
PEMBERDAYAAN GURU SMPN 29 SATAP MALAKA DALAM PENYUSUNAN MEDIA LITERASI DIGITAL *FLIPBOOK*

Pertiwi Indah Lestari¹, Sitti Aisyah², Rizki Amalia Nur³
Universitas Muslim Maros, Indonesia

email: 1pertiwi@umma.ac.id, 2aisyahaskin@umma.ac.id, 3rizkiamalianur@umma.ac.id

ABSTRAK

Media pembelajaran dalam era disrupsi digital kini menjadi lebih mudah diakses dan disusun. Kondisi ini menuntut adanya adaptasi serta pemanfaatan media pembelajaran yang relevan dengan kemajuan teknologi. Fakta di lapangan yang ditemukan, pembelajaran di SMPN 29 Satap Malaka masih menggunakan buku konvensional, tidak semua guru telah memanfaatkan dan menyusun media ajar digital. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan media literasi digital berbasis *flipbook*. Kegiatan PKM ini terdiri dari enam tahapan kegiatan yaitu observasi, paparan materi dan diskusi, demonstrasi, latihan terbimbing, evaluasi program dan keberlanjutan program. Hasil dari kegiatan PKM ini memberikan dampak yang positif terhadap peserta ditinjau dari aspek peningkatan manajemen dan aspek peningkatan keterampilan. Hasil analisis respon peserta terhadap pelaksanaan kegiatan pelatihan yang diisi oleh 15 orang peserta berada pada kategori sangat baik yaitu aspek manajemen sebesar 90,13% dan aspek keterampilan sebesar 89,11%. Hasil ini menunjukkan bahwa respon peserta 100% pada kategori baik dan sangat baik, peserta sangat setuju dengan kegiatan sosialisasi dengan pelatihan penyusunan media literasi digital dengan *flipbook* dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam memanfaatkan literasi digital dalam pembelajaran. Kepraktisan kegiatan dapat dilihat dari lembar observasi pada saat pelaksanaan kegiatan yaitu dengan rata – rata 98,83% pada kategori sangat praktis yang berarti penggunaan media literasi *flipbook* dari pelatihan ini sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci:

Media, Literasi Digital, Flipbook

ABSTRACT

Learning media in the era of digital disruption has become easier to access and organize. This condition demands adaptation and utilization of learning media that are relevant to technological advances. The facts are learning at SMPN 29 Satap Malaka still uses conventional textbooks, and not all teachers have utilized and created digital teaching media. This activity aims to improve teachers' knowledge and skills in developing and utilizing flipbook-based digital literacy which designed independently using flipbook. This activity consists of six stages: demonstration, program evaluation and program sustainability. The results of this PKM activity have a positive impact on participants (target partners), reviewed from the aspects of improving management and skills improvement aspects. The results of the analysis of participant response data to the implementation of training activities filled by 15 participants are in the very good category, namely the management aspect of 90.13% and the skills aspect of 89.11%. These results indicate that the response of participants is 100% in the good and very good categories, participants strongly agree that the socialization activity with training on compiling digital literacy media with flipbooks can improve their knowledge and skills in utilizing digital literacy in learning. The practicality of the activity can be seen from the observation sheet during the implementation of the activity, with an average of 98.83% in the very practical category, which means that the use of flipbook literacy media from this training is very practical to use as a learning medium.

Keywords:

Media, Digital Literacy, Flipbook

PENDAHULUAN

Penggunaan media pembelajaran merupakan suatu kebutuhan penting bagi guru dalam penyampaian materi. Kreativitas guru dalam membuat dan menyajikan media pembelajaran berperan penting dalam keberhasilan proses belajar mengajar. Guru harus menjadi sosok yang kreatif, tanpa alasan tidak mampu, karena media pembelajaran dapat dibuat dengan berbagai cara yang disesuaikan

dengan materi dan karakteristik siswa yang diajar. Penting untuk selalu mengikuti perkembangan pembelajaran dan tren terkini, terutama dalam era digital seperti sekarang. Siswa generasi Z cenderung lebih tertarik dengan teknologi, oleh karena itu guru perlu menyesuaikan diri dan menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi mereka (Imaniah & Abduh Al Manar, 2022).

