

## **Pelatihan Peningkatan Literasi Digital bagi Guru di SD Negeri Citra Indah Sukamaju**

Septina Severina Lumbantobing<sup>1\*</sup>, Andreas Rian Nugroho<sup>2</sup>, Taat Guswanto<sup>2</sup>, Marta Laura A.Pane<sup>3</sup>, Randi Wardani Saogo<sup>4</sup>, Dian Kristin N.Manullang<sup>5</sup>  
<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Kristen Indonesia

Email : [septina.lumbantobing@uki.ac.id](mailto:septina.lumbantobing@uki.ac.id), [taat.guswanto@uki.ac.id](mailto:taat.guswanto@uki.ac.id) ; andreas.rian@uki.ac.id

### **Abstrak**

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi tidak hanya menghadirkan perangkat digital canggih, tetapi juga menuntut perubahan dalam proses belajar dan mengajar. Integrasi teknologi ke dalam pembelajaran kini menjadi keharusan untuk memenuhi tuntutan kurikulum dan mengikuti dinamika perkembangan zaman. Oleh karena itu, guru perlu memiliki literasi digital yang memadai, salah satunya dengan menguasai media pembelajaran berupa e-modul interaktif melalui aplikasi flipbook. Flipbook memungkinkan penggabungan teks, animasi, video, dan suara, sehingga siswa tidak hanya membaca, tetapi juga dapat berinteraksi langsung dengan bahan ajar digitalnya. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan selama dua hari dan diikuti oleh 36 guru. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan kemampuan literasi digital guru sebesar 81% berdasarkan perbandingan pretes dan postes yang mencakup indikator akses digital, pemahaman, keterampilan kreasi, dan sikap terhadap dampak digital. Pelatihan mendapat sambutan sangat baik: materi dinilai relevan dan mendukung kreativitas guru (93,9%), metode kombinasi teori dan praktik dinilai efektif (88,9%), narasumber dinilai kompeten dan komunikatif (93%), serta fasilitas pendukung dinilai memadai (91,6%). Secara keseluruhan, pelatihan mendapat respon positif sebesar 92%, menunjukkan bahwa kegiatan ini berhasil meningkatkan kompetensi digital, kreativitas, dan kepercayaan diri guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis flipbook yang menarik dan interaktif.

**Kata Kunci** : Literasi, Digital, Flipbook, Pembelajaran

### **Abstract**

*The advancement of information and communication technology has not only introduced sophisticated digital devices, but also demanded changes in teaching and learning processes. Integrating technology into education has become essential to meet curriculum demands and keep pace with the dynamic developments of the times. Therefore, teachers need to possess adequate digital literacy, including the ability to utilize interactive e-modules through applications such as flipbooks. Flipbooks enable the integration of text, animation, video, and audio, allowing students not only to read but also to interact directly with digital learning materials. This Community Service (PkM) activity was conducted over two days and participated in by 36 teachers. The training results showed an 81% improvement in teachers' digital literacy skills, based on pretest and posttest comparisons covering indicators such as digital access, understanding, creative production skills, and attitudes toward digital impact. The training received highly positive responses: the material was considered relevant and supportive of teacher creativity (93.9%), the combination of theory and practice was deemed effective (88.9%), the resource persons were rated as competent and communicative (93%), and the supporting facilities were evaluated as adequate (91.6%). Overall, the training received a positive response of 92%, indicating that the activity successfully enhanced teachers' digital competence, creativity, and confidence in developing engaging and interactive flipbook-based learning media.*

**Keywords:** Literacy, Digital, Flipbook, Learning of education

## PENDAHULUA

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah melahirkan pandangan-pandangan baru di tengah masyarakat, baik berupa gagasan dan pemikiran maupun tindakan nyata dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya internet, dunia terasa seperti tidak mengenal batasan tempat dan waktu dalam mengakses berbagai informasi (Damayanti, dkk, 2021). Perkembangan teknologi ini juga membawa perubahan besar di bidang pendidikan. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi tidak hanya menghadirkan perangkat digital canggih, tetapi juga menuntut perubahan dalam cara belajar dan mengajar. Kondisi ini menjadikan integrasi teknologi informasi ke dalam proses pembelajaran sebagai sesuatu yang tidak dapat dihindari guna memenuhi tuntutan kurikulum serta mengikuti dinamika perkembangan zaman. Oleh karena itu, perkembangan teknologi digital harus selaras dengan kesiapan, pengetahuan, dan kompetensi dari tenaga pendidik dalam mengelola pembelajaran salah satunya keterampilan literasi digital.

