

## Webinar Inovasi Eduflip: Integrasi Canva dan Flipping Book untuk Membuat Bahan Ajar yang Menarik Dan Interaktif

### Langgeng Rizkiyah<sup>1</sup>

Pendidikan MIPA, Pascasarjana, Universitas Indraprasta PGRI  
langgengrizkiyah41@guru.smp.belajar.id

### Dasmo<sup>2</sup>

Pendidikan MIPA, Pascasarjana, Universitas Indraprasta PGRI  
Amo0903unindra@gmail.com

### Iin Isnaeni<sup>3</sup>

Pendidikan MIPA, Pascasarjana, Universitas Indraprasta PGRI  
Iinisna2024@gmail.com

### Ginanjarnurjaman<sup>4</sup>

Pendidikan MIPA, Pascasarjana, Universitas Indraprasta PGRI  
ginanjarnurjaman82@guru.smp.belajar.id

### Titis Daya<sup>5</sup>

Pendidikan MIPA, Pascasarjana, Universitas Indraprasta PGRI  
titis812@guru.sd.belajar.id

### Ade Suparman<sup>6</sup>

Ilmu Administrasi, Universitas Subang  
suparmanade09@gmail.com

### Abstrak

Pengabdian Pada Masyarakat yang berjudul "INOVASI EDUFLIP: Integrasi Canva dan Flipping Book untuk Membuat Bahan Ajar yang Menarik dan Interaktif" bertujuan untuk memperkenalkan Flipbook sebagai bahan ajar interaktif yang mampu diakses baik oleh guru maupun peserta didik sebagai upaya peningkatan kualitas kompetensi Guru dalam bidang teknologi atau media pembelajaran digital. Metoda yang dilakukan dengan moda Hybrid yaitu penyampaian materi pelatihan tentang strategi pembelajaran interaktif, workshop pembuatan media pembelajaran digital dengan moda luring kemudian guru melaksanakan tugas proyek dan dikumpulkan dalam media digital berupa Flipbook. Tempat pelaksanaan PKM berlangsung di SMP Negeri 4 Subang dan diharapkan melalui pelatihan ini para guru dapat merancang bahan ajar yang lebih menarik dan efektif dan mudah diakses dimanapun berada.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Interaktif, Flipping Book, Canva, Eduflip, Media Pembelajaran Digital, Strategi Pembelajaran

### Abstract

*The Community Service activity titled "EDUFLIP INNOVATION: Integrating Canva and Flipping Book to Create Engaging and Interactive Teaching Materials" aims to introduce Flipbooks as interactive teaching materials accessible to both teachers and students, as an effort*

*to enhance teachers' competencies in educational technology and digital learning media. The method used was a **hybrid model**, consisting of the delivery of interactive learning strategies through training sessions, a workshop on developing digital learning media conducted offline, followed by project assignments submitted in the form of Flipbooks. The program was conducted at SMP Negeri 4 Subang. It is expected that through this training, teachers will be able to design more engaging, effective, and easily accessible teaching materials from anywhere.*  
**Keywords:** Interactive Learning, Flipping Book, Canva, Eduflip, Digital Learning Media, Learning Strategies

## **Pendahuluan**

### **Analisis Situasi**

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, terutama dalam cara guru menyampaikan materi dan siswa dalam menerima pembelajaran. Di era digital ini, bahan ajar tidak lagi terbatas pada buku teks saja, melainkan telah beralih ke bentuk yang lebih interaktif, visual, dan mudah diakses secara daring. Untuk itu, dibutuhkan inovasi dalam penyusunan bahan ajar agar mampu menarik minat belajar siswa serta mendorong terciptanya pembelajaran yang aktif dan bermakna.

SMP Negeri 4 Subang merupakan sekolah yang memiliki potensi besar dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi. SMP Negeri 4 Subang berada ±100 Km di sebelah utara dari ibukota provinsi Jawa Barat dan terletak di wilayah yang cukup strategis di Kabupaten Subang. Wilayahnya yang berada di kawasan instansi pemerintahan, lembaga pelayanan masyarakat, dekat dengan pemukiman dan dikelilingi oleh 10 Sekolah Dasar, 2 SMP dan 1 SMA swasta, serta 1 SMK Negeri dan MAN secara tidak langsung menjadi potensi besar yang memberikan banyak keuntungan bagi SMPN 4 Subang. Lokasi ini tidak hanya memudahkan akses bagi peserta didik dan tenaga pendidik, tetapi juga membuka peluang besar bagi sekolah untuk menjalin kemitraan dengan berbagai instansi, komunitas pendidikan, dan lingkungan sekitar.

Keunggulan geografis ini telah menjadi salah satu faktor pendukung utama dalam mendorong pertumbuhan dan pencapaian sekolah. Hal ini pulalah yang menjadikan SMPN 4 Subang menjadi salah satu SMP Negeri dengan jumlah siswa terbanyak se-Kab. Subang, yakni mencapai jumlah 1.186 orang. Selain itu, sekolah ini telah meraih berbagai pencapaian prestisius seperti Sekolah Penggerak, Sekolah Adiwiyata, dan Sekolah Berketahanan Iklim, yang menunjukkan komitmen terhadap transformasi pendidikan, pelestarian lingkungan, dan pembangunan berkelanjutan.

