

**LAPORAN AKHIR  
PROGRAM PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**



**PKM KELOMPOK GURU DALAM PEMBUATAN MEDIA  
PEMBELAJARAN FLIPBOOK INTERAKTIF DI SD PENGGILINGAN  
01 JAKARTA**

**Tahun ke-1 dari Rencana  
1 Tahun**

**Pengusul**

Ketua	Khusnul Fatonah, M. Pd.	NIDN 0306049002
Anggota 1	Dr. Mujazi, S.K.M., M.Pd.	NIDN 0412037703
Anggota 2	Gunawan Wiradharma, S.Pd., M.Hum., M.Si	NIDN 0320048801
Anggota 3	Aruniqisthi	NIM 20211101026
Anggota 4	Sri Sundari	NIM 20211101031
Anggota 5	Choirun Nisya	NIM 20211101033
Anggota 6	Siti Nurhayati	NIM 20221101062
Anggota 7	Nabila Yulia Putri	NIM 20221101060

**UNIVERSITAS ESA UNGGUL  
Tahun Anggaran 2024**

**SKEMA PEMBERDAYAAN BERBASIS MASYARAKAT  
RUANG LINGKUP PROGRAM KEMITRAAN MASYARAKAT (PKM)  
DIREKTORAT RISET, TEKNOLOGI, DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN TINGGI, RISET, DAN TEKNOLOGI  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI**

## HALAMAN PENGESAHAN

**Judul Pelaksana** : PKM Kelompok Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran Flipbook Interaktif di SD Penggilingan 01 Jakarta

Nama Lengkap : Khusnul Fatonah, M.Pd.  
NIDN : 0306049002  
Jabatan Fungsional : Lektor 200  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
Nomor HP : 085286432481  
Alamat surel (*e-mail*) : [khusnul.fatonah@esaunggul.ac.id](mailto:khusnul.fatonah@esaunggul.ac.id)

**Anggota (1)**  
Nama Lengkap : Dr. Mujazi, S.K.M., M.Pd.  
NIDN : 0412037703  
Perguruan Tinggi : Universitas Esa Unggul

**Anggota (2)**  
Nama Lengkap : Gunawan Wiradharma, S.Pd., M.Hum., M.Si  
NIDN : 0320048801  
Perguruan Tinggi : Universitas Terbuka

**Mitra Sasaran**  
Nama : SD Penggilingan 01 Jakarta  
Alamat : Jalan Raya Penggilingan No.60, RT.2/RW.7, Penggilingan, Kec. Cakung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13940

Penanggung Jawab : Winyarti Lestari, M.Pd.  
Tahun Pelaksanaan : Tahun ke-1 dari rencana 1 tahun  
Biaya Tahun Berjalan : Rp 44.481.000,00  
Biaya Keseluruhan : Rp 44.481.000,00

Jakarta, 23 Desember 2024

Mengetahui,

Ketua Lembaga Penelitian  
dan Pengabdian kepada Masyarakat,

  
(Laras Sitoayu, S.Gz., MKM.)  
NIDN 032012840

Ketua,

  
(Khusnul Fatonah, M.Pd.)  
NIDN 0306049002

## RINGKASAN

Di tengah pesatnya perkembangan teknologi, guru menghadapi berbagai tantangan dalam mengintegrasikan inovasi ke dalam pembelajaran sehari-hari. Tantangan tersebut akan menjadi hambatan jika tidak dapat dikelola dengan baik. Hal inilah yang dialami oleh guru-guru di SD Penggilingan 01 Jakarta. Salah satu **permasalahan** yang sering muncul adalah keterbatasan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran. Padahal, fasilitas di sekolah tersebut sudah cukup mendukung jika dimanfaatkan dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi, analisis situasi, dan wawancara, sebagian besar guru di SD Penggilingan 01 Jakarta memiliki keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan teknologi modern untuk pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan masih kurang variatif. Guru-guru cenderung menggunakan buku paket dan papan tulis sebagai media pembelajaran. Keterampilan teknologi yang dikuasai lebih didominasi pada penggunaan salindia (PPT) untuk menampilkan materi pembelajaran serta pemanfaatan kuis *online* yang ada di website untuk bahan evaluasi pemahaman siswa.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan pelatihan atau pendampingan khusus agar para guru mampu menggunakan berbagai media pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi. Atas dasar itulah, tim pengabdian masyarakat dari Universitas Esa Unggul melaksanakan program pengabdian masyarakat berjudul PKM Kelompok Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran Flipbook Interaktif di SD Penggilingan 01 Jakarta.

