

Pelatihan Pembuatan Flipbook Interaktif Bagi Guru-Guru SD Negeri Desa Gentansari dan Twelagiri

Andarini Permata Cahyaningtyas ^{1*}, Yulina Ismiyanti ²

^{1,2}Universitas Islam Sultan Agung, Semarang, Indonesia

*e-mail korespondensi: andarinipermata@unissula.ac.id

Abstract

Online learning that has been going on for almost two years has forced teachers to continue to look for alternative learning facilities that are attractive to students. However, elementary school students and parents in rural areas tend to experience problems with limited connection and device operating skills. Therefore, training on making interactive flipbooks is an important thing to do so that the quality of learning can be improved and obstacles can be minimized. This is because interactive flipbooks allow students to learn by utilizing text, audio, images, videos, and quizzes in one package. Partners in this service activity are public elementary school teachers in the Gentansari and Twelagiri villages, Banjarnegara Regency. The result of this service is an increase in teacher skills in utilizing hyperlinks, downloading and inserting images, sounds, text, videos, and making quizzes through Wordwall, Kahoot, and Quizizz which are then combined with learning modules and packaged in flipbook form. The results of this service are expected to improve the quality of learning, both in the form of online and blended learning in state elementary schools in the two villages.

Keywords: Interactive flipbook; Online learning; Blended learning; Online quiz

Abstrak

Pembelajaran daring yang telah berlangsung hampir dua tahun membuat guru harus terus mencari alternatif sarana pembelajaran yang menarik bagi siswa. Hanya saja, siswa SD dan orang tua di lingkungan pedesaan cenderung mengalami kendala dalam hal sinyal serta keterbatasan keterampilan pengoperasian gawai. Oleh karena itu, pelatihan pembuatan flipbook interaktif menjadi suatu hal yang penting untuk dilakukan agar kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan dan kendala dapat diminimalisasi. Hal ini dikarenakan flipbook interaktif memungkinkan siswa untuk dapat belajar dengan memanfaatkan teks, audio, gambar, video, serta kuis dalam satu kemasan. Mitra dalam kegiatan pengabdian ini adalah guru-guru SD negeri di lingkungan Desa Gentansari dan Twelagiri, Kabupaten Banjarnegara. Hasil dari pengabdian ini adalah meningkatnya keterampilan guru dalam memanfaatkan hyperlink, mengunduh dan memasukkan gambar, suara, teks, video, serta membuat kuis melalui Wordwall, Kahoot, dan Quizizz yang kemudian digabung dengan modul pembelajaran dan dikemas dalam bentuk flipbook. Hasil pengabdian ini diharapkan dapat meningkatkan mutu pembelajaran, baik dalam bentuk online maupun blended learning di lingkungan SD negeri di kedua desa tersebut.

Kata Kunci: Flipbook interaktif; Pembelajaran daring; Pembelajaran campuran; Kuis daring

Accepted: 2022-10-07

Published: 2022-10-31

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 sangat merenggut kebebasan siswa untuk dapat berinteraksi langsung dengan guru, teman-teman, serta buku. Kemudahan akses terhadap buku di lingkungan sekolah tak bisa lagi didapatkan akibat kegiatan belajar dari rumah. Pembelajaran yang lebih mengarah pada pemberian tugas serta kebiasaan memanfaatkan gawai untuk bermain game online atau menonton video di Youtube membuat minat dan kebiasaan membaca mereka menurun. Terlebih, bahan bacaan yang diberikan guru biasanya hanya dalam bentuk PDF dan menjadi kurang menarik perhatian siswa. Siswa menjadi lekas bosan dan tidak memiliki minat dalam membaca, baik membaca materi pelajaran atau pun membaca sastra.