UNESCO (2018) mendefinisikan literasi digital sebagai kapasitas untuk memperoleh, menilai, menggunakan,

menghasilkan, dan menyebarluaskan informasi melalui penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Sejalan dengan itu menurut Taufan (2021), literasi digital merupakan kemampuan untuk menemukan, mengevaluasi, membuat, dan mengkomunikasikan informasi pada platform digital, termasuk komputer dan perangkat seluler. Ketika membicarakan literasi digital, perhatian sering kali terpusat pada peningkatan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam pembelajaran. Padahal, pengembangan literasi digital di kalangan guru juga sangat penting. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika bersama Katadata Insight Center, (2021), indeks literasi digital para guru, tercatat sebesar 3,54 dari skala 5,00. Angka ini menunjukkan bahwa tingkat literasi digital di Indonesia masih berada pada kategori sedang (Agustini, 2023). Oleh karena itu, penting untuk mengoptimalkan kemampuan literasi digital para pendidik, mengingat peran mereka sebagai fondasi utama dalam peningkatan mutu pendidikan. Berikut adalah beberapa alasan penting mengapa guru harus menguasai kemampuan literasi digital

a. Kemampuan literasi digital memberikan kemudahan bagi guru dalam menyelesaikan berbagai tugas sekolah.

Dengan keterampilan ini, guru dapat mengelola pekerjaan administratif lebih praktis dan efisien. Penguasaan berbagai perangkat digital seperti *Microsoft Office*, *Google Workspace* dan lainnya memungkinkan guru untuk menghemat waktu dan energi saat menyusun laporan, membuat jadwal, serta melakukan evaluasi terhadap kinerja siswa. Literasi digital juga mendukung kelancaran komunikasi melalui berbagai platform media sosial seperti *WhatsApp*, *Facebook*, dan *Instagram*. Hal ini mempercepat serta mempermudah pertukaran informasi secara efektif.

b. Pembelajaran yang kreatif dan beragam dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Literasi digital memberikan kemudahan bagi guru untuk memanfaatkan teknologi yang sesuai dalam kegiatan mengajar. Melalui penguasaan teknologi, guru dapat merancang proses belajar yang lebih inovatif dan beragam, seperti menggunakan video, film,

permainan edukatif, presentasi digital, aplikasi pembelajaran, serta berbagai platform belajar daring. Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan oleh guru adalah membuat *e-book* dengan aplikasi *flipbook*. Dengan media *flipbook* guru dapat membuat konten digital untuk siswa agar bersifat nyata. *Flipbook* mempunyai keunggulan karena dapat menggabungkan teks, animasi, video dan suara (Kodi, dkk, 2019).

Oleh karena itu guru-guru membutuhkan pelatihan dalam mengembangkan *Interactive Learning Module* (ILM) atau bahan ajar yang interaktif berupa elektronik modul untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. Bahan ajar elektronik adalah bahan ajar yang dipublikasikan dalam format digital, berisi tulisan, gambar, yang dapat dibaca melalui perangkat komputer atau perangkat digital lainnya. Bahan ajar elektronik adalah sebuah sarana belajar yang didesain untuk membantu pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas yang ditampilkan dalam format digital sehingga dapat menjadikan pembelajaran lebih bersifat interaktif (Anori, Putra, & Asrizal, 2013). Sebagaimana yang diungkapkan oleh

Zulkifli & Nadjamudin (2002) mengembangkan bahan ajar tidak hanya merupakan bagian dari pengembangan kompetensi, tetapi juga dapat meningkatkan identitas sebagai seorang guru profesional. Hal yang senada juga disampaikan oleh (Wahyudi, Hariyadi, & Hariani, 2014) bahwa kemampuan guru dalam merancang bahan ajar menjadi hal yang sangat berperan dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran di sekolah.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat elektronik modul adalah *flipbook* digital. Menurut (Kodi, 2019) media *flipbook* mempunyai keunggulan dibandingkan media pembelajaran lainnya, karena pada media *flipbook* ini bukan hanya menyajikan gabungan teks tetapi juga berupaya memasukan animasi, video, suara dan lain sebagainya. Sehingga siswa tidak hanya dapat membaca buku tapi juga dapat berinteraksi dengan buku elektronik yang dimilikinya, sehingga akan memudahkan siswa untuk belajar. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan guru mampu mengintegrasikan teknologi secara lebih efektif dalam proses pembelajaran sehingga kualitas

pembelajaran di SD Negeri Citra Indah Sukamaju dapat meningkat dan lebih sesuai dengan tuntutan era digital.

