



PELATIHAN PEMANFAATAN FLIP-BOOK BERBASIS SCREENCAST -O-MATIC VIDEO SEBAGAI MODEL PEMBELAJARAN DENGAN SYSTEM *ASYNCHRONOUS*

Balqis Husain ¹, Amrizal ²

¹Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pasifik (UNIPAS) Morotai

²Tadris Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, STAIN Mandailing Natal
e-mail : balqishusain.bh@gmail.com¹,
amrizal@stain-madina.ac.id²

Penulis Korespondensi. Balqis Husain, Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pasifik (UNIPAS) Morotai
e-mail : balqishusain.bh@gmail.com

Kata kunci :

Pelatihan, Flip-book berbasis Screencast-o-Matic, Model pembelajaran, system *asynchronous*

A B S T R A K

Objektif. Tujuan pelatihan pemanfaatan Flip-book berbasis screencast-o-Matic video sebagai model pembelajaran dengan system *asynchronous* pelatihan untuk mengembangkan, membekali, menambah wawasan soft skill tenaga pendidik di SMK Alkhairat Pulau Morotai dalam mengoperasikan media pembelajaran berbasis e-learning dimasa penyebaran wabah Covid-19.

Material dan Metode Metode yang digunakan yaitu metode observasi, ceramah, diskusi, dan pelatihan. Khalayak saran pelatihan yaitu tenaga pendidik di SMK Alkhairat Pulau Morotai. Waktu pelaksanaan program pengabdian masyarakat yaitu pada tanggal 27 Oktober 2021 di SMK Alkhairat Pulau Morotai, Kecamatan Morotai Selatan, Kabupaten Pulau Morotai.

Hasil. Peserta pelatihan program pengabdian masyarakat sangat merasa puas dengan adanya pelatihan e-learning system jaringan *asynchronous*.

Kesimpulan Selama proses pelatihan peserta pelatihan memperoleh wawasan baru tentang medesign bahan ajar dengan menggunakan Flip-book berbasis Screencast-o-Matic video dengan system *asynchronous*, dimana model pembelajaran ini dapat diterapkan pada proses belajar mengajar jarak jauh khususnya di daerah 3T dimasa pandemic. Respon positif yang diperlihatkan oleh peserta pelatihan membuktikan bahwa aplikasi Flip-book berbasis SoM dengan system *asynchronous* sangat penting untuk diterapkan di daerah daerah dengan akses internet yang buruk.

Keywords :

Training, Flip-book based on SoM, learning model, *asynchronous* system

A B S T R A K

Objective. The objective of the training on using Flipbooks based on screencast-o-Matic videos as a learning model with an *asynchronous* training system was designed to develop, empower, and add insight into the soft skills of educators at SMK Alkhairat Pulau Morotai in operating e-learning-based learning media during the Covid-19 outbreak.

Material and Method. The method used in this program is observation, lecture, discussion, and training. The trainers' target audience is educators at SMK Alkhairat Morotai Island. The community service program was begun on October 27, 2021, at the Alkhairat Vocational School on Morotai Island, South Morotai District, Morotai Island Regency.

Result. Participants in the community service program very well received the *asynchronous* network e-learning system training.

Conclusion. During the training, the trainees gained new insights into designing teaching materials with a Flip-book based on Screencast-o-Matic video and an *asynchronous* system. This learning model can be applied to distance learning processes, particularly in 3T areas during a pandemic. The positive response of the training participants demonstrated the importance of implementing the SoM-based Flip-book application with an *asynchronous* system in areas with limited internet access.

