

Pelatihan Penggunaan Multimedia *Flipbook* dalam Peningkatan *Soft Skill* bagi Mahasiswa Universitas Halu Oleo

Training on Using Multimedia Flipbooks to Improve Soft Skills for Halu Oleo University Students

Rita Ayu Ningtyas¹, Sultrayansa², Nur Isnaini Ulfa³, Sriwangi⁴, Dian Trianita Lestari⁵, Taufik⁶

¹⁻⁶Universitas Halu Oleo

Penulis Korespondensi

Rita Ayu Ningtyas
ritaayu777@gmail.com
 +62-852-5440-0828

Civitas Consecratio
 Volume 4 Nomor 2 2024: 125-132
 © Penulis 2024
 DOI: 10.33701/cc.v4i2.4724



Abstrak

Multimedia Flipbook memungkinkan mahasiswa untuk mempelajari materi pelajaran secara visual, yang dapat membantu meningkatkan pemahaman dan daya ingat. Format multimedia flipbook yang menyerupai buku cetak tradisional membuat penyajian informasi lebih menarik dan interaktif. Flipbook digital dapat diakses melalui perangkat digital seperti laptop, tablet, atau smartphone, memudahkan mahasiswa untuk membaca dan mempelajari materi kapan saja dan di mana saja. Pelatihan penggunaan multimedia flipbook bertujuan untuk Meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam berinovasi dan berkreasi dengan pemanfaatan teknologi digital. Metode pengabdian yang digunakan dalam pelatihan ini yaitu dengan memberi materi kepada mahasiswa mengenai tip dan trik dan juga tahapan dalam menggunakan multimedia flipbook. Adapun hasil dari pelatihan penggunaan multimedia flipbook bagi mahasiswa Universitas Halu Oleo menunjukkan bahwa mahasiswa dapat memperoleh Pemahaman Komprehensif tentang Flipbook mengenai konsep, fitur, dan potensi flipbook sebagai format presentasi digital. Mahasiswa juga dapat membedakan flipbook dari format buku digital lainnya dan memahami keunggulannya. Mahasiswa dapat mengintegrasikan teks, gambar, video, dan animasi dalam sebuah flipbook secara harmonis. Kemampuan Pengembangan Flipbook yang diperoleh mahasiswa di antaranya mahasiswa setelah pelatihan ini terampil menggunakan perangkat lunak atau platform pembuat flipbook untuk mengembangkan proyek flipbook mereka sendiri dan mereka dapat memanfaatkan HTML, CSS, dan JavaScript untuk membuat flipbook yang interaktif dan responsif. Secara keseluruhan, penggunaan flipbook dapat membantu mahasiswa dalam meningkatkan pemahaman, efisiensi belajar, dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Hal ini tentu akan berdampak positif pada proses belajar mahasiswa dan juga bagaimana pemanfaatan teknologi untuk menjawab tantangan industri di masa yang akan datang.

Kata Kunci

Multimedia; Flipbook; Mahasiswa; Universitas Halu Oleo.



Abstract

Multimedia Flipbooks enable students to learn course materials visually, which can help with comprehension and memory. The multimedia flipbook format, which resembles a traditional printed book, adds interest and interactivity to information presentations. Digital flipbooks are accessible through digital devices such as laptops, tablets, and smartphones, allowing students to read and study materials at any time and from any location. Training in the use of multimedia flipbooks aims to improve students' ability to innovate and be creative by leveraging digital technology. The community service method used in this training is to provide students with information on tips and tricks, as well as the stages of using multimedia flipbooks. The results of the multimedia flipbook training for Halu Oleo University students show that students can gain a comprehensive understanding of flipbooks in terms of their concept, features, and potential as a digital presentation format. Students can also differentiate flipbooks from other digital book formats and understand their benefits. Students can create a flipbook that combines text, images, videos, and animations. Students who complete this training are capable of creating interactive and responsive flipbooks using HTML, CSS, and JavaScript. Overall, flipbooks can improve students' comprehension, learning efficiency, and engagement in the learning process. This will undoubtedly have a positive impact on student learning and how technology is used to address industry challenges in the future.

