

## Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Digital Berbasis Aplikasi *Flipbook* di Kota Pontianak

Norsidi<sup>1\*</sup>, Novita Sariani<sup>2</sup>, Agus Suwarno<sup>3</sup>, Yoga Prasetya Adi Nugraha<sup>4</sup>, Elsa Titi Uma<sup>5</sup>,  
Justami<sup>6</sup>, Manuel Daryono<sup>7</sup>

Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Pengetahuan Sosial,  
Universitas PGRI Pontianak  
[habibisukma1991@gmail.com](mailto:habibisukma1991@gmail.com)

### ABSTRAK

Kegiatan Pengabdian Kemitraan Masyarakat (PkM) ini berjudul “Peningkatan Kompetensi Guru Jenjang SD/SMP/SMA Melalui Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Digital Berbasis Aplikasi *Flipbook* di Kota Pontianak.” Tujuan utamanya adalah meningkatkan kompetensi guru anggota PGRI Kota Pontianak sebanyak 40 peserta dalam menyusun bahan ajar digital interaktif menggunakan *Flipbook*. Pelatihan ini sangat relevan untuk membekali para pendidik dengan keterampilan teknologi pembelajaran terkini, memungkinkan mereka menciptakan materi yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik di berbagai jenjang. Metode pelaksanaan PkM adalah pelatihan luring (*hands-on*) yang intensif dan terbagi dalam tiga tahapan: perencanaan kurikulum dan koordinasi dengan PGRI Kota Pontianak; tahap inti di mana pelatihan pembuatan bahan ajar digital berbasis aplikasi *Flipbook* diberikan; dan evaluasi serta monitoring dampak kegiatan. Program ini menargetkan efek domino positif melalui penyebaran pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh guru kepada rekan sejawat di sekolah masing-masing, sehingga terjadi peningkatan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan di Kota Pontianak. Simpulan kegiatan menunjukkan keberhasilan dalam mencapai tujuan utama, yaitu peningkatan signifikan 4.55 % pada kompetensi dan keterampilan praktis guru. Solusi pelatihan *Flipbook* terbukti tepat sasaran dan sangat relevan, didukung oleh antusiasme serta kehadiran penuh peserta. Luaran PkM mencakup publikasi artikel ilmiah di seminar nasional, artikel di koran *online*, video dokumentasi YouTube ber-Hak Cipta, dan peningkatan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran digital berkelanjutan.

**Kata Kunci:** Kompetensi Guru, Bahan Ajar, Aplikasi *Flipbook*

### ABSTRACT

*This Community Partnership Service (PkM) activity is entitled "Improving the Competence of Elementary/Junior High/High School Teachers Through Training on Creating Digital Teaching Materials Based on Flipbook Applications in Pontianak City." The main objective is to improve the competence of 40 participating teachers who are members of the Pontianak City PGRI in creating interactive digital teaching materials using Flipbooks. This training is highly relevant to equip educators with the latest learning technology skills, enabling them to create more interactive and engaging materials for students at various levels. The PkM implementation method is intensive offline (hands-on) training and is divided into three stages: curriculum planning and coordination with the Pontianak City PGRI; the core stage where training on creating digital teaching materials based on Flipbook applications is provided; and evaluation and monitoring of the activity's impact. This program targets a positive domino effect through the dissemination of knowledge and skills acquired by teachers to colleagues in their respective schools, resulting in a continuous improvement in the quality of learning in Pontianak City. The conclusion of the activity shows success in achieving the main objective, namely a significant 4.55% increase in teacher competency and practical skills. The Flipbook training solution proved to be highly targeted and relevant, supported by the enthusiasm and full attendance of participants. PkM outputs included the publication of a scientific article at a national seminar, an article in an online newspaper, a copyrighted YouTube video documentary, and improved teacher skills in creating sustainable digital learning media.*

**Keywords:** Teacher Competence, Teaching Materials, Flipbook Application

DOI: <https://doi.org/10.54832/judimas.v4i2.766>

## Pendahuluan

Pembelajaran saat ini sangat erat kaitannya dengan teknologi digital, mendorong pergeseran penyusunan bahan ajar dari format manual ke elektronik (*e-book*). Pengembangan *e-book* menjadi krusial untuk mendukung peningkatan literasi siswa sekolah dasar, terutama mengingat rendahnya skor membaca Indonesia (PISA 2019: peringkat 72 dari 77 negara). Oleh karena itu, diperlukan pengembangan *e-book* yang menarik, salah satunya melalui aplikasi *flipbook*. *Flipbook* adalah media pembelajaran interaktif yang tersusun sistematis, berisi teks, objek, dan suara dalam format digital. Tampilan buku yang interaktif dan visual menarik ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan minat baca siswa. Kehadiran unsur multimedia, seperti penyisipan video, kuis interaktif, dan *audio clips*, di dalam bahan ajar *flipbook* digital tersebut dirancang secara strategis untuk meningkatkan secara signifikan interaksi dan keterlibatan pengguna dengan materi yang disajikan. Hal ini bertujuan mentransformasi proses pembelajaran dari pasif menjadi aktif, sehingga mampu memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam (Sari and Ahmad, 2021).