A. PENDAHULUAN

Diawal tahun 2020, penyebaran dan penularan Virus Corona semakin merebak diseluruh penjuru dunia. Pandemi yang awal penularannya berasal dari Wuhan ini terus meluas dan tak terkendali. Penularan yang cepat dan *massive* mengakibatkan perubahan system disegala aspek, baik dari aspek social, ekonomi, maupun pendidikan. Tak terkecuali dengan Indonesia. Untuk menghindari penyebaran pandemic ini, berbagai upaya telah dilakukan oleh pemerintah untuk meminimalisir percepatan pergerakan virus corona. Upaya-upaya yang dilakukan baik berupa pembatasan social berskala besar (PSBB) sampai dengan kenormalan baru atau yang dikenal dengan *new normal era*. Sejak adanya pandemi, sistem pembelajaran di dunia pendidikan mengalami perubahan yang sangat signifikan. Pemerintah secara tegas mengeluarkan keputusan untuk menerapkan pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi secara serentak agar proses belajar mengajar tetap berlangsung. Oleh karena itu guru pun dipaksa untuk menggunakan berbagai media pembelajaran berbasis elektronik untuk melakukan pembelajaran jarak jauh. Tak dapat dipungkiri bahwa pandemi telah mendorong dunia pendidikan untuk memanfaatkan teknologi sebagai salah satu alternative strategi belajar mengajar di semua jenjang pendidikan dan pada semua wilayah di Indonesia. E-learning merupakan model pembelajaran yang ramai di terapkan di masa penyebaran Virus Corona sejak awal tahun 2019 sampai dengan saat ini.

Menurut Gilbert & Jones (2001) E-learning merupakan jenis dari media pembelajaran yang mentransfer materi pembelajaran melalui perangkat elektornik seperti internet, intranet, extranet, satellite broadcast, audio/video tape, interactive TV, CD-ROM, dan computer-based training (CBT). Sebelum adanya pandemic, para tenaga pengajar cenderung melakukan proses belajar mengajar melalui face-to-face, karena pembelajaran berbasis digital dianggap memakan biaya yang mahal dan membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai baik itu gedung, perangkat elektronik, jaringan yang memadai, dll. Kenyataannya pembelajaran berbasis digital tidak harus menggunakan fasilitas yang terbilang mahal bahkan tidak harus memiliki website sendiri. Bahkan, dewasa ini, berbagai website gratis akses tersedia tanpa ada jangka waktu. Waode et al (2020) menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran membantu tenaga pendidik dalam merancang, menyampaikan, memaparkan materi ajar dengan dua system yakni melalui pembejaran dalam kelas maupun di luar kelas. Suhartanto (2010) secara detail mengemukakan faktor pendukung penerapan e-learning dalam dunia pendidikans sehingga e-learning layak diterapkan di Indonesia; Pertama, siswa SMP maupun SMA dipandang memiliki kecakapan

dalam memanfaatkan teknologi (TIK). Kedua, fasilitas berupa perangkat elektronik cenderung dimanfaatkan oleh sekolah hanya sebagai perangkat administrasi, oleh karena itu perlu adanya perhatian sekolah untuk mengembalikan fungsinya dan bahkan dikembangkan fungsinya sebagai salah satu media pembelajaran. Terakhir, saat ini e-learning telah tersedia dalam bentuk open akses sehingga tenaga pendidik dan siswa dapat mengoptimalkan website tidak berbayar dalam proses belajar mengajar. Waode et al (2020) mengungkapkan manfaat menggunakan e-learning sebagai media pembelajaran yaitu 1) e-learning mengacu pada model pembelajaran yang cenderung mempertimbangkan kebutuhan siswa serta meningkatkan kreativitas guru dalam merancang model pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik; 2) materi ajar yang dapat diakses berupa tulisan, visual, audio, audio visual maupun berbagai media interaktif lainnya. Adanya variasi media pembelajaran dapat merangsang proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan; ketiga yaitu sumber belajar e-learning dapat diakses secara gratis.