Media pembelajaran dalam era disrupsi digital kini menjadi lebih mudah diakses dan disusun. Kondisi ini menuntut adanya adaptasi serta pemanfaatan media pembelajaran yang relevan dengan kemajuan teknologi. Dengan kemudahan akses dan fleksibilitas penyusunan, media pembelajaran dalam era disrupsi digital dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk mendukung proses belajar mengajar (Nada, 2021). Oleh karena itu, guru dapat memanfaatkan media digital dengan mudah sehingga pembelajaran akan lebih optimal dan efektif (Setyorini et al., 2023).

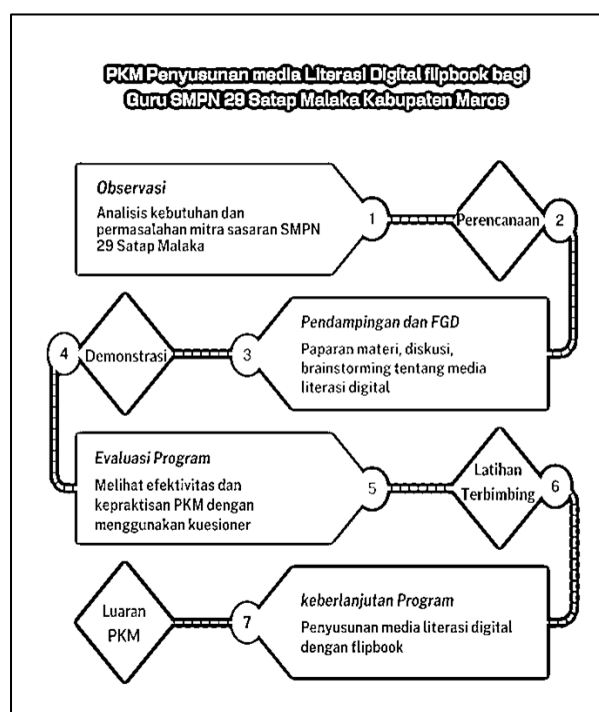
Fakta di lapangan yang ditemukan, pembelajaran di SMPN 29 Satap Malaka masih menggunakan buku konvensional, tidak semua guru telah memanfaatkan dan menyusun media ajar digital, Guru-guru yang masih memiliki sikap konservatif, memandang bahwa tuntutan semacam itu merupakan tambahan beban kerja bagi dirinya (Yusuf & Hidayati, 2023). Meskipun Guru-guru telah mengikuti pelatihan penggunaan teknologi pembelajaran namun belum dimanfaatkan secara optimal oleh guru dan siswa, hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain kemampuan dalam memanfaatkan teknologi dan mengembangkan ide kreatif dalam pembelajaran di sekolah, kurangnya keterampilan guru dalam membuat dan mengembangkan bahan ajar elektronik, selama ini bahan ajar yang dikembangkan masih berbentuk *hardcopy* dan sebagian besar guru belum mengetahui *software* yang dapat digunakan untuk membuat buku digital. Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan suatu solusi untuk mengatasi persoalan tersebut melalui suatu pelatihan pemanfaatan aplikasi *Flipbook* untuk membuat media literasi inovatif yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun. analisis kebutuhan media literasi digital yang sangat dibutuhkan oleh peserta didik dan pendidik dalam meningkatkan motivasi belajar mandiri peserta didik begitupula dengan pendidik lebih memudahkan menjadi fasilitator dalam pembelajaran di kelas (Lestari & Nur, 2023). Proses pendidikan di era teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang pesat seperti saat ini memungkinkan untuk mengoptimalkan pembelajaran dalam bentuk penerapan dan pengembangan pembelajaran berbasis teknologi seperti *Flipbook* yang secara gramatika diartikan sebagai buku membalik (Ristanto et al., 2020). Perkembangan teknologi menginovasi konsep *Flipbook* ini secara digital sehingga menjadi e-book tiga dimensi, dengan tampilan halaman dapat dibuka seperti membaca buku di layar monitor (I Ladamay, F N Kumala, R H Susanti, N Ulfatin, 2021). *Flipbook* digital turut mengatasi tantangan pembelajaran jarak jauh sehingga dapat diakses kapan dan dimana. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa bahwa *flipbook* pada pembelajaran dapat memotivasi belajar peserta didik dan menarik perhatian untuk belajar dan terbukti efektif digunakan dalam dalam proses pembelajaran dan dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran, serta dapat membantu mereka dalam mempelajari materi-materi yang dipelajari (Roemintoyo & Budiarto, 2021).