Berdasarkan hasil penelitian, e-modul yang dikembangkan menggunakan aplikasi Kvisoft Flipbook telah menunjukkan kelayakan tinggi untuk diterapkan dan dikembangkan lebih lanjut. Kelayakan ini didukung oleh penilaian sangat memuaskan dari para ahli, serta respons positif yang kuat dari kalangan guru dan peserta didik, mengindikasikan bahwa e-modul ini efektif dan diterima dengan baik dalam proses pembelajaran (Kasuari & Netti, 2024). Keberhasilan ini tidak terlepas dari berbagai kelebihan inheren yang dimiliki oleh format *flipbook*. Di antaranya, *flipbook* memiliki kemampuan untuk menyajikan materi pembelajaran secara komprehensif, tidak hanya dalam bentuk teks dan kalimat, tetapi juga didukung oleh elemen visual seperti gambar, menjadikannya lebih menarik dan mudah dipahami. *Flipbook* merupakan media pembelajaran yang kaya akan unsur fitur navigasi intuitif. Hal ini dirancang khusus untuk memfasilitasi interaksi yang lebih dinamis dan mendalam antara pengguna dengan konten yang disajikan (Saparina et al., 2020).

Desain *flipbook* yang kaya warna berperan penting dalam menarik perhatian, meningkatkan fokus, dan memicu minat belajar siswa. Selain efektif secara visual, proses pembuatannya relatif mudah dan ekonomis menjadikannya pilihan praktis bagi para pendidik. Pemanfaatan *flipbook* digital tidak hanya meningkatkan literasi sains siswa, tetapi juga mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi, sehingga membuat siswa lebih

antusias dalam belajar (Yulianti, Retno and Kusumawati, 2023). Fleksibilitas flipbook juga patut diperhitungkan, sebab mudah dibawa ke mana saja dalam format digital, memungkinkan akses pembelajaran kapan pun dan di mana pun. Yang terpenting, interaktivitas dan daya tarik visual flipbook berpotensi besar dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa, mendorong keterlibatan dan eksplorasi materi yang lebih proaktif (Damayanti and Nursalam, 2022).

Selain berbagai kelebihan yang telah disebutkan sebelumnya, flipbook memiliki keunggulan signifikan dalam membantu siswa menguasai konsep-konsep abstrak atau memahami peristiwa yang sulit dihadirkan langsung di dalam kelas. Dalam format elektronik, flipbook mampu menyajikan simulasi interaktif yang kaya, memadukan berbagai elemen multimedia seperti animasi, teks, video, gambar, dan audio, dilengkapi dengan navigasi yang intuitif. Flipbook berfungsi sebagai media interaktif yang memadukan video, audio, gambar, dan animasi di samping teks biasa (Mursidi et al., 2022). Dalam konteks literasi, flipbook secara signifikan memperkaya pengalaman membaca siswa. Dengan fitur interaktif seperti animasi, audio, dan video, flipbook membantu mereka memahami konten secara lebih mendalam dan menyeluruh (Lailiyah et al., 2024a). Kombinasi ini secara efektif membuat peserta didik menjadi lebih interaktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan (Damayanti and Nursalam, 2022).

Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI) Kota Pontianak adalah sebuah organisasi profesi yang berkomitmen menaungi dan mewadahi seluruh pendidik di berbagai jenjang pendidikan di Kota Pontianak. Keanggotaannya sangat luas, mencakup guru-guru mulai dari tingkat PAUD, SD, SMP, hingga SMA/SMK yang tersebar di seluruh wilayah Kota Pontianak. Berdasarkan wawancara langsung, Ketua PGRI Kota Pontianak menyampaikan apresiasi yang mendalam terhadap program kolaborasi yang diinisiasi oleh Program Studi Pendidikan Geografi Universitas PGRI Kota Pontianak. Program ini berfokus pada pelatihan yang ditujukan bagi seluruh guru anggota PGRI dari berbagai jenjang pendidikan (PAUD, SD, SMP, hingga SMA/SMK) di Kota Pontianak. Ketua PGRI Kota Pontianak sangat yakin bahwa inisiatif ini bersifat strategis dan akan memberikan kontribusi signifikan terhadap kemajuan pendidikan serta peningkatan profesionalisme para guru di Kota Pontianak.