Flip-Book berbasis Screencast o-matic (SoM) video dengan system *asynchronous* merupakan salah satu website e-learning yang dapat diakses secara gratis. SoM merupakan software yang dapat dimanfaatkan oleh pengguna dengan system operasi Windows Xp, Windows Vista dan Windows 7. SoM dapat merekam aktivitas webcam. Fitur screen recorder dapat dimanfaatkan untuk merekam tutorial pembelajaran dan dapat dishare melalui youtube atau MP4. Anjani Tiara (2019); Suryanto (2014) menjelaskan bahwa SoM merupakan software yang dapat dimanfaatkan untuk merekam berbagai media pembelajaran berbasis e-learning sehingga menjadi video tutorial mengajar yang dapat memanipulasi proses pembelajaran seolah-olah berada dalam ruangan pembelajaran, bahkan video tutorial dapat dibagikan kedalam berbagai model baik online maupun offline. Oleh karena SoM dapat merekam berbagai macam media pembelajaran, sehingga flip-book dianggap sangat cocok untuk diintegrasikan dengan SoM. Flip book sendiri merupakan aplikasi buku digital sehingga para tenaga pengajar dapat merancang materi ajar berbasis digital dan diintegrasikan ke dalam SoM. Kholifah (2016) telah mengembangkan aplikasi SoM dan Swishmax sebagai media pembelajaran berbasis online. Sejalan dengan yang dilakukan oleh Hasanudin et al., (2018), yang menekankan pada pemanfaatan Flipped classroom berbasis SoM untuk pengembangan intelegensi linguistic verbal peserta didik. Platform yang dikembangkan sebelumnya cenderung menggunakan system *synchronous* yang sangat cocok di terapkan di sekolah-sekolah dengan akses internet yang baik dan memiliki fasilitas perangkat elektronik yang memadai. Sistem *asynchronous* yang dipilih oleh peneliti untuk diperkenalkan kepada para tenaga pendidik pada kegiatan pengabdian masyarakat mempertimbangkan keadaan tenaga pendidik dan peserta didik di daerah rural dengan keterbatasan perangkat elektronik serta tanpa harus mengeluarkan biaya yang mahal, karena model pembelajaran ini tenaga pendidik dan peserta didik dapat memilih menu yang ingin di gunakan yakni MP4 atau Youtube. Model pembelajaran ini berfokus pada pembelajaran luring mengingat daya tangkap peserta didik berbeda-beda sehingga apabila diterapkan menggunakan sistem *asynchronous* siswa dapat belajar materi yang telah disampaikan secara berulang-ulang tanpa dibatasi oleh waktu.

Berangkat dari statement yang dikemukakan oleh Khan (2005) bahwa e-learning memfasilitasi proses belajar mengajar dimana materi ajar dapat diakses oleh siapapun dan waktunya fleksibel, dinamis, yang dapat memanfaatkan berbagai perangkat teknologi sehingga materi dapat terdistribusi dengan baik. Tentunya fleksibilitas merujuk pada kesempatan dan kebebasan tenaga pendidik dan peserta didik baik pada waktu, tempat, kecepatan, isi materi, gaya belajar, jenis evaluasi, belajar kolaborasi atau mandiri. Flip-Book berbasis SoM merupakan website e-learning open akses yang dapat dioptimalkan oleh tenaga pendidik terutama tenaga pendidik yang berada di daerah tertinggal yang akses

internet tidak cukup memadai. Namun disayangkan, saat ini masih sedikit tenaga pengajar yang mengoptimalkan SoM sebagai salah satu media tersebut dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, perlu diperkenalkan perangkat teknologi yang mudah dioperasikan, tidak memakan biaya yang besar karena berbasis offline, dan dapat dimanfaatkan meskipun dengan akses internet yang tidak memadai. Berdasarkan uraian tersebut, maka tujuan dari program pengabdian masyarakat secara umum yaitu melaksanakan salah satu tridarma pendidikan tinggi, merupakan program persemester Fakultas keguruan dan Ilmu pendidikan tahun 2021/2022, program kerja Program studi Pendidikan Bahasa Inggris dan tujuan program pengabdian masyarakat ini secara khusus untuk mengembangkan, membekali, menambah wawasan soft skill tenaga pendidik di SMK Alkhairat Pulau Morotai dalam mengoperasikan media pembelajaran berbasis e-learning dimasa penyebaran wabah Covid-19.

