



Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi *Flipbook Maker* dengan Konten dari Hasil Karya Anak di PAUD

Arianty¹, Dewa Ayu Trisna Yuliati², Herry Pujiastuti

^{1,2,3}Fakultas Magister Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Panca Sakti, Indonesia

Email: ariyanty22@gmail.com, trisnayuliati30@gmail.com, penulis_2@cde.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2022-04-20 Revised: 2022-05-28 Published: 2022-06-05 Keywords: <i>Development;</i> <i>Teaching materials;</i> <i>Flipbook Maker;</i> <i>PAUD.</i>	The learning process in Kindergarten is still very conventional, this is shown in teaching and learning activities in Kindergarten which have not been able to present objects or events that have occurred, for example through VCD, TV, or media Laptops. This study aims to develop teaching materials using the Flip Book Maker Application with content from the work. of children in PAUD. This is to be able to see the responses and interactions and interaction as well as the participation of students towards teaching materials that use applications that are used as media that will support the achievement of early childhood development in PAUD. This research will reveal that the manufacturer of Flipbook Makeris more effective in the learning process and increases student participation compared to conventional learning such as worksheets, so that aspects of early childhood development can be integrated and imaged significantly. In the end, this research is expected to be able to contribute to learning activity in PAUD during the Covid 19 pandemic.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2022-04-20 Direvisi: 2022-05-28 Dipublikasi: 2022-06-05 Kata kunci: <i>Pengembangan;</i> <i>Bahan Ajar;</i> <i>Flipbook Maker;</i> <i>PAUD.</i>	Proses pembelajaran di Taman Kanak-Kanak masih sangat bersifat <i>konvensional</i> , hal ini ditunjukkan pada kegiatan belajar mengajar pada umumnya di Taman Kanak-Kanak yang belum dapat menyediakan media pembelajaran yang mampu menghadirkan objek atau peristiwa yang telah terjadi, misalnya melalui media VCD, TV, atau Laptop. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar dengan menggunakan Aplikasi Flip Book Maker dengan konten dari hasil karya anak di PAUD. Hal ini untuk dapat melihat respon dan interaksi serta partisipasi para peserta didik terhadap bahan ajar yang menggunakan aplikasi yang digunakan sebagai media yang akan mendukung ketercapaian perkembangan anak usia dini di PAUD. Penelitian ini akan mengungkapkan bahwa pembuatan Flipbook Maker Yang lebih efektif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan partisipasi peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional semacam Lembar Kerja, sehingga aspek-aspek perkembangan anak usia dini dapat terintegrasi dan muncul dengan signifikan. pada akhirnya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam kegiatan pembelajaran di PAUD di masa pandemi Covid-19.

I. PENDAHULUAN

Anak Usia Dini adalah anak yang berada pada rentangan usia dini berumur antara 0 sampai 6 tahun (*golden age*), hal ini sejalan dengan pendapat dari Rosadi dalam (Fitri 2020), pengembangan manusia yang utuh dimulai sejak anak dalam kandungan dan memasuki masa keemasan atau (*golden age*). Masa keemasan ini ditandai dengan berkembangnya jumlah dan fungsi sel-sel saraf otak anak, dan setiap anak memiliki potensi optimal apabila difungsionalisasi sel-sel saraf dan stimulasi otaknya seimbang, anak usia dini lebih didominasi oleh otak kanan dari otak kiri, otak kanan dapat mempelajari bahasa dengan mudah. Peran guru Taman Kanak-Kanak sangat erat hubungannya dengan pelaksanaan pembelajaran yang menyenangkan, untuk itu menurut pendapat Hamalik dalam (Fitri

2020), mengatakan bahwa, para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang telah disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman, disamping itu guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang digunakan apabila media tersebut belum tersedia.