Kegiatan belajar dari rumah yang tak kunjung usai membuat anak-anak menjadi lekas bosan. BNPB mencatat bahwa 47% anak Indonesia merasa bosan di rumah, 35% merasa khawatir

ketinggalan pelajaran, 15% merasa tidak aman, 25% merindukan teman-temannya, dan 10% merasa khawatir dengan kondisi ekonomi keluarga (Kasih, 2020). Data ini menunjukkan bahwa sebenarnya anak-anak memang lebih cocok mengikuti kegiatan belajar luring seperti sebelumnya. Namun, kondisi pandemi yang bukan semakin membaik tapi justru semakin memburuk pascalebaran ini membuat banyak kabupaten di Pulau Jawa yang mencabut rencana pembelajaran luring di awal tahun ajaran 2021/2020. Oleh karena itu, guru dan siswa harus kembali menerima kenyataan bahwa pembelajaran masih harus dilaksanakan secara daring. Guru-guru juga harus kembali putar otak untuk membuat anak-anak merasa bahwa pembelajaran yang diselenggarakan guru menyenangkan serta bahan ajar yang dibagikan juga tidak bersifat monoton.

Hal ini seperti yang terjadi di SD-SD negeri di Desa Gentansari dan Desa Twelagiri, Kec. Pagedongan, Kab. Banjarnegara. Kedua desa tersebut tergolong memiliki SD negeri yang jarang mendapatkan tenaga pengajar muda, baik dari ASN atau PPPK, sehingga secara rata-rata usia cukup tinggi (>40 tahun). Banyak dari tenaga pengajar yang merupakan tenaga yang dimutasi dari SD lain. Oleh karena itu, guru-guru di kedua desa tersebut terbilang kurang terampil dalam mengeksplorasi teknologi informasi atau software aplikasi yang dapat menunjang pembelajaran daring dan meningkatkan minat siswa dalam membaca bahan ajar. Pembelajaran yang cenderung dilakukan melalui Whatsapp Group atau siswa mengambil tugas di sekolah yang membuat siswa cukup bosan dalam mencerna materi. Untuk itulah, dibutuhkan pelatihan yang dapat mendongkrak keterampilan mereka dalam membuat bahan ajar atau buku digital interaktif yang dapat diakses oleh siswa secara offline namun tetap menarik secara tampilan sehingga mereka akan merasa tertarik karena mendapatkan bahan ajar interaktif dalam format baru.

Pemberian bahan ajar dengan format yang monoton membuat siswa menjadi malas untuk membaca dan mengikuti pelajaran. Alhasil, ini dapat mengakibatkan siswa ketinggalan pelajaran atau tidak memahami materi ajar. Salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru untuk menyusun bahan ajar dan bahan bacaan lain yang bervariasi dan inovatif adalah dengan memanfaatkan flipbook. Flipbook merupakan format buku digital yang di dalamnya mampu menampilkan simulasi-simulasi yang interaktif dengan memadukan teks, gambar, audio, video, animasi, dan navigasi yang membuat pengguna lebih interaktif dengan program pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik dan menyenangkan (Hayati et al., 2015).

Pelatihan pembuatan buku digital dalam format flipbook pun telah menjadi rujukan pengabdian masyarakat di Bali (Divayana et al., 2018), Padang (Widya et al., 2021), dan juga Jakarta (Elvianasti & Dharma, 2019). Untuk itulah, guru-guru di daerah juga perlu mengetahui bagaimana cara mendigitalisasi buku agar siswa dapat memanfaatkannya di mana pun dan kapan pun melalui gawai mereka selama kegiatan belajar dari rumah. Setelah pembelajaran dilakukan secara luring pun, flipbook dapat digunakan oleh siswa saat mereka belajar di rumah.

Ada beberapa aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat flipbook, seperti:

1. 3D PageFlip Professional

3D PageFlip Professional merupakan suatu software yang dapat membuat bentuk buku elektronik dengan tampilan yang menarik, dinamis, dan interaktif, dapat melakukan objek secara zoom in/out dan perputaran dalam bentuk 3D, dapat membuka file presentasi dalam format 3D page reader, dapat mengedit berbagai tema, memiliki navigasi yang lengkap, efek yang lebih nyata, dan tampilan video yang lebih jelas (Ghaliyah et al., 2015).

