

Pelatihan Digitalisasi Materi Sejarah Lokal Riau Melalui Buku Digital Bagi Guru Sejarah di Kecamatan Rengat Kabupaten Indragiri Hulu

Bunari, Rizki Ananda Hasibuan, Yanuar Al Fikri, Muhammad Afrillyan Dwi Syhaputra, Nadia Ramona, & Ria Rafianti

Universitas Riau

* bunari@lecturer.unri.ac.id

Abstrak Saat ini transformasi materi sejarah lokal yang berbentuk fisik ke bentuk digital sedang menjadi daya tarik bagi pembelajaran sejarah. Selain untuk memberikan pengalaman baru kepada siswa, digitalisasi ini juga sebagai sarana menjawab tantangan globalisasi yang arah trend-nya berpindah menjadi bahan ajar yang paperless. Salah satu solusi yang ditawarkan ialah dengan memberikan pelatihan pembuatan buku digital berbasis *flip builder pro* yang akan menghasilkan suatu tampilan buku yang dapat diakses dengan mudah serta dapat di *download* secara gratis oleh peserta didik hanya dengan "scan kode QR dan tautan". Pelatihan ini menerapkan 3 tahapan metode yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Produk yang dihasilkan bukan hanya buku berbentuk digital, namun juga buku yang dapat memutar video serta konten audio visual lainnya. Konten didalam buku digital dapat diisi dengan materi-materi sejarah lokal yang ada di Provinsi Riau, ataupun dapat disesuaikan dengan materi pada saat pertemuan tertentu. Selain mewujudkan digitalisasi dalam pembelajaran sejarah, hal ini juga menjadi perhatian mengingat sejarah lokal berperan penting dalam terbentuknya bangsa-bangsa besar, dan sejarah juga berperan dalam membentuk eksistensi manusia. Pengabdian ini dilakukan di Kabupaten Indragiri Hulu berdasarkan analisis kebutuhan minimal penyelenggaraan fasilitas pembelajaran.

Kata kunci: *flip builder pro*; buku digital; digitalisasi; sejarah lokal riau

Abstract. Currently, the transformation of physical local history material into digital form is becoming an attraction for history learning. Apart from providing new experiences to students, digitalization is also a means of responding to the challenges of globalization where the trend is moving towards paperless teaching materials. One of the solutions offered is to provide training in creating digital books based on *flip builder pro* which will produce a book display that can be accessed easily and can be downloaded for free by students just by "scanning the QR code and link". This training applies 3 method stages, namely planning, implementation and evaluation. The products produced are not only digital books, but also books that can play videos and other audio-visual content. The content in the digital book can be filled with local historical material in Riau Province, or can be adapted to material at certain meetings. Apart from realizing digitalization in history learning, this is also a concern considering that local history plays an important role in the formation of great nations, and history also plays a role in shaping human existence. This service was carried out in Indragiri Hulu Regency based on an analysis of the minimum needs for providing learning facilities.

Keywords: *flip builder pro*; digital book; digitalization; riau local history

To cite this article: Bunari, B., Hasibuan, R. A., Fikri, Y. A., Syhaputra, M. A. D., Ramona, N., & Rafianti, R. Pelatihan Digitalisasi Materi Sejarah Lokal Riau Melalui Buku Digital Bagi Guru Sejarah di Kecamatan Rengat Kabupaten Indragiri Hulu. *Unri Conference Series: Community Engagement 6*: 295-302. <https://doi.org/10.31258/unricsce.6.295-302>

© 2024 Authors

Peer-review under responsibility of the organizing committee of Seminar Nasional Pemberdayaan Masyarakat 2024

PENDAHULUAN

Permasalahan umum dalam dunia pendidikan di Indonesia saat ini adalah rendahnya aktivitas dalam kegiatan pembelajaran peserta didik. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru selalu mendominasi, sementara itu peserta didik hanyalah sebagai penerima segala materi dari guru, sehingga kegiatan belajar mengajar di kelas tidak mengembangkan kreativitas peserta didik, khususnya pada pelajaran sejarah. Menurut Sardiman (2014) belajar sejarah memegang peranan penting dalam pengembangan karakter peserta didik untuk generasi mendatang. Namun faktanya, perspektif negatif terhadap materi sejarah yang membosankan susah dihapuskan. Pembelajaran sejarah masih banyak miskonsepsi oleh sebagian besar orang. Saat ini banyak permasalahan yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran sejarah, antara lain kurangnya penerapan konsep, lemahnya imajinasi, buku referensi dan kurikulum yang “*State Oriented*”, kurangnya motivasi, serta acuhnya masyarakat terhadap sejarah bangsanya sendiri (Suryana dkk, 2020).