**Tujuan** dari kegiatan ini di antaranya 1) memberikan pemahaman kepada guru-guru di sekolah tersebut tentang manfaat dan cara membuat media pembelajaran *flipbook* interaktif, 2) mengembangkan keterampilan guru dalam mengoptimalkan berbagai fitur yang ada dalam *flipbook* interaktif, dan 3) mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran melalui media *flipbook* interaktif. Teknologi ini memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik bagi siswa, yang memungkinkan mereka untuk "membalik" halaman buku secara virtual sambil mengeksplorasi berbagai konten multimedia. Media pembelajaran ini menawarkan solusi yang tepat untuk memotivasi siswa dalam belajar dan membantu mereka dalam memahami materi pelajaran.

**Metode** kegiatan ini dilakukan dalam lima tahap dan dilaksanakan selama enam pertemuan yang dimulai pada 10 Juli hingga 13 September 2024. Tahap pertama adalah sosialisasi kepada pihak sekolah dan para guru terkait tujuan dan manfaat program pengabdian kepada masyarakat. Tahap kedua adalah pelatihan pembuatan materi pembelajaran yang akan dijadikan *flipbook*. Para guru diperkenalkan berbagai aplikasi, seperti Canva, CapCut, ChatGPT, QR Code Generator, Quizizz, dan Wordwall untuk mendesain dan memperkaya materi pembelajaran agar lebih interaktif. Konten tersebut kemudian diubah ke dalam bentuk *flipbook* dengan menggunakan beberapa website, seperti Flipping Book, FlipHTML5, dan Heyzine.

Tahap ketiga adalah penerapan teknologi yang dilakukan dalam dua pertemuan. Pada pertemuan pertama, para peserta mempraktikkan langsung cara mendesain materi pelajaran yang interaktif dengan memanfaatkan berbagai aplikasi yang sudah dijelaskan sebelumnya. Pertemuan kedua difokuskan pada praktik pengoptimalan fitur-fitur *flipbook* interaktif, seperti

*style*, pengaturan, serta penyisipan link, gambar, video, audio, dan website. Agar serupa, website *flipbook* yang digunakan adalah Heyzine.

Tahap keempat adalah pendampingan dan evaluasi. Tim Abdimas mendampingi beberapa guru ketika menerapkan *flipbook* interaktif di kelas untuk selanjutnya dilakukan evaluasi. Tahap kelima adalah keberlanjutan program, yakni Tim Abdimas mendorong keberlanjutan program dengan mengintegrasikan penggunaan *flipbook* interaktif dalam rencana pembelajaran jangka panjang di SDN Penggilingan 01 Jakarta.

Kegiatan pengabdian ini memiliki beberapa target luaran wajib, yakni 1) Peningkatan level keberdayaan mitra, yakni keterampilan dan manajemen, 2) Publikasi di jurnal terakreditasi Sinta 4, 3) Publikasi di media massa, 4) Video kegiatan yang diunggah di laman YouTube lembaga, 5) Poster kegiatan, 6) Rekognisi mahasiswa sebanyak 6 SKS. Luaran tambahan berupa HKI Video Kegiatan, Poster Kegiatan, dan alat peraga *flipbook* interaktif.

**Hasil** yang diperoleh dari kegiatan ini adalah adanya peningkatan keterampilan para peserta (guru) dalam menggunakan teknologi digital untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Berdasarkan hasil evaluasi, 85% guru menunjukkan keterampilan yang terampil dalam menggunakan *flipbook* interaktif sebagai media pembelajaran. Sebanyak 10% guru berada pada tingkat cukup terampil dan 5% guru masih berada pada tingkat kurang terampil.