Tantangan utama yang dihadapi mitra kami adalah rendahnya kapabilitas guru anggota PGRI dari jenjang PAUD hingga SMA/SMK dalam mengoperasikan aplikasi flipbook tercermin dari masih digunakannya buku cetak dan PPT sederhana secara dominan. Hal ini dipicu oleh keterbatasan kepemilikan atau akses terhadap perangkat laptop, yang pada

akhirnya membatasi ruang gerak guru dalam berinovasi menciptakan bahan ajar digital. Ini menjadi fokus krusial, mengingat kebutuhan akan bahan ajar digital yang menarik dan interaktif di era sekarang. Untuk mengatasi tantangan rendahnya kemampuan guru anggota PGRI dari semua jenjang pendidikan (PAUD, SD, SMP, hingga SMA/SMK) di Kota Pontianak dalam mengembangkan bahan ajar digital, tim pengabdi bersama mitra telah merumuskan solusi strategis. Sebagai respons terhadap tantangan digitalisasi, kami akan melaksanakan pelatihan intensif bagi guru di semua jenjang (PAUD hingga SMA/SMK) dalam menyusun bahan ajar interaktif berbasis *flipbook*. Melalui pendekatan aplikatif ini, guru dibekali keterampilan praktis untuk mentransformasikan materi konvensional menjadi konten digital yang dinamis. Program strategis ini bertujuan meningkatkan kecakapan teknologi tenaga pendidik guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan inklusif bagi siswa di era digital.

## Metode Pelaksanaan

Program pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini fokus pada pelatihan komprehensif dan *hands-on* pembuatan bahan ajar digital menggunakan *flipbook*. Metode ini dipilih karena efektivitasnya dalam mentransfer keterampilan teknis secara langsung, memungkinkan guru anggota PGRI Kota Pontianak (PAUD hingga SMA/SMK) mengubah materi statis menjadi sumber belajar interaktif dan dinamis. Pelatihan tatap muka ini akan dilaksanakan di Aula SD Negeri 34 Pontianak Jl. Prof. Dr. M. Yamin. Pemilihan lokasi strategis ini bertujuan memastikan partisipasi maksimal dengan aksesibilitas tinggi. Tujuan utama PkM ini adalah meningkatkan kompetensi dan literasi digital guru secara efektif dan merata di seluruh jenjang pendidikan Kota Pontianak. Kami berkomitmen menyelenggarakan pelatihan ini secara profesional untuk menjadi kunci strategis dalam mengatasi tantangan pengembangan materi inovatif di era digital. Mengingat peran sentral guru dalam menentukan kualitas pembelajaran, pelaksanaan program ini dibagi menjadi tiga fase utama yakni persiapan, implementasi, dan pasca-kegiatan. Detail setiap tahapan akan diuraikan sebagai berikut:

### 1. Tahap Persiapan Kegiatan

Pada tahap awal ini, kami akan memulai dengan mempersiapkan segala kebutuhan krusial untuk kelancaran program pelatihan dan pendampingan. Perencanaan yang matang ini mencakup beberapa aspek penting:

- a. Mengurus permohonan izin yang diperlukan untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian Masyarakat (PkM).
  - b. Menentukan waktu pelaksanaan kegiatan secara tepat, menyusun agenda acara yang detail, serta menyiapkan jadwal kegiatan dan pengaturan ruang untuk seluruh rangkaian sesi luring.
  - c. Mempersiapkan materi pelatihan yang relevan dan komprehensif, serta merancang instrumen evaluasi melalui *Google Form* untuk mengukur peningkatan kompetensi peserta dan sesudah kegiatan. Evaluasi ini mencakup aspek kognitif untuk menilai pemahaman fitur aplikasi, serta aspek psikomotorik untuk mengukur kemampuan guru dalam menghasilkan satu produk bahan ajar digital yang layak.
  - d. Membuat *google form* untuk pendaftaran dan pencatatan kehadiran peserta, memastikan proses administrasi peserta berjalan efisien.
2. Tahap Implementasi Kegiatan

Fase implementasi kegiatan akan dijalankan melalui serangkaian tahapan yang terstruktur dan terperinci, memastikan kelancaran dan efektivitas program. Tahapan-tahapan ini meliputi beberapa poin utama, yang dirancang untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang interaktif dan optimal bagi seluruh peserta sebagai berikut:

- a. Sesi akan dibuka oleh moderator yang akan menjelaskan panduan teknis dan aturan main acara. Regulasi kegiatan juga akan dibagikan via grup *WhatsApp* untuk kemudahan akses dan pemahaman peserta.
- b. Setelah pengarahan, moderator akan memperkenalkan narasumber dan menginformasikan alokasi waktu presentasi. Inti kegiatan adalah pemaparan materi oleh narasumber, yang disesuaikan dengan kebutuhan spesifik peserta.
- c. Materi pelatihan akan membedah langkah-langkah pembuatan bahan ajar secara sistematis, mulai dari penyusunan materi dalam format PDF, proses impor ke aplikasi *flipbook*, hingga penambahan fitur interaktif dan publikasi. Materi ini dapat disampaikan secara langsung oleh narasumber maupun melalui rekaman video di YouTube guna memastikan fleksibilitas dan aksesibilitas bagi seluruh partisipan.