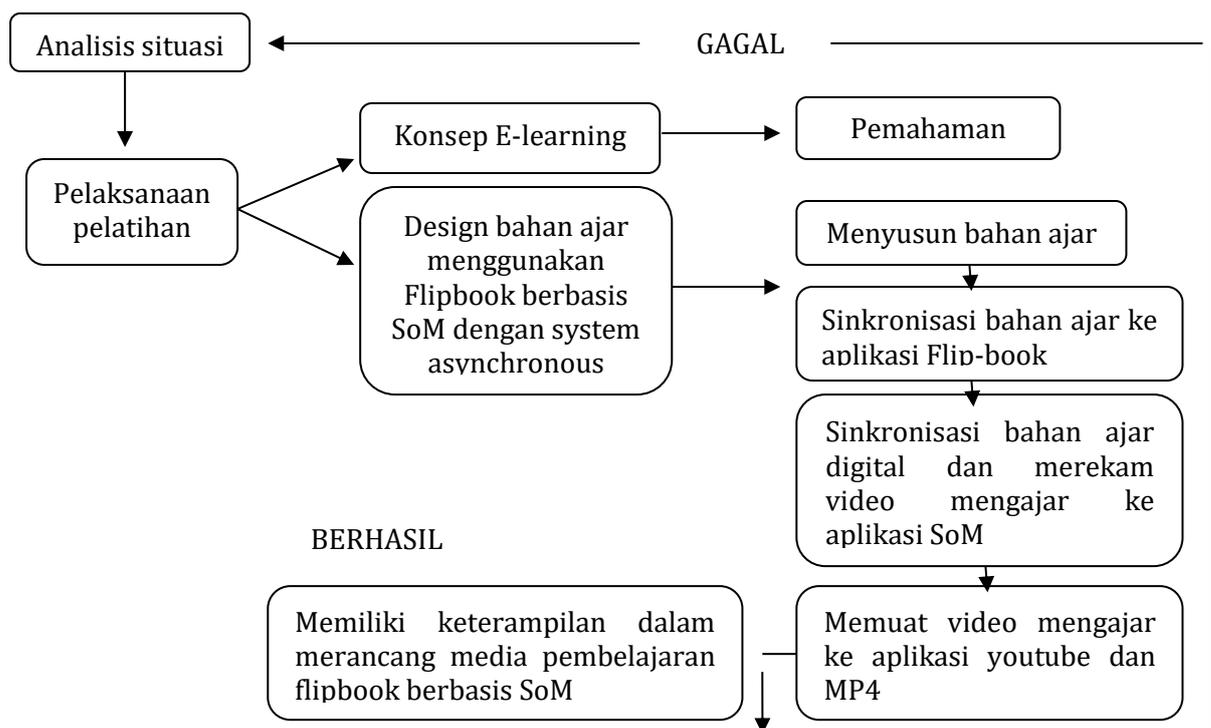
B. MATERIAL DAN METODE

Program Pengabdian Masyarakat ini diberi judul “Pelatihan Pemanfaatan Flip-book berbasis Screencast O-Matic Video sebagai model pembelajaran sebagai System *Asynchronous* dimasa Wabah Covid-19 pada Guru SMK Alkhairat Pulau Morotai.” Waktu pelaksanaan program pengabdian masyarakat yaitu pada tanggal 27 Oktober 2021 di SMK Alkhairat Pulau Morotai, Kecamatan Morotai Selatan, Kabupaten Pulau Morotai. Sasaran program pengabdian masyarakat ini yaitu para tenaga pendidik yang mengajar di sekolah SMK Alkhairat Pulau Morotai. Program pelatihan tersebut dipandang perlu di implementasikan kepada para tenaga pendidik di sekolah SMK Alkhairat pulau morotai, dikarenakan selama masa pandemic para tenaga pendidik tidak menerapkan pembelajaran e-learning melainkan mengajar dari rumah ke rumah (door to door) dengan alasan minimnya kecakapan dalam mengoperasikan teknologi. Disamping itu jaringan internet yang buruk menjadi salah satu alasan tidak menerapkan system e-learning meskipun Pemerintah Indonesia telah mendistribusikan kuota internet secara gratis.