Paradigma metode pembelajaran tradisional dan media pembelajaran perlu diubah menjadi pembelajaran inovatif pada era digital saat ini. Penggunaan media pembelajaran pada dasarnya bertujuan untuk menyampaikan pesan dan merangsang pemikiran, perhatian dan emosi, serta bertujuan untuk mendorong minat siswa sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif, efektif dan efisien. Sehingga semangat peserta didik dapat dibangkitkan (Suryani, 2016). Namun perkembangan media pembelajaran interaktif saat ini masih sedikit yang berkembang (Afwan dkk, 2020).

Untuk mematahkan stigma pembelajaran tradisional, peran tenaga pendidik menjadi sangat vital dalam membangkitkan semangat peserta didik. Selama ini kita di suguhi dengan narasi kegiatan belajar mengajar ialah proses transfer pengetahuan dari satu individu ke individu lainnya. Pada pelaksanaannya tentu keduanya saling memiliki relevansi dan keterkaitan. Ketika pembelajarannya dilangsungkan, interaksi tersebut menyebabkan pendidik perlu memiliki keterampilan yang baik (Alimron dkk, 2023).

Hal ini dibenarkan oleh Arifuddin dan Karim (2021) yang berpendapat bahwa peran pendidik dalam kegiatan pembelajaran sangatlah penting, terutama dalam hal kemampuan mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Maka, para pendidik harus mempunyai kreativitas dalam memilih pendekatan, metode, dan media atau alat bantu yang sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran, sehingga tidak hanya guru yang terlibat aktif melainkan peserta didik juga terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. (Arifuddin & Karim, 2021).

Oleh karena itu, guru-guru harus dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman. Dengan memanfaatkan teknologi informasi, dapat merubah arah pendidikan Indonesia secara nyata (Hidayatullah, 2023). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam beberapa waktu terakhir memberikan dampak positif terhadap akses, kualitas pembelajaran, dan perspektif sosial. Berkat berbagai platform dan teknologi pembelajaran, siswa dan guru kini dapat menggunakan materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan belajar masing-masing. Dalam kata lain, modernity in education akan dijalankan. Semakin pesatnya perkembangan teknologi saat ini, mau tidak mau harus menuntut guru untuk terus beradaptasi. Terutama pada mata pelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah harusnya mengembangkan media yang lebih interaktif, karena pada saat ini pembelajaran sejarah sering dicap membosankan. Dengan menggunakan media yang menarik memungkinkan tercipta pesan yang nyata, tidak berdasarkan dokumen dan buku, sehingga mengurangi ruang, waktu, tenaga dan biaya (Syahputra dkk, 2020).

Berkaitan dengan lokasi pengabdian yang dilaksanakan, guru-guru sejarah yang ada di Kabupaten Indragiri Hulu khususnya di Kota Rengat harus beradaptasi. Dengan slogan “Rengat Kota Bersejarah” tidak cukup untuk meningkatkan wawasan peserta didik dalam memahami sejarah khususnya sejarah lokal di sekitar peserta didik. Guru sejarah menghadapi tantangan besar dalam beradaptasi dengan berbagai kemajuan teknologi. Melalui pelatihan ini, para guru sejarah akan diberikan materi dan praktik langsung dalam penyusunan buku digital Sejarah Lokal dengan menggunakan *flip builder pro*. Oleh sebab itu, guru sejarah perlu didampingi dalam penyusunan e-modul menggunakan *flip builder pro*.

Buku digital berbasis *flip builder pro* ini adalah buku dalam format digital yang memuat teks dan gambar yang bisa diterbitkan atau diproduksi serta dibaca oleh komputer atau perangkat digital lainnya. Buku digital ini merupakan buku elektronik yang menggunakan fitur digital yang dapat membantu dan merupakan alat yang menarik bagi peserta didik. *E-book* adalah bukti kemajuan teknologi yang terus berkembang seiring waktu untuk memperbaharui buku kertas tradisional kearah kemajuan teknologi dimasa depan. (Munfarida dan Fitri, 2024).