### 3. Aksesibilitas dan Interaksi Selama Pelatihan

Demi memastikan aksesibilitas maksimal, peserta yang berhalangan hadir secara langsung dapat mengikuti sesi pelatihan melalui kanal YouTube, di mana seluruh materi akan direkam sebagai referensi. Sesi tanya jawab interaktif akan difasilitasi melalui fitur

mikrofon dan *chat* di Zoom, atau melalui kolom komentar YouTube bagi peserta *streaming*. Berbagai opsi ini menjamin diskusi dan keluhan guru terkait manajemen pembelajaran daring dapat tersampaikan dan diupayakan penyelesaiannya secara langsung selama kegiatan berlangsung.

#### 4. Tahap Pasca Kegiatan dan Evaluasi

Setelah sesi pelatihan inti berakhir, kami akan melanjutkan program dengan serangkaian tahapan pasca-pelatihan yang krusial. Ini dirancang untuk memastikan keberlanjutan dampak dan memberikan dukungan penuh kepada para peserta:

- a. Kami akan memasuki fase pasca-kegiatan yang fokus pada evaluasi dan pendampingan secara daring. Peserta akan memiliki kesempatan untuk berkonsultasi dan menerima dukungan lanjutan setelah pelatihan.
- b. Untuk mengukur keberhasilan program, kami akan melakukan evaluasi akhir terhadap seluruh peserta. Data yang diperoleh akan dianalisis secara kuantitatif untuk melihat capaian kompetensi peserta sekaligus menjadi instrumen evaluasi penting dalam menilai efektivitas pelatihan ini.
- c. Apabila evaluasi pasca-pelatihan mengindikasikan guru belum mencapai kemahiran optimal dalam pengembangan bahan ajar digital berbasis *Flipbook*, pendampingan intensif akan segera dilaksanakan. Peningkatan kompetensi peserta secara signifikan ditetapkan sebagai tolok ukur utama keberhasilan program.
- d. Program ini secara khusus menyasar guru-guru di bawah naungan PGRI Kota Pontianak. Guru yang tertarik untuk mengikuti pelatihan atau pendampingan tambahan dapat mendaftar melalui *Google Form* yang sudah disediakan.

### Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini diinisiasi sebagai respons terhadap tuntutan inovasi pembelajaran di era daring/hybrid, yang menuntut guru memiliki keterampilan esensial untuk menciptakan bahan ajar interaktif demi menjaga keterlibatan siswa. Sebagai solusinya, tim pelaksana menawarkan pelatihan intensif *flipbook* digital. Solusi ini dirancang untuk mengatasi kesenjangan kompetensi guru dalam memanfaatkan perangkat lunak multimedia, memungkinkan mereka mengubah materi ajar konvensional menjadi produk digital yang dinamis (Gulo and Mendorfa, 2024a). Keberhasilan implementasi program ini diawali dengan kolaborasi strategis antara Program Studi

Pendidikan Geografi F.IPPS Universitas PGRI Pontianak dan Pengurus PGRI Kota Pontianak. Seluruh fase persiapan program telah dirancang secara sistematis untuk mengoptimalkan logistik dan substansi akademik. Detail tahapan pelaksanaan kegiatan adalah sebagai berikut:

### 1. Rapat Koordinasi dan Penyepakatan Program

Langkah krusial yang menjadi penentu utama keberhasilan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini adalah pelaksanaan rapat koordinasi dan penyepakatan program yang diselenggarakan pada 23 Oktober 2025. Pertemuan resmi ini berfungsi sebagai forum strategis untuk menyelaraskan visi, menentukan konsep substantif pelatihan, hingga memfinalisasi seluruh detail operasional dan teknis pelaksanaan di lapangan. Sinergi yang terbangun dalam pertemuan tersebut menjadi fondasi utama bagi kelancaran seluruh rangkaian program. Kesepakatan strategis dan momentum koordinasi antara tim pelaksana dan mitra ini diabadikan secara visual dalam Gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Rapat Koordinasi dan Penyepakatan Program