Dalam kaitannya dengan peningkatan manajemen, kegiatan ini berhasil meningkatkan manajemen guru di SD Penggilingan 01 Jakarta untuk aspek perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan penggunaan teknologi. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada seluruh aspek manajemen guru setelah mengikuti kegiatan pembuatan *flipbook* interaktif. Peningkatan tertinggi terjadi pada aspek penggunaan teknologi, yang menunjukkan bahwa kegiatan ini sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan teknologi guru.

**Kata Kunci:** Kelompok Guru; Media Pembelajaran; Flipbook Interaktif; Sekolah Dasar

## PRAKATA

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga laporan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dengan judul “*PKM Kelompok Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran Flipbook Interaktif di SD Penggilingan 01 Jakarta*” dapat diselesaikan dengan baik. Laporan ini merupakan dokumentasi dari seluruh rangkaian kegiatan yang telah dilakukan mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi dan pendampingan.

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan media pembelajaran interaktif, khususnya *flipbook*. Inisiatif ini sejalan dengan kebutuhan akan inovasi pembelajaran yang relevan di era digital sehingga siswa dapat belajar dengan lebih menarik dan efektif. Melalui kegiatan ini, kami berharap dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya di SD Penggilingan 01 Jakarta.

Kami mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian Kepada Masyarakat, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi atas pendanaan yang diberikan sehingga kegiatan ini berjalan dengan lancar. Selain itu, kami berterima kasih kepada keluarga besar LPPM Universitas Esa Unggul dan FKIP Universitas Esa Unggul atas dukungan yang diberikan. Tak lupa, kami juga mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah dan para guru di SD Penggilingan 01 Jakarta yang telah memberikan dukungan penuh dan antusiasme selama kegiatan berlangsung. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada seluruh tim pelaksana, mahasiswa, serta pihak-pihak lain yang telah membantu terlaksananya kegiatan ini.

Kami menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan sehingga kami terbuka terhadap masukan dan saran untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga laporan ini dapat menjadi referensi dan inspirasi bagi kegiatan serupa di masa yang akan datang.

Jakarta, Desember 2024

Tim Pengabdian kepada Masyarakat

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
RINGKASAN.....	iii
PRAKATA .....	v
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR TABEL .....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN .....	vii
BAB 1. PENDAHULUAN.....	1
BAB 2. HASIL ANALISIS KONDISI EKSISTING MITRA SESUAI BIDANG PERMASALAHAN YANG DIANGKAT .....	3
BAB 3. TUJUAN DAN MANFAAT .....	4
BAB 4. PERMASALAHAN DAN SOLUSI .....	6
BAB 5. METODE DAN LIMA TAHAPAN PELAKSANAAN PENGABDIAN.....	9
BAB 6. HASIL PELAKSANAAN KEGIATAN .....	11
BAB 7. DELIVERY PENERAPAN PRODUK TEKNOLOGI DAN INOVASI KE MASYARAKAT .....	23
7.1 PRODUK TEKNOLOGI DAN INOVASI ( <i>HARD DAN SOFT</i> ).....	23
7.2 PENERAPAN TEKNOLOGI DAN INOVASI KEPADA MASYARAKAT (RELEVANSI DANPARTISIPASI MASYARAKAT).....	23
7.3 <i>IMPACT</i> (KEBERMANFAATAN DAN PRODUKTIVITAS) .....	24
BAB 8. LUARAN YANG DICAPAI.....	26
BAB 9. RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA.....	37
BAB 10. KESIMPULAN DAN SARAN .....	39
DAFTAR PUSTAKA.....	39
LAMPIRAN (bukti luaran yang didapatkan) .....	40

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Keaktifan Peserta .....	29
Tabel 2. Peningkatan Pengetahuan Peserta .....	30
Tabel 3. Analisis Aspek Manajemen Kegiatan .....	35
Tabel 4. Jenis Luaran (Wajib) dan Indikator Capaian Kegiatan .....	36