Keywords

Multimedia, Flipbook, Students, Halu Oleo University.

1. Pendahuluan

Bicara tentang teknologi, tidak dapat dilepaskan dari bagaimana manusia terus berusaha untuk mencari berbagai cara, dan berpikir menciptakan alat-alat untuk mempermudah dirinya dalam beradaptasi dengan lingkungannya. Menurut Leslie White, perkembangan suatu kebudayaan dan Masyarakat ditentukan oleh penemuan-penemuan teknologi di dalam suatu Masyarakat, terutama biasanya berkaitan dengan sistem produksi. Misalnya, kegiatan produksi yang ditujukan untuk memenuhi kebutuhan dasar utama manusia (Hertati Suandi, 2022).

Pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) semakin meluas di berbagai sektor, seperti layanan digital, otomatisasi, analitik data, dan pengambilan keputusan. Peningkatan penggunaan AI generatif untuk menghasilkan konten, seperti teks, gambar, dan video. Perkembangan teknologi digital terus bergerak maju dengan kecepatan yang tinggi, mengubah berbagai aspek kehidupan manusia dan mendorong transformasi di berbagai sektor industri.

Perguruan tinggi berkewajiban menyelenggarakan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat di samping melaksanakan pendidikan sebagaimana diamanahkan oleh Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Pasal 20. Sejalan dengan kewajiban tersebut, Undang-Undang nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi Pasal 45 menegaskan bahwa penelitian di perguruan tinggi diarahkan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta meningkatkan kesejahteraan Masyarakat dan daya saing bangsa (Kementerian Hukum dan HAM, 2012).

Teknologi digital dianggap akan menciptakan Kembali cara orang hidup, bekerja, dan menghibur diri mereka sendiri. Bill Gates (Presiden Microsoft Corp.) bahkan pernah menggambarkan, apa yang sedang terjadi sebagai penciptaan sebuah “tatanan dunia digital baru”. Ini adalah revolusi teknologi yang akan meningkatkan hampir semua teknologi sebelumnya dan kehidupan kita (Nurudin, 2018).

Penguasaan *soft skill* ini akan membekali mahasiswa untuk dapat beradaptasi, berinovasi, dan berkontribusi secara optimal dalam industri multimedia yang terus berkembang. Di antaranya mampu untuk berpikir di luar kebiasaan, menghasilkan ide-ide segar, dan menciptakan solusi kreatif dan memiliki kemampuan teknik-teknik desain, estetika, dan penyampaian pesan yang menarik.

Multimedia *Flipbook* memungkinkan mahasiswa untuk mempelajari materi pelajaran secara visual, yang dapat membantu meningkatkan pemahaman dan daya ingat. Format multimedia *flipbook* yang menyerupai buku cetak tradisional membuat penyajian informasi lebih menarik dan interaktif. *Flipbook* digital dapat diakses melalui perangkat digital seperti *laptop*, tablet, atau *smartphone*, memudahkan mahasiswa untuk membaca dan mempelajari materi kapan saja dan di mana saja.

Banyak multimedia *flipbook* yang dilengkapi dengan fitur interaktif, seperti *hyperlink*, video, audio, atau kuis, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mahasiswa terhadap materi yang dipelajari. Flipbook dapat membantu mahasiswa menghemat waktu dan biaya, karena materi yang disajikan dalam

format digital dapat dengan mudah dibagikan, disimpan, dan diakses tanpa memerlukan salinan cetak.

Flipbook dapat digunakan sebagai sarana berbagi informasi dan pengetahuan antar mahasiswa, memfasilitasi kolaborasi dan diskusi dalam kelompok belajar. Banyak platform *flipbook* yang mudah digunakan, bahkan oleh mahasiswa yang tidak memiliki keterampilan teknis yang tinggi, memungkinkan mereka untuk membuat dan berbagi *flipbook* sendiri. *Flipbook* digital dapat dengan mudah disimpan, diarsipkan, dan diakses kembali sewaktu-waktu, memudahkan mahasiswa dalam mengelola materi pelajaran. Secara keseluruhan, penggunaan *flipbook* dapat membantu mahasiswa dalam meningkatkan pemahaman, efisiensi belajar, dan keterlibatan dalam proses pembelajaran.

