



Pendampingan Pembuatan Bahan Ajar Menggunakan *Flipbuilder* dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Guru Sekolah Dasar

Tustiyana Windiyani¹, Resyi Abdul Gani^{2*}, Deddy Sofyan S.³, Ines Padillah⁴,
Kharima Sekar Ayuni⁵, Rina Liah⁶

Program Studi Pendidikan Dasar, Universitas Pakuan^{1,3}

Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pakuan²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pakuan^{4,5}

Sekolah Menengah Pertama Al-Ihsan⁶

e-mail: tustiyana@unpak.ac.id, resyi@unpak.ac.id, deddysofyan79753@gmail.com,
inesp.25@gmail.com, kharimas.ayuni@gmail.com, rinaliah@gmail.com

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital guru melalui pelatihan pembuatan bahan ajar interaktif menggunakan aplikasi Flipbuilder di SDN Dewi Sartika 2, Kota Bogor. Literasi digital menjadi kompetensi penting bagi guru dalam menyikapi perkembangan teknologi pembelajaran, khususnya dalam menciptakan media ajar yang menarik dan mudah diakses oleh siswa. Metodologi kegiatan meliputi tahap persiapan, pelaksanaan pelatihan, pendampingan, serta evaluasi menggunakan instrumen pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan kompetensi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan guru dalam membuat bahan ajar digital, ditunjukkan oleh kenaikan skor rata-rata dari 62 (pre-test) menjadi 85 (post-test) dan respon guru sebagian besar puas sebesar 30,5%. Selain itu, guru mampu menghasilkan e-book interaktif berbasis Flipbuilder yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Pembahasan menunjukkan bahwa pendekatan hands-on dan pendampingan intensif berkontribusi pada peningkatan literasi digital secara efektif. Jadi penggunaan *flipbuilder* terbukti menjadi solusi praktis dan inovatif dalam mendukung transformasi digital di lingkungan sekolah dasar, sekaligus memperkuat peran guru sebagai fasilitator pembelajaran digital yang adaptif.

Kata Kunci: *Bahan Ajar, Literasi Digital, Flipbuilder, Guru Sekolah Dasar.*

Abstract

This Community Service (PkM) activity aims to improve teachers' digital literacy skills through training in making interactive teaching materials using the Flipbuilder application at SDN Dewi Sartika 2, Bogor City. Digital literacy is an important competency for teachers in responding to the development of learning technology, especially in creating teaching media that is attractive and easily accessible to students. The methodology of the activity includes the preparation stage, the implementation of training, mentoring, and evaluation using pre-test and post-test instruments to measure competency improvement. The results of the activity showed that there was a significant increase in teachers' understanding and skills in making digital teaching materials, as shown by the increase in the average score from 62 (pre-test) to 85 (post-test) and the response of teachers was mostly satisfied by 30.5%. In addition, teachers are able to

produce interactive e-books based on *flipbuilder* that are relevant to the learning needs of the classroom. The discussion showed that hands-on approaches and intensive mentoring contribute to increasing digital literacy effectively. So the use of *flipbuilders* has proven to be a practical and innovative solution in supporting digital transformation in the elementary school environment, while strengthening the role of teachers as adaptive digital learning facilitators.

Kata Kunci: *Teaching Materials, Digital Literacy, Flipbuilder, Elementary School Teachers.*

PENDAHULUAN

Guru sebagai fasilitator pembelajaran dituntut untuk mampu mengikuti arus digitalisasi. Khususnya dalam menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik dan mudah diakses oleh peserta didik. Literasi digital menjadi salah satu kompetensi utama yang harus dimiliki guru pada abad ke-21, mencakup kemampuan dalam mengakses, memahami, dan memanfaatkan teknologi secara efektif dalam proses belajar-mengajar, (Faiza, N. N., & Wardhani, I. S. (2024)).

Di lingkungan SDN Dewi Sartika 2, Kota Bogor, hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum memiliki keterampilan memadai dalam merancang bahan ajar digital. Mayoritas masih menggunakan metode konvensional, seperti buku cetak atau lembar kerja manual, yang kurang mampu memenuhi kebutuhan pembelajaran di era digital, (Rozi, F. (2024)). Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan kompetensi guru dalam membuat bahan ajar berbasis teknologi.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) di SDN Dewi Sartika 2 Bogor dilatarbelakangi oleh pentingnya peningkatan literasi digital guru dalam pembelajaran abad ke-21. Meskipun guru memegang peran sentral dalam proses pendidikan, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih menghadapi kesulitan dalam memanfaatkan teknologi digital, seperti FlipBuilder, untuk menyusun bahan ajar. Hambatan utama meliputi kurangnya pelatihan, pendampingan, dan akses terhadap perangkat teknologi.