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Jarak Lokasi Mitra dari Lokasi Tim Abdimas Universitas Esa Unggul Jakarta.....	1
Gambar 2. Kegiatan Sosialisasi Abdimas di SD Penggilingan 01 Jakarta.....	11
Gambar 3. Contoh <i>Flipbook</i> Interaktifl .....	2
Gambar 4. Peserta Sosialisasi Abdimas di SD Penggilingaan 01 Jakarta .....	12
Gambar 5. Persiapan Simulasi untuk Membuat Konten <i>Flipbook</i> Interaktif.....	13
Gambar 6. Contoh Aplikasi Berbasis AI .....	14
Gambar 7. Contoh Website untuk Membuat Flipbook Interaktif .....	15
Gambar 8. Praktik Mendesain Konten Pembelajaran Menggunakan Canva .....	16
Gambar 9. Peserta Mempraktikkan Berbagai Fitur Canva .....	16
Gambar 10. Penerapan Teknologi Flipbook Berbasis Heyzine.....	17
Gambar 11. Foto Bersama antara Tim Abdimas dengan Pihak Mitra .....	22
Gambar 12. Diagram Peningkatan Pengetahuan Peserta .....	30
Gambar 13. Diagram Peningkatan Keterampilan Peserta .....	32
Gambar 14. Diagram Peningkatan Manajemen Peserta .....	35

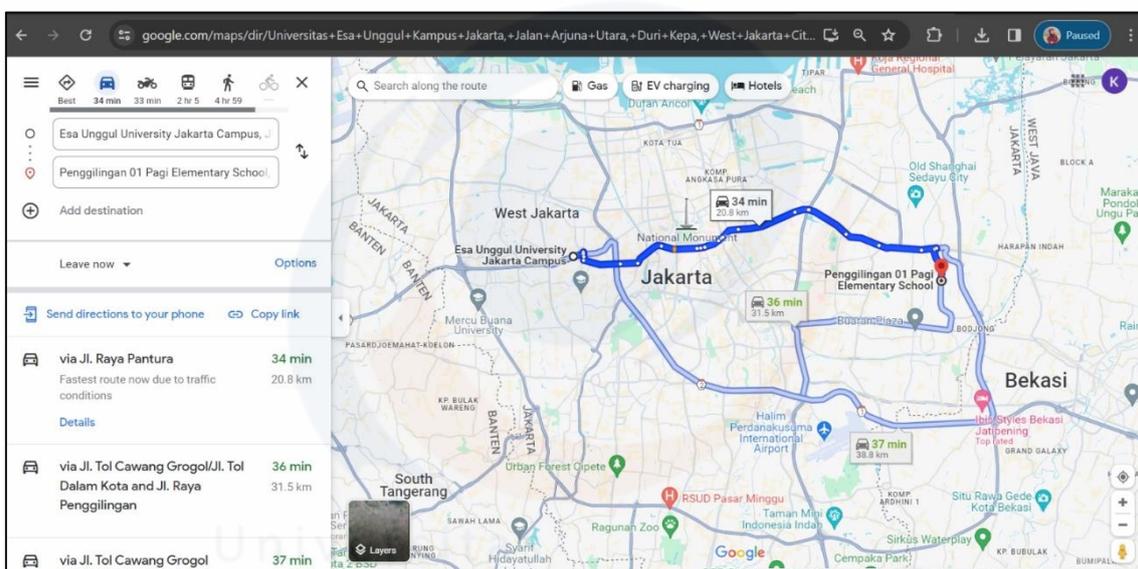
## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Publikasi Artikel di Jurnal Sinta 4.....	40
Lampiran 2. Poster Kegiatan.....	41
Lampiran 3. Hak Kekayaan Intelektual (HKI) .....	42
Lampiran 4. Publikasi Artikel di Media Massa .....	45
Lampiran 5. Publikasi Kegiatan di YouTube .....	46
Lampiran 6. Produk Kegiatan .....	47
Lampiran 7. Berita Acara Serah Terima Aset .....	48

## BAB 1 PENDAHULUAN

SDN Penggilingan 01 Jakarta merupakan sekolah negeri terakreditasi A yang terletak di Jalan Raya Penggilingan RT.002, RW.007, Penggilingan, Kecamatan Cakung, Jakarta Timur. Sekolah tersebut didirikan pada 19 September 1993 sebagai sekolah negeri dengan nomor pokok sekolah nasional (NPSN) 20104212, status kepemilikan Pemerintah Daerah, dan memiliki SK pendirian sekolah No. 9481/IMB/1993.(1)

Sekolah tersebut terletak di pinggir jalan raya utama dan cukup dekat dengan perkampungan warga. Akses menuju sekolah tersebut terbilang mudah meski harus melalui beberapa jalan yang masih berlubang atau tidak rata. Berikut adalah peta lokasi wilayah mitra yang terletak sejauh 20.8 km dari Universitas Esa Unggul Kampus Kebon Jeruk jika ditempuh menggunakan mobil.