2. Kvisoft Flipbook Maker

Kvisoft flipbook maker adalah aplikasi untuk membuat e-book, e-modul, e-paper dan e-magazine. Tidak hanya berupa teks, flipbook maker dapat menyisipkan gambar, grafik, suara, link dan video pada lembar kerja. Secara umum, perangkat multimedia ini dapat memasukkan file berupa pdf, gambar, video dan animasi sehingga flipbook yang dibuat lebih menarik. Selain itu, flipbook maker memiliki desain template dan fitur seperti background, tombol kontrol, navigasi bar, hyperlink dan backsound. Peserta didik dapat

membaca dengan merasakan layaknya membuka buku secara fisik karena terdapat efek animasi dimana saat berpindah halaman akan terlihat seperti membuka buku secara fisik (Hidayatullah & Rakhmawati, 2016).

3. Flip PDF Professional

Aplikasi Flip PDF Professional memiliki lebih banyak kelebihan, yaitu mudah untuk digunakan karena dapat dioperasikan bagi pemula yang tidak mengetahui bahasa pemrograman HTML. Flip PDF Professional adalah pembuat flipbook kaya fitur yang memiliki fungsi edit halaman. Aplikasi ini dapat membuat halaman buku yang interaktif dengan memasukkan multimedia seperti gambar, video dari YouTube, MP4, audio video, hyperlink, kuis, flash, dan lain-lain (Seruni et al., 2019).

Bagi pemula, aplikasi yang disarankan untuk membuat flipbook adalah Flip PDF Professional. Aplikasi ini dipercaya dapat membantu para pemula untuk dapat mulai mengembangkan flipbook sebagai sarana pembelajaran. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di SD negeri di area Desa Gentansari dan Twelagiri, pelatihan pembuatan flipbook interaktif perlu dilakukan sehingga kualitas pembelajaran juga dapat meningkat.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dimulai dengan kunjungan yang dilakukan pada bulan Agustus 2021 di SDN 1 Gentansari. Pada kesempatan ini, kepala sekolah dan perwakilan guru menjelaskan bahwa guru-guru di SDN 1 Gentansari dan SD-SD sekitar masih memiliki keterbatasan dalam pengoperasian teknologi guna meningkatkan efektivitas belajar siswa selama pembelajaran daring dan *blended*. Oleh karena itu, pada akhirnya diputuskan bahwa pelatihan ini tidak hanya akan diikuti oleh guru-guru SDN 1 Gentansari, namun juga guru-guru dari lima SD negeri yang berada di wilayah Desa Gentansari dan Twelagiri sejumlah 17 orang, mengingat kelima SD tersebut memiliki permasalahan yang sama.



Gambar 1. Kunjungan pertama ke SDN 1 Gentansari

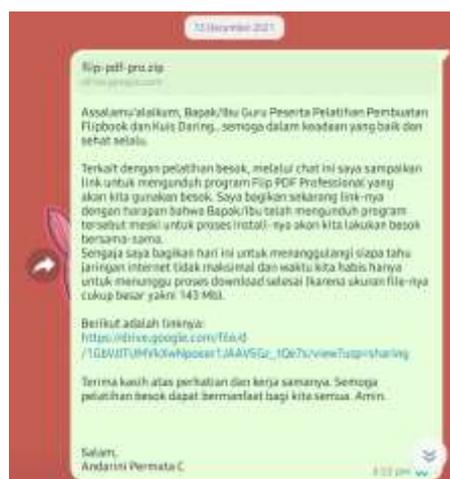
Setelah itu, kunjungan selanjutnya dilakukan dalam rangka penentuan waktu pelaksanaan pelatihan yang pada akhirnya diputuskan di minggu kedua bulan Desember 2021 setelah pelaksanaan Penilaian Akhir Semester (PAS). Pertemuan dilaksanakan pada tanggal 13 dan 14 Desember 2021. Pada dasarnya, metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah ceramah, demonstrasi, dan praktik.