Realita masalah yang terjadi pada mahasiswa matematika, dan juga beberapa program studi seperti ilmu komunikasi, arkeologi dan proteksi tanaman adalah selalu terkurung pada paradigma untuk menguasai hard skill di bidangnya, padahal di samping itu saat di dunia kerja mereka diuntut untuk memiliki bekal kemampuan *soft skill* tertentu di antaranya kemampuan penguasaan multimedia yang bisa di jadikan nilai tambah dan dapat mendorong mereka untuk lebih kreatif dan inovatif. Hal inilah yang membuat kebanyakan mahasiswa tidak terdorong untuk mengasah dan meningkatkan *soft skill* baik, selain itu juga dengan kecanggihan teknologi yang ada saat ini membuat mahasiswa diuntut selalu memanfaatkan fitur-fitur digital untuk mendapatkan atau menyelesaikan sesuatu secara instan, kreatif dan inovatif.

2. Metode

Metode pengabdian yang digunakan dalam pelatihan ini yaitu dengan memberi materi kepada mahasiswa mengenai tip dan trik dan juga tahapan dalam menggunakan multimedia *flipbook*.

Untuk meningkatkan pengetahuan mahasiswa Universitas Halu Oleo terkait keterampilan dalam pemanfaatan multimedia *flipbook*, maka akan dilaksanakan kegiatan pelatihan dengan perincian tahapan sebagai berikut:

- a. Tim pengabdian melakukan koordinasi dengan beberapa koordinator program studi untuk menentukan perwakilan mahasiswa yang akan mengikuti pelatihan
- b. Menyusun proposal pengabdian mandiri
- c. Menyusun materi pelatihan
- d. Mengumumkan pada mahasiswa mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan
- e. Pelaksanaan pelatihan
- f. Diskusi dengan mahasiswa dalam bentuk tanya jawab
- g. Melakukan evaluasi terhadap program pengabdian
- h. Menyusun laporan pengabdian
- i. Menyusun luaran pengabdian

3. Hasil dan Pembahasan

Program Pengabdian Kepada Masyarakat pelatihan penggunaan multimedia *flipbook* dalam peningkatan *softskill* bagi mahasiswa Universitas Halu Oleo ini dilakukan dengan menyasar mahasiswa aktif dari berbagai program studi yakni program studi matematika, ilmu

komunikasi, dan Proteksi Tanaman Universitas Halu Oleo. Program Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan *softskill* yang dimiliki mahasiswa Universitas Halu Oleo yang nantinya akan menjadi bekal dalam menyusun tugas akhir skripsi, penyusunan artikel ilmiah atau bahkan mengembangkan keterampilan perancangan dan pengembangan, serta mengeksplorasi potensi dalam berbagai konteks akademik dan profesional. Selain itu pelatihan ini dapat mendorong mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis dan mengembangkan ide-ide kreatif. Pengalaman yang diperoleh yaitu dapat menjadi bekal mahasiswa dengan keterampilan yang relevan untuk mengembangkan *flipbook* dalam berbagai konteks akademik dan profesional, serta mendorong kreativitas dan inovasi dalam pemanfaatan teknologi digital. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah eksperimen dengan membuat grup.

Pelatihan Penggunaan aplikasi multimedia *flipbook* dilakukan dalam tiga tahap, yaitu identifikasi masalah, identifikasi solusi terhadap permasalahan objek pengabdian, dan pelatihan terhadap peserta. Dalam proses identifikasi masalah ditemukan bahwa sebagian besar mahasiswa kesulitan dalam mengaplikasikan pemetaan referensi dan tulisan ke dalam aplikasi *flipbook* juga dalam menentukan dan membedakan topik buku serta tema tulisan dan bagaimana mengeksekusi sebuah ide ke dalam narasi tertulis yang konstruktif kemudian memasukkannya ke dalam aplikasi multimedia *flipbook*.