Literasi digital, sebagaimana dikemukakan oleh Muthmainnah et al. (2025), merupakan kompetensi krusial yang mencakup kemampuan mengakses, mengevaluasi, dan menciptakan informasi digital. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media ajar digital interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Rino Rais Vian, 2024). Oleh karena itu, intervensi melalui pelatihan terstruktur menjadi solusi strategis. FlipBuilder dipilih sebagai alat bantu pembuatan bahan ajar digital karena mendukung pembelajaran kreatif dan interaktif, serta selaras dengan tuntutan keterampilan abad ke-21 dan penguatan profesionalisme guru.

Didukung data penelitian bahwa 17 guru (71%) berkeinginan sangat besar untuk membuat bahan ajar digital dengan *Flip Builder* untuk pembelajaran setelah mengikuti pengabdian masyarakat ini. Sisanya sebanyak 7 guru (29%) akan mencobanya. Pada sisi lainnya, sebanyak 21 guru (86%) telah mengirimkan

hasil buatan bahan ajarnya dan hanya 3 guru (14%) saja yang tidak mengirimkan tugasnya, (Yulistiani, S., Kurnia, D., & Safitri, N. (2024). Ini menunjukkan bahwa masih ada guru yang belum secara keseluruhan belum berkeinginan dengan pembuatan bahan ajar digital.

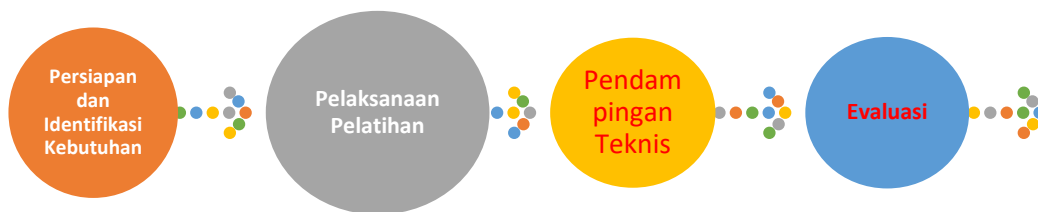
Dalam konteks ini, Flipbuilder dipilih sebagai salah satu solusi karena memiliki antarmuka yang ramah pengguna dan memungkinkan guru menyusun bahan ajar dalam bentuk e-book interaktif tanpa memerlukan kemampuan pemrograman. Aplikasi ini memungkinkan integrasi teks, gambar, video, audio, serta kuis interaktif yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa.

Berdasarkan fakta tersebut dapat disintesis bahwa analisis kebutuhan diperoleh: (a) keterbatasan para guru yang belum memiliki kompetensi tentang penguasaan dan pemahaman dalam merancang bahan pembelajaran digital menggunakan aplikasi *flipbuilder* hanya 25% menguasai, yang seharusnya mereka kuasai sehingga dapat mengimplementasikan perangkat pembelajaran tersebut pada saat proses pembelajaran berlangsung; (b) sebanyak 20% guru belum sepenuhnya memahami dan menguasai dalam merancang bahan pembelajaran digital secara terampil dengan pendekatan *culturally responsive teaching* menggunakan aplikasi *flipbuilder*. (c) sebanyak 40% guru masih kurang memiliki inisiatif atau kreativitas dalam mengembangkan rancangan pembelajaran digital sehingga pembelajaran yang disampaikan pada siswa dapat mencerna dengan baik tidak membosankan cenderung menyenangkan; (d) keterbatasan sekolah dalam mendatangkan para ahli atau pakar yang menguasai keilmuan bidang pengembangan perangkat pembelajaran digital yang tentunya dengan berbagai alasan ini sehingga sekolah kurang dapat memanfaatkan kondisi para pakar untuk memberikan keilmuan yang berkaitan dengan peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dirancang sebagai bentuk solusi aplikatif untuk mengatasi permasalahan tersebut, yakni melalui pelatihan pembuatan bahan ajar interaktif menggunakan aplikasi Flipbuilder. Flipbuilder dipilih karena kemudahannya, fitur interaktif yang menarik, serta kemampuannya menghasilkan e-book digital yang responsif terhadap berbagai perangkat. Diharapkan melalui pelatihan ini, guru dapat meningkatkan keterampilan literasi digital dan menghasilkan produk ajar digital yang relevan dan inovatif.