Penggunaan buku digital terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar sejarah peserta didik. Hal ini dibuktikan oleh banyaknya penelitian terdahulu yang telah dilakukan. Seperti penelitian dari Sari dan Prasetyo (2024) yang memanfaatkan Media Digital dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah SMA Negeri 11 Medan. Kemudian penelitian dari Azizah dkk (2024) yang mengembangkan e-module untuk mengembangkan materi sejarah Islam. Bahkan Badan Penelitian Pengembangan Kementerian Agama mengembangkan sebuah perpustakaan digital untuk memenuhi kebutuhan informasi yang menarik (Julia, 2018). Ada tiga tahapan pendampingan yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Tahap persiapan dilakukan dengan

membuat panduan untuk guru, sehingga dapat memfasilitasi guru dalam pembelajaran individu selama pelatihan. Diharapkan para guru antusias dan terampil dalam penerapan aplikasi penyusunan buku teks digital. Guru juga dapat menyusun buku teks digital secara individu dengan menggunakan panduan.

Maka dari itu, berdasarkan pemaparan serta penelitian terdahulu, diharapkan dengan dilaksanakannya kegiatan ini pengabdian dapat memberikan pelatihan pembuatan buku digital ini menjadi suatu gerakan baru guru-guru sejarah dalam menyajikan materi sejarah serta sebagai sarana mengarahkan siswa untuk menerapkan pembelajaran mandiri. Pengabdian ini juga bertujuan untuk melatih kreatifitas guru-guru dalam memanfaatkan platform digital, mulai dari cara mendesign buku, memberikan ornamen, menambahkan gambar, sampai mempublikasikan buku tersebut didalam *Flip Builder Pro*.

METODE PENERAPAN

Program kegiatan pengabdian ini melibatkan berbagai pihak yang dapat mendukung kegiatan pelaksanaan. Antara lain ialah: 1) Program ini dibiayai oleh DIPA Universitas Riau; 2) Program Pengabdian ini dilaksanakan di Kabupaten Indragiri Hulu; 3) dan guru-guru sejarah yang berpartisipasi dalam kegiatan pengabdian ini. Berdasarkan permasalahan, kondisi, serta solusi yang sudah dipaparkan sebelumnya. Maka metode penerapan kegiatan ini ialah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi kondisi lingkungan di sekolah kecamatan Rengat khususnya pada guru-guru yang membutuhkan pelatihan pembuatan buku digital. (Perencanaan)
2. Melakukan kegiatan pelatihan pembuatan buku digital materi sejarah lokal dengan aplikasi *flip builder*. (Pelaksanaan)
3. Evaluasi. (Asesmen)

Kegiatan ini akan memberikan pendampingan secara langsung kepada guru-guru sekolah menengah atas di Kecamatan Rengat dalam acara Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Guru Sejarah. Dengan demikian, metode ini diharapkan dapat memberikan pemahaman serta keterampilan praktis bagi guru-guru sejarah terutama dalam menngembangkan bahan ajar digital yang berbasis aplikasi *flip builder* yang efektif di dalam kelas maupun diluar kelas.