Pentingnya menyediakan sumber daya yang memadai untuk mendukung pengembangan media ajar yang inovatif dengan pengadaan akses terhadap contoh-contoh media ajar atau media literasi digital. Menggunakan aplikasi digital serta materi pembelajaran yang relevan dan menarik, akan membantu guru dalam mengembangkan ide-ide baru dalam pengajaran. Kolaborasi antar guru juga perlu didorong, agar mereka dapat saling berbagi pengalaman dan ide-ide dalam mengembangkan media ajar yang kreatif dan efektif. Dengan adanya permasalahan tersebut, diharapkan bahwa guru-guru di SMPN 29 Satap Malaka akan mampu meningkatkan kompetensi mereka dalam mengembangkan media ajar dan sumber literasi digital yang inovatif, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa-siswa di sekolah tersebut. Sesuai dengan kesepakatan bersama mitra, yang menjadi permasalahan prioritas dalam kegiatan PKM ini yaitu Peningkatan keterampilan manajemen pendidikan guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai bentuk digitalisasi pembelajaran dan peningkatan keterampilan guru dalam mengembangkan sumber literasi digital *flipbook*.

Dalam rangka mengatasi permasalahan tersebut kegiatan PKM ini merupakan salah satu solusi yang melibatkan pelatihan menggunakan media ajar *flipbook* dengan menggunakan Canva dan *flipbook maker*. Dengan adanya pelatihan dan pendampingan ini, diharapkan guru yang terlibat dalam kegiatan pengabdian ini dapat meningkatkan kompetensi mereka dalam mengembangkan media literasi digital yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut.

METODE

Kegiatan PKM ini terdiri dari enam tahapan kegiatan yaitu observasi, paparan materi dan diskusi, demonstrasi, latihan terbimbing, evaluasi program dan keberlanjutan program. Pelaksanaan observasi dilakukan untuk melihat kebutuhan mitra berupa analisis permasalahan yang dihadapi. Paparan materi dan diskusi berupa pemaparan mengenai buku digital dan aplikasi yang digunakan dalam pembuatan buku digital yang dilaksanakan pada hari pertama, kemudian pada hari berikutnya dilaksanakan demonstrasi oleh tim PKM tentang tahapan dalam mendesain buku digital yang dilanjutkan dengan praktek pembuatan buku digital dengan menggunakan *Flipbook Maker*. Metode pelaksanaan dalam kegiatan ini digambarkan pada diagram alir gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan PKM

Tahapan observasi awal dilakukan untuk melihat kebutuhan mitra berupa analisis permasalahan yang dihadapi dan lebih lanjut tentang kondisi pembelajaran yang diterapkan. Sebelum melakukan kegiatan pendampingan di lapangan, maka kegiatan pengenalan atau sosialisasi diadakan untuk menentukan perencanaan kegiatan PKM yang akan dilakukan. Selanjutnya berdasarkan observasi maka diidentifikasi masalah-masalah yang ada hubungannya dengan media literasi digital serta solusi sebagai bentuk pemecahan masalah dari mitra. Tahapan perencanaan dalam kegiatan PKM ini berdasarkan pada analisi masalah yang telah ditemukan solusinya yaitu melakukan kegiatan sosialisasi, pendampingan dan FGD. Pelaksanaan dan pendampingan pelatihan diadakan dalam waktu 32 JP dengan peserta kegiatan sebanyak 15 guru SMPN 29 Satap Malaka. Kegiatan pelatihan yang dilakukan bertujuan untuk memberikan pemahaman terkait materi pembuatan media literasi digital dengan menggunakan aplikasi *Flipbook*. Melalui kegiatan ini diharapkan guru memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mendesain, membuat dan mengembangkan bahan ajar yang inovatif menggunakan media berbasis teknologi. Untuk mendukung kegiatan pelatihan ini, tim PKM menyiapkan *softfile* berupa modul tentang pembuatan media literasi digital dengan aplikasi *Flipbook*. Aplikasi *Flipbook* yang digunakan dalam pelatihan ini adalah Canva. Topik dan materi pelatihan dibagi menjadi 3 sesi yaitu: (1) Digitalisasi pembelajaran (2) pengenalan media literasi digital, (3) pengenalan aplikasi dan install aplikasi *Flipbook*; (4) impor file PDF/video/image/SWF ke aplikasi; (5) publikasi literasi digital ke berbagai format.