METODE

Kegiatan pengabdian ini bertujuan mendampingi guru dalam pembuatan bahan ajar untuk meningkatkan literasi digital dan kompetensi pedagogik. Pendampingan dilakukan dengan metode yang relevan dan kontekstual, disesuaikan dengan kondisi lapangan. Melalui pendekatan partisipatif, kegiatan ini dirancang untuk mengidentifikasi permasalahan nyata di masyarakat pendidikan, sehingga pelaksanaan PkM dapat memberikan solusi yang tepat sasaran dan aplikatif bagi guru pada Gambar 1. berikut:



Gambar 1. Tahapan PkM Pendekatan Partisipatif

Pelaksanaan program pendampingan pembuatan bahan ajar digital menggunakan FlipBuilder mengadopsi pendekatan partisipatif dengan diawali tahap identifikasi kebutuhan melalui observasi dan diskusi bersama guru dan kepala sekolah. Hasil pemetaan menunjukkan rendahnya kompetensi literasi digital, di mana 75% guru belum familiar dengan aplikasi pembuat e-book. Temuan ini sejalan dengan pandangan Gilster (dalam Rahim et al., 2025) bahwa literasi digital mencakup kemampuan teknis sekaligus pemahaman kritis terhadap informasi digital. Oleh karena itu, analisis kebutuhan yang tepat (Kaufman & Guerra dalam Kamal, 2017) menjadi dasar penting dalam merancang pelatihan yang relevan dan efektif bagi guru sekolah dasar.

Berdasarkan temuan awal tersebut, tahapan selanjutnya adalah pelaksanaan pelatihan, yang dirancang secara sistematis dan dilaksanakan secara luring selama dua hari, dengan total durasi delapan jam. Pelatihan ini mencakup tiga komponen utama, yaitu: (1) pengantar literasi digital dan urgensinya dalam konteks pembelajaran abad ke-21, di mana guru perlu mengintegrasikan teknologi sebagai bagian dari pedagogi mereka (Koehler & Mishra, 2009 dalam Safitri, F., Ramlah, R., & Sandy, W. (2025)); (2) pengenalan antarmuka dan fitur-fitur Flipbuilder, termasuk cara mengimpor materi, menyusun halaman, menyisipkan elemen multimedia interaktif, serta menyimpan hasil akhir dalam format publikasi; dan (3) praktik langsung pembuatan e-book interaktif berbasis mata pelajaran yang diampu guru. Komponen-komponen pelatihan ini selaras dengan kerangka kerja TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge), yang menekankan pentingnya integrasi harmonis antara konten, pedagogi, dan teknologi dalam praktik pengajaran (Mishra & Koehler, 2006 dalam Triantoro, R. P., Mawardi, M. F., Arnafama, P. M. H., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2025)).

Setelah pelatihan, pendampingan teknis dilaksanakan selama satu minggu untuk membantu guru menyusun bahan ajar digital menggunakan FlipBuilder. Pendampingan dilakukan secara intensif melalui tatap muka dan media daring, menerapkan prinsip scaffolding Vygotsky yang menekankan dukungan temporer dari ahli. Pendekatan ini sesuai dengan teori pembelajaran orang dewasa (Knowles et al., 2015), yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dan refleksi dalam membangun kompetensi baru secara mandiri.

Pada tahap akhir, dilakukan evaluasi program guna menilai efektivitas pelatihan serta dampaknya terhadap peningkatan kompetensi guru. Evaluasi dilakukan melalui instrumen pre-test dan post-test yang mengukur tiga

indikator utama: pemahaman konsep literasi digital, keterampilan teknis penggunaan Flipbuilder, dan kualitas produk bahan ajar digital yang dihasilkan. Evaluasi ini mengacu pada model evaluasi (Kirkpatrick, (1998) dalam Ritonga, R., Saepudin, A., & Wahyudin, U. (2019)), yang terdiri dari empat level: reaksi, pembelajaran, perilaku, dan hasil. Selain evaluasi kuantitatif, dilakukan pula penilaian kualitatif terhadap e-book interaktif yang disusun guru, dengan mempertimbangkan aspek pedagogis, estetika visual, dan keterpaduan konten pembelajaran. Evaluasi ini bertujuan tidak hanya mengukur hasil akhir, tetapi juga menjadi dasar untuk perbaikan berkelanjutan dan peningkatan mutu pelatihan di masa mendatang.