Metode yang digunakan pada program pengabdian masyarakat yaitu pendekatan saintifik, menurut Daryanto dalam artikel Indriyanti, Mulyasari, Yahya Sudarya (2017) menjelaskan bahwa penerapan pendekatan saintifik dalam pembelajaran melibatkan keterampilan proses seperti mengamati, mengklasifikasi, mengukur, meramalkan, menjelaskan, dan menyimpulkan (Mulyasari et al, 2017). Temuan dalam tinjauan Markhamah dan Harun (2016) mengungkapkan bahwa kemampuan guru dalam pembelajaran dengan pendekatan berbasis saintifik bervariasi atau berbeda. Perubahan tersebut antara lain melaksanakan pembelajaran dengan 5M langkah (mengamati, menanya, mengumpulkan, mengasosiasi, dan berkomunikasi) diselingi dengan penjelasan. Pembelajaran 5M berpedoman pada kegiatan tanya jawab. Sedangkan dalam artikel Maria (2015) menjelaskan belajar menulis melalui 5M (mengamati, menanya, menyimpulkan, mencoba dan mengkomunikasi). Kendala yang dihadapi guru adalah kurangnya informasi tentang proses ilmiah, rendahnya konsentrasi siswa dalam belajar, dan kurangnya fasilitas kelas. Kesamaan dengan penelitian ini adalah pendekatan saintifik dan topik bahasa Indonesia. Perbedaannya terletak pada subjek dan objek kajiannya. Dalam pengabdian ini, penulis mengambil beberapa langkah dari pendekatan saintifik dan digabung dengan pendekatan kuantitatif yaitu melakukan metode observasi, ceramah, diskusi dan pelatihan/pembimbingan. Metode observasi dilakukan untuk meninjau kondisi sekolah SMK Alkhairat Pulau Morotai serta melakukan wawancara terhadap kepala sekolah SMK Alkhairat Pulau Morotai tentang penerapan model dan media pembelajaran oleh tenaga pendidik di SMK Alkhairat. Pada proses penyampaian materi pengabdian masyarakat, pemateri

menggunakan metode ceramah dengan bantuan media Power Point (PPT). Selanjutnya metode diskusi diterapkan pada sesi tanya jawab antara pemateri dan peserta pelatihan terkait dengan materi yang telah disampaikan serta pelatihan yang telah diberikan. Sedangkan metode pelatihan diterapkan pada saat proses pelatihan pengabdian masyarakat. Setelah menerapkan metode ini, pemateri memberikan refleksi terkait dengan kegiatan yang telah dilaksanakan agar proses pelatihan berjalan secara optimal. Media yang digunakan selama proses pengabdian masyarakat berlangsung yaitu LCD, Labtop, Jaringan internet, buku tulis dan pena. Materi kegiatan pelatihan mencakup; a) Konsep media e-learning (Teori), b) Instalasi software, c) Menyiapkan materi ajar dalam bentuk Power Point, d) Sinkronisasi materi ajar dalam bentuk Ms. Power Point ke aplikasi Flip-book, e) Sinkronisasi Materi ajar berbasis digital ke aplikasi Screencast-o-Matic, f) Merekam video mengajar menggunakan aplikasi Screencast-o-Matic, g) Memuat video pembelajaran ke aplikasi Youtube (online) dan MP4 (offline).

Target luaran pada program pengabdian masyarakat ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan tenaga pendidik SMK Alkhairat Pulau Morotai dalam merancang dan memanfaatkan media pembelajaran Flip-book berbasis Screencast-o-Matic (SoM) dengan system *asynchronous* untuk diterapkan pada saat proses belajar mengajar. Paradigma evaluasi ketercapaian target kegiatan dapat dilihat pada diagram dibawah ini;