Pelaksanaan kegiatan evaluasi dilakukan dengan menggunakan berbagai instrumen, diantaranya; Lembar observasi pelaksanaan kegiatan, Angket respon Guru terhadap kegiatan PKM. Tindak lanjut akan dilakukan setelah hasil evaluasi pelaksanaan kegiatan diimplementasikan pada siswa di SMPN 29 Satap Malaka. Keberlanjutan program kegiatan PKM yaitu dengan penyusunan

perangkat pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital, dengan memantau hasil pengembangan perangkat bahan ajar digital guru.

Sebagai bahan refleksi dan evaluasi, pada akhir kegiatan diadakan survei dengan memberikan angket pada peserta pelatihan melalui google form. Hasil analisis angket akan menguatkan penilaian keefektifan pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Hasil Angket

No	Presentase (%)	Kriteria
1	0 - 20	Sangat Lemah
2	21 - 40	Lemah
3	41 - 60	Cukup
4	61 - 80	kuat
5	81 - 100	Sangat Kuat

(Sugiyono, 2011)

Kepraktisan kegiatan dapat dilihat dari lembar observasi pada saat pelaksanaan kegiatan. Selanjutnya skor rata-rata tersebut diubah ke dalam data kualitatif dengan kriteria seperti pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Kualifikasi Kepraktisan

Tingkat Presentase	Kualifikasi
80%-100%	Sangat Praktis
60%-79%	Praktis
50%-59%	Kurang Praktis
< 50%	Tidak Praktis

(Mardikaningtyas et al., 2016)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Analisis Kebutuhan bertujuan untuk mengetahui situasi dan kebutuhan mitra sasaran sebelum dilakukan sosialisasi dan pelatihan. Kurangnya keterampilan tentang penggunaan media pembelajaran digital *flipbook* menjadi masalah prioritas pada guru-guru SMPN 29 SATAP Malaka. Sehingga mempengaruhi keterampilan guru – guru dalam memanfaatkan perkembangan IPTEK dalam pembelajaran. Dari hasil analisis kebutuhan tersebut kemudian disusunlah instrument dan strategi pelaksanaan kegiatan PKM dengan metode sosialisasi dan pelatihan penyusunan media literasi digital dengan *flipbook*.

Perencanaan dan pelaksanaan kegiatan PKM disusun berdasarkan kesepakatan Tim dengan mitra sasaran yaitu dilaksanakan pada tanggal 3 s.d 4 Juli 2025 bertempat di Ruang Pertemuan RM Family 2 Kecamatan Cenrana Kabupaten Maros, mengingat karena kegiatan ini membutuhkan jaringan yang stabil sehingga tidak dilakukan di Sekolah mitra. Sosialisasi juga dilakukan oleh Tim dengan mengirimkan surat undangan kepada guru-guru SMPN 29 SATAP Malaka yang berisi undangan pelaksanaan kegiatan, nama-nama guru, dan agenda kegiatan pelatihan. Narasumber pada kegiatan pelatihan ini adalah Bapak Ince Nasrullah, S.Pd.,M.Pd. yang merupakan Kepala Sekolah SMPN 29 SATAP Malaka atau praktisi pendidikan Kabupaten Maros.