Pertemuan antara Tim PkM Universitas PGRI Pontianak Program Studi Pendidikan Geografi dan Pengurus PGRI Kota Pontianak berhasil menyelaraskan visi dan mematangkan detail operasional program pelatihan. Pelatihan tersebut telah disepakati untuk dilaksanakan pada hari Sabtu, 8 November 2025, mulai pukul 07.30 hingga 12.00 WIB, bertempat di SDN 34 Pontianak Kota (Jl. M. Yamin). Pemilihan hari libur dan lokasi ini bertujuan untuk menjamin aksesibilitas tinggi dan memastikan partisipasi maksimal dari para guru tanpa mengganggu jadwal mengajar rutin mereka. Target utama pelatihan ini adalah 40 guru aktif anggota PGRI Kota Pontianak dari berbagai jenjang, mulai dari

PAUD hingga SMA/SMK, dengan tujuan menciptakan dampak inovasi yang merata di seluruh sektor pendidikan. Untuk menambah legitimasi institusional, panitia juga merencanakan untuk mengundang Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Pontianak untuk membuka acara secara resmi.

## 2. Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) berupa pelatihan pembuatan bahan ajar berbasis aplikasi *flipbook* digital dilaksanakan di SDN 34 Pontianak Kota pada Sabtu, 8 November 2025, dimulai tepat pukul 07.30 WIB. Acara dibuka secara resmi oleh Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Pontianak. Kehadiran Kepala Dinas Ibu Sri Sujiarti, S.H., M.Si. memberikan legitimasi institusional dan dukungan penuh terhadap upaya inovasi guru di Kota Pontianak, sekaligus menekankan pentingnya adopsi teknologi ajar yang interaktif untuk menjawab tantangan pembelajaran di era digital. Rangkaian acara pembukaan kemudian diakhiri dengan sesi foto bersama sebagai bentuk dokumentasi sinergi antarpeserta dan penyelenggara, sebagaimana terdokumentasi pada Gambar 2.



Gambar 2. Penutupan Acara Pembukaan Diakhiri Sesi Foto Bersama Peserta

Aspek paling menonjol dari pelaksanaan kegiatan ini adalah tingkat antusiasme peserta yang sangat tinggi. Indikasi ini terlihat dari kehadiran penuh 40 guru sesuai kuota, meskipun pelatihan dilaksanakan pada hari libur Sabtu, 8 November 2025. Kehadiran lintas jenjang (PAUD hingga SMA/SMK) menunjukkan adanya kebutuhan merata dan komitmen serius di kalangan pendidik PGRI Kota Pontianak untuk meningkatkan kompetensi digital. Partisipasi penuh ini memperkuat pandangan bahwa inovasi bahan ajar

digital melalui *Flipbook* adalah solusi yang relevan dan dibutuhkan secara universal, yang tercermin dari partisipasi dan motivasi professional para peserta (Mursidi *et al.*, 2022).

Lebih lanjut, keberagaman latar belakang peserta yang mencakup pendidik dari berbagai jenjang, mulai dari Pendidikan Anak Usia Dini, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, hingga Sekolah Menengah Atas/Kejuruan menunjukkan adanya kebutuhan dan motivasi yang merata di seluruh kalangan pendidik di Kota Pontianak untuk segera meningkatkan kompetensi digital. Partisipasi lintas jenjang ini memperkuat pandangan bahwa inovasi bahan ajar digital melalui *Flipbook* merupakan solusi yang relevan dan dibutuhkan secara universal dalam dunia pendidikan saat ini (Sari and Ahmad, 2021).

Tingkat antusiasme yang tinggi ini tidak hanya diukur secara kuantitatif melalui jumlah kehadiran yang memenuhi kuota, tetapi juga tercermin secara kualitatif dari berbagai indikator partisipasi aktif. Hal tersebut terlihat dari keseriusan para guru dalam mengikuti setiap sesi instruksional, motivasi profesional yang kuat dalam mengeksplorasi fitur-fitur baru, serta dinamika diskusi yang interaktif selama pelatihan berlangsung. Komitmen kolektif ini menunjukkan adanya kesadaran yang mendalam dari para pendidik akan pentingnya bertransformasi dan beradaptasi dengan teknologi demi meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Situasi pelatihan yang dinamis dan penuh antusiasme dari para peserta dapat dilihat pada Gambar 3 di bawah ini.