HASIL DAN KETERCAPAIAN SASARAN

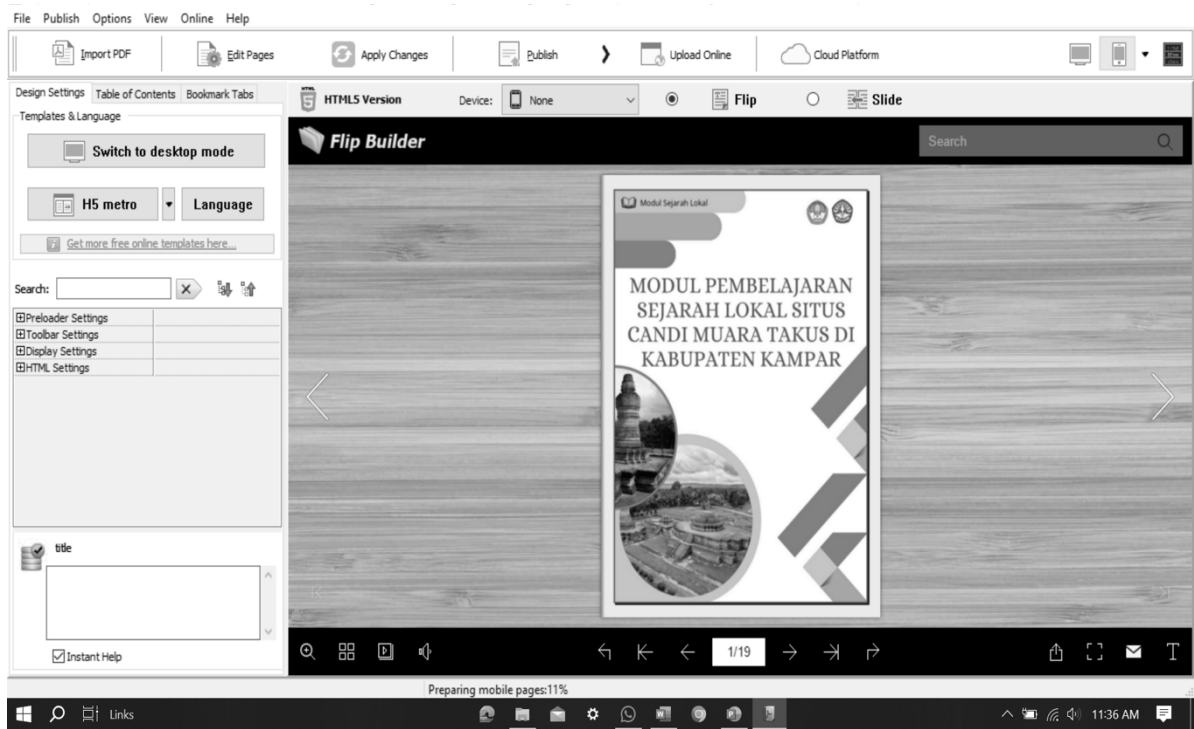
Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan dilakukan dengan diskusi dan koordinasi terlebih dahulu bersama Ketua MGMP Sejarah Kabupaten Indragiri Hulu dan kepala SMAN 1 Pematang Reba. Diskusi diadakan untuk menyoroti permasalahan yang dihadapi guru sejarah di sekolah. Berdasarkan hasil diskusi ditemukan bahwa guru perlu memperbarui pengetahuan dan keterampilannya agar dapat menyiapkan program pembelajaran yang menarik bagi siswa. Kemudian tim pengabdian mencoba menganalisis masalahnya dan menemukan solusi terbaik untuk ditindaklanjuti. Solusi yang disarankan adalah membuat buku digital menggunakan *Flip Builder Pro*. Solusi ini ditawarkan karena beberapa alasan, yaitu kondisi jaringan internet yang baik di sekolah, kapasitas laptop guru yang mendukung, sebagian besar siswa memiliki perangkat elektronik, dan siswa menyukai media digital serta didukung pengetahuan teknis dan keterampilan dasar guru terhadap teknologi. Pada fase ini, juga dilakukan pemantauan terhadap kondisi sekolah. Berdasarkan temuan, hasil pemantauan menunjukkan bahwa sekolah dalam kondisi baik, jaringan internet lancar, sekolah memiliki banyak ruangan untuk melakukan pelatihan *online* untuk kapasitas 39 orang guru. Pada tahap ini juga merancang pedoman atau panduan yang bisa digunakan oleh guru disaat pelaksanaan pengabdian. Pedoman ini disusun supaya guru dapat melakukan pelatihan secara mandiri, baik yang dilakukan secara *offline* ataupun *online*.