Sumber belajar yang berada dalam sebuah jaringan di kala pandemik Covid-19 ini menjadi momentum bagi para guru untuk beradaptasi dengan teknologi, esensi maupun urgensi dari implementasi kurikulum 2013 PAUD, diarahkan pada pengembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan para peserta didik, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi belakangan ini menyebabkan terjadinya perubahan dalam

semua aspek kehidupan, termasuk diantaranya adalah bidang pendidikan, pendidikan harus bersifat adaptif dan antisipatif terhadap kecenderungan perubahan peradaban di era digital sekarang ini. Secara khusus tujuan dari adanya penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar menggunakan aplikasi *Any Flipbook Maker*, kelebihan menggunakan aplikasi Flipbook adalah bersifat praktis, bisa dipelajari dimana saja, kapan saja dan penggunaan aplikasi ini sangat sederhana. Menggunakan aplikasi ini memberikan pengalaman belajar yang bersifat blended, karena mampu memberikan contoh-contoh dalam bentuk audio-visual. Dari beberapa penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan tema penulis adalah pengembangan aplikasi *Flipbook Maker* sangat efektif, efisien dan menarik sehingga layak digunakan untuk membantu guru dalam menstimulasi perkembangan High Order Thinking (HOTS) anak PAUD.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model penelitian kualitatif dengan studi pustaka (*library research*) yang memfokuskan kepada pemahaman dan analisis terhadap literatur yang relevan baik yang bersumber dari buku, jurnal, maupun dokumen-dokumen lainnya (Dami, 2021), metode studi pustaka merupakan kajian teoritis dengan referensi menggunakan literatur-literatur ilmiah yang berkaitan dengan nilai, norma dan budaya yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti (Siallagan, 2019). Penelitian dengan studi pustaka ini bertujuan untuk menjawab masalah yang akan diteliti serta landasan teorinya. (Layaliya et., al, 2021). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian kepustakaan ini adalah metode analisis isi (*Content analysis*), analisis isi digunakan untuk mendapatkan inferensi yang benar, serta dapat melakukan penelitian secara berulang sesuai dengan konteksnya (Siallagan, 2019), analisis isi juga menjaga kekekalan proses pengkajian dan mengatasi mis informasi (Kesalahan pengertian manusiawi bisa terjadi karena kurangnya pengetahuan peneliti atau kurangnya penulis pustaka) maka dilakukan pengecekan antara pustaka dan membaca ulang pustaka.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Bahan Ajar di PAUD

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pada Pasal 25 (2) Lampiran II tentang keterampilan pedagogik

pada butir E yang berisi amanat bagi pendidik PAUD untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam penyelenggaraan kegiatan pengembangan pendidikan, sehingga Guru PAUD perlu meningkatkan keterampilan komputer dan internet di sekolah (Handasah, Retno, Fathonah Djarwo 2021). Komputer sebagai sarana pembelajaran telah banyak digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, salah satu media pembelajaran berbasis komputer yang dapat dibuat guru adalah "*Digital Flipbook*". *Digital Flipbook* adalah buku digital dengan teknologi ebook tiga dimensi, dimana halaman dapat dibuka seperti membaca buku di layar, saat ini *Flipbook* sudah mulai dikembangkan untuk pembelajaran di sekolah, penggunaan media *Flipbook Maker* dalam pembelajaran dapat di kembangkan sebagai bahan ajar disekolah, penggunaan media *Flipbook* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Ramdania, Sutarno 2013).

Pembelajaran berbasis media digital pada anak usia dini tentu melibatkan pendidik dan orang tua dalam pelaksanaannya. Pendidik dan orang tua perlu berkolaborasi dan saling berkomunikasi terkait pembelajaran pada anak usia dini. Pendidik berperan penting dalam perencanaan dasar pembelajaran yang efektif dengan memanfaatkan media digital untuk menunjang pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yaitu membantu mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini, sehingga anak usia dini dapat memenuhi tugas perkembangan selanjutnya. Sementara orang tua berperan dalam pendampingan belajar anak-anak selama dirumah, pengawasan dilakukan agar anak-anak terlindungi dari dampak negatif penggunaan teknologi digital, pihak orang tua harus terus mengawasi dan mendampingi anak dalam berbagai aktivitas digital yang dilakukan (Nurjanah, Novita eka.2021).