Gambar 1. Rancangan Evaluasi

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pelatihan Platform Flipbook berbasis SoM diawali dengan penyampaian materi terkait dengan konsep pembelajaran berbasis e-learning. Materi awal yang disampaikan oleh pemateri pelatihan bertujuan untuk membuka wawasan para tenaga pendidik tentang pentingnya pembelajaran berbasis teknologi di era saat ini. Kemudian dilanjutkan dengan pengenalan aplikasi Flipbook dan SoM sebagai media tutorial mengajar berbasis offline. Pengenalan terhadap kedua aplikasi tersebut bertujuan untuk meningkatkan pemahaman para tenaga pendidik dalam memanfaatkan aplikasi tersebut serta agar para tenaga pendidik menjadi lebih familiar dengan aplikasi tersebut. Setelah

penyampaian teori, pemateri melanjutkan kegiatan pada sesi pelatihan. Kegiatan pelatihan meliputi instalasi aplikasi SoM dan Flip Book, memasukan materi ajar pada aplikasi Flip book sehingga materi ajar menjadi bahan ajar berbasis digital, kemudian dilanjutkan dengan mengintegrasikan materi ajar berbasis digital ke apliasi SoM, diikuti dengan merekam video mengajar melalui SoM yang sudah terintegrasi dengan materi ajar berbasis digital, dan langkah terakhir yaitu memuat video pembelajaran melalui dua cara yakni yang bebrasis online dan offline; yang berbasis online dimuat ke aplikasi youtube, sedangkan yang berbasis offline di muat ke aplikasi MP4.

Pada proses penyampaian materi dan pelatihan, panitia pelatihan membuka sesi diskusi bagi para peserta pelatihan dengan tujuan untuk berikan kesempatan bertanya mengenai materi yang belum dipahami, bertukar pikiran dan gagasan, menyampaikan ide, mengidentifikasi hambatan selama proses pelatihan, mengutarakan kesulitan maupun kendala selama proses pelatihan, dan memberikan solusi terbaik yang dapat diambil untuk mengatasi kendala-kendala yang dialami selama pelatihan. Selama proses pelatihan berlangsung, antusiasme peserta pelatihan terhadap penerapan aplikasi flip-book berbasis SoM dengan system *asynchronous* sangat tinggi. Hal in idapat dilihat dari sikap aktif para guru dalam mengoperasikan aplikasi tersebut, bahkan pada saat itu para guru segera merancang bahan ajar berbasis digital kemudian diintegrasikan kedalam aplikasi SoM dan mendemonstrasikan pengajaran dengan menggunakan aplikasi tersebut. Selain itu, sikap antusias guru SMK alKhairat Kab Pulau Morotai dapat dilihat dengan banyaknya pertanyaan yang diajukan baik pada saat penyampaian materi maupun pada saat pelatihan. Terihat pula kolaborasi sesame peserta pelatihan dalam membuat tutorial pengajaran selama proses pelatihan berlangsung.



Gambar 2. Proses Pelatihan penerapan aplikasi flip-book berbasis SoM

Peserta pelatihan program pengabdian masyarakat sangat merasa puas dengan padanya pelatihan e-learning system jaringan *asynchronous*. Selama proses pelatihan peserta pelatihan memperoleh wawasan baru tentang medesign bahan ajar dengan menggunakan Flip-book berbasis Screencast-o-Matic video dengan system *asynchronous*, dimana model pembelajaran ini dapat diterapkan pada proses belajar mengajar jarak jauh khususnya di daerah 3T dimasa pandemic. Respon positif yang diperlihatkan oleh peserta pelatihan membuktikan bahwa aplikasi Flip-book berbasis SoM dengan system *asynchronous* sangat penting untuk diterapkan di daerah daerah dengan akses internet yang buruk. Pelatihan penerapan platform ini mempermudah guru untuk menyampaikan materi dengan efektif dan efisien tanpa harus mendatangi peserta didik *door to door*. Hasil pengabdian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Abdul Azis et al., (2021) mengemukakan bahwa penting bagi guru untuk merancang media pembelajaran berbasis teknologi karena