Tahap Pelaksanaan

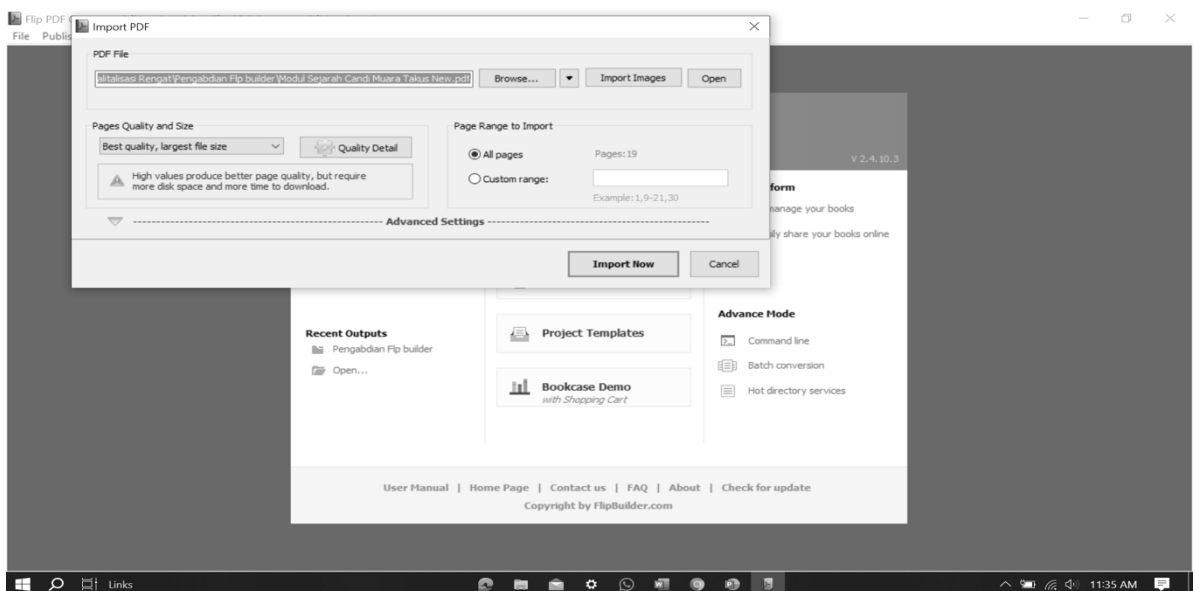
Tahap pelaksanaannya dilakukan secara *offline* dan *online*. Kegiatan *offline* dilakukan untuk melatih para peserta mengenai konsep penyusunan modul, membuat e-modul menggunakan *Flip Builder Pro*, dan penggunaan aplikasi e-modul untuk membuat buku referensi digital dengan materi sejarah lokal. Dalam kegiatan *offline* terlihat bahwa peserta sangat termotivasi untuk melakukan kegiatan pelatihan. Seluruh peserta telah membaca dengan cermat informasi yang dibagikan. Motivasi utama peserta untuk memperbarui pengetahuannya berasal dari kebutuhan peserta selama pelaksanaan pengabdian. Saat tim pengabdian memaparkan konsep pembuatan buku digital, para peserta pun antusias bertanya. Sebagian besar pertanyaan dari peserta adalah mengenai cara membuat pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa. Pertanyaan-pertanyaan peserta digunakan sebagai bahan diskusi agar para guru dapat berbagi pengalaman positifnya selama mempersiapkan media pembelajaran.

Selama kegiatan pengabdian berlangsung, peserta diminta untuk mengenali menu-menu *Flip Builder Pro* dandiajarkan untuk menggunakan menu-menu tersebut untuk menulis buku digital. Ilustrasi dan menu-menu di *Flip Builder Pro* yang dipelajari peserta dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

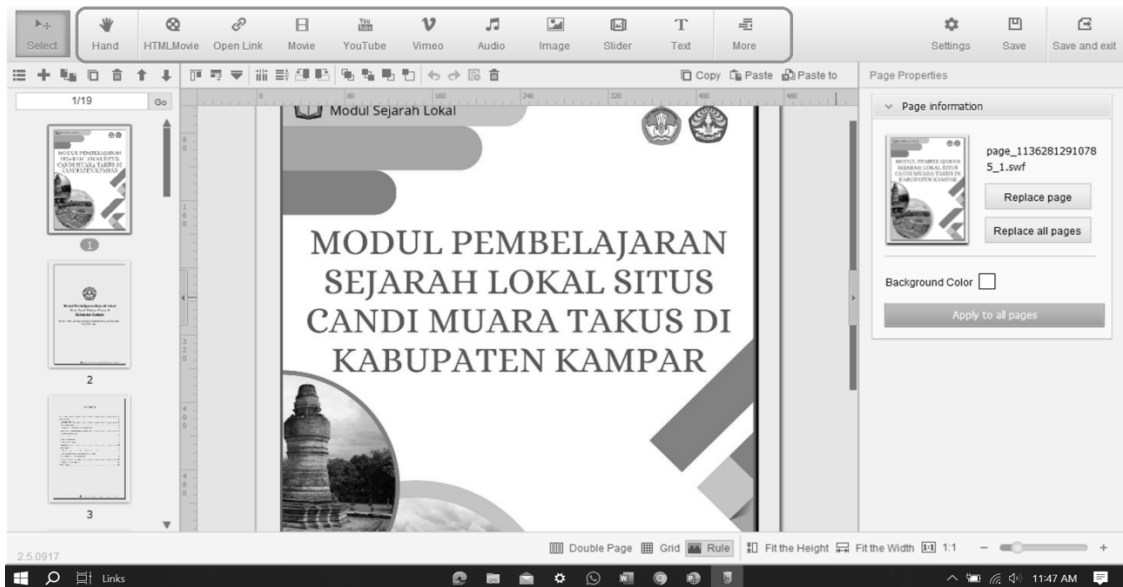


Gambar 1. Menu pada *flip builder pro* yang dipelajari para guru

Berikut adalah tampilan awal *flip builder pro* yang menggunakan buku digital Candi Muara Takus di Kabupaten Kampar. Sebelumnya, peserta harus mengkonversi kan modul dari word ke PDF, kemudian di import ke dalam *flip builder pro*.