Seiring dengan statusnya sebagai Sekolah Penggerak dengan jumlah siswa yang besar, kebutuhan akan bahan ajar yang inovatif menjadi semakin penting. Namun demikian, berdasarkan observasi dan komunikasi awal dengan pihak sekolah, masih terdapat kendala dalam hal pemanfaatan teknologi oleh guru, khususnya dalam pembuatan bahan ajar interaktif. Beberapa guru sudah sering menggunakan teknologi untuk membuat media ajar khususnya media presentasi di kelas. Namun, hanya sedikit guru yang mampu membuat bahan ajar interaktif dan referensi sumber belajar yang bisa diakses siswa kapanpun dan dimanapun.

Hampir Sebagian besar guru mengenal platform canva hanya untuk membuat media presentasi saja, dan sedikit sekali guru yang familiar dengan platform flipping

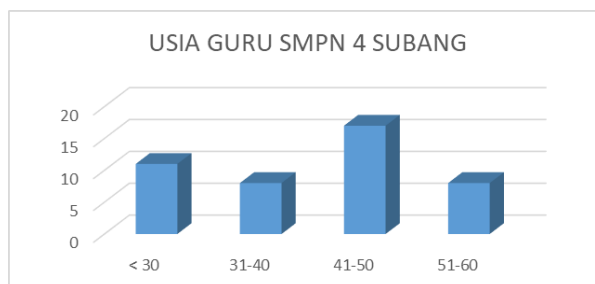
book. Padahal, kolaborasi keduanya sangat relevan untuk menciptakan ‘EduFlip’, inovasi bahan ajar yang menarik, visual, dan mudah diakses kapanpun dan dimanapun. Bahan ajar interaktif dianggap penting karena dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman konsep, dan menjadikan proses pembelajaran lebih kontekstual.

Maka dari itu, diperlukan program edukatif berupa pelatihan dan pendampingan bagi guru-guru SMPN 4 Subang dalam pembuatan bahan ajar interaktif ‘EduFlip’ menggunakan Canva dan Flipping Book. Program ini diharapkan dapat mendorong transformasi digital dalam pembelajaran, memperkuat peran guru sebagai fasilitator kreatif, serta meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan di lingkungan sekolah. Hal ini sejalan dengan visi misi SMPN 4 Subang yang direpresentasikan dalam jargon ‘BISA’ yang merupakan akronim dari Berprestasi, Inovatif, Santun, dan Agamis. Diharapkan sekolah mampu mencetak karakter siswa dan guru yang mampu berinovasi.

### Permasalahan Mitra

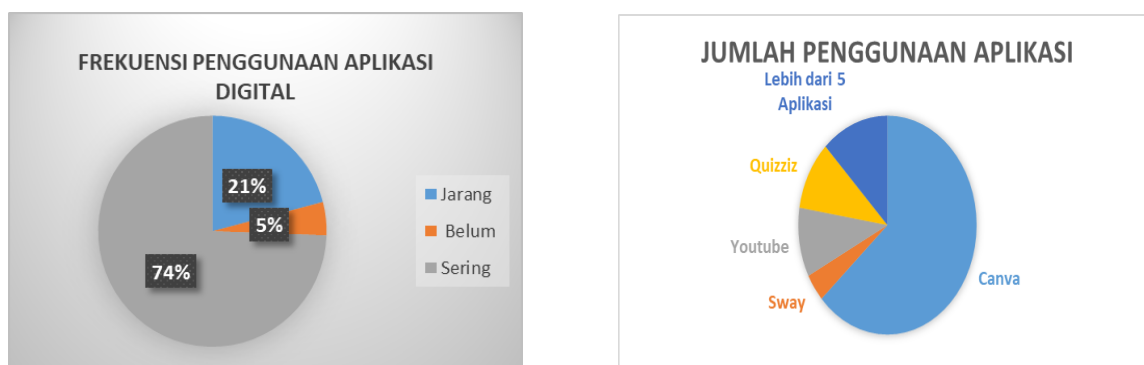
Sebagai salah satu hikmah dari Pandemi Covid-19 dua tahun lalu, ditambah dengan terpilihnya SMPN 4 Subang sebagai salah satu dari tiga Sekolah Penggerak Angkatan 3 di Kabupaten Subang, pembelajaran berbasis digital sudah bukan hal baru bagi guru dan tenaga pendidikan di SMPN 4 Subang, keterbatasan yang terjadi saat itu memaksa para guru mencari metoda yang menarik dan menyenangkan meskipun terpisah jarak dan waktu. Segala keterbatasan yang terjadi menuntut kreativitas guru untuk mempelajari beragam aplikasi pembelajaran berbasis TIK untuk memastikan anak dapat belajar dimanapun berada. Fakta bahwa sebaran usia Guru dan Tenaga Kependidikan SMPN 4 Subang tidak didominasi usia muda, melainkan lebih banyak di usia 41-50 tahun tapi tidak mengurangi semangat guru untuk selalu tanggap dengan adanya kemajuan teknologi.