#### **METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan Pelatihan Peningkatan Literasi Digital Bagi Guru di Sekolah Dasar Negeri Citra Indah Sukamaju ini dilaksanakan oleh dosen dan mahasiswa program studi Pendidikan Fisika dan Bimbingan dan Konseling FKIP UKI yang terdiri dari 3 dosen dan 3 mahasiswa. Adapun peserta pada program PKM ini adalah guru yang berjumlah 36 orang. Pelaksanaan dilakukan pada bulan Oktober 2025. Sebelum pelatihan dilakukan peserta diberikan postes selama 15 menit untuk mengukur kemampuan awal literasi digital guru. Kemudian dilanjutkan pelatihan membuat *e-book* dengan aplikasi *flipbook* selama 2 hari. Setelah proses pelatihan selesai kemudian dibagikan postes dan angket respon kepada para peserta pelatihan untuk mengetahui kepuasan peserta kegiatan pelatihan yang telah dilakukan, serta untuk meminta saran dan masukan dari peserta terkait kegiatan pelatihan yang akan dilaksanakan selanjutnya.

Analisis peningkatan literasi digital menggunakan langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut: 1) Memberi skor pada hasil pretest dan

posttest dengan mengikuti rubrik penilaian yang telah dibuat.

2) Menghitung skor gain yang dinormalisasi (N-Gain). Gain yang dinormalisasi merupakan perbandingan antara skor gain yang diperoleh guru dengan skor gain maksimum yang dapat diperoleh (Hake, 1999), secara matematis dapat dituliskan sebagai berikut:

$$\langle g \rangle = \frac{\langle S_{post} - S_{pre} \rangle}{\langle S_{max} - S_{pre} \rangle}$$

dengan  $\langle g \rangle$  adalah gain dinormalisasi,  $S_{post}$  adalah skort es akhir yang diperoleh,  $S_{pre}$  adalah skort es awal yang diperoleh dan  $S_{max}$  adalah skor maksimum

Untuk angket kepuasan peserta dinyatakan dengan skala Likert dengan ketentuan pembobotan ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1. Bobot respon angket

No	Respon	Simbol	Bobot
1	Sangat Setuju	SS	4
2	Setuju	S	3
3	Tidak Setuju	TS	2
4	Sangat Tidak Setuju	STS	1

Analisis respon dilakukan dengan melakukan perhitungan nilai respon mengikutipersamaan berikut :

$$P = \frac{\sum_{i=1}^4 i x f_i}{4N} x 100\%$$

dengan  $P$  adalah nilai respon,  $i$  adalah bobot,  $f_i$  adalah frekuensi respon dengan bobot  $i$ ,  $N$  adalah jumlah semua responden. Kategori nilai respon ditunjukkan pada tabel 2

Tabel 2. Kategori nilai respon

No	Nilai Respon	Kategori
1	81.25 % - 100.00 %	Sangat Baik
2	62.50 % - 81.25 %	Baik
3	43,75 % - 62,50 %	Tidak Baik
4	25.00 % - 43,75 %	Sangat Tidak Baik

Beberapa peralatan dan bahan yang digunakan dalam memberikan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran adalah aplikasi *flipbook*. Pelatihan dimulai dengan melakukan instalasi *software*, menyampaikan materi tentang *flipbook* dan dilanjutkan dengan pelatihan membuat modul elektronik. Modul elektronik yang sudah dihasilkan oleh guru akan dipublish atau digikan kepada siswa melalui *whatsapp* grup kelas.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan Pelatihan Peningkatan Literasi Digital Bagi Guru di Sekolah Dasar Negeri Citra Indah Sukamaju yaitu pelatihan untuk membuat *e-book* kepada guru dilaksanakan pada tanggal 22 dan 23 Oktober 2025. Kegiatan dilaksanakan di ruang multimedia. Kegiatan dimulai dengan pembukaan yang dibuka oleh Kepala Sekolah Bapak Nano Sumarno,S.Pd dan Ketua Pengabdian Kepada Masyarakat Ibu Septina Severina Lumbantobing, M.Pd dilanjutkan dengan perkenalan tim PKM kepada peserta. Kegiatan berlangsung selama 2 hari dan berjalan dengan baik dan sesuai dengan jadwal yang ditela direncanakan.