Ceramah digunakan saat pemateri menyampaikan materi terkait dengan pengenalan *hyperlink*, *flipbook*, dan kuis daring. Secara pengertian, metode ceramah diartikan sebagai sebuah interaksi antara narasumber dan peserta melalui alat komunikasi lisan (Amaliah et al., 2014). Setelah itu, pemateri mendemonstrasikan penggunaan dan pembuatan *hyperlink* dan *flipbook* kepada para peserta sehingga peserta mendapatkan gambaran umum mengenai produk yang akan dihasilkan. Penerapan metode ini dapat meningkatkan proses interaksi selama proses pembelajaran, peserta dapat memusatkan perhatian pada materi yang diberikan, peserta dapat

berpartisipasi aktif, dan mengembangkan kecakapannya sehingga dapat lebih memahami materi yang diajarkan (Nahdi et al., 2018). Terakhir, guru-guru mempraktikkan apa yang telah mereka simak dan amati sebelumnya. Melalui praktik inilah, peserta akan dapat mengembangkan keterampilannya (Chasanah & Supriani, 2016).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan ini dilakukan dalam dua format, yakni secara luring dan daring. Pada pertemuan daring, materi yang diberikan adalah tentang pengenalan *hyperlink* dan *flipbook* serta keuntungan apa saja yang akan didapatkan dengan menerapkan *flipbook* dalam pembelajaran. Guru-guru diajarkan tentang bagaimana membuat *hyperlink* pada aplikasi Microsoft Word dan Power Point. Pertama-tama, guru diminta untuk mempersiapkan file dalam format doc. atau rtf. yang kemudian dimodifikasi dengan *bookmark* dan *hyperlink* untuk memunculkan fitur interaktif. Hal ini dikarenakan interaktivitas menjadi salah satu fitur utama dari lingkungan digital dan digunakan oleh banyak buku anak-anak untuk terlibat dan menghibur (Madej, 2003). Guru-guru dapat memanfaatkan fitur ini nantinya saat membuat *flipbook*. Selanjutnya, pemateri memberikan contoh terlebih dahulu bagaimana caranya dan kemudian memandu guru-guru untuk dapat membuatnya secara mandiri. Setelah itu, guru-guru diberikan tautan yang berisi program Flip PDF Professional (FPP) untuk dapat digunakan untuk membuat *flipbook* interaktif pada pelatihan luring keesokan harinya.



Gambar 2. Chat dari pemateri yang dikirimkan kepada guru-guru sebagai petunjuk untuk mengunduh aplikasi Flip PDF Professional

Di hari berikutnya, guru-guru diminta untuk mempersiapkan file zip yang telah diunduh sebelumnya untuk dapat segera di-*install*. Hanya saja, ada beberapa guru yang belum berhasil mengunduh dikarenakan jaringan yang tidak stabil dan sebagainya, sehingga pemateri membantu guru-guru untuk meng-*copy*-kan program tersebut melalui *flashdisk*. Setelah semua siap dengan *file* masing-masing, pemateri mulai memandu guru untuk meng-*install* aplikasi FPP melalui tahapan langkah yang dijelaskan dengan metode demonstrasi. Ada beberapa kendala yang terjadi dalam tahapan ini, karena tidak semua guru berusia muda sehingga butuh pendampingan lebih ketika proses penginstalan.

Setelah aplikasi siap digunakan, guru-guru memulai proses pembuatan *flipbook* sesuai dengan arahan pemateri. Mulai dari mengunggah file PDF, kemudian menambahkan gambar, teks, audio, video, *pop up*, dan sebagainya.



Gambar 3 dan 4. Guru berlatih membuat *flipbook*

Video yang dapat dimasukkan ke dalam *flipbook* dapat berasal dari video yang dimiliki oleh guru, atau bisa juga mengambil dari Youtube. Hanya saja, untuk memasukkan video Youtube sebagai *pop up*, guru-guru harus berlatih untuk mengetahui di mana video ID berada. Oleh karena itu, pemateri juga menjelaskan terkait video ID dan di mana guru-guru bisa menemukannya. Setelah mengetahui dan mempraktikkannya, guru-guru berhasil membubuhkan *pop up* video ke dalam *flip book* mereka. Ini menjadi salah satu fitur dalam *flipbook* yang dapat menarik minat siswa untuk belajar selama pembelajaran daring dan *blended* masih berlangsung, karena *flipbook* terbukti sangat praktis dan efektif dalam membantu siswa belajar mandiri dan menarik minat belajar siswa melalui teknologi (Hutagalung & Adisaputera, 2021). Berikut adalah contoh *pop up* video Youtube yang berhasil dibuat oleh guru dalam *flipbook*-nya:



Gambar 5. Tampilan *pop up* video Youtube

Selain itu, guru-guru juga berlatih untuk membuat kuis daring melalui aplikasi Wordwall, Kahoot!, dan Quizizz untuk melengkapi fitur interaktif yang ada di dalam *flipbook* mereka. Wordwall, Kahoot!, dan Quizizz dipilih karena sebelumnya guru-guru hanya menggunakan Google Form sebagai platform untuk melakukan evaluasi pembelajaran dan pemberian tugas bagi siswa. Pembelajaran berbasis permainan digital telah terbukti akan menjadi metode pembelajaran di masa depan, yang dapat meningkatkan minat siswa, penguasaan kosakata, efektivitas belajar, dan potensi belajar siswa (Goodman et al., 2006; Prensky, 2003; Sugar & Sugar, 2002). Berikut adalah hasil contoh kuis daring yang telah dibuat oleh guru menggunakan Wordwall:



Gambar 6. Kuis daring untuk kelas 6

Perbedaan kemampuan guru dalam sebelum dan setelah pelatihan ini tampak sangat besar. Sebelumnya, guru sama sekali tidak mengetahui tentang flipbook maupun kuis daring. Setelah pelatihan ini selesai, guru menjadi mampu untuk mengubah file PDF biasa menjadi *flipbook* interaktif dan membuat kuis daring yang telah diujicobakan pada siswa. Harapannya, setelah pelatihan ini, guru-guru dapat meningkatkan keterampilan pengoperasian teknologi sehingga kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan. Penelitian terdahulu pun menyebutkan bahwa *flipbook* memberikan pengaruh yang positif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran siswa (Isnaeni & Agustina, 2018). *Flipbook* juga memiliki potensi untuk dikembangkan dan diimplementasikan lebih luas untuk menghadapi tantangan dalam pendidikan di masa depan yang sangat mengedepankan teknologi digital (Roemintoyo & Budiarto, 2021). Mengingat hal inilah mengapa pelatihan ini dapat membantu guru dan siswa untuk dapat lebih memaksimalkan pembelajaran dan mencapai tujuan dengan mempertimbangkan kondisi siswa.

KESIMPULAN

Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan tujuan untuk dapat meningkatkan keterampilan guru-guru SD negeri di Desa Gentansari dan Twelagiri Kabupaten Banjarnegara dalam mengoperasikan perangkat digital, khususnya dalam pemanfaatan hyperlink dan pembuatan flipbook. Flipbook dipilih karena tidak hanya mudah dibuat oleh guru, tapi juga mudah dioperasikan oleh siswa. Selain itu, flipbook juga dilengkapi dengan fitur interaktif serta teks, gambar, suara, dan video yang dapat meningkatkan minat dan efektivitas belajar siswa.