Diagram 1. Sebaran usia guru dan PTK di SMPN 4 Subang



Berdasarkan hasil survey yang disusun oleh penulis tentang pembelajaran berbasis TIK, ditemukan data bahwa 100% guru merasakan kebermanfaatan aplikasi pembelajaran berbasis IT. Mereka berpendapat bahwa platform digital mempermudah proses penyusunan perangkat pembelajaran yang menjadi bekal sebelum melakukan KBM.

Diagram 2. Frekuensi pemanfaatan aplikasi digital dan jenis aplikasi yang sering digunakan di SMPN 4 Subang



Berdasarkan hasil survei, 74% guru sudah memanfaatkan aplikasi digital, dan sebagian besar sudah familiar dengan aplikasi *Canva*. Hal ini cukup wajar karena *Canva* merupakan Platform Digital yang sangat sederhana dan mudah untuk dipelajari. Selain *Canva*, *Microsoft Sway*, *Quizziz* dan *YouTube* menjadi aplikasi yang mereka kenal, tapi belum terlalu akrab di telinga. Hanya 1-5 orang yang sudah menguasai aplikasi lebih dari 5 (lima) jenis, namun sepertinya baru sekedar mengenal dan belum diterapkan secara maksimal.

Ketika responden diberi pertanyaan tentang urgensinya penguasaan aplikasi digital, 82 % guru merasakan pentingnya mempelajari aplikasi digital dan mereka mengusulkan aplikasi yang ingin mereka pelajari adalah *Quizziz*, *Flip Book* dan *Canva*.

Diagram 3. Hasil analisis kebutuhan urgensi aplikasi pembelajaran berbasis TIK



Kendala yang dialami untuk mendalami ketiga aplikasi itu adalah sulitnya mencari narasumber yang handal tentang materi tersebut, keterbatasan kesempatan untuk mengikuti pelatihan dan kurang mampunya mengakses pelatihan secara mandiri. Hal inilah yang menyebabkan mereka kurang menguasai aplikasi aplikasi yang seharusnya memudahkan mereka untuk berkreasi.

Dari hasil pertimbangan di atas dan juga usulan dari berbagai pihak, maka penulis memutuskan untuk membuat pelatihan yang mengangkat Platform *Canva*, *Quizziz* dan hasilnya dikemas dalam *Flip book* yang berisi bahan ajar yang dapat dimanfaatkan siswa selama proses belajar dan mengajar

## Metode Pelaksanaan

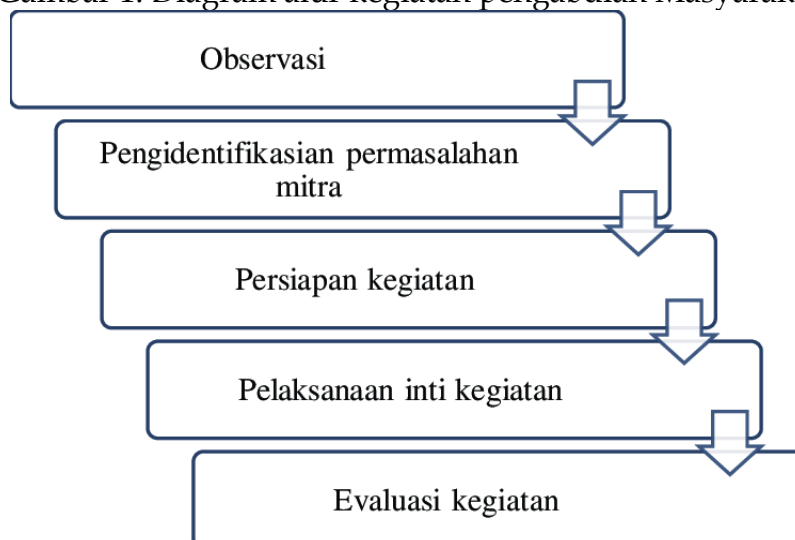
### Metode Pendekatan dan Penerapan IPTEK

Metode pelaksanaan program ini disusun secara sistematis dengan pendekatan partisipatif, berbasis praktik, dan kontekstual, yang memungkinkan peserta (guru) terlibat aktif dan memperoleh keterampilan secara langsung dalam menciptakan bahan ajar interaktif. Penerapan IPTEK dalam kegiatan ini dilakukan melalui tahapan berikut:

Tabel 1. Tahapan Kegiatan PKM Webinar Inovasi Eduflip

Tahap	Kegiatan	Tujuan
Persiapan	Survei kebutuhan, koordinasi dengan sekolah, dan penyusunan materi pelatihan	Memastikan kesiapan mitra dan materi yang sesuai kebutuhan
Sosialisasi	Pemaparan program dan manfaat integrasi Canva-Flipping Book	Menumbuhkan pemahaman dan komitmen awal peserta
Pelatihan Canva terintegrasi youtube + Live worksheet + Wordwall + Quizizz	Penggunaan Canva untuk membuat desain bahan ajar yang lengkap, menarik, dan interaktif dengan mengintegrasikan berbagai aplikasi pembelajaran seperti youtube, live worksheet, wordwall, dan quizizz	Memberikan keterampilan dasar desain edukatif
Pelatihan Flipping Book	Konversi desain menjadi e-book interaktif	Membekali peserta dengan keterampilan membuat media interaktif
Praktik Mandiri & Pendampingan	Guru menyusun bahan ajar masing-masing dengan bimbingan tim	Meningkatkan keterampilan dan menghasilkan luaran nyata
Pameran Mini & Evaluasi	Presentasi dan umpan balik atas hasil karya guru	Mengapresiasi dan mengevaluasi hasil kegiatan

Gambar 1. Diagram alur kegiatan pengabdian Masyarakat



Adapun penerapan IPTEK pada kegiatan ini dilaksanakan sesuai dengan struktur program yang telah dirancang pada tabel di bawah ini :

No	Waktu	Program	Pemateri	JP
1	07.30 - 08.00	Kegiatan Pendahuluan <ul style="list-style-type: none"> <li>Laporan Ketua Pelaksana Kegiatan</li> <li>Sambutan Kepala Sekolah &amp; Pembukaan Kegiatan</li> <li>Do'a</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dr. Dasmo</li> <li>Kepala SMPN 4 Subang</li> <li>Tim Panitia</li> </ul>	
2	08.00 - 08.10	Pre Test	Tim Panitia	
3	08.10 - 08.45	1. Pengantar Bahan Ajar Inovatif & Urgensinya. 2. Platform Pembuat Bahan Ajar Inovatif Serta Pengenalan Fitur - Fitur Dasar <i>Canva</i>	Tim Panitia	1 JP
4	08.45 - 09.30	Demonstrasi praktik pembuatan edufliip berbasis <i>canva</i> dan <i>heyzine flipping book</i>	Tim Panitia	1 JP
5	09.30- 10.30	<b>Workshop Mandiri</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta membuat draft bahan ajar EduFlip sendiri yang disesuaikan dengan mata pelajaran yang diampu.</li> </ul>	Tim Panitia	3 JP
6	10.30 - 11.00	Sesi diskusi dan tanya jawab	Tim Panitia	1 JP
7	11.00 - 11.30	<b>Pameran Hasil Karya EduFlip Guru</b> - Presentasi dan sharing session	Tim Panitia	1 JP

### Partisipasi Mitra

SMP Negeri 4 Subang sebagai mitra dalam program ini memiliki peran strategis dalam mendukung keberhasilan pelaksanaan kegiatan. Partisipasi mitra

tidak hanya bersifat administratif, tetapi juga substantif dalam setiap tahapan kegiatan. Berikut bentuk partisipasi mitra:

### 1. Keterlibatan dalam Perencanaan

Mitra terlibat sejak tahap awal perencanaan program, termasuk dalam:

- a. Identifikasi kebutuhan guru terkait media pembelajaran digital.
- b. Penjadwalan kegiatan agar tidak mengganggu kegiatan belajar-mengajar.
- c. Penentuan peserta yang akan mengikuti pelatihan (guru mapel inti dan perwakilan jenjang kelas).

### 2. Fasilitasi Pelaksanaan

Pihak sekolah berkomitmen memberikan dukungan berupa:

- a. Penyediaan ruang pelatihan yang representatif dan akses internet.
- b. Peralatan pendukung seperti proyektor, laptop sekolah (jika diperlukan), dan alat tulis.
- c. Dukungan teknis dari staf sekolah saat kegiatan berlangsung.

### 3. Keterlibatan Aktif Peserta

Mitra menyediakan minimal 15 orang guru sebagai peserta utama program, yang :

- a. Mengikuti seluruh sesi pelatihan dan praktik secara aktif.
- b. Melaksanakan tugas pembuatan bahan ajar secara mandiri dan berkelompok.
- c. Memberikan umpan balik terhadap efektivitas metode pelatihan dan hasilnya.

### 4. Penyebarluasan Hasil Program

Pihak sekolah mendukung penyebarluasan hasil program melalui:

- a. Pemanfaatan bahan ajar interaktif yang telah dibuat dalam pembelajaran.
- b. Berbagi praktik baik dengan guru lainnya di dalam forum MGMP atau komunitas guru.
- c. Mendokumentasikan kegiatan dalam website atau media sosial sekolah sebagai bentuk diseminasi.