Pada hari pertama pelatihan peningkatan literasi digital guru dengan

aplikasi *Flipbook* dimulai dengan pemberian pretest terkait materi *flipbook* selama 15 menit kemudian dilanjutkan dengan materi pendahuluan tentang pentingnya kemampuan literasi digital di era industry 5.0 oleh Bapak Andreas Rian Nugroho,M.Pd selaku anggota tim PKM. Dalam pemaparannya Bapak Andreas menyampaikan tentang pentingnya kemampuan literasi digital bagi guru SD karena literasi digital memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran yang inovatif dan menarik. Anak-anak di jenjang sekolah dasar merupakan generasi yang tumbuh di lingkungan digital (*digital native*), sehingga guru perlu mampu menyesuaikan strategi pembelajaran dengan karakteristik peserta didik masa kini. Penguasaan literasi digital memungkinkan guru untuk memanfaatkan berbagai sumber belajar berbasis teknologi, seperti media interaktif, video pembelajaran, maupun platform daring yang mendukung pembelajaran aktif dan kolaboratif.

Selain itu, literasi digital juga penting dalam mendukung implementasi kurikulum merdeka yang menekankan pada pengembangan Profil Pelajar Pancasila. Melalui literasi

digital, guru dapat menanamkan nilai-nilai kritis, kreatif, mandiri, serta gotong royong kepada siswa melalui kegiatan pembelajaran yang berbasis proyek dan teknologi. Guru yang memiliki kemampuan literasi digital yang baik akan lebih siap menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21 dan mampu menciptakan lingkungan belajar yang relevan dengan kebutuhan zaman.

Salah satu kemampuan literasi digital guru adalah dengan mampu membuat modul e-book yang interaktif. Oleh karena itu materi dilanjutkan dengan bagaimana menyusun bahan ajar yang baik. Modul yang akan dihasilkan masih dalam format word yang kemudian harus dikonversi kedalam bentuk pdf. Selanjutnya dilakukan instalasi software. Langkah berikutnya adalah mengunggah file modul dalam format pdf ke laman Flip Book Maker lalu merubahnya menjadi modul elektronik, dan terakhir menyisipkan gambar, video, animasi maupun menautkan link kedalam modul elektronik flipbook yang sudah dihasilkan. Selanjutnya modul digital yang sudah dikerjakan akan dipublikasikan ke URL Link agar dapat dibaca di komputer maupun handphone oleh peserta didik. Modul elektronik ini juga akan mudah

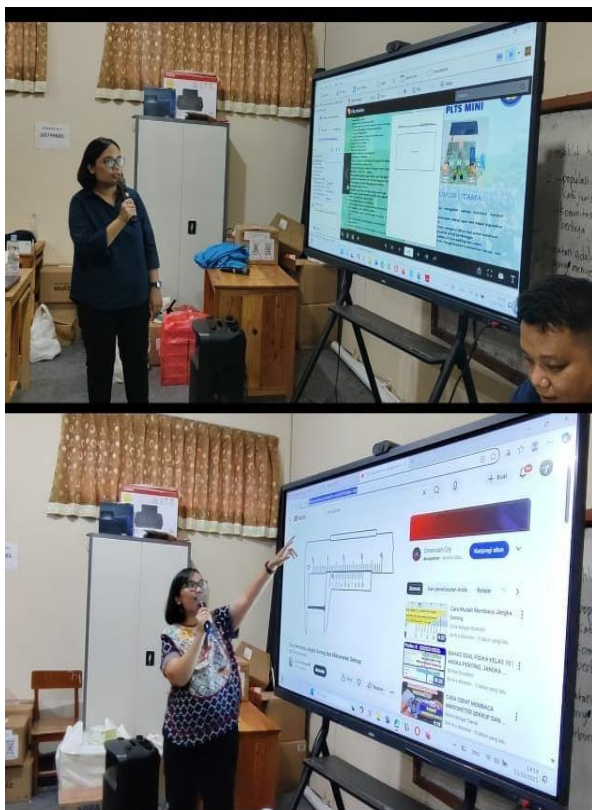
dibagikan (share) misalnya melalui media sosial seperti Facebook, WhatsApp, Telegram dan sejenisnya. Kegiatan hari pertama ditutup dengan pemberian tugas kepada guru untuk membuat contoh modul flipbook sesuai dengan bidang studi masing-masing.