Solusi atas permasalahan objek penelitian didapatkan berdasarkan hasil penelitian bahwa Pelatihan penggunaan aplikasi multimedia

flipbook efektif dalam meningkatkan kualitas belajar, pemetaan konsep, serta implikasi terhadap kualitas karya tulis ilmiah mahasiswa dengan Kelompok eksperimen yang mendapatkan pelatihan.

Pelatihan terhadap mahasiswa sebagai kelompok eksperimen dilaksanakan selama 3 jam di luar proses pengukuran/evaluasi terhadap output penggunaan dan pemanfaatan aplikasi *flipbook*. Pengukuran terhadap efektivitas pelatihan dilaksanakan dengan metode pemeriksaan kecepatan dan kualitas karya tulis dalam bentuk tugas esai yang diberikan terhadap kelompok eksperimen.

Berdasarkan hasil dari pelatihan penggunaan multimedia *flipbook* bagi mahasiswa Universitas Halu Oleo menunjukkan bahwa mahasiswa dapat memperoleh Pemahaman Komprehensif tentang *flipbook* mengenai konsep, fitur, dan potensi *flipbook* sebagai format presentasi digital. Mahasiswa juga dapat membedakan *flipbook* dari format buku digital lainnya dan memahami keunggulannya.

Mahasiswa dapat mengintegrasikan teks, gambar, video, dan animasi dalam sebuah *flipbook* secara harmonis. Kemampuan pengembangan *flipbook* yang diperoleh mahasiswa di antaranya mahasiswa setelah pelatihan ini terampil menggunakan perangkat lunak atau platform pembuat *flipbook* untuk mengembangkan proyek *flipbook* mereka sendiri dan mereka dapat memanfaatkan HTML, CSS, dan JavaScript untuk membuat *flipbook* yang interaktif dan responsif yang akan berkontribusi langsung terhadap kualitas karya ilmiah yang akan dihasilkan.

Dari segi lain mahasiswa mampu menerapkan prinsip-prinsip desain, seperti

tipografi, penggunaan warna, tata letak, dan prinsip UX/UI, dalam merancang *flipbook* yang menarik secara visual. Mereka dapat membuat *flipbook* yang mudah digunakan dan memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi pembaca. Mahasiswa dapat mengintegrasikan elemen interaktif, seperti tombol, *hotspot*, dan *pop-up*, ke dalam *flipbook* untuk meningkatkan keterlibatan pembaca. Mereka dapat merancang pengalaman interaktif yang memenuhi kebutuhan dan preferensi target audiens.

Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang opsi publikasi *flipbook*, baik secara *online* maupun *offline*, termasuk melalui aplikasi mobile. Mereka dapat mengatur metadata dan informasi *flipbook* untuk memudahkan distribusi dan pemasaran. Harapan ke depannya mahasiswa mendapatkan pengalaman praktis dalam membuat *flipbook*

melalui proyek yang dikerjakan selama pelatihan. Hal ini juga senada dengan hasil temuan sebelumnya oleh Sugianto, dkk. bahwa modul virtual multimedia *flipbook* memiliki tampilan yang menarik, mudah dipahami dan mudah digunakan oleh mahasiswa di Jurusan Pendidikan Teknik Elektro FPTK UPI (Sugianto, dkk, 2013).

Penggunaan *flipbook* bahkan banyak digunakan pada Pendidikan Tingkat dasar dan menengah. Hal ini di antaranya dilakukan di SMKN 2 Payakumbuh. Setelah dilakukan penelitian, multimedia *flipbook* dengan pendekatan Flipped Classroom terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa jurusan teknik jaringan komputer pada mata kuliah sistem operasi sehingga diharapkan dapat membantu proses pembelajaran dan



Sumber: Dokumentasi Tim Pengabdian UHO, Tahun 2024

Gambar 1. Dokumentasi Pelaksanaan Pelatihan Multimedia *Flipbook*

meningkatkan kreativitas siswa SMK (Oktarina, dkk., 2021).