## Hasil dan Pembahasan

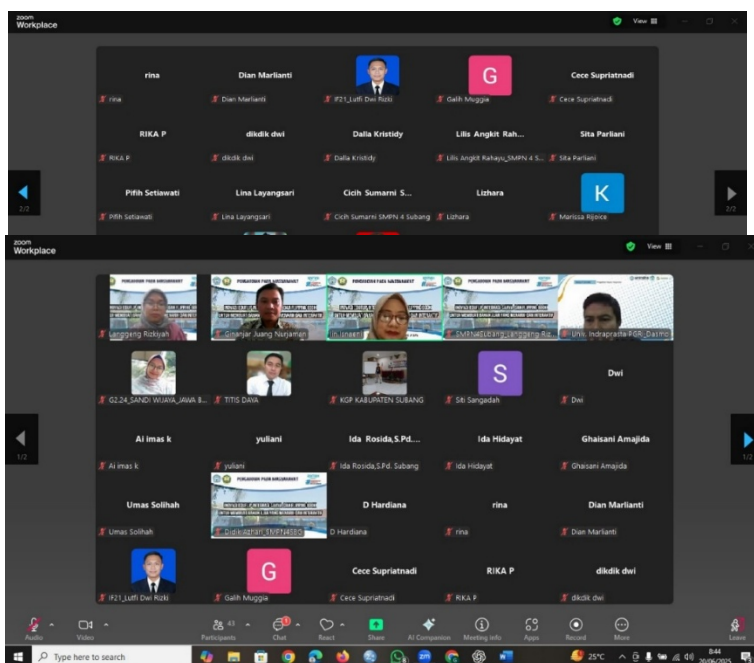
Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) berupa webinar "*Inovasi Eduflip: Integrasi Canva dan Flipping Book untuk Membuat Bahan Ajar yang Menarik dan Interaktif*" telah dilaksanakan secara daring melalui platform zoom pada tanggal 20 Juni 2025, dengan sasaran seluruh guru SMP Negeri 4 Subang.

## Tingkat Partisipasi dan Respon Peserta

Dari total keseluruhan guru SMP Negeri 4 Subang yang berjumlah 52 orang, tercatat sebanyak 46 orang guru mengikuti kegiatan webinar yang dilaksanakan secara daring melalui platform zoom. Jumlah ini menunjukkan partisipasi penuh dari pihak sekolah serta menandakan dukungan yang kuat terhadap upaya peningkatan kapasitas guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Seluruh peserta mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir dengan penuh antusias. Kegiatan webinar ini diawali dengan laporan dari Dr. Dasmo selaku ketua pelaksana PKM dari pihak Universitas Indraprasta PGRI dan dibuka oleh Bpk. Edi Badrisyeh, S, Pd., M.M.Pd. selaku Kepala SMP Negeri 4 Subang sekaligus mitra kegiatan PKM.

Kegiatan webinar yang berlangsung kurang lebih 3,5 jam ini berjalan kondusif dengan dukungan koneksi internet yang stabil dari sebagian besar peserta. Respons peserta terhadap materi yang disampaikan tergolong sangat positif. Hal ini terlihat dari keaktifan peserta dalam sesi diskusi, baik secara langsung melalui fitur *raise hand*

maupun melalui kolom chat. Para guru tampak antusias dalam menyampaikan pertanyaan, membagikan pengalaman mengajar, dan mencoba langsung fitur-fitur yang digunakan untuk membuat bahan ajar berbasis edu flip melalui Canva serta platform *Heyzine Flipbook* yang diperkenalkan. Beberapa guru juga menyampaikan bahwa pelatihan ini memberikan wawasan baru yang aplikatif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran saat ini, khususnya dalam menghadirkan bahan ajar yang menarik bagi siswa di era digital. Keaktifan berlanjut bahkan setelah webinar selesai, di mana peserta tetap terlibat dalam forum WhatsApp untuk berdiskusi dan berbagi hasil karya masing-masing.



### Pencapaian Luaran Kegiatan

Adapun capaian dari kegiatan PKM ini berdasarkan indikator luaran yang telah ditetapkan adalah sebagai berikut:

Target Luaran	Tingkat Ketercapaian	Keterangan
1. Minimal 15 guru menghasilkan bahan ajar interaktif digital berbasis Canva dan Flipping Book	Tercapai	Sebanyak <b>21 guru</b> berhasil menyusun bahan ajar digital interaktif berbasis Canva yang telah dikonversi ke bentuk Flipping Book menggunakan platform seperti FlipHTML5 dan Issuu. Konten bahan ajar mencakup berbagai mata pelajaran utama, seperti Bahasa Indonesia, IPA, IPS, Matematika, dan PPKn.
2. Tersusunnya satu modul panduan praktis penggunaan Canva dan Flipping Book bagi guru	Tercapai	Tim pelaksana telah menyusun dan membagikan modul digital berjudul <i>"Panduan Praktis: Membuat Bahan Ajar Interaktif dengan Canva dan Flipping Book"</i> . Modul ini memuat langkah-langkah teknis, tips desain, dan tautan sumber daya tambahan. Modul tersedia dalam format PDF dan telah didistribusikan melalui Google Drive.