Kegiatan pendampingan ini dilakukan selama 2 hari pada tanggal 10 dan 11 Mei 2024. Dengan 2 orang dosen Universitas Pakuan, sebagai narasumber (pendamping). Peserta terdiri dari guru sekolah gugus 1,2,3 sekolah dasar di Bogor Barat, Jawa barat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PkM ini dilaksanakan dalam beberapa tahapan sistematis, yaitu: persiapan dan identifikasi kebutuhan guru, pelaksanaan pelatihan, pendampingan teknis dan evaluasi, berikut uraiannya:

Persiapan dan Identifikasi Kebutuhan: Tim pelaksana melakukan observasi dan diskusi awal dengan pihak sekolah untuk memetakan kondisi awal kompetensi literasi digital guru serta ketersediaan infrastruktur pendukung. Hasilnya, diketahui bahwa 75% guru belum pernah menggunakan aplikasi pembuat e-book. Kondisi awal dilakukan oleh tim menyebarkan angket pre-test. Kondisi ini mencerminkan rendahnya tingkat literasi digital guru dalam hal pemanfaatan teknologi pembelajaran berbasis digital. Dari sisi infrastruktur, sebagian besar ruang kelas telah memiliki proyektor dan akses internet, namun pemanfaatannya masih terbatas karena kurangnya pengetahuan teknis guru.

Hasil pre-test menunjukkan bahwa rata-rata skor awal guru berada pada angka 62, mengindikasikan keterbatasan dalam pengetahuan dan keterampilan membuat bahan ajar digital. Setelah pelatihan dan pendampingan, rata-rata skor post-test meningkat menjadi 85,2, menunjukkan peningkatan signifikan dalam kompetensi literasi digital.

Guru berhasil menghasilkan *e-book* interaktif dengan konten pembelajaran sesuai kurikulum, memuat elemen multimedia seperti gambar, video, dan kuis interaktif. Berdasarkan observasi dan wawancara, para guru menyatakan bahwa penggunaan Flipbuilder sangat membantu mereka dalam menyusun media ajar yang menarik dan mudah digunakan di kelas.

Pendekatan *hands-on* yang digunakan dalam pelatihan terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan guru. Kombinasi antara praktik langsung dan pendampingan intensif memungkinkan guru belajar secara aktif dan mendapatkan umpan balik secara langsung. Hal ini sejalan dengan prinsip

pembelajaran orang dewasa (andragogi) yang menekankan pada relevansi dan keterlibatan aktif.

Hasil Pre-test dan Post-test

Peningkatan kompetensi guru secara kuantitatif terlihat dari perbandingan skor pre-test dan post-test. Rata-rata skor pre-test sebesar 62 meningkat menjadi 85,2 pada post-test, menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam penggunaan Flipbuilder, pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Peningkatan Pemahaman dan Keterampilan Membuat Bahan Ajar Skor Pre-test dan Post-test

No	Nama Guru	Skor Pre-Test	Skor Post-Test	Peningkatan
1	Guru A	60	85	+25
2	Guru B	62	87	+25
3	Guru C	64	88	+24
5	Guru D	63	80	+17
6	Guru E	66	84	+18
7	Guru F	62	85	+23
8	Guru G	60	86	+26
9	Guru H	64	87	+23
10	Guru I	65	85	+20
11	Guru J	70	87	+17
12	Guru K	63	84	+21
Rata-rata	—	64	85,2	+23

Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan dilaksanakan secara luring dan daring selama dua hari (total 8 jam), dengan materi mencakup pengantar sistematika bahan ajar literasi digital, pengenalan *Flipbuilder*, dan praktik pembuatan e-book interaktif. Pelatihan dipandu oleh Yuli Mulyawati, M.Pd., dan melibatkan partisipasi aktif guru. Guru dibekali link instalasi aplikasi Flipbuilder untuk digunakan secara mandiri. Bahan ajar digital yang dikembangkan bersifat multimedia, memadukan teks, gambar, audio, dan video, sebagaimana ditegaskan oleh (Nafidah, R., & Suratman, B., 2021) Hal ini sejalan dengan (Fatma, F., 2022)). yang menyatakan bahwa media pembelajaran memungkinkan terjadinya interaksi yang mampu mendorong perubahan perilaku belajar peserta didik secara positif, berikut pada gambar 2:



Gambar 2. Pemampanan Sistematika Bahan Ajar Oleh Yuli Mulyawati, M.Pd.