Pada akhirnya, multimedia *flipbook* juga terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa yang mengikuti kegiatan pengabdian ini. Hal ini sesuai dengan hasil temuan sebelumnya bahwa media pembelajaran *flipbook* berbasis pendekatan kontekstual layak digunakan dalam pembelajaran. Implikasi penelitian sebelumnya yaitu media *flipbook* layak digunakan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan bagi pendidik bisa memanfaatkan teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran (Dewi dan Sujana, 2022).

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengabdian, maka dapat disimpulkan bahwa pada pelatihan penggunaan multimedia *flipbook* menyasar mahasiswa pada Prodi Matematika, Prodi Ilmu Komunikasi, dan Proteksi Tanaman Universitas Halu Oleo dalam Penguasaan *soft skill* ini berhasil meningkatkan keterampilan mahasiswa untuk dapat beradaptasi, berinovasi, dan berkontribusi secara optimal dalam industri multimedia yang terus berkembang. Di antaranya mampu untuk berpikir di luar kebiasaan, menghasilkan ide-ide segar, dan menciptakan solusi kreatif dan memiliki kemampuan teknik-teknik desain, estetika, dan penyampaian pesan yang menarik. Hadirnya pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam mengolah dan menghasilkan ide-ide kreatif secara umum dan mampu bersaing di dunia kerja.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat dalam pengabdian ini khususnya untuk Koordinator Prodi Matematika, Prodi Ilmu Komunikasi, dan Proteksi Tanaman Universitas Halu Oleo.

5. Referensi

- Dewi, I. D. & Sujana, I.W. (2022). Media Flipbook Berorientasi Pendekatan Kontekstual Pada Muatan IPS Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*. Vol.5, No.2. pp. 244-258. E-ISSN: 2621-5705; P-ISSN: 2621-5713. DOI: <https://doi.org/10.23887/jipppg.v5i2.46404>
- Kementerian Hukum dan HAM. (2012). UU RI No. 12/2012 tentang Pendidikan Tinggi. Undang Undang, 18.
- LPPM UHO. (2023). Panduan Pelaksanaan Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat.
- Ly, P., Bani, M., Hariana, V., & Meok, P. (2024). Development of E-modules for elementary students. *Pegem Egitim Ve Ogretim Dergisi = Pegem Journal of Education and Instruction*, 14(3), 300-310. doi:<https://doi.org/10.47750/pegegog.14.03.28>
- Nurudin. (2018). *Perkembangan Teknologi Komunikasi*. PT. Rajagrafindo. Depok-Indonesia
- Oktarina, R, dkk. (2021). The Effect of The Use of Multimedia Flip Book With the Flipped Classroom Approach in Vocational School. *Journal of Education Technology*. Vol. 5(1) PP. 159-166. DOI: <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.31435>

- Rizki, N. P., & Rito Cipta, S. H. (2020). Development of flipbook using web learning to improve logical thinking ability in logic gate. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 11(1) doi:<https://doi.org/10.14569/IJACSA.2020.0110143>
- Seruni, R., Munawaroh, S., Kurniadewi, F., & Nurjayadi, M. (2020/03/). Implementation of e-module flip PDF professional to improve students' critical thinking skills through problem based learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1521(4) doi:<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1521/4/042085>
- Suandi, Hertati, dkk. (2022). *Ilmu Sosial Budaya Dasar*. Universitas Terbuka. Tangerang Selatan-Indonesia
- Sugianto, D, dkk. (2013). *Modul Virtual Flipbook Dasar Teknik Digital*. Invotec: Volume IX No.2, Agustus 2013: 101-116. DOI: <https://doi.org/10.17509/invotec.v9i2.4860>