Target Luaran	Tingkat Ketercapaian	Keterangan
3. Terselenggaranya satu kali workshop pelatihan dan pendampingan di SMP Negeri 4 Subang	Tercapai	Webinar daring yang berlangsung selama 3 jam pada hari Jum'at Tanggal 20 Juni 2025, mencakup sesi pelatihan, diskusi interaktif, dan praktik langsung. Pendampingan lanjutan juga dilakukan melalui grup WA untuk mendukung guru yang membutuhkan bantuan teknis tambahan.
4. Terciptanya satu platform penyimpanan bahan ajar digital untuk digunakan bersama oleh guru dan siswa	Tercapai	Sebuah <b>folder Google Drive</b> telah dibuat sebagai pusat penyimpanan bahan ajar interaktif yang telah dihasilkan. Folder ini bersifat terbuka bagi seluruh guru SMP Negeri 4 Subang dan dapat dibagikan kepada siswa untuk keperluan pembelajaran.
5. Publikasi kegiatan dan hasil luaran melalui jurnal pengabdian masyarakat terindeks SINTA	Dalam proses	Tim PKM sedang menyusun naskah artikel ilmiah berdasarkan hasil kegiatan ini. Naskah direncanakan akan dikirim ke salah satu jurnal pengabdian masyarakat terindeks SINTA (seperti <i>Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat</i> atau <i>Jurnal Dedikasi Indonesia</i> ) pada bulan Juli 2025.

Selain itu, dari hasil pre test dan post test yang dilaksanakan selama kegiatan webinar didapatkan data sebagai berikut :

No	Nama Lengkap	Guru Mata Pelajaran	Pre Test	Post Test	Indeks N-Gain	Ket
1	ADE ATIN, S.Pd.I	PAIBP	33	69	0,53125	Sedang
2	AI IMAS KOMALASARI, S.Ag. M.M.Pd	PAIBP	60	75	0,375	Sedang
3	ALZAHRA PRAMANIK, S.Pd	BAHASA INGGRIS	73	100	1	Tinggi
4	ANI MARTINI, S.Pd	MATEMATIKA	73	69	-0,171875	Penurunan
5	AYU SRI YUNINGSIH, S.Pd	MATEMATIKA	60	75	0,375	Sedang
6	CECE SUPRIATNADI, S.Pd	PJOK	73	88	0,53125	Sedang
7	CICIH SUMARNI, S.Pd	MATEMATIKA	73	75	0,0625	Rendah
8	DALLA KRISTIDY, S.Pd	PJOK	60	75	0,375	Sedang
9	DEDE SULAEMAN, S.Pd	BAHASA INGGRIS	67	94	0,8125	Tinggi
10	DESSY SRIKANDI, S.Pd	BAHASA INDONESIA	73	56	-0,640625	Penurunan
11	DIAN MARLIANTI, S.Pd	IPS	80	63	-0,875	Penurunan
12	DIDIK DWI, S.Pd.	BAHASA INDONESIA	27	75	0,659090909	Sedang

No	Nama Lengkap	Guru Mata Pelajaran	Pre Test	Post Test	Indeks N-Gain	Ket
13	DIKDIK HARDIANA, S.Pd	IPS	73	75	0,0625	Rendah
14	Dra. AT. LAELA SYARI	PAIBP	60	75	0,375	Sedang
15	Drs. DIDIK AZHARI	IPS	73	100	1	Tinggi
16	DWI ASTUTI, S.Pd	BAHASA INGGRIS	67	100	1	Tinggi
17	ELY YULIASARI, S.S	BAHASA SUNDA	73	75	0,0625	Rendah
18	EMA HERMALIANA, S.T	TIK	60	75	0,375	Sedang
19	GALIH MUGGIA, S.Pd	PJOK	67	69	0,0625	Rendah
20	GHAISSANI, S.Pd.	BAHASA INDONESIA	80	81	0,0625	Rendah
21	IDA HIDAYAT, S.Sn	SENI BUDAYA	73	75	0,0625	Rendah
22	IDA ROSIDA, S.Pd	MATEMATIKA	67	75	0,25	Rendah
23	IIN ISNAENI, S.Pd	IPA	67	94	0,8125	Tinggi
24	IIS SARININGSIH, S.Pd	IPS	73	75	0,0625	Rendah
25	JIHAN SALSABILA, S.Pd	PPKN	60	69	0,21875	Rendah
26	LIAWATI SUMANTRI, S.Pd	BAHASA INDONESIA	80	81	0,0625	Rendah
27	LILIS ANGKIT RAHAYU, S.Pd	IPA	73	81	0,296875	Rendah
28	LINA LAYANGSARI, S.Pd	MATEMATIKA	73	88	0,53125	Sedang
29	LUTFI DWI RIZKI, S.Pd	TIK	53	100	1	Tinggi
30	MAULANA ABIDIN, S.Pd	TIK	33	69	0,53125	Sedang
31	MERYTA SRI RAHAYU, S.Pd	BAHASA INGGRIS	73	100	1	Tinggi
32	NANI ROHAYATI, S.Pd	IPA	60	69	0,21875	Rendah
33	NISA NAILUFAR UMAMI, S.Pd	SENI BUDAYA	67	81	0,4375	Sedang
34	PIFIH SETIAWATI, S.Pd	PPKN	80	88	0,375	Sedang
35	RIKA PAULINA DEWI, S.Pd	IPA	73	81	0,296875	Rendah
36	RINA KRISNAWATI, M.Pd	MATEMATIKA	67	75	0,25	Rendah
37	SITA PARLIANI SUHERLAN, S.Pd	BAHASA INDONESIA	60	63	0,0625	Rendah
38	SITI PARIDAH, S.Ag	PAIBP	47	69	0,4140625	Sedang
39	SITI SANGADAH, S.Pd	IPS	60	75	0,375	Rendah
40	TATANG GUNAWAN, S.Pd	BAHASA INDONESIA	67	75	0,25	Rendah