Pelatihan dan pendampingan oleh Yuli Mulyawati, M.Pd. mendorong guru mengembangkan bahan ajar noncetak berbasis FlipBuilder untuk meningkatkan literasi digital. Kegiatan ini membantu guru merancang bahan ajar interaktif yang menggabungkan teks, gambar, dan audio, sehingga lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Pengabdian ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan digital guru dan mendukung transformasi pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Selanjutnya sesi praktik pembuatan bahan ajar digital di narasumber oleh Ibu Resyi Abdul Gani, S. Kom., M. Pd. dikatakan bahwa guru menunjukkan antusiasme tinggi karena pelatihan dirancang berbasis kebutuhan nyata dan langsung dapat diimplementasikan. Resyi, 2025 menggunakan pendekatan *hands-on* memberikan ruang eksplorasi dan memungkinkan peserta memahami alur kerja penggunaan *Flipbuilder* secara menyeluruh. Berikut link untuk di install di perangkat laptop tiap guru sudah di install sehari sebelum pelaksanaan *workshop*. Diawali pengenalan *Flipbuilder*, dan praktik langsung membuat e-book memilih aplikasi free flipbuilder yang dapat di cermati pada gambar 3, berikut:



Gambar 3. Pengenalan Aplikasi *Free Flipbuilder* dan Pembuatan Bahan Ajar

Membedah aplikasi *free flipbuilder* dengan koneksi *wifi* terkoneksi dimulai cakupan: (a) pengantar literasi digital dan urgensinya di era pembelajaran digital, (b) pengenalan antarmuka dan fitur *Flipbuilder*, serta (c) praktik pembuatan *e-book* interaktif berbasis mata pelajaran yang diampu peserta guru. pada tahap pelatihan pertama registrasi di aplikasi *flipbuilder*, pengenalan secara teoritik komponen fitur-fitur penting pembuatan bahan ajar sesuai panduan yang telah disiapkan.

Mengoptimalkan bahan ajar menggunakan *FlipBuilder*, Berikut langkah-langkah yang dapat diterapkan: (a) menyesuaikan format bahan ajar (PDF,/PPT), (b) menggunakan fitur editing langsung di flipbuilder. (c) fitur ini bisa dimanfaatkan untuk: menambahkan multimedia (video, audio, dan gambar interaktif), (d) menyisipkan *hyperlink* ke sumber belajar lain, (e) membuat anotasi untuk penjelasan tambahan, (f) menyusun navigasi yang lebih baik dengan *bookmark* dan daftar isi; (g) optimalisasi Tampilan dan Interaktivitas. Pilih template desain yang menarik dan mudah dibaca; (h) gunakan animasi *flip page* agar lebih menyerupai buku fisik; (i) tambahkan elemen kuis atau evaluasi interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa; (j) pengujian dan publikasi pratinjau bahan ajar sebelum dipublikasikan untuk memastikan semua elemen

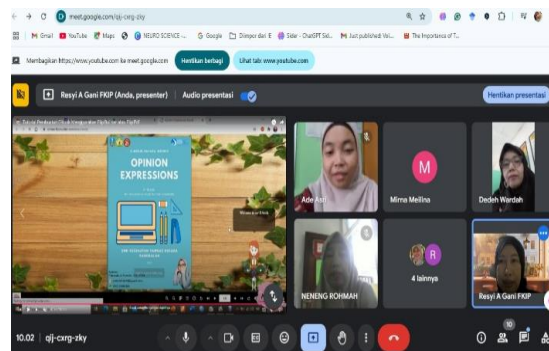
bekerja dengan baik; (k) publikasikan dalam format online (HTML5, EXE, atau langsung ke website institusi). Kemudian merancang bahan ajar berbasis aplikasi *flipbuilder* dan mengenal sintak-sintak pada pendekatan pembelajaran tersebut, pelatihan tersebut dapat dicermati pada gambar 3, berikut :



Gambar 3. Merancang bahan ajar Berbantuan *Flipbuilder*

Pelatihan ke-dua langsung praktek merancang pelaksanaan mengedit langsung pembelajaran pada template bahan ajar pembelajaran yang dipilih, memasukan desain materi teks, gambar, youtube, rekaman video, link, pada sintak bahan ajar digital menggunakan aplikasi *flipbuilder*.