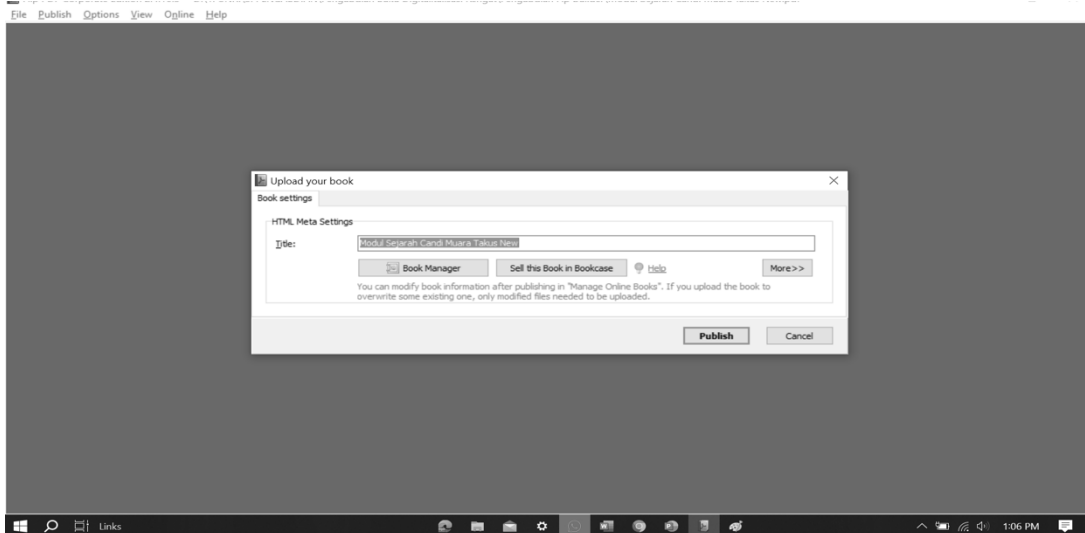


Gambar 2 Tampilan import PDF Flip Builder Pro

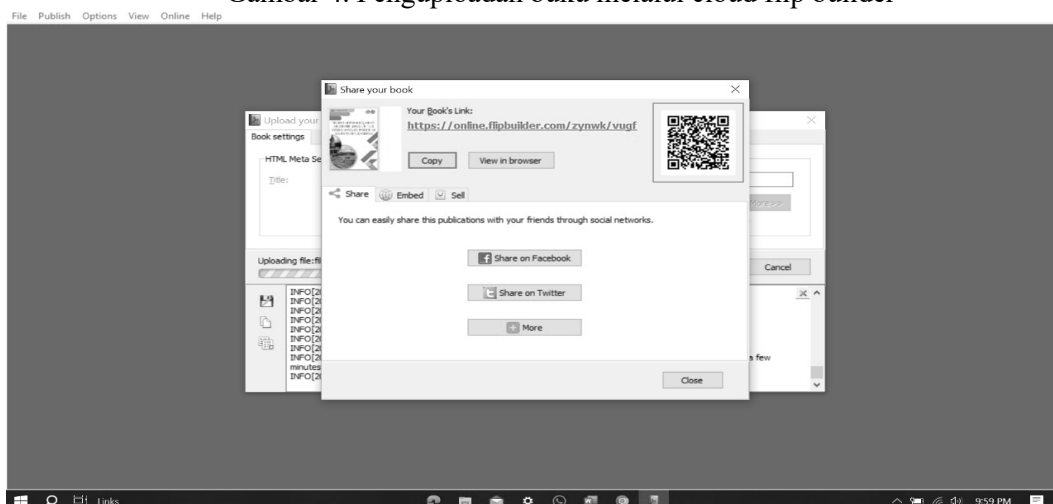


Gambar 3 Tampilan menu didalam Flip Builder Pro

Berikut adalah gambar menu yang bisa dipilih peserta untuk memasukan konten kreatif didalam modul digitlanya. Setelah semua proses dirasa sudah cukup, perserta bisa save buku digital didalam penyimpanan *cloud*. Sehingga perserta didik dapat mengaksesnya secara online.