Pada pelatihan hari kedua pelatihan dilanjutkan dengan membuat modul digital secara online dengan menggunakan aplikasi yaitu *Hyzine Flipbook*. *Hyzine Flipbook* merupakan aplikasi berbasis web yang digunakan untuk mengubah file digital, seperti PDF, Word, atau PowerPoint, menjadi bentuk buku digital interaktif (*flipbook*). Aplikasi ini dapat diakses secara gratis oleh siapa saja yang sudah membuat akun terlebih dahulu. Penggunaan *Hyzine* secara online membantu guru karena software yang digunakan secara offline hanya didukung sistem operation windows sedangkan beberapa orang guru menggunakan komputer dengan sistem operational chromebook, macbook dan yang lainnya. Setelah pelatihan dengan aplikasi *Hyzine* selesai dilanjutkan dengan persentasi hasil kerja peserta/guru. Perwakilan dari guru melakukan persentase hasil dari modul flipbook yang mereka kerjakan selama pelatihan di hari

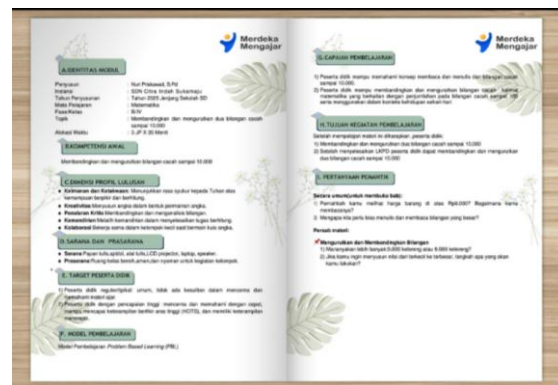
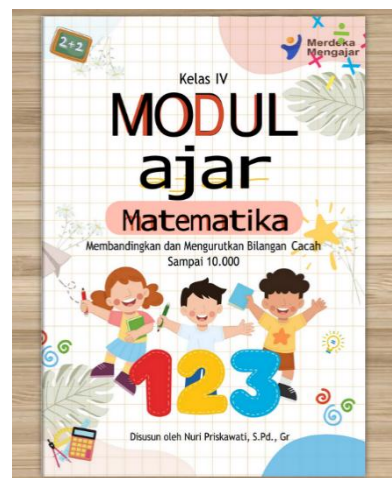
pertama dan kedua. Setelah semua materi pelatihan selesai dilakukan dilanjutkan dengan pemberian post test kepada peserat. Kegiatan hari kedua ditutup dengan penyerahan kenang-kenangan dari UKI kepada pihak sekolah dan serah terima aplikasi beserta modulnya.



Gambar 1. Dokumentasi Pembukaan Kegiatan Pelatihan



Gambar 2. Dokumentasi Paparan Materi Pelatihan oleh Septina Severina Lumbantobing, M.Pd



Gambar 3. Hasil e-module Peserta PkM dengan Flipbook

E-Module pada Gambar 3 merupakan salah satu contoh e-module yang dibuat oleh peserta pelatihan untuk mata pelajaran Matematika dalam format flipbook yang dapat diakses langsung oleh peserta didik. Berdasarkan penelitian Fonda dan Sumargiyani (2018), *e-modul* atau *e-book* yang dikembangkan menggunakan aplikasi Flipbook Maker memiliki berbagai fitur yang mudah dan efektif digunakan, seperti daftar isi yang memudahkan pengguna menemukan halaman tertentu. Keunggulan *e-book* tersebut mendapatkan tanggapan positif dari peserta didik sebagai

pengguna dan dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran sesuai Kurikulum 2013. Demikian pula, *e-book* yang dibuat oleh peneliti lain menggunakan aplikasi Kvisoft Flipbook

Maker menunjukkan bahwa adanya fitur multimedia membuat buku digital lebih menarik dan interaktif (Divayana et al., 2019).

### **Peningkatan Kemampuan Literasi Digital**

Tabel 1. Hasil Pretest dan Postest Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Guru

No.	Indikator Literasi Digital	Rata-Rata Kemampuan Literasi Digital (%)		Peningkatan (%)	Kategori
		Sebelum Pelatihan	Sesudah Pelatihan		
1.	Akses dan Kesadaran Digital	32	60	70	Cukup
2.	Pemahaman dan Pengetahuan Digital	28	64	80	Baik
3.	Keterampilan Produksi dan Kreasi Digital	25	65	85	Sangat Baik
4.	Sikap dan Dampak Digital	30	68	90	Sangat Baik
<b>Rata-Rata</b>				<b>81</b>	<b>Baik</b>

Hasil evaluasi literasi digital guru menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah pelatihan dilaksanakan. Rata-rata kemampuan literasi digital pada empat indikator utama mengalami kenaikan yang cukup tinggi, menandakan efektivitas kegiatan pelatihan dalam meningkatkan kompetensi guru di era digital.