Gambar 1. Jarak Lokasi Mitra dari Lokasi Tim Abdimas Universitas Esa Unggul Jakarta

Jumlah guru yang aktif mengajar di SD Penggilingan 01 Jakarta sebanyak 20 orang, yang terdiri atas 2 guru laki-laki dan 18 guru perempuan dengan pendidikan terakhir S-1 dan S-2. Tenaga administrasi di sekolah tersebut berjumlah 2 orang, penjaga sekolah sebanyak 3 orang, dan keamanan berjumlah 1 orang. Jumlah keseluruhan siswa sebanyak 570 orang yang terdiri atas 291 siswa laki-laki dan 279 siswa perempuan. Sekolah tersebut memiliki jumlah rombel (rombongan belajar) dari kelas I—VI sebanyak 18 rombel. Dengan kata lain, setiap jenjang kelas memiliki 3 rombel. Sementara itu, sarana dan prasarana yang dimiliki SDN Penggilingan 01 Jakarta cukup memadai, yakni dalam 1 bangunan sekolah terdiri atas 9 ruang kelas, 1 perpustakaan, 2 laboratorium, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang guru, 1 musola, 1 ruang UKS, 13 toilet, 1 gudang, 1 tempat bermain/ olahraga, dan 1 ruang TU. Jika dijumlahkan, sekolah tersebut memiliki 33 ruang.

Dalam proses pembelajarannya, sekolah tersebut sudah menggunakan Kurikulum Merdeka dengan level sekolah mandiri berubah. Konsep "level sekolah mandiri berubah"

merujuk pada tingkat kemandirian atau kapasitas sebuah sekolah dalam mengelola dirinya sendiri dan memenuhi kebutuhan pendidikan siswa tanpa bergantung pada bantuan atau intervensi eksternal yang signifikan (2),(3). Meski demikian, beberapa permasalahan masih dihadapi oleh sekolah, khususnya terkait kurangnya keterampilan guru-guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran. Sekolah menghadapi tantangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam hal mempertahankan minat dan motivasi siswa serta memfasilitasi pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran konvensional yang digunakan guru seringkali kurang mampu memenuhi kebutuhan tersebut. Selain itu, keterbatasan sumber daya dan pengetahuan teknologi di kalangan guru juga menjadi hambatan dalam mengadopsi metode pembelajaran yang lebih modern. Padahal, fasilitas pembelajaran yang ada di sekolah tersebut cukup membantu guru jika ingin mengoptimalkan media pembelajaran berbasis teknologi

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, ada beberapa guru yang cukup terampil menggunakan teknologi. Keterampilan tersebut didapatkan dari pelatihan-pelatihan yang dilakukan oleh guru tertentu. Ilmu yang didapatkan dari pelatihan tersebut kemudian dibagikan kepada rekan-rekan guru lainnya dalam ruang yang disebut sebagai Kejora Pitu (Kelompok Belajar Bersama Penggilingan Satu). Kelompok belajar ini dibentuk berdasarkan SK Kepala Sekolah Dasar Negeri Penggilingan 01, No.493/PGL01/I/2024. Jumlah partisipan yang mengikuti komunitas ini sebanyak 31 orang yang terdiri atas 1 Kepala Satuan Pelaksana Pendidikan Kecamatan Cakung, 1 Pengawas Wilayah IV Kecamatan Cakung, 1 kepala sekolah, 1 ketua (wakil kepala sekolah yang juga merangkap sebagai guru kelas), 21 orang guru, baik guru kelas maupun guru bidang studi, 2 tendik, 3 penjaga sekolah, dan 1 keamanan.