Gambar 4. Penguploadan buku melalui cloud flip builder



Gambar 5. tampilan link dan QR Code akhir buku digital

Berikut adalah tampilan QR code dan link untuk di bagikan kepada peserta didik. Dengan dilaksanakannya pengabdian ini, seluruh peserta dapat menggunakan dan mengoperasikan langsung aplikasi penyusun buku digital seperti gambar di bawah ini

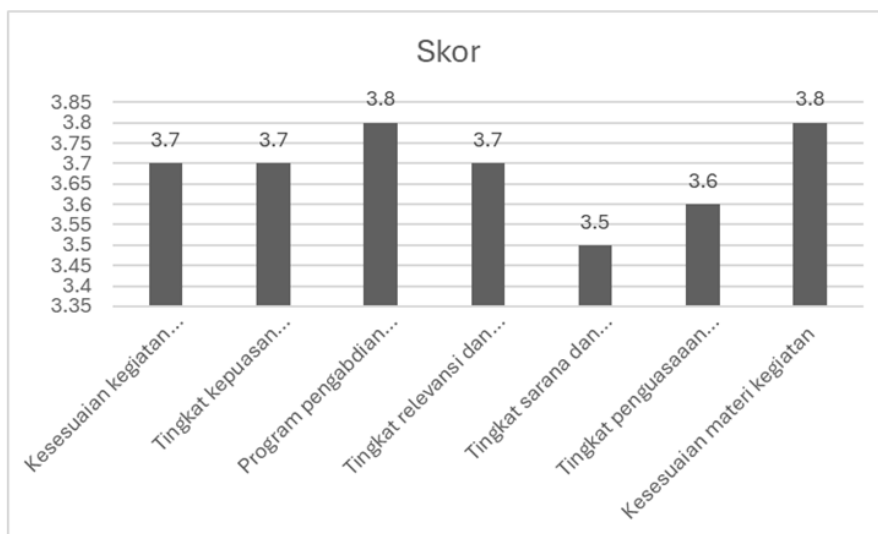


Gambar 6. Aktivitas peserta selama pelaksanaan pengabdian

Pelaksanaan pengabdian melalui daring dilakukan oleh guru secara individual. Dalam kegiatan ini, guru menyiapkan komponen yang berkaitan dengan materi pelajarannya dan mengubahnya menjadi e-modul menggunakan *Flip Builder Pro Edition*. Pelaksanaan pengabdian ini diharapkan akan memberikan pengetahuan, pengalaman baru dalam pemanfaatan teknologi digital untuk para guru sejarah. Khususnya pengetahuan tentang penggunaan aplikasi *flip builder pro* dan pengetahuan tentang upload online buku digital menggunakan sistem cloud, memperoleh aplikasi secara gratis beserta panduan e-modul dan sertifikat pelatihan.

Tahap Evaluasi

Tahapan evaluasi ini dilaksanakan pada akhir kegiatan program pengabdian. Pada tahap ini para peserta diberikan kesempatan untuk menilai kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh dan mengevaluasi keberhasilan pelaksanaannya. Ditahapan evaluasi ini para peserta juga diberikan kesempatan untuk mengisi angket yang telah disusun oleh tim melalui google formulir menggunakan skala likert 4. Dalam tahap ini, ada beberapa aspek yang diuji, seperti: Kesesuaian kegiatan pengabdian, tingkat kepuasan terhadap program, kegiatan pengabdian dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi, tingkat relevansi dan kompetensi pelaksana, tingkat sarana dan prasarana, tingkat penguasaan materi pelaksana, dan kesesuaian materi kegiatan. Hasil penilaian para peserta terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian dapat dilihat pada diagram berikut ini



Gambar 7. Diagram hasil evaluasi pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat

Berdasarkan diagram pada Gambar 6 diperoleh bahwa pada tingkat kesesuaian kegiatan pengabdian mendapatkan skor 3.7, tingkat kepuasan peserta pada nilai 3.7, program pengabdian dapat meningkatkan ipteks berada pada angka 3.8, kemudian tingkat relevansi pengabdian berada di angka 3.7, tingkat sarana dan prasarana pada skor 3.5, tingkat penguasaan materi pelaksanaan berada di angka 3.6, dan tingkat kesesuaian materi dengan kegiatan mendapatkan skor 3.8.