Untuk indikator akses dan kesadaran digital nilai rata-rata kemampuan guru sebelum pelatihan adalah 43,7%, meningkat menjadi 92,5% setelah pelatihan, dengan kenaikan sebesar 48,8%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pelatihan

berhasil meningkatkan kesadaran dan kemampuan guru dalam mengakses serta mengenal aplikasi digital seperti Flipbook. Sebelum pelatihan, sebagian besar guru belum familiar dengan aplikasi tersebut, namun setelah pelatihan, hampir seluruh peserta mampu mengenali, mengakses, dan mencoba menggunakan Flipbook sebagai sarana pendukung pembelajaran digital.

Pada indikator pemahaman dan pengetahuan digital, kemampuan guru meningkat dari 52% menjadi 87% dengan kenaikan sebesar 35%. Peningkatan ini menggambarkan bahwa pelatihan memberikan

pemahaman yang lebih baik kepada guru mengenai konsep, istilah, dan penggunaan teknologi digital secara efektif dalam konteks pendidikan. Kemampuan guru pada indikator keterampilan produksi dan kreasi digital meningkat dari 52% menjadi 87%, dengan kenaikan sebesar 35%.

Peningkatan ini menegaskan bahwa pelatihan memberikan dampak nyata terhadap kemampuan praktis guru dalam membuat dan membagikan media pembelajaran digital. Guru menjadi lebih percaya diri dan terampil dalam mengonversi bahan ajar menjadi bentuk Flipbook, serta memahami cara membagikan tautan atau aksesnya kepada siswa. Keterampilan ini sangat penting dalam mendukung pembelajaran yang kreatif, modern, dan sesuai dengan tuntutan era digital.

Untuk indikator sikap dan kesadaran terhadap dampak penggunaan teknologi digital mengalami peningkatan paling tinggi kedua, dari 35% menjadi 79,3%, dengan kenaikan sebesar 44,3%.

Peningkatan signifikan ini menunjukkan adanya perubahan positif dalam sikap guru terhadap pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran. Guru semakin menyadari bahwa penggunaan Flipbook tidak hanya memudahkan penyajian materi, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa melalui tampilan yang lebih menarik dan interaktif. Sikap positif ini menjadi fondasi penting dalam mengintegrasikan teknologi secara berkelanjutan di kelas.

### **Kepuasan Peserta**

Pengukuran kepuasan peserta diukur menggunakan angket yang direspon oleh 36 guru, yang terdiri atas 4 guru laki-laki dan 32 guru perempuan. Angket dibagikan dalam bentuk google form yang mana guru dapat mengisikan respon secara online. Respon peserta digolongkan pada 5 bagian yaitu konten dan relevansi materi, metode pelaksanaan kegiatan, kompetensi pemateri, sarana prasara terakhir kepuasan/kebermanfaatan.

Tabel 2. Respon Guru Terhadap Konten dan Relevansi Materi

No	Pernyataan	Respon (%)				Nilai Respon (%)	Kategori
		SS	S	TS	STS		
1	Materi pelatihan sesuai dengan tema kegiatan	71.4	28.6	-	-	92.8	Sangat Baik
2	Isi flipbook sesuai dengan tujuan kegiatan peningkatan literasi digital guru.	76.2	23.8	-	-	93.8	Sangat Baik

3	Materi flipbook memperkaya wawasan guru tentang teknologi digital dalam pendidikan.	76.2	23.8	-	-	93.8	Sangat Baik
4	Materi dalam flipbook relevan dengan kebutuhan guru dalam pembelajaran di kelas	71.4	28.6	-	-	92.8	Sangat Baik
5	Materi flipbook mendukung pengembangan kreativitas guru dalam membuat media ajar digital.	85.7	14.3	-	-	96.4	Sangat Baik
<b>Rata-rata</b>						<b>93.9</b>	<b>Sangat Baik</b>

Peserta menilai bahwa konten pelatihan sangat relevan dengan kebutuhan mereka sebagai guru di era digital. Materi pelatihan dinilai sesuai dengan tema kegiatan, tujuan peningkatan literasi digital, serta

mampu memperkaya wawasan tentang teknologi pendidikan. Aspek tertinggi terdapat pada pernyataan materi flipbook mendukung pengembangan kreativitas guru dalam membuat media ajar digital dengan nilai 96,4%

Tabel 3. Respon Guru Terhadap Metode dan Pelaksanaan Kegiatan

No	Pernyataan	Respon (%)				Nilai Respon (%)	Kategori
		SS	S	TS	STS		
1	Metode pelatihan (teori + praktik) disampaikan dengan seimbang	61.9	38.1	-	-	90.4	Sangat Baik
2	Pendekatan pembelajaran melalui praktik langsung (hands-on) membantu saya memahami penggunaan flipbook	66.7	33.3	-	-	91.6	Sangat Baik
3	Waktu praktik pembuatan flipbook diberikan secara memadai.	52.4	47.6	-	-	88.1	Sangat Baik
4	Jadwal kegiatan disusun dengan baik dan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.	42.9	57.1	-	-	88.7	Sangat Baik
<b>Rata-rata</b>						<b>88.9</b>	<b>Sangat Baik</b>

