*Media Pembelajaran*” Cakrawala Media: Surakarta. 2012. pp 83-84
- [10] Suryani Nunuk. “*Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*”. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2018. pp 5-91
- [11] Yuli Wahyuliani, Supriadi dkk.. ‘*Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Flip Book Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Sma Negeri 4 Bandun*’. Jurnal Tarbawy. Vol 3. No 1. 2016.