Penyediaan panduan penggunaan platform canva dan *flipbook maker* disusun oleh Tim Pengabdian sebagai bahan/materi dalam kegiatan pelatihan. Panduan yang telah disusun kemudian dicetak sebanyak 15 eksemplar sesuai dengan jumlah peserta, peserta juga mendapatkan materi tersebut dalam bentuk *softfile* dan untuk tim pengabdian dan lima orang mahasiswa diberikan dalam bentuk *softfile*. Panduan ini berisi tentang pengenalan *Flipbook Maker* dan tutorial penyusunan media/bahan ajar dengan menggunakan platform canva dan *flipbook maker*.

Sosialisasi dan pelatihan dilakukan dengan memberikan materi tentang Digitalisasi pembelajaran, Pengenalan media literasi digital, dan aplikasi media literasi dengan *flipbook*. Melalui metode ini para peserta memperoleh pengetahuan baru tentang pemanfaatan media – media digital yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran termasuk didalamnya *platform Canva* dan *Flipbook Maker*.



Gambar 2. Sosialisasi Digitalisasi Pembelajaran oleh Tim PKM

Pengenalan media digital ini merupakan langkah awal untuk mengetahui pengetahuan awal peserta tentang media – media digital yang pernah mereka dapatkan dan aplikasikan dalam pembelajaran. Di Era Revolusi 4.0 sangat diperlukan Pembelajaran berbasis digital (Busono et al., 2021). Pelatihan dapat menguatkan kompetensi pedagogi guru (Fauzi et al., 2022)



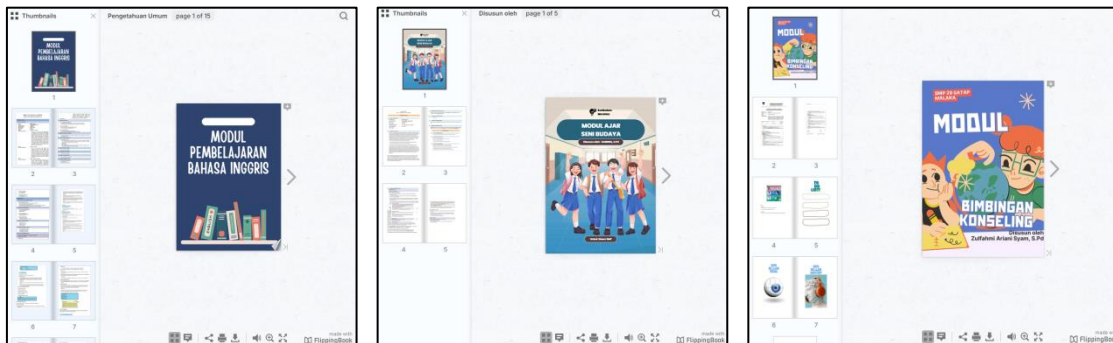
Gambar 3. Pemaparan Materi

Pemberian materi pada kegiatan ini terdiri dari Pengenalan Media literasi digital, Aplikasi media literasi *flipbook*, impor file PDF/video/image/SWF ke aplikasi, Publikasi literasi digital ke berbagai format. Untuk mendukung kegiatan pelatihan ini, tim PKM menyiapkan *softfile dan hardcopy* berupa modul tentang pembuatan media literasi digital dengan aplikasi *Flipbook*. Aplikasi *Flipbook* yang digunakan dalam pelatihan ini adalah Canva dan *flipbookmaker*



Gambar 4. Diskusi dan Tanya Jawab

Sesi diskusi dan tanya jawab dalam pelatihan penyusunan media literasi dengan *flipbook* merupakan bagian penting bagi peserta untuk memperdalam pemahaman mengenai penggunaan aplikasi *flipbook* serta strategi penyampaian pesan literasi secara menarik dan interaktif. Melalui sesi ini, peserta dapat menyampaikan pertanyaan terkait teknis pembuatan, pemilihan konten, desain visual, hingga cara publikasi *flipbook* agar dapat diakses secara luas. Diskusi juga memberikan ruang bagi peserta untuk berbagi pengalaman dan ide kreatif, sehingga tercipta pertukaran pengetahuan yang konstruktif.