Pada awalnya, guru-guru mengalami kesulitan dalam membuat hyperlink pada Ms. Word dan Ms. Power Point, dan juga pada saat memasukkan fitur-fitur tambahan pada aplikasi Flip PDF Professional. Akan tetapi, hal tersebut tidak menjadi halangan untuk mereka agar dapat menciptakan produk yang bagus dan dapat digunakan oleh siswa. Selain itu, mereka juga berlatih untuk membuat kuis daring melalui Wordwall, Kahoot!, dan Quizizz untuk melengkapi interaktivitas yang disajikan dalam flipbook. Di akhir pelatihan, guru-guru telah mampu menghasilkan sebuah produk flipbook yang dilengkapi dengan gambar, pop up video Youtube, serta kuis daring. Perbedaan kemampuan sebelum dan sesudah inilah yang menjadi pencapaian dalam pelatihan kali ini. Harapannya, setelah pelatihan ini, guru dapat terus mengembangkan keterampilan mereka sehingga flipbook yang dibuat selanjutnya akan dapat lebih menarik dan bervariasi, sehingga siswa juga akan semakin bersemangat dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliah, R. R., Fadhil, A., & Narulita, S. (2014). Penerapan metode ceramah dan diskusi dalam meningkatkan hasil belajar PAI di SMA Negeri 44 Jakarta. *Studi Al-Qur'an; Membangun Tradisi Berfikir Qur'an*, 10(2), 119–131.
- Chasanah, N., & Supriani, A. (2016). Penerapan metode praktik untuk meningkatkan kemampuan melaksanakan promosi kesehatan. *Jurnal Ilmiah Keperawatan*, 2(1), 1–5.
- Divayana, D. G. H., Suyasa, P. W. A., & Adiarta, A. (2018). Pelatihan Pembuatan Buku Digital Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Bagi Para Guru Di Smk Ti Udayana. *Abdimas Dewantara*, 1(2), 31–44. <http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/abdimasdewantara/article/view/2869>
- Elvianasti, M., & Dharma, A. P. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Flipbook Bagi Guru Sma Muhammadiyah Se-Dki Jakarta. *Abdimas Universal*, 1(1), 6–10. <https://doi.org/10.36277/abdimasuniversal.v1i1.2>
- Ghaliyah, S., Bakri, F., & Siswoyo. (2015). Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Model Learning Cycle 7E pada Pokok Bahasan Fluida Dinamik untuk Siswa SMA Kelas XI. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal) SNF2015*, IV(May 2018), 149–154.
- Goodman, D., Bradley, N. L., Paras, B., Williamson, I. J., & Bizzochi, J. (2006). Video gaming promotes concussion knowledge acquisition in youth hockey players. *Journal of Adolescence*, 29(3), 351–360. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2005.07.004>
- Hayati, S., Budi, A. S., & Handoko, E. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Fisika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (e-Jurnal) SNF2015*, IV, 49–54.
- Hidayatullah, M. S., & Rakhmawati, L. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis flip book maker pada mata pelajaran elektronika dasar di smk negeri 1 Sampang. *Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1), 83–88. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/13674>
- Hutagalung, T., & Adisaputera, A. (2021). Utilization of flipbook maker - based teaching materials in prose, poetry and drama teaching courses. *Proceedings of the Tenth International Conference on Languages and Arts (ICLA)*, 599(Icla), 47–50.
- Isnaeni, I., & Agustina, Y. (2018). an Increase in Learning Outcome Students Is Through the Development of Archive E-Module Based on the Flipbook With Discovery Learning Model. *Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Manajemen*, 4(3), 125–129. <https://doi.org/10.17977/um003v4i32018p125>
- Kasih, A. P. (2020, November 13). 47 Persen Anak Indonesia Bosan di Rumah, Akademisi IPB Beri Saran. *Kompas2*. <https://edukasi.kompas.com/read/2020/11/13/162554571/47-persen-anak-indonesia-bosan-di-rumah-akademisi-ipb-beri-saran?page=all>
- Madej, K. (2003). Towards digital narrative for children. *Computers in Entertainment*, 1(1), 1–17. <https://doi.org/10.1145/950566.950585>
- Nahdi, D. S., Yonanda, D. A., & Agustin, N. F. (2018). Upaya meningkatkan pemahaman konsep siswa melalui penerapan metode demonstrasi pada mata pelajaran IPA. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(2), 9. <https://doi.org/10.31949/jcp.v4i2.1050>
- Prensky, M. (2003). Digital game-based learning. *Computers in Entertainment*, 1(1), 1–4.
- Roemintoyo, & Budiarto, M. K. (2021). Flipbook as Innovation of Digital Learning Media : Preparing Education for Facing and Facilitating 21st Century Learning. *Journal of Education Technology*, 5(1), 8–13. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jet.v%25vi%25i.32362>
- Seruni, R., Munawaoh, S., Kurniadewi, F., & Nurjayadi, M. (2019). Pengembangan Modul Elektronik (E-Module) Biokimia Pada Materi Metabolisme Lipid Menggunakan Flip Pdf Professional. *JTK (Jurnal Tadris Kimiya)*, 4(1), 48–56. <https://doi.org/10.15575/jtk.v4i1.4672>

-
- Sugar, S., & Sugar, K. K. (2002). *Primary Games: Experiential Learning Activities for Teaching Children K-8*. John Wiley & Sons.
- Widya, Zaturrahmi, Muliani, D. E., Indrawati, E. S., Yusmanila, & Nurpatri, Y. (2021). Pelatihan pembuatan bahan ajar digital menggunakan aplikasi Kvssoft Flipbook dan Web Anyflip di SMP Negeri 41 Padang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 4(3), 183–189.