Mengedit bahan ajar langsung di aplikasi *flipbuilder* di lanjutkan pada peretemuan hari ke-2 Jum'at, 14 Februari 2025 sistyem pembelajaran *daring zoom* praktek, guru hadir tepat waktu. Pelatihan selanjutnya mensingkronkan hasil rancangan materi ajar dengan berbasis aplikasi *flipbuilder* tiap guru, dapat di cermati gambar 4 berikut:



Gambar 4. Mempublik hasil rancangan *e-book* bahan ajar berbantuan *flipbuilder*

Pada tahap akhir pelatihan, peserta menguji coba hasil rancangan bahan ajar yang telah dibuat menggunakan *Flipbuilder*, kemudian membagikan tautan hasil karyanya kepada tim mentor PkM untuk dievaluasi. Proses evaluasi ini bertujuan memberikan umpan balik konstruktif guna penyempurnaan produk ajar. Selanjutnya, guru diminta mengisi angket untuk menilai respons dan kesan terhadap kegiatan, yang mencerminkan efektivitas pelatihan dan kepuasan peserta. Data dari angket dianalisis sebagai bahan refleksi dan perbaikan program ke depan, dapat dicermati pada gambar 5, berikut:



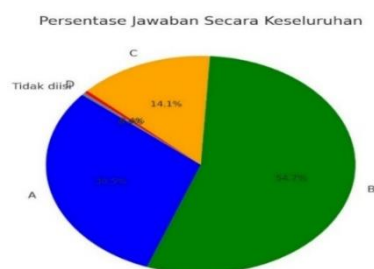
Gambar 5. Peserta Mengisi Angket Respon

Hasil angket menunjukkan bahwa mayoritas guru peserta memilih opsi B (puas) terhadap kegiatan yang diikuti, meskipun terdapat variasi dalam jawaban. Data ini dirinci pada Tabel 2 dan divisualisasikan dalam Gambar 6 berupa diagram lingkaran, yang memperjelas distribusi kepuasan peserta.

Tabel 2. Reakpitulasi Prosentase Responden

Kategori	Jumlah	Persentase
Pernyataan No. 1		
A	12	37,5%
B	15	46,9%
C	5	15,6%
D	0	-
Pernyataan No. 2		
A	9	28,1%
B	18	56,3%
C	5	15,6%
D	0	-
Pernyataan No. 3		
A	12	37,5%
B	17	53,1%
C	2	6,3%
D	1	3,1%
Pernyataan No. 4		
A	6	18,8%
B	18	56,3%
C	8	25,0%
D	0	-
Pernyataan No. 5		
A	8	25,0%
B	19	59,4%
C	5	15,6%
D	0	-
Pernyataan No. 6		
A	12	37,5%
B	15	46,9%
C	5	15,6%
D	0	-
Pernyataan No. 7		
A	12	37,5%
B	16	50,0%
C	4	12,5%
D	0	-
Pernyataan No. 8		
A	7	21,9%
B	22	68,8%

C	2	6,3%
D	0	-
Tidak diisi	1	3,1%



Gambar 6. Diagram persentase kepuasan responden terhadap kegiatan PKM

Sebagian besar responden, yaitu lebih dari setengahnya, memilih jawaban B dengan persentase 54,7%. Hal ini menunjukkan bahwa opsi B menentukan besar merupakan pilihan yang paling diminati oleh responden. Pendekatan ini mendukung prinsip pembelajaran orang dewasa (*adult learning theory*) yang menekankan pentingnya keterlibatan langsung dalam konteks kerja nyata (Merriam & Baumgartner, 2020). Selain itu, fleksibilitas pelatihan daring melalui WhatsApp Group juga dinilai efektif dalam menjangkau guru secara berkelanjutan. Sementara itu, jawaban A (sangat puas) memiliki persentase yang cukup tinggi, namun lebih rendah dibandingkan B, yaitu 30,5%. Jawaban C hanya dipilih oleh 14,1% responden, sedangkan jawaban D yang hanya mendapat 0,4% menunjukkan bahwa opsi ini hampir tidak menarik bagi responden. Selain itu, terdapat juga sejumlah kecil pertanyaan yang tidak diisi oleh responden, yaitu sebesar 0,8%.

Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden yang mengisi kuisisioner sangat yakin dengan memilih jawaban B. Hal ini menunjukkan bahwa opsi B (Puas) maka dengan ada pelatihan ini respon guru sebagian besar puas sebesar 30,5%. merupakan jawaban yang paling sesuai dengan apa yang dirasakan atau diminati oleh responden.

Hasil karya rancangan bahan ajar digital berbasis aplikasi *flipbuilder* di evaluasi tim PkM dan di desiminasikan di tim guru sekolah gugus 1,2,3 masing-masing, sehingga implementasi dari bahan ajar *flipbuilder* bisa di gunakan saat pembelajaran berlangsung oleh guru dan siswa, siswa ke guru, siswa ke siswa, bahkan orangtua.

Pada tahap pendampingan teknis, guru diberi waktu satu minggu untuk mengembangkan bahan ajar berbasis *Flipbuilder*, dengan bimbingan tim PkM secara daring dan luring. Kegiatan ini berhasil mendorong guru menyusun *e-book* interaktif yang tidak hanya mencakup teks dan gambar, tetapi juga elemen multimedia seperti video, tautan eksternal, dan kuis interaktif. Proses ini mencerminkan penerapan prinsip Digital Pedagogy – penggunaan teknologi untuk meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa (Fawns, 2022).

Evaluasi pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan: skor rata-rata pre-test sebesar 62 meningkat menjadi 85,2 pada post-test. Tiga aspek utama yang dinilai meliputi: (1) pemahaman literasi digital, (2) keterampilan penggunaan *Flipbuilder*, dan (3) kualitas produk *e-book* digital. Produk yang dihasilkan menunjukkan kreativitas visual, relevansi isi dengan kurikulum, serta interaktivitas yang mendorong partisipasi siswa. Pencapaian ini memperkuat pentingnya TPACK framework (*Technological Pedagogical Content Knowledge*), yakni integrasi antara konten, pedagogi, dan teknologi dalam proses pembelajaran (Schmid et al., 2021).

Seluruh guru peserta berhasil menghasilkan minimal satu *e-book* interaktif sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan. Produk ini kemudian didiseminasikan ke Gugus 1, 2, dan 3 sebagai model pembelajaran digital yang aplikatif. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa guru mampu mengadaptasi teknologi dalam proses belajar-mengajar, bahkan untuk berbagi sumber belajar secara kolaboratif antar guru, siswa, dan orang tua. Kondisi ini sejalan dengan prinsip *connected learning* yang menekankan kolaborasi lintas peran dalam pembelajaran digital (Ito et al., 2020).

Dari sisi metode, keberhasilan program sangat didukung oleh pendekatan *experiential learning*, yaitu pembelajaran berbasis pengalaman langsung yang mendorong refleksi, eksplorasi, dan inovasi (Kolb & Kolb, 2020). Guru tidak hanya sebagai penerima materi, tetapi juga sebagai pencipta konten digital yang kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Meskipun terdapat beberapa tantangan teknis dalam pelaksanaan, seperti perbedaan tingkat literasi digital dan keterbatasan perangkat, kegiatan ini tetap menunjukkan dampak yang positif. Guru menjadi lebih percaya diri, kreatif, dan mampu beradaptasi dalam pembelajaran digital. Kegiatan ini juga membuka ruang kolaboratif baru yang memperkuat komunitas belajar guru berbasis teknologi.

Produk Bahan Ajar

Setiap guru berhasil menghasilkan satu *e-book* interaktif yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan peserta didik. Konten *e-book* mencakup teks, gambar, tautan video, serta elemen interaktif seperti kuis dan latihan soal. Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya berdampak pada peningkatan pengetahuan, tetapi juga pada produksi nyata yang dapat langsung diterapkan di kelas, hasil luaran capaian produk *e-bahan ajar* berbantuan *flipbuilder* pada link berikut, luaran yang sudah dicapai <https://online.flipbuilder.com/jgoih/ftlg/>.