Gambar 3. Antusias Peserta Pada Saat Pelatihan

Tingkat antusiasme peserta yang sangat tinggi dalam kegiatan ini terbukti secara nyata melalui tiga indikator partisipasi utama yang mencerminkan komitmen profesional para guru. Pertama, kehadiran penuh waktu yang konsisten; seluruh peserta menunjukkan

disiplin tinggi dengan mengikuti rangkaian sesi secara utuh, mulai dari seremoni pembukaan hingga penutupan *workshop* tepat pukul 12.00 WIB tanpa berkurang jumlahnya. Kedua, interaksi aktif yang dinamis; hal ini terlihat dari intensitas tanya jawab yang berkualitas serta diskusi substantif yang muncul selama pemaparan materi, menunjukkan daya kritis peserta terhadap implementasi teknologi di kelas. Terakhir, kesungguhan praktik yang luar biasa; para guru menunjukkan dedikasi tinggi dalam mengeksplorasi setiap fitur aplikasi untuk menguasai konsep dan teknik penyusunan bahan ajar berbasis *flipbook* digital, guna menghasilkan karya yang siap diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang selalu berubah seiring dengan mengikuti perkembangan zaman.(Yulianti, Retno and Kusumawati, 2023). Untuk memastikan penguasaan keterampilan, pelatihan ini sengaja dirancang untuk memadukan teori dan praktik melalui tiga tahapan utama yang terstruktur: Pertama, sesi Presentasi dan Diskusi mengenai metodologi penyusunan *flipbook* yang diperkaya demonstrasi dan contoh-contoh praktis; Kedua, sesi Menyusun Bahan Ajar di mana tutor secara rinci mendemonstrasikan penggunaan aplikasi diikuti dengan diskusi pendalaman; dan Ketiga, sesi ditutup dengan Latihan Terbimbing dalam format *workshop* virtual, memungkinkan peserta mengembangkan prototipe bahan ajar *flipbook* dan menerima umpan balik (*feedback*) konstruktif dari tutor.



Gambar 4. *Bahan Ajar Flipbook Digital*

Selama sesi praktik langsung (*hands-on workshop*), seluruh peserta menunjukkan tingkat ketekunan dan fokus yang luar biasa dalam mengikuti setiap langkah teknis yang diajarkan. Proses *workshop* ini mencakup tahapan penting, mulai dari konversi bahan ajar

konvensional yang dimiliki guru ke format digital, hingga penyisipan elemen multimedia yang memperkaya, seperti video, kuis interaktif, dan audio. Flipbook digital membantu pendidik menyajikan materi tanpa perlu mencetak banyak kertas, sehingga jauh lebih ekonomis solusi praktis agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan lebih efektif (Hadiapurwa, Listiana and Efendi, 2021). Kesungguhan yang ditunjukkan oleh para pendidik ini secara jelas merefleksikan keseriusan dan komitmen peserta untuk segera menguasai keterampilan tersebut dan mengimplementasikannya secara efektif dalam pengembangan bahan ajar interaktif di lingkungan kelas masing-masing. Secara keseluruhan, tingginya antusiasme yang terlihat sepanjang program ini secara meyakinkan membuktikan bahwa kegiatan PkM ini telah berhasil menciptakan lingkungan belajar yang sangat kondusif, relevan, dan adaptif. Keberhasilan ini tidak hanya tercermin dari partisipasi aktif peserta, tetapi juga menjadi fondasi kuat bagi upaya berkelanjutan dalam meningkatkan profesionalisme serta kompetensi pedagogik guru di Kota Pontianak dalam menghadapi tantangan era pendidikan digital. Flipbook merupakan media digital interaktif yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara lebih hidup dan menarik. (Lailiyah *et al.*, 2024).

### 3. Evaluasi Kegiatan

Untuk mengevaluasi hasil pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini secara objektif, transparan, dan terukur, tim pelaksana melakukan langkah krusial yaitu menganalisis data penilaian yang didapatkan dari kuisioner evaluasi. Kuisioner ini telah disebarluaskan secara menyeluruh kepada seluruh peserta segera setelah kegiatan berakhir. Hasil analisis penilaian yang komprehensif ini, yang mencakup berbagai aspek substansi dan logistik, kemudian disajikan secara rinci pada Tabel 1 berikut, memberikan gambaran utuh mengenai capaian program:

Tabel 1. Hasil Analisis Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

No	Item Pertanyaan (Perbaikan)	Skor	Kriteria
1	Kejelasan informasi mengenai kegiatan yang diterima sebelum dan selama pelaksanaan.	4,36	Sangat Puas
2	Kualitas Materi/Modul pelatihan yang disajikan dalam kegiatan.	4,09	Puas
3	Kesesuaian dan kelayakan sarana dan prasarana yang digunakan saat kegiatan berlangsung.	4,18	Puas
4	Relevansi tema kegiatan (pengembangan bahan ajar <i>flipbook digital</i> ) dengan kebutuhan profesional.	4,55	Sangat Puas
5	Kemampuan dan kualitas penyampaian materi	4,27	Sangat Puas

oleh tutor/narasumber.