Metode pelatihan yang mengombinasikan teori dan praktik dianggap efektif serta membantu pemahaman peserta terhadap penggunaan aplikasi Flipbook. Kegiatan praktik langsung (hands-on) menjadi kekuatan utama karena

memberikan pengalaman nyata. Namun, aspek waktu praktik dan jadwal kegiatan memperoleh nilai sedikit lebih rendah (sekitar 88%), menunjukkan perlunya penyesuaian waktu dan manajemen jadwal agar proses pembelajaran lebih optimal.

Tabel 4. Respon Guru Terhadap Kompetensi dan Penyampaian Materi

No	Pernyataan	Respon (%)				Nilai Respon (%)	Kategori
		SS	S	TS	STS		
1	Pemateri menguasai materi tentang literasi digital dan penggunaan flipbook dengan sangat baik	71.4	28.6	-	-	92.8	Sangat Baik
2	Pemateri mampu menjawab pertanyaan peserta dengan tepat dan memuaskan	71.4	28.6	-	-	92.8	Sangat Baik
3	Penyampaian materi dilakukan secara runtut dan sistematis	76.2	23.8	-	-	93.8	Sangat Baik
4	Gaya komunikasi pemateri mudah dipahami oleh seluruh peserta	71.4	28.6	-	-	92.8	Sangat Baik
<b>Rata-rata</b>						<b>93,0</b>	<b>Sangat Baik</b>

Para peserta menilai pemateri memiliki penguasaan materi yang sangat baik serta mampu menyampaikan materi dengan jelas dan sistematis. Komunikasi yang

digunakan mudah dipahami dan interaktif. Kemampuan pemateri dalam menjawab pertanyaan peserta juga sangat memuaskan.

Tabel 5. Respon Guru Terhadap Sarana, Prasarana dan Penunjang

No	Pernyataan	Respon (%)				Nilai Respon (%)	Kategori
		SS	S	TS	STS		
1	Perangkat yang digunakan (laptop, komputer, LCD, dan jaringan internet) berfungsi dengan baik	52.4	42.9	4.8	-	86.9	Sangat Baik
2	Tempat kegiatan pelatihan nyaman dan mendukung proses pelatihan	47.6	47.6	4.8	-	97.6	Sangat Baik
3	Modul/bahan ajar yang diberikan mudah dipahami	66.7	33.3	-	-	91.6	Sangat Baik
4	Panitia memberikan bantuan teknis yang cepat ketika peserta mengalami kendala	66.7	28.6	4.8	-	90.5	Sangat Baik
<b>Rata-rata</b>						<b>91.6</b>	<b>Sangat Baik</b>

Fasilitas kegiatan dinilai memadai dan mendukung proses pelatihan. Perangkat teknologi (laptop, LCD, dan jaringan internet) berfungsi dengan baik, serta panitia responsif terhadap

kendala teknis. Modul pelatihan juga dinilai mudah dipahami. Nilai tertinggi muncul pada kenyamanan tempat kegiatan (97,6%), sedangkan aspek perangkat teknis

memperoleh nilai lebih rendah (86,9%),  
 yang masih termasuk kategori sangat

baik.

Tabel 6. Respon Guru Terhadap Kepuasan dan Kebermanfaatan

No	Pernyataan	Respon (%)				Nilai Respon (%)	Kategori
		SS	S	TS	STS		
1	Saya merasa puas mengikuti pelatihan ini	76.2	23.8	-	-	93.8	Sangat Baik
2	Pelatihan ini menambah wawasan dan keterampilan saya	81	19	-	-	95.2	Sangat Baik
3	Kegiatan ini memberi inspirasi untuk membuat modul ajar yang menarik dan interaktif secara mandiri	71.4	28.6	-	-	92.8	Sangat Baik
<b>Rata-rata</b>						<b>93.3</b>	<b>Sangat Baik</b>

Peserta merasa sangat puas dengan pelatihan ini. Kegiatan dinilai mampu menambah wawasan, keterampilan digital, serta memberi inspirasi bagi guru untuk mengembangkan modul ajar yang lebih menarik dan interaktif. Aspek peningkatan wawasan dan keterampilan memperoleh nilai tertinggi (95,2%).

### KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan peningkatan literasi digital bagi guru di Sekolah Dasar Negeri Citra Indah Sukamaju berjalan dengan baik dan mendapat respon positif dari para peserta dari hasil kuesioner yang dibagikan. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan kemampuan literasi digital guru sebesar 81% berdasarkan perbandingan pretes dan postes yang

mencakup indikator akses digital, pemahaman, keterampilan kreasi, dan sikap terhadap dampak digital. Materi pelatihan dinilai sangat relevan dengan kebutuhan guru serta mendukung peningkatan wawasan dan kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran digital dengan kategori sangat baik (93.9%). Metode pelatihan yang mengombinasikan teori dan praktik dinilai efektif dengan kategori sangat baik (88,9%). Narasumber dinilai memiliki pemahaman, kemampuan dalam menyampaikan materi serta kemampuan dalam mengelola diskusi dengan sangat baik (93.0%) sehingga pelatihan dapat berjalan dengan baik dan bermanfaat. Fasilitas kegiatan, seperti perangkat, tempat, modul, dan dukungan teknis dari panitia, dinilai memadai dan

mendukung kelancaran pelatihan dengan kategori sangat baik (91,6%). Peserta merasa puas dan memperoleh manfaat nyata berupa peningkatan wawasan, keterampilan, dan inspirasi dalam menciptakan media ajar digital yang menarik dan interaktif dengan kategori sangat baik (93,3%). Secara keseluruhan guru peserta pelatihan merespon baik (92,0%) terhadap terlaksananya kegiatan pelatihan dan dapat meningkatkan kompetensi digital, kreativitas, dan kepercayaan diri guru dalam pemanfaatan teknologi pendidikan berbasis Flipbook.

#### **UCAPAN TERIMAKASIH**

Tim PKM FKI UKI mengucapkan terimakasih kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi atas bantuan pendanaan kegiatan dan Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM ) UKI yang telah membantu serta kepada Kepala SDN Citra Indah Sukamaju yang telah memberikan kesempatan, mempersiapkan lokasi dan segala kebutuhan dalam terlaksananya kegiatan pelatihan ini

#### **REFERENSI**

Damayanti, G. A., Rahmawati, D., Milenda, S. S., & ... (2021). Improving Digital Literacy of

Elementary School Students with Matriks. 45–50.

Taufan. (2021). Manfaat Literasi Dlgital. UNDIP, 2-16

UNESCO. (2018). Digital literacy and beyond. UNESCO EDUCATION SECTOR, 10.

Katadata Insight Center. (2021). Status Literasi Digital di Indonesia 2021. Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika

Agustini, P. (2023). Indeks Literasi Digital Indonesia Kembali Meningkatkan Tahun 2022. Retrieved from Direktorat Jenderal Aplikasi dan Informatika.

Kodi, A. I., Hudha, M. N., & Ayu, H. D. Pengembangan Media Flipbook Fisika Berbasis Android Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Topik Perpindahan Kalor. Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Jurnal) SNF.2019, 1–8.

Anori, S., Putra, A., & Asrizal. Pengaruh Penggunaan Buku Ajar Elektronik Dalam Model Pembelajaran Langsung Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Lubuk Alung. Pillar of Physics Education. 2013: 4(1):104–111.

Zulkifli, & Royes, N. Profesionalisme Guru dalam Mengembangkan

- Materi Ajar Bahasa Arab di MIN 1 Palembang. *JIP: Jurnal Ilmiah Pgmi*. 2017 ; 3(2):120–133.
- Wahyudi, B. S., Hariyadi, S., & Hariani, S. A. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Model Problem Based Learning Pada Pokok Bahasan Pencemaran Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri Grujugan Bondowoso. *Pancaran*. 2014; 3(3):83–92
- Hake, R.R. (1999). Analyzing Change/Gain Score. *AREA-D American Education Research Association's Devison D. Measurement and Research Methodology*.
- Fonda, A., & Sumargiyani, S. (2018). the Developing Math Electronic Module With Scientific Approach Using Kvisoft Flipbook Maker Pro for Xi Grade of Senior High School Students. *Infinity Journal*, 7(2), 109.
- Divayana, D. G. H., Suyasa, P. W. A., Ariawan, I. P. W., Mahendra, I. W. E., & Sugiharni, G. A. D. (2019). The Design of Digital Book Content for Assessment and Evaluation Courses by Adopting Superitem Concept Based on Kvisoft Flipbook Maker in era of Industry 4.0. *Journal of Physics: Conference Series*, 1165(1), 0–6.