Gambar 5. Praktik Penyusunan media Literasi dengan *Flipbook*Gambar 6. Contoh *Flipbook* dari Beberapa Peserta

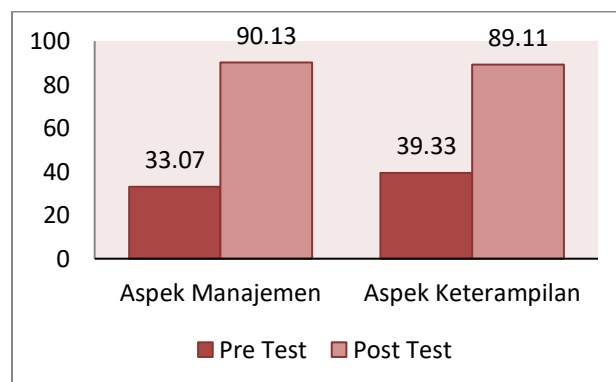
Praktik penyusunan media literasi dengan *flipbook* merupakan inti dari pelatihan yang memberikan pengalaman langsung kepada peserta dalam mengembangkan media digital yang informatif dan menarik. Dalam sesi ini, peserta diajak untuk mengaplikasikan materi yang telah dipelajari, mulai dari merancang konsep konten literasi, mengumpulkan bahan (teks, gambar, dan grafik), hingga mengolahnya menjadi sebuah *flipbook* interaktif menggunakan platform digital yang tersedia. Proses ini tidak hanya melatih keterampilan teknis peserta dalam menggunakan perangkat lunak *flipbook*, tetapi juga menumbuhkan kreativitas dalam menyampaikan pesan literasi secara visual dan komunikatif. Melalui praktik langsung, peserta dapat memahami tantangan serta solusi dalam pengembangan media digital, sehingga hasil akhir yang diperoleh lebih relevan, menarik, dan mudah diakses.



Gambar 6. Foto Bersama Akhir Kegiatan

Hasil dari kegiatan PKM ini memberikan dampak yang positif terhadap peserta (mitra sasaran), ditinjau dari aspek peningkatan manajemen dan aspek peningkatan keterampilan sesuai dengan masalah prioritas dalam kegiatan ini. Hasil ini dapat dilihat dari antusiasme, keaktifan, hasil angket pretest - posttest peserta, dan hasil observasi pelaksanaan kegiatan. Antusiasme peserta terlihat pada kesiapan dan semangat peserta pada saat sebelum sampai berakhirnya kegiatan, kontribusi aktif pada saat menerima materi, diskusi dan penyusunan media literasi dengan *flipbook*. Hasil analisis angket pretest dan posttest untuk mengetahui persentase peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta tentang media literasi digital dan aplikasi *flipbook* dalam penyusunan media literasi. Pada aspek

peningkatan manajemen yaitu pengetahuan tentang konsep dan manfaat literasi digital, platform media literasi digital (Canva dan *flipbookmaker*) diperoleh persentase pretest sebesar 33,07% dan posttest sebesar 90,13% dengan kriteria yang menunjukkan peningkatan sebesar 57,06%. Pada aspek peningkatan keterampilan yaitu penyusunan dan penerapan literasi digital dengan *flipbook* diperoleh persentase pretest 39,33% dan posttest 89,11% yang menunjukkan peningkatan sebesar 49,78%.