No	Nama Lengkap	Guru Mata Pelajaran	Pre Test	Post Test	Indeks N-Gain	Ket
41	UMAS SOLIHAIH, S.Ag	PAIBP	73	75	0,0625	Rendah
42	YANI MALAYAWATI, A.Md.Pd	BAHASA INDONESIA	53	69	0,330357143	Sedang
43	YETI SUMIATI, S.Pd	IPS	80	69	-0,5625	Penurunan
44	YULI WIDIA, S.Pd	IPA	80	100	1	Tinggi
45	YULIANI, S.Pd	BAHASA INGGRIS	67	81	0,4375	Sedang
46	YUYUN YUNENGSIH, S.Pd	BAHASA SUNDA	60	63	0,0625	Rendah
<b>RATA-RATA</b>			66	78	0,40767287	Sedang
<b>NILAI TERTINGGI</b>			80	100		
<b>NILAI TERENDAH</b>			27	56		
<b>JUMLAH YANG MENGALAMI PENINGKATAN</b>			<b>42</b>	<b>PERSENTASE PENINGKATAN</b>	<b>91%</b>	
<b>JUMLAH YANG MENGALAMI PENURUNAN</b>			<b>4</b>	<b>PERSENTASE PENURUNAN</b>	<b>9%</b>	

Untuk mengukur efektivitas kegiatan webinar terhadap peningkatan pemahaman peserta, dilakukan evaluasi melalui tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) dengan materi yang sama. Analisis data menggunakan pendekatan indeks N-Gain, yaitu metode yang mengukur peningkatan pengetahuan peserta berdasarkan skor sebelum dan sesudah pelatihan.

Berdasarkan hasil rekapitulasi pada tabel diatas, dapat diketahui bahwa :

- Rata-rata nilai pretest peserta adalah 66, sedangkan rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 78.
- Berdasarkan rumus indeks N-Gain:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Pretest}} = 0,40767287$$

Nilai tersebut termasuk dalam kategori sedang, yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman yang cukup signifikan di kalangan peserta. Nilai tertinggi meningkat dari 80 (pretest) menjadi 100 (posttest), sedangkan nilai terendah juga menunjukkan peningkatan dari 27 menjadi 56.

Dari total 46 peserta yang mengisi kedua tes, sebanyak 42 peserta (91%) mengalami peningkatan skor posttest dibandingkan pretest, sementara hanya 4 peserta (9%) yang mengalami penurunan. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disampaikan dalam webinar efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta tentang penggunaan Canva dan Flipping Book untuk pembuatan bahan ajar interaktif. Peningkatan ini juga mencerminkan keberhasilan strategi penyampaian materi dan metode pelatihan berbasis praktik langsung. Adanya sesi tutorial langkah demi langkah, studi kasus, dan pendampingan teknis terbukti memberikan dampak nyata dalam mendukung transformasi keterampilan guru menuju pembelajaran berbasis digital yang lebih menarik dan inovatif.

Diagram 4. Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest



Grafik ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada seluruh kategori nilai, baik tertinggi, terendah, maupun rata-rata, yang memperkuat temuan bahwa kegiatan pelatihan ini berdampak positif pada peningkatan pemahaman peserta.

### Dampak dan Implikasi Kegiatan

Berdasarkan hasil analisis nilai pretest dan posttest, diketahui bahwa terjadi peningkatan rata-rata skor dari 66 menjadi 78, dengan nilai N-Gain sebesar 0,407 yang termasuk dalam kategori sedang. Peningkatan ini mencerminkan bahwa kegiatan pelatihan mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta secara signifikan dalam waktu singkat. Fakta bahwa 91% peserta mengalami peningkatan nilai memperkuat keyakinan bahwa materi, metode penyampaian, serta pendekatan praktis dalam pelatihan ini telah tepat sasaran dan mudah diimplementasikan oleh guru.

Dampak nyata dari kegiatan ini adalah tumbuhnya keterampilan baru di kalangan guru, khususnya dalam menggunakan Canva dan Flipping Book sebagai media untuk menyusun bahan ajar digital. Hal ini tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga memperkuat kompetensi guru dalam menghadapi tantangan pembelajaran berbasis digital di era pascapandemi. Selain itu, adanya peningkatan nilai terendah (dari 27 menjadi 56) menunjukkan bahwa kegiatan ini menjangkau seluruh lapisan kemampuan peserta, termasuk mereka yang sebelumnya belum akrab dengan teknologi digital.