6	Efektivitas dan keteraturan susunan acara (alur dan manajemen waktu) kegiatan.	4,27	Sangat Puas
7	Manfaat keseluruhan kegiatan bagi pengembangan profesi peserta.	4,60	Sangat Puas
8	Kegiatan ini berhasil menambah wawasan peserta terkait tema yang disampaikan.	4,55	Sangat Puas
9	Kegiatan ini berhasil meningkatkan keterampilan praktis peserta sesuai dengan tema yang disampaikan.	4,55	Sangat Puas
10	Kegiatan ini memberikan potensi pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi secara berkelanjutan.	4,55	Sangat Puas
11	Tingkat solusi yang ditawarkan kegiatan ini terhadap permasalahan yang dihadapi peserta dalam mengajar.	4,45	Sangat Puas
12	Kegiatan ini dilaksanakan sesuai dengan kaidah ilmiah (terstruktur dan sistematis).	4,27	Sangat Puas
13	Tingkat minat anda untuk berpartisipasi dalam kegiatan PkM serupa di masa depan.	4,36	Sangat Berminat

Secara umum, hasil analisis kuisioner menunjukkan tingkat kepuasan peserta sangat tinggi (rata-rata skor jauh di atas 4.25 dari skala 5). Mayoritas indikator menunjukkan kinerja Sangat Puas ( $\geq 4.27\%$ ) terutama pada aspek *output* dan *impact*. Skor tertinggi (4.60 %) dicapai pada manfaat keseluruhan kegiatan bagi pengembangan profesi, yang didukung oleh skor tinggi (4.55 %) untuk penambahan wawasan dan peningkatan keterampilan praktis. Hal ini mengindikasikan tujuan transfer keahlian PkM tercapai maksimal. Relevansi tema *flipbook* digital dan potensi pemanfaatan teknologi secara berkelanjutan juga memperoleh skor tinggi (4.55 %).

Aspek manajemen (Kejelasan Informasi dan Susunan Acara) turut dinilai sangat baik (4.27 %), menegaskan kegiatan berjalan terstruktur. Meskipun hasil keseluruhan sangat positif, terdapat dua area dalam kategori 'Puas' yang memerlukan fokus perbaikan, yakni kualitas materi/modul (skor 4,09) dan sarana prasarana (skor 4,18). Skor pada aspek modul mengindikasikan bahwa materi yang disusun terlalu teknis bagi sebagian peserta dan masih minim ilustrasi panduan visual, sehingga diperlukan penyederhanaan serta pengayaan konten agar lebih mudah dicerna oleh guru dari berbagai jenjang. Penggunaan e-modul ini sangat mempermudah guru dalam mengelola dan menyampaikan materi selama proses pembelajaran (Gulo and Mendrofa, 2024). Sementara itu, terkait kendala sarana seperti koneksi internet yang sempat melambat di lokasi, tim pengabdi memberikan solusi *real-time* dengan menyediakan *file* installer aplikasi dan aset materi

secara luring melalui penyimpanan eksternal (*flashdisk*) serta mengaktifkan titik akses seluler cadangan. Langkah mitigasi ini memastikan proses praktik tetap berjalan lancar, namun tetap menjadi catatan penting untuk mengoptimalkan fasilitas teknis dan penyediaan perangkat yang lebih memadai pada program selanjutnya demi memaksimalkan pengalaman belajar peserta.

Secara ringkas, hasil analisis dari kuisioner menunjukkan validasi yang meyakinkan mengenai keberhasilan substansial program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini. Program ini terbukti berhasil dalam memberikan solusi yang tepat sasaran dan secara nyata meningkatkan kompetensi para guru, yang tercermin jelas dari peningkatan aspek pengetahuan dan keterampilan yang diukur sebagai dampak positif (*impact*). Namun demikian, keberhasilan signifikan tersebut tidak luput dari catatan perbaikan minor. Catatan ini teridentifikasi terutama pada beberapa aspek pendukung, khususnya terkait dengan kelengkapan logistik dan optimalisasi fasilitas teknis, yang akan menjadi fokus peningkatan utama untuk penyelenggaraan program di masa mendatang guna mencapai efektivitas yang maksimal.