e-learning dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Bahkan menurut Abdul Azis et al, komunikasi antar guru dan siswa dapat dilakukan meskipun pembelajaran berlangsung secara daring. Pengabdian lain yang dilakukan oleh Wangge (2021) menegaskan bahwa dalam merancang pembelajaran berbasis e-learning, para guru maupun calon guru sebaiknya memahami konsep e-learning, memahami karakteristik dan kebutuhan peserta didik, materi yang dirancang harus interaktif, merancang strategi pembelajaran sesuai kebutuhan siswa, mengikuti berbagai pelatihan pembelajaran berbasis online, melibatkan diri secara aktif pada saat perancangan dan mengevaluasi. Menurut Eti Hardiyanti et al., (2020) pandemic mendorong peserta didik untuk memanfaatkan perangkat elektronik agar proses belajar mengajar berjalan dengan baik. Eti Hardiyanti et al., (2020) menambahkan bahwa karena sebagian guru masih mengalami kesulitan dalam penerapan pembelajaran berbasis e-learning untuk itu, dengan adanya tema pelatihan yang cenderung pada pembelajaran berbasis e-learning merupakan bentuk nyata untuk mendukung para guru dalam mengembangkan soft skill serta agar proses pembelajaran dapat berjalan semestinya. Pengabdian masyarakat lain yang dilakukan oleh Andayani et al (2020) mengungkapkan bahwa setelah guru-guru memperoleh pelatihan e-learning berbasis Learning management System (LMS), mereka mulai memiliki kemampuan yang sangat baik dalam merancang dan memanfaatkan teknologi selama proses pembelajaran di masa pandemic.

Dalam program pengabdian yang dilakukan oleh Ma'mun & Mariam (2021), dimana program pengabdian tersebut berupa pelatihan penggunaan Moodle untuk guru bahasa Inggris. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa penerapan platform moodle dianggap sangat efektif, akan tetapi kendala yang sangat berpengaruh pada saat penerapan aplikasi moodle yaitu akses internet yang tidak memadai. Untuk itu, sangat penting bagi para tenaga pendidik menganalisis dan mempertimbangkan kondisi dan situasi, sarana dan prasarana pendidikan sebelum pelaksanaan pembelajaran dimulai. Pada beberapa Negara maju, jaringan internet bukanlah kendala besar, sehingga system pembelajaran berbasis synchronous dapat diterapkan secara maksimal. Berbeda halnya dengan Indonesia yang merupakan salah satu Negara berkembang. Dimana infrastruktur jaringan internet belum memadai terutama di daerah-daerah pedesaan, untuk itu penerapan system synchronous dianggap kurang efektif dan hasilnya tidak maksimal (Adawi, 2016). Untuk itu. Penting kiranya menerapkan system jaringan *asynchronous* agar mempermudah peserta didik dan tenaga pendidik dalam menjalankan proses pembelajaran. Keuntungan dari system jaringan berbasis *asynchronous* ini yaitu siswa dan guru dapat melaksanakan proses pembelajaran kapanpun dan dimanapun tanpa dibatasi waktu dan tempat, hanya saja kekurangannya yaitu siswa tidak memperoleh umpan balik secara langsung terhadap materi yang dipelajari (Al-Mubireek, 2019). System pembelajaran ini di anggap sangat efektif untuk siswa yang tinggal di daerah terpencil dengan system jaringan internet yang buruk, bahkan system pembelajaran ini mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru (Novantara & Muhammad, 2018). System pembelajaran *asynchronous* membentuk siswa untuk menjadi pribadi yang mamapu belajar mandiri, bahkan mereka mendapatkan sedikit waktu untuk lebih mendalami dan memahami materi tanpa ada tekanan dari guru (Suranto, 2009)

D. KESIMPULAN

Respon positif yang diperlihatkan oleh peserta pelatihan membuktikan bahwa aplikasi Flip-book berbasis SoM dengan system *asynchronous* sangat penting untuk diterapkan di daerah daerah dengan akses internet yang buruk. Pelatihan penerapan platform ini

mempermudah guru untuk menyampaikan materi dengan efektif dan efisien tanpa harus mendatangi peserta didik *door to door*. Peserta pelatihan berharap bahwa, tema pelatihan seperti ini dilakukan secara berkesinambungan sehingga soft skill/ literasi computer yang dimiliki oleh peserta pelatihan semakin berkembang karena pelatihan seperti ini sangat membantu tenaga pendidik dalam mengembangkan bahan ajar yang efektif dan inovatif. Selain itu, waktu pelaksanaan pelatihan sebaiknya dilakukan lebih dari satu hari agar pelatihan dapat berjalan secara maksimal.