Hasil wawancara juga menjelaskan bahwa komunitas tersebut lebih difokuskan pada keaktifan guru-guru untuk belajar bersama. Kegiatan ini biasa dilakukan pada waktu-waktu tertentu setelah siswa pulang sekolah atau hari lain yang ditentukan bersama. Pihak sekolah mengharapkan agar guru-guru memiliki keterampilan yang baik dalam menggunakan teknologi pembelajaran. Atas dasar itulah, Tim Pengabdian kepada Masyarakat (Abdimas) Universitas Esa Unggul berencana melakukan pendampingan kepada para guru dalam bentuk Program Kemitraan Masyarakat (PKM) terkait pembuatan media pembelajaran *Flipbook* Interaktif.

Program ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang menarik dan interaktif sehingga mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan (4). *Flipbook* interaktif dipilih karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dengan mengintegrasikan elemen multimedia, seperti gambar, video, dan animasi sehingga meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, media ini mudah diakses dan fleksibel untuk digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring, menjadikannya solusi yang relevan untuk kebutuhan pendidikan modern.

Melalui kegiatan pendampingan ini, para guru akan diberikan pelatihan intensif mulai dari pengenalan dasar-dasar pembuatan *flipbook* hingga teknik lanjutan untuk menyisipkan elemen interaktif, seperti video, audio, dan kuis. Dengan demikian, diharapkan hasil dari program ini tidak hanya memperkaya wawasan guru tentang teknologi pembelajaran, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran di sekolah tersebut. Media pembelajaran *flipbook* interaktif menawarkan solusi yang tepat untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran(5).

## BAB 2

### HASIL ANALISIS KONDISI EKSISTING MITRA SESUAI BIDANG PERMASALAHAN YANG DIANGKAT

Hasil analisis kondisi eksisting mitra, dalam hal ini SD Penggilingan 01 Jakarta, menunjukkan beberapa permasalahan yang menjadi fokus dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat tentang pembuatan *flipbook* interaktif. Pertama, kondisi infrastruktur teknologi di sekolah masih terbatas. Meskipun ada beberapa perangkat digital, jumlahnya tidak mencukupi untuk mendukung seluruh siswa dalam proses pembelajaran yang berbasis teknologi. Misalnya, fasilitas pendukung seperti proyektor atau komputer masih belum merata di setiap ruang kelas sehingga guru harus beradaptasi dengan keterbatasan tersebut. Akses internet juga seringkali tidak stabil, yang menghambat penggunaan platform digital secara optimal. Kondisi ini membuat pembelajaran berbasis teknologi menjadi kurang maksimal dan cenderung tidak merata di antara siswa. Hal ini menjadi tantangan besar dalam implementasi *flipbook* interaktif yang memerlukan konektivitas yang baik.

Kedua, analisis menunjukkan bahwa keterampilan digital guru dalam menggunakan teknologi untuk pembelajaran masih bervariasi. Sebagian guru memiliki kemampuan yang baik dalam teknologi informasi, tetapi masih ada yang merasa kurang percaya diri dalam menggunakan alat-alat digital. Guru yang kurang percaya diri cenderung menghindari penggunaan teknologi sehingga potensi media pembelajaran digital, seperti *flipbook* interaktif, tidak dimaksimalkan. Padahal, teknologi dapat membantu membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif jika digunakan dengan benar. Selain itu, beberapa guru belum sepenuhnya menyadari potensi teknologi dalam meningkatkan efektivitas pengajaran. Ketidapahaman ini juga dapat menghambat pemanfaatan *flipbook* interaktif karena guru adalah garda terdepan dalam mendukung siswa memahami materi yang disajikan. Oleh karena itu, diperlukan program pelatihan yang sistematis dan berkelanjutan untuk meningkatkan keterampilan digital serta membangun kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi pendidikan.

Ketiga, respons siswa terhadap metode pembelajaran yang konvensional menunjukkan adanya kejenuhan. Siswa menyatakan bahwa mereka lebih tertarik belajar melalui metode yang lebih interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, pengenalan *flipbook* interaktif diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi kebosanan yang dialami siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Melalui analisis ini, terlihat bahwa meskipun ada tantangan dalam hal infrastruktur dan keterampilan, terdapat juga peluang besar untuk menerapkan teknologi baru yang dapat memenuhi kebutuhan siswa dan guru dalam pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.