Gambar. Hasil *Pre Test* dan *Post Test*

Keefektifan kegiatan PKM dapat juga dilihat dari data respon peserta terhadap kegiatan pelatihan. Hasil analisis data respon peserta terhadap pelaksanaan kegiatan pelatihan yang diisi oleh 15 orang peserta berada pada kategori sangat baik yaitu aspek manajemen sebesar 90,13% dan aspek keterampilan sebesar 89,11%. Hasil ini menunjukkan bahwa respon peserta 100% pada kategori baik dan sangat baik, peserta sangat setuju dengan kegiatan sosialisasi dengan pelatihan penyusunan media literasi digital dengan *flipbook* dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam memanfaatkan literasi digital dalam pembelajaran. Hasil pelatihan ini sejalan dengan hasil pelatihan pembuatan buku digital menggunakan aplikasi *Flipbook Maker* yang dapat meningkatkan keterampilan guru dengan memanfaatkan teknologi untuk pembuatan media pembelajaran (Suarmika et al., 2024). Pelatihan penyusunan media atau bahan ajar bukan hanya memberikan dampak positif pada guru SMP tetapi juga kepada guru – guru yang memiliki minat dalam melakukan pengembangan media dalam pembelajaran. Hasil ini pula menunjukkan indikator keberhasilan kegiatan dan memberikan dampak positif kepada peserta, sejalan dengan ini hasil pelatihan (Danu et al., 2022) pembuatan media pembelajaran *flipbook* memudahkan guru dalam membuat sumber dan media pembelajaran yang mudah dipahami dan menarik untuk diamati oleh peserta didik serta mampu membantu guru untuk membuat sumber dan media pembelajaran yang efektif dan efisien. Guru yang bisa membuat media pembelajaran akan berusaha membuat materi sendiri yang menarik dan sesuai dengan sifat siswanya. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik, diharapkan bisa meningkatkan semangat belajar siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan memberi semangat, sehingga siswa lebih aktif dalam belajar. Kepraktisan kegiatan dapat dilihat dari lembar observasi pada saat pelaksanaan kegiatan yaitu dengan rata – rata 98,83% pada kategori sangat praktis yang berarti penggunaan media literasi *flipbook* dari pelatihan ini sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran. Adapun kendala dalam kegiatan ini yaitu jaringan internet, untuk mengakses platform literasi digital membutuhkan jaringan stabil, dan kondisi lokasi kegiatan meskipun telah disepakati dilakukan di Luar Sekolah mitra akan tetapi kendala tersebut tidak dapat dihindari.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan dengan fokus pada pelatihan penyusunan media literasi digital menggunakan aplikasi *Flipbook* telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru-guru SMPN 29 SATAP Malaka, khususnya dalam hal pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Pelatihan ini dirancang untuk menjawab permasalahan utama yang dihadapi mitra, yaitu rendahnya keterampilan dalam membuat media ajar digital dan masih dominannya penggunaan bahan ajar konvensional.

Melalui tahapan kegiatan yang meliputi observasi, sosialisasi, pemaparan materi, demonstrasi, praktik terbimbing, serta evaluasi, para guru peserta pelatihan memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam mendesain dan memanfaatkan media literasi berbasis digital dengan menggunakan *Canva* dan *Flipbook Maker*. Hasil pretest dan posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan baik dari aspek manajerial (pengetahuan tentang literasi digital) maupun keterampilan (kemampuan menyusun media ajar digital).

Tingkat partisipasi dan antusiasme peserta yang tinggi, ditambah dengan hasil evaluasi yang sangat baik dari aspek kepraktisan penggunaan media *flipbook*, menunjukkan bahwa kegiatan ini efektif dalam mendukung digitalisasi pembelajaran di sekolah mitra. Meskipun terdapat kendala teknis seperti akses jaringan internet, pelaksanaan pelatihan tetap berjalan lancar dan memberikan manfaat nyata. Oleh karena itu, pelatihan ini diharapkan menjadi langkah awal yang berkelanjutan dalam meningkatkan mutu pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi yang relevan dan inovatif di lingkungan sekolah.

PERSANTUNAN

Dengan penuh rasa syukur, kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak pemberi dana, Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Nomor Kontrak: 126/C3/DT.05.00/PM/2025) atas dukungan finansial yang telah diberikan sehingga kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik.

Kami juga menyampaikan apresiasi dan terima kasih yang tulus kepada LPPM Universitas Muslim Maros dan seluruh tim pelaksana kegiatan serta mitra dari SMPN 29 SATAP Malaka, atas kerja sama, dedikasi, dan komitmennya dalam menyukseskan kegiatan pelatihan penyusunan media literasi digital dengan *flipbook*. Semoga sinergi yang terjalin dalam kegiatan ini dapat memberikan manfaat berkelanjutan bagi peningkatan kualitas pendidikan dan pembelajaran, serta menjadi kontribusi nyata dalam pengembangan literasi digital di lingkungan sekolah.