2. Aplikasi *Flipbook Maker*

FlipBook Maker merupakan sebuah platform yang menawarkan pembuatan buku digital, prosesnya adalah mengunjungi situs *Flipbook Maker* yaitu <https://anyflip.com/>, tetapi sebelum masuk ke situs AnyFlip, kita harus sudah mempunyai file yang akan kita jadikan bahan ajar digital dalam bentuk file PDF. Setelah memiliki file bahan ajar dalam bentuk PDF langkah selanjutnya adalah mendaftar untuk mendapatkan akun pengguna, untuk mendaftar kita bisa memakai

akun Google maupun akun media sosial yang kita punya. Setelah kita terdaftar, kemudian kita login menggunakan akun yang sudah kita daftarkan, setelah masuk pada laman *Flipbook Maker*, langkah selanjutnya adalah klik *add new book*. Ketik judul buku yang akan dibuat sesuai petunjuk yang ada pada *AnyFlip*. Setelah terisi semua langkah terakhir adalah upload file atau mengunggah file bahan ajar yang berbentuk file PDF ke dalam *AnyFlip*, tunggu beberapa saat, maka bahan ajar berbasis digital selesai dan siap digunakan dan dibagikan kepada peserta didik hanya dengan meng-copy link bahan ajar digital tersebut. Manfaat penelitian secara teoritis menambah pengetahuan mengenai pembelajaran dengan mengembangkan teori pembelajaran melalui media pembelajaran buku digital menggunakan aplikasi *Any flip book*, manfaat praktis dari penelitian ini adalah guru dapat menyampaikan materi secara aktif dan menarik serta memanfaatkan hasil karya anak PAUD untuk dijadikan konten pembelajaran.

3. Implementasi Aplikasi Any Flipbook dengan Konten Hasil Karya Anak

Pada implementasi aplikasi *Anyflip* pada jenjang pendidikan anak usia dini dapat memanfaatkan hasil karya yang dihasilkan anak. Hasil karya tersebut dapat berupa gambar hasil imajinasi anak yang nantinya diubah bentuknya menjadi pdf yang akan dijadikan buku digital, anak dapat dilibatkan untuk membuat skenario cerita sederhana sesuai dengan gambar yang mereka buat dengan rangkaian kata yang sederhana. Hasil karya anak dalam bentuk gambar dapat dikumpulkan menjadi sebuah buku digital yang dapat dirangkai sesuai dengan alur cerita dari skenario yang dibuat anak, kegiatan ini bermanfaat untuk mengembangkan ide dan gagasannya sehingga anak menjadi kreatif serta meningkatnya kemampuan literasi anak usia dini. Contoh Penerapan *Flipbook Maker* ditunjukkan pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Penerapan *Flipbook Maker*

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Aplikasi *Flipbook Maker* dapat mengakomodasi hasil karya anak dalam bentuk gambar menjadi karya yang baru dalam bentuk buku cerita digital, anak dapat mengembangkan kreativitasnya dalam menggambar dan kemampuan literasi awal untuk mengembangkan kemampuan membaca sehingga nantinya anak akan mencintai bahan bacaan dan kegiatan membaca, melalui kegiatan ini anak dapat membuat suatu karya dalam bentuk buku elektronik yang dapat dibagikan kepada teman-temannya serta keluarganya sebagai hasil karya anak.

B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi *Flipbook Maker* dengan Konten dari Hasil Karya Anak di Paud.

DAFTAR RUJUKAN

- Dami, 2021. Manajemen Pembelajaran Di Perguruan Tinggi Pada Masa Pandemi (Covid 19. *Equilibrium Manajemen*, 7(2), 105-112
- Fitri, Norma Diana. 2020. "Pengembangan Media Buku Digital Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelompok A TK Al-Azhariyyah Sekargeneng Lamongan." *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS* 8(2): 471. <https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/article/view/850>.
- Handasah, Retno, Fathonah Djarwo, Catur. 2021. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Digital Flipbook Bagi Tenaga Pendidik PAUD." *Almufi Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1 No.2, De.
- Ma'ruf, F. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Flash Sebagai Sarana Belajar Siswa PAUD. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 143-147. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.68>
- Nurjanah, Novita Eka. 2021. Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0 : Studi

- Literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2021, Vol. 6 (1), 66-77
- Ramdania, Sutarno, Waslaludin. 2013. "Penggunaan Media Flash Flip Book Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa
- Siallagan, A. R. H. (2019). Studi Kepustakaan Mengenai Blended Learning Sebagai inovasi Model Pembelajaran Di Era 21. *Teknologi Pendidikan*, 1, 202