## Kesimpulan

Simpulan akhir dari seluruh rangkaian program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini menunjukkan bahwa kegiatan telah berhasil melampaui tujuan utamanya. Keberhasilan tersebut dibuktikan dengan capaian rata-rata indeks kepuasan dan ketercapaian materi sebesar 4,55 %, yang mencerminkan peningkatan signifikan pada kompetensi serta keterampilan praktis guru anggota PGRI Kota Pontianak. Indikator keberhasilan nyata dari pelatihan ini adalah dihasilkannya produk bahan ajar digital berbasis aplikasi *flipbook* oleh para peserta, yang telah mengintegrasikan elemen multimedia seperti teks, gambar, dan fitur interaktif lainnya. *Flipbook* ini bukan sekadar teks biasa, melainkan multimedia yang menyatukan unsur visual dan audio agar penyampaian materi jadi lebih kaya dan tidak membosankan (Velinda, Kurnianti and Hasanah, 2024). Solusi pelatihan ini terbukti sangat relevan dan tepat sasaran dalam mengatasi hambatan inovasi digital guru, sebagaimana terkonfirmasi dari antusiasme peserta yang konsisten hadir penuh waktu. Sebagai upaya keberlanjutan, tim pelaksana menyarankan kepada pengurus PGRI Kota Pontianak dan Dinas Pendidikan untuk memfasilitasi forum berbagi praktik baik (*community of practice*) antar guru agar keterampilan ini terus terasah. Bagi pelaksana PkM selanjutnya, disarankan untuk melakukan

pendampingan lanjutan secara intensif guna mengevaluasi efektivitas penggunaan produk *flipbook* tersebut langsung dalam proses pembelajaran di kelas terhadap hasil belajar siswa.

## Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada mitra utama yang telah berkontribusi aktif dalam menyukseskan kegiatan ini, meliputi Pengurus PGRI Kota Pontianak, Kepala SDN 34 Pontianak, serta APKS Guru Kelas dan PSLCC Kota Pontianak. Terima kasih khusus ditujukan kepada LPPM Universitas PGRI Pontianak yang telah memberikan dukungan dana secara penuh. LPPM tidak hanya menanggung seluruh biaya mulai dari tahap perencanaan hingga pelaksanaan, tetapi juga berkomitmen untuk menjadikan kolaborasi ini sebagai kegiatan rutin berkelanjutan.

## Daftar Pustaka

- Damayanti, A. and Nursalam (2022) “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Aplikasi Kvisoft Flipbook Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Pendekatan Saintifik,” *Alauddin Journal of Mathematics Education*, 4(1), pp. 37–49. Available at: <https://doi.org/10.24252/ajme.v4i1.29006>.
- Gulo, K. and Mendorfa, N.K. (2024a) “Pengembangan E-Modul dalam Bentuk Flipbook Berbasis Discovery Learning Terhadap Kemampuan Metakognitif Siswa di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli,” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), pp. 1007–1020. Available at: <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i2.2956>.
- Gulo, K. and Mendorfa, N.K. (2024b) “Pengembangan E-Modul dalam Bentuk Flipbook Berbasis Discovery Learning Terhadap Kemampuan Metakognitif Siswa di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli,” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), pp. 1007–1020. Available at: <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i2.2956>.
- Hadiapurwa, A., Listiana, A. and Efendi, E.E. (2021) “Digital Flipbook as a Learning Media to Improve Visual Literacy for 4 th Grade Students at SDN Abdi Negara,” 10, pp. 8–13. Available at: <http://ejurnal.unp.ac.id/index.php/iipk/index>.
- Lailiyah, N. *et al.* (2024a) “Penerapan Media Flipbook untuk Meningkatkan Motivasi Literasi Siswa Kelas 3 di Madrasah Ibtidaiyah,” *Jurnal Basicedu*, 8(4), pp. 2360–2370. Available at: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.7676>.
- Lailiyah, N. *et al.* (2024b) “Penerapan Media Flipbook untuk Meningkatkan Motivasi Literasi Siswa Kelas 3 di Madrasah Ibtidaiyah,” *Jurnal Basicedu*, 8(4), pp. 2360–2370. Available at: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.7676>.
- Mursidi, A.P. *et al.* (2022) “Pengembangan Flipbook Interaktif untuk siswa kelas 5 sekolah dasar pada materi siklus air,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), p. 128. Available at: <https://doi.org/10.30659/pendas.9.2.128-141>.
- Saparina, M. *et al.* (2020) “Kelayakan Flipbook Digital Sebagai Media Pembelajaran Pada

- Materi Lingkaran di Kelas VIII SMP,” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 9(9), pp. 1–11.
- Sari, W.N. and Ahmad, M. (2021) “Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar,” *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(5), pp. 2819–2826. Available at: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1012>.
- Velinda, F., Kurnianti, E.M. and Hasanah, U. (2024) “Analisis Kebutuhan Media Digital Flipbook Interaktif Berbasis Web untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu*, 8(2), pp. 1308–1316. Available at: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7325>.
- Yulianti, M., Retno, R.S. and Kusumawati, N. (2023) “Pengembangan Media Flipbook Digital Berbasis Literasi Sains Materi Mengubah Bentuk Energi pada Siswa Kelas IV SDN 02 Pandean,” *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(3), p. 1432. Available at: <https://doi.org/10.35931/am.v7i3.2559>.