REFERENSI

- Busono, S., Rosid, M. A., & Rahmawati, Y. (2021). Pelatihan Media Pembelajaran Digital untuk Tenaga Pendidik Di Masa Pandemi Di SMP Muhammadiyah 4 Porong Sidoarjo. *Jurnal ABDINUS : Jurnal Pengabdian Nusantara*, 5(1), 81–87. <https://doi.org/10.29407/ja.v5i1.15387>
- Danu, A. K., Momang, H. D., Iku, P. F., & Sii, P. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Flipbook Bagi Guru Di SMK Elanus Ruteng Tahun Pelajaran 2021/. *SOLMA*, 11(3), 644–653. <https://doi.org/10.22236/solma.v11i3.9167>
- Fauzi, L. M., Gazali, M., Mukti, H., Hayati, N., & Rahmawati, B. F. (2022). Workshop pembuatan aplikasi arsip elektronik. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(1), 79–87. <https://doi.org/10.29408/ab.v3i1.5824>
- I Ladamay, F N Kumala, R H Susanti, N Ulfatin, B. B. W. and S. R. (2021). Designing and analysing electronic student worksheet based on Kvisoft Flip Book Maker for elementary school student. *IOP Conf. Series: Materials Science and Engineering*, 1098(3). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/1098/3/032028>
- Imaniah, I., & Abduh Al Manar, M. (2022). Menjadi Guru Profesional Di Era Digital: Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Dan Media Sosial. *Community Services and Social Work Bulletin*, 2(1), 49–62. <https://doi.org/10.31000/cswb.v2i1.6889>
- Lestari, P. I., & Nur, R. A. (2023). Needs Analysis of E-Flipbook as Digital Literacy Media in Conservation Biology Learning. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(10), 8679–8685. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i10.5060>
- Mardikaningtyas, D. A., Ibrohim, & Suarsin, E. (2016). Pengembangan Pembelajaran Pencemaran Lingkungan Berbasis Penelitian Fitoremediasi untuk Menunjang Keterampilan Ilmiah, Sikap Peduli Lingkungan dan Motivasi Mahasiswa pada Matakuliah Dasar-Dasar Ilmu Lingkungan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(3), 499–506. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jp.v1i3.6179>
- Nada, I. W. (2021). Kompetensi pustakawan di era disrupsi digital. *Media Sains Informasi Dan Perpustakaan*, 1(1), 59–69. <https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/msip/article/view/2066>

- Ristanto, R. H., Rusdi, R., Mahardika, R. D., Darmawan, E., & Ismirawati, N. (2020). Digital Flipbook Immunopedia (DFI): A Development in Immune System e-Learning Media. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(9), 140–162. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i19.16795>
- 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/10.23887/jet.v5i1.32362>
- Setyorini, N., Sholeh, K., Santoso, S. D., Kadaryati, & Faizah, U. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Ajar Quiziz dan Komic Digital dengan Aplikasi Comic Life 3/5/15 Full Version Bagi Guru Paud, Taman Kanak-Kanak, dan Sekolah Dasar. *JPM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 67–77. <https://doi.org/10.47065/jpm.v4i1.955>
- Suarmika, P. E., Hidayat, N., & Susilowati, G. D. (2024). Pelatihan Pembuatan Aplikasi Flipbook Sebagai Buku Digital Dalam Meningkatkan Keterampilan Guru di SDN 4 Curah Jeru. *Mimbar Integritas*, 3(1), 21–30. <https://doi.org/10.36841/mimbarintegritas.v3i1.4006>
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Abeta.
- Yusuf, & Hidayati, A. (2023). Mengubah Sikap Konservatif Guru Melalui Supervisi Akademik Model Cooperative Profesional Development (CPD). *Jurnal Kependidikan Media*, 12(2), 117–131. <https://doi.org/10.26618/jkm.v12i2.11962>