Dari sisi implementasi jangka panjang, kegiatan ini berimplikasi positif terhadap:

1. pembelajaran di lingkungan SMP Negeri 4 Subang, dari konvensional menuju digital-inovatif.
2. Motivasi guru untuk terus belajar, yang ditunjukkan dengan antusiasme melanjutkan diskusi pasca-kegiatan melalui grup pendampingan.
3. Peningkatan keterlibatan siswa, karena guru mulai menggunakan bahan ajar yang lebih visual, interaktif, dan kontekstual, yang lebih sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21.
4. Terciptanya ekosistem kolaboratif melalui platform penyimpanan bersama (Google Drive), yang memungkinkan guru saling berbagi bahan ajar secara terbuka dan efisien.

Secara keseluruhan, kegiatan ini telah mendorong transformasi digital pembelajaran di sekolah dengan fondasi yang kuat, berbasis pada peningkatan keterampilan, kolaborasi, dan inovasi pembelajaran.

## Kesimpulan dan Saran

### Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan dalam bentuk webinar dengan tema *Inovasi Eduflip: Integrasi Canva dan Flipping Book untuk Membuat Bahan Ajar yang Menarik dan Interaktif* pada tanggal 20 Juni 2025, berhasil dilaksanakan dengan tingkat partisipasi yang sangat baik. Kegiatan ini diikuti oleh 44 guru dari SMP Negeri 4 Subang dan memperoleh respons yang antusias dari para peserta.

Berdasarkan hasil evaluasi, terjadi peningkatan signifikan terhadap pemahaman dan keterampilan peserta, yang ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata nilai dari pretest (66) ke posttest (78), dengan indeks N-Gain sebesar 0,407 (kategori sedang). Sebanyak 91% peserta mengalami peningkatan skor, menunjukkan bahwa materi pelatihan efektif dalam mendukung pencapaian tujuan kegiatan.

Semua indikator luaran kegiatan tercapai, antara lain: terciptanya minimal 15 bahan ajar interaktif digital, tersusunnya modul panduan praktis, terlaksananya workshop daring beserta pendampingan lanjutan, terbentuknya platform penyimpanan bahan ajar digital, serta sedang disusunnya artikel ilmiah untuk publikasi ke jurnal pengabdian masyarakat terindeks SINTA.

Kegiatan ini berdampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi, mendorong pembelajaran yang lebih menarik dan relevan, serta memperkuat budaya pembelajaran digital di sekolah.

### Saran

#### 1. Pengembangan Berkelanjutan

Disarankan agar kegiatan pelatihan serupa dilakukan secara berkala dan berjenjang untuk terus mengembangkan keterampilan digital guru, baik dalam desain bahan ajar maupun penggunaan platform interaktif lainnya.

#### 2. Replikasi di Sekolah Lain

Mengingat keberhasilan pelaksanaan kegiatan ini, sekolah-sekolah lain di wilayah Subang dan sekitarnya dapat menjadikan model pelatihan ini sebagai acuan dalam upaya peningkatan kapasitas digital tenaga pendidik.

#### 3. Integrasi dalam Kegiatan MGMP

Disarankan agar hasil dan praktik baik dari kegiatan ini dapat dibagikan melalui forum MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) untuk memperluas dampaknya ke komunitas guru yang lebih luas.

#### 4. Pemanfaatan Luaran Secara Optimal

Guru diharapkan memanfaatkan bahan ajar interaktif yang telah dibuat secara aktif dalam proses pembelajaran, serta mengembangkan platform penyimpanan digital sebagai sarana berbagi sumber belajar yang berkelanjutan.

#### 5. Evaluasi Jangka Panjang

Perlu dilakukan evaluasi lanjutan terhadap dampak penggunaan bahan ajar interaktif ini terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dalam jangka menengah dan panjang, untuk mengukur efektivitasnya secara menyeluruh.

## Referensi

- Afandi, M. (2014). Pentingnya penelitian tindakan kelas bagi guru dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal ilmiah pendidikan dasar*, 1(1), 1-19.
- Gumay, O. P. U. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Penulisan Proposal Penelitian Tindakan Kelas Bagi KKG Gugus 12 Kota Lubuklinggau. *Bakti Nusantara Linggau: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 66-72.
- Leonard, L. (2016). Kompetensi tenaga pendidik di Indonesia: Analisis dampak rendahnya kualitas SDM guru dan solusi perbaikannya. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(3).
- Pramusinto, H., Murniawaty, I., Purasani, H. N., & Suryani, N. (2019). Pengembangan kompetensi menulis artikel hasil PTK guru ekonomi SMA Kabupaten Semarang. *Jurnal PkM Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(01), 14-18.
- Rusdarti, R., Slamet, A., & Prajanti, S. D. W. (2019). Pengembangan Keprofesional Berkelanjutan dalam Pembuatan Publikasi Ilmiah Melalui Workshop dan Pendampingan Bagi Guru SMA Kota Semarang. *Rekayasa: Jurnal Penerapan Teknologi dan Pembelajaran*, 16(2), 271-280.
- Sukanti, S. (2008). Meningkatkan kompetensi guru melalui pelaksanaan penelitian tindakan kelas. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 6(1).
- Syaiful, B. (2014). Guru dan anak didik dalam interaksi edukatif.