SIMPULAN

Kegiatan pelatihan dan pendampingan penggunaan *Flipbuilder* di SDN Dewi Sartika 2 berhasil meningkatkan literasi digital guru secara signifikan. Terdapat peningkatan skor dari 62 menjadi 85,2, serta produk ajar yang dihasilkan lebih interaktif dan sesuai kurikulum. Guru menunjukkan

peningkatan baik dalam *hard skills* (teknis) maupun *soft skills* seperti kreativitas dan adaptasi teknologi. Pendekatan berbasis praktik langsung dan pendampingan intensif terbukti efektif dalam membangun kompetensi digital guru. *Flipbuilder* dinilai sebagai alat yang mudah digunakan untuk mendukung pembelajaran interaktif. Keberlanjutan program perlu diperkuat melalui pelatihan lanjutan, komunitas guru, dukungan infrastruktur, dan evaluasi rutin.

DAFTAR PUSTAKA

- Faiza, N. N., & Wardhani, I. S. (2024). Media Pembelajaran Abad 21: Membangun Generasi Digital Yang Adaptif. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(12).
- Fatma, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Penggunaan Barang Bekas Materi Pencemaran Lingkungan di Kelas III SDN 531 To'pongo Kabupaten Luwu (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo).
- Fawns, T. (2022). *An ecological and sociomaterial perspective on learning and technology*. *Educational Technology Research and Development*, 70, 55-73. <https://doi.org/10.1007/s11423-022-10120-1>
- Ito, M., Gutiérrez, K., Livingstone, S., Penuel, B., Rhodes, J., Salen, K., & Watkins, S. C. (2020). *Connected Learning: How Learning Happens in a Digital Age*. Digital Media and Learning Research Hub.
- Kolb, D. A., & Kolb, A. Y. (2020). *Experiential Learning Theory: A Dynamic, Holistic Approach to Management Learning, Education and Development*. In *The SAGE Handbook of Management Learning, Education and Development*. SAGE Publications.
- Kamal, W. (2017). Analisis Kebutuhan Pengelolaan Taman Bacaan Anak Dalam Upaya Meningkatkan Minat Baca Di Komunitas 1001Buku (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Jakarta).
- Muthmainnah, A., Falasifah, F., Yadi, N., & Halimah, L. (2025). Strategi peningkatan kompetensi guru di era digital untuk sekolah dasar. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 12(1), 229-240.
- Nafidah, R., & Suratman, B. (2021). Pengembangan bahan ajar digital interaktif berbantuan adobe flash pada mata pelajaran korespondensi kelas x otkp di smk ypm 3 Taman. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 39-50.
- Merriam, S. B., & Baumgartner, L. M. (2020). *Learning in Adulthood: A Comprehensive Guide* (4th ed.). Jossey-Bass.
- Rahim, F. R., Suherman, D. S., Putri, R. E., & Yumna, H. (2025). *Literasi Baru Dan Pendidikan Abad 21*. Deepublish.
- Schmid, M., Brianza, E., & Petko, D. (2021). Developing a short survey instrument for TPACK in pre-service teacher education. *Journal of Computers in Education*, 8, 123-141. <https://doi.org/10.1007/s40692-020-00160-z>
- Rino Vian Rais I Made Suarsana, Rizka Widayanti, M.A. Sahara, Resyi A. Gani, M. Ridwan Said Anwar, S.Sos., Rini Sri Indriani, Tri Ratna Dewi. (2024). *Media Pembelajaran* (2). Nusa Tenggara Barat-Lombok: Yayasan Hamjahdiha
- Ritonga, R., Saepudin, A., & Wahyudin, U. (2019). Penerapan model evaluasi

kirkpatrick empat level dalam mengevaluasi program Diklat di Balai Besar Pelatihan Pertanian (BBPP) Lembang. *Jurnal Pendidikan Nonformal*, 14(1), 12-21.

Rozi, F. (2024). Analisis Fenomena Peralihan Metode Pembelajaran Konvensional Menuju Pembelajaran Berbasis Digital. *Ma'rifatuna: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 1(01), 139-148.

Safitri, F., Ramlah, R., & Sandy, W. (2025). *Literasi Digital dalam Dunia Pendidikan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Triantoro, R. P., Mawardi, M. F., Arnafama, P. M. H., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2025). Kebijakan Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0: Analisis Literatur terhadap Integrasi Teknologi dalam Kurikulum. *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia*, 4(1), 81-95.

Yulistiani, S., Kurnia, D., & Safitri, N. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Flip Builder Pada Materi Negaraku Indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 698-707.