Secara keseluruhan, rata-rata hasil evaluasi peserta pelatihan terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian adalah 3,6 dan masuk dalam kategori sangat puas dalam skala 4. Evaluasi ini menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan pengabdian secara umum berhasil. Selain itu, para peserta juga menyampaikan keinginannya untuk berpartisipasi dalam kegiatan pengabdian selanjutnya. Para guru peserta pengabdian mengharapkan adanya program baru untuk memperbarui pengetahuan di bidang pendidikan lainnya. Selain itu, mereka juga memberikan kritik dan saran mengenai ruangan yang digunakan selama kegiatan. Peserta menginginkan ruangan yang lebih luas sehingga komunikasi antar peserta dapat terfasilitasi dengan baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian dengan tema Digitalisasi Materi Sejarah Lokal Riau Melalui Buku Digital Bagi Guru Sejarah yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan kegiatan pengabdian memberikan pengetahuan dan pengalaman baru bagi para guru sejarah di Indragiri Hulu terutama dalam mengaplikasikan perkembangan teknologi dalam kegiatan pembelajaran dikelas. Kegiatan pengabdian ini juga memberikan kesempatan kepada para guru untuk belajar secara mandiri dalam menyusun buku digital menggunakan aplikasi yang telah di sampaikan pada saat pelatihan.

Manfaat lain yang dapat diperoleh dari kegiatan pengabdian ini adalah para guru mendapatkan buku panduan penggunaan aplikasi dan materi, mendapatkan template buku digital dan aplikasinya, serta para guru mendapatkan sertifikat pelatihan. Namun kegiatan pengabdian ini perlu dievaluasi meskipun respon peserta sudah sangat baik. Salah satu perbaikan yang akan dilakukan ke depan adalah menyediakan sumber daya yang lebih baik untuk mendukung efisiensi dan kualitas pelaksanaan pengabdian.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pelaksanaan pengabdian ini didanai melalui kegiatan penelitian Hibah Bebas Program Studi dari dana DIPA Universitas Riau Tahun 2024. Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada kepala sekolah SMAN 1 Rengat Barat Supriyo, S.Pd, yang sekaligus membuka kegiatan pelatihan pembuatan e-modul bagi para guru sejarah, ketua MGMP Sejarah SMA Se-Kabupaten Indragiri Hulu, Yuni Narti, S.Pd dan 39 guru sejarah di Kabupaten Indragiri Hulu.

DAFTAR PUSTAKA

- Afwan, B., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2020). Analisis kebutuhan pembelajaran sejarah di era digital. *Proceeding Umsurabaya*.
- Alimron, A., Syarnubi, S., & Maryamah, M. (2023). Character Education Model in Islamic Higher Education. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 15(3), 3334-3345.
- Arifuddin, A., & Karim, A. R. (2021). Konsep Pendidikan Islam; Ragam Metode PAI dalam Meraih Prestasi. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 10 (1), 13–22.
- Azizah, N., Damayanti, E., Hasbi, H., & Arifuddin, A. (2024). Transformative Learning: Developing an E-Module Using the Canva Application for Material on Believing at the End of Days in High School. *Educational Journal of Learning Technology*, 1(2), 95-106.
- Hidayatullah, M. T., Asbari, M., Ibrahim, M. I., & Faidz, A. H. H. (2023). Urgensi aplikasi teknologi dalam pendidikan di indonesia. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(6), 70-73.
- Kim, J. Y. (2018). Researcher access to born-digital collections: An exploratory study. *Journal of Contemporary Archival Studies*, 5(1), 7.
- Munfarida, A., & Fitri, A. Z. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-Book Menggunakan Flip Pdf Professional pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 4(1), 364-379.
- Sardiman A.M. (2014) *Interaksi Belajar dan Mengajar Sejarah*. Jakarta: Rajawali.
- Sari, S., & Prasetyo, G. (2024). Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah SMA Negeri 11 Medan. *Education & Learning*, 4(1), 7-10.
- Suryana, N., Fajri, H., & Iswanto, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Sejarah Berbasis Situs-Situs Tsunami Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah Siswa SMP Negeri Kabupaten Pidie. *AGASTYA*:

JURNAL SEJARAH DAN PEMBELAJARANNYA, 10(1), 106-127.

Suryani, N. (2016). Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis it. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 10(2), 186-196.

Syaputra, M. A. D., Sariyatun, S., & Ardianto, D. T. (2020). Pemanfaatan situs purbakala candi muaro jambi sebagai objek pembelajaran sejarah lokal di era digital. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 3(1), 77