E. UCAPAN TERIMAKASIH

Kegiatan pengabdian ini dapat terselenggara atas kerjasama antara Himpunan Mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris, Kepala sekolah SMK Alkhairat Pulau Morotai serta para guru SMK Alkhairat Pulau Morotai yang menjadi peserta pelatihan program pengabdian masyarakat.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Azis, Dwi Krisbiantoro, & Riyanto. (2021). Pelatihan Media Pembelajaran Online Pada Guru SDN 1 Pliken Sebagai Alternatif Pembelajaran Dimasa Pandemi Covid 19. *JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(1), 206–213. <https://doi.org/10.37339/jurpikat.v2i1.522>
- Adawi, R. (2016). *Pembelajaran berbasis E-Learning*.
- Al-Mubireek, S. (2019). E-learning in the English Classroom: Comparing Two E-Learning Platforms Impacting Preparatory Year Students' Language Learning. *Call-Ej*, 20(2), 19–37.
- Andayani, dyah darma, Fathahillah, & Abdal, nurul mukhlisah. (2020). Penerapan E-Learning Sebagai Alternatif Pembelajaran. *Peluang Dan Tantangan Pengabdian Kepada Masyarakat Yang Inovatif Di Era Kebiasaan Baru*, 228–236.
- Anjani Tiara. (2019). *Pengembangan Video Pembelajaran Screencast O-Matic Mata Pelajaran Matematika Berbasis Kurikulum 2013 pada Kelas VIII SMP Negeri 15 Semarang*.
- Eti Hardiyanti, W., Suryana Jamin, N., & Juniarti, Y. (2020). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Blended Learning* (pp. 1–9). Universitas Negeri Gorontalo.
- Hasanudin, C., Fitriyaningsih, A., & .. (2018). The Implementation of Flipped Classroom using Screencast-O-Matic to Improve Students' Verbal Linguistic Intelligence. *International Journal of Engineering & Technology*, 7(4.15), 435. <https://doi.org/10.14419/ijet.v7i4.15.23602>
- Kholifah, S. (2016). The Development of Learning Video Media Based on Swishmax and Screencast O-Matic Software through Contextual Approach. *Dinamika Pendidikan*, 11(1), 67–74. <https://doi.org/10.15294/dp.v11i1.8701>
- Ma'mun, N., & Mariam, S. (2021). Pelatihan kompetensi literasi digital bagi guru bahasa inggris berbasis e-learning moodle. *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 69–79. <https://doi.org/10.29303/rengganis.v1i1.15>
- Maria. (2015). "Implementasi Pendekatan Saintifik pada Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran Menulis di Kelas XI SMA N 1 Mendoyo. *Inovasi Pembelajaran*, 1(1).
- Markhamah dan Harun. (2016). Implementasi Pembelajaran Berpendekatan Saintifik Keterampilan Guru Bahasa Indonesia. *Metafora*, 4(1).

- Mulyasari, E., & Sudarya, Y. (2017). Jurnal 2 Presentasi Individu Pert.3. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 15.
- Novantara, P., & Muhammad, A. (2018). Implementasi E-Learning Berbasis Virtual Class dengan Menggunakan Metode Synchronous Learning pada Pembelajaran di Universitas Kuningan. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 4(1), 1-7. <https://doi.org/https://doi.org/10.25134/buffer.v4i1.1290>
- Suhartanto, H. (2010). *Strategi Implementasi Sistem E-learning untuk Peningkatan Mutu Pendidikan Sekolah Indonesia*.
- Suranto, B. (2009). Virtual Classroom : Strategi Pembelajaran Berbasis Synchronous E-Learning. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2009*, 2009(20 Juni), D-78-D-86.
- Suryanto, H. (2014). Pengembangan Multimedia E-Learning Berbasis Screencast-O-Matic Dalam Pembelajaran Matematika. *Edupedia*, 1(1), 15-21.
- Wangge, M. (2021). Pelatihan Merancang Pembelajaran Online Berbasis E-Learning Bagi Guru dan Calon Guru. *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 1-10. <https://doi.org/10.47747/pengabdiankepadamasyarakat.v2i1.249>