Dengan memahami kondisi eksisting ini, kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat dirancang dengan lebih tepat sasaran, memastikan bahwa intervensi yang dilakukan relevan dan mampu menjawab tantangan yang dihadapi oleh mitra. Pendekatan ini memungkinkan tim pelaksana untuk merancang program yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan guru sehingga hasil yang dicapai dapat lebih optimal. Selain itu, kolaborasi yang baik dengan mitra diharapkan mampu menciptakan dampak yang berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

### BAB 3 TUJUAN DAN MANFAAT

Melalui kegiatan PKM ini, tujuan tim pengusul adalah untuk mengatasi permasalahan di SD Penggilingan 01 Jakarta dengan melibatkan komunitas belajar guru dalam pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif. Secara terperinci, berikut akan dijelaskan beberapa **tujuan** dari kegiatan PKM ini sebagai berikut.

1. Memberikan pemahaman yang komprehensif kepada guru-guru di SD Penggilingan 01 Jakarta mengenai manfaat serta langkah-langkah praktis dalam merancang dan membuat media pembelajaran *flipbook* interaktif. Pelatihan ini mencakup penjelasan tentang keunggulan *flipbook* interaktif, seperti kemampuannya dalam menghadirkan materi yang menarik, interaktif, dan mudah diakses oleh siswa. Selain itu, para guru juga akan diberikan panduan teknis mulai dari perencanaan konten, penggunaan perangkat lunak, hingga penerapan elemen multimedia seperti gambar, video, dan kuis interaktif. Tujuannya adalah agar guru-guru tidak hanya memahami pentingnya media ini, tetapi juga mampu mengintegrasikannya secara efektif ke dalam proses pembelajaran.
2. Mengembangkan keterampilan guru dalam memanfaatkan secara maksimal berbagai fitur yang tersedia dalam *flipbook* interaktif untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Pelatihan ini dirancang untuk memperkenalkan fitur-fitur utama, seperti integrasi video, audio, animasi, serta elemen interaktif seperti kuis dan tautan langsung ke sumber belajar lainnya. Dengan pemahaman dan keterampilan ini, guru dapat merancang materi pembelajaran yang lebih dinamis, sesuai dengan kebutuhan siswa, sekaligus mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar. Selain itu, guru juga akan dilatih untuk menyesuaikan fitur-fitur tersebut dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sehingga *flipbook* interaktif dapat digunakan secara optimal sebagai alat bantu pengajaran.
3. Mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media *flipbook* interaktif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar. Media ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi, seperti menjawab kuis, mengeksplorasi konten multimedia, dan mengakses tautan tambahan yang mendukung pemahaman mereka. Dengan menghadirkan elemen visual yang menarik dan interaktif, *flipbook* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik minat siswa. Selain itu, penggunaan media ini juga memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara mandiri dan aktif sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas mereka. Melalui pendekatan ini, proses pembelajaran tidak hanya menjadi lebih efektif, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih berkesan bagi siswa.

Selain tujuan-tujuan tersebut, kegiatan abdimas ini juga menunjang kegiatan MBKM (Merdeka Belajar-Kampus Merdeka), khususnya pada IKU (Indikator Kinerja Utama) pendidikan tinggi. PKM ini dapat berkontribusi pada pencapaian IKU 2, yaitu mahasiswa mendapatkan pengalaman di luar kampus dan IKU 3, yakni dosen berkegiatan di luar kampus. Mahasiswa yang akan dilibatkan dalam kegiatan ini adalah mahasiswa semester 4 (dua orang)

dan semester 6 (tiga orang). Rekognisi mahasiswa yang menjadi bagian MBKM sebanyak 6 SKS, yakni untuk mata kuliah Pendidikan Multikultural dan Pendidikan Seni Tari (semester 4) yang setiap mata kuliah tersebut memiliki 3 SKS; serta mata kuliah Kepemimpinan, Tanggung Jawab, dan Inisiatif (semester 6) yang masing-masing memiliki 2 SKS.

Melalui pengembangan media pembelajaran *flipbook* interaktif, PKM ini diharapkan dapat memberikan manfaat langsung kepada siswa dan guru di sekolah tersebut. Secara terperinci, beberapa manfaat dari kegiatan ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi siswa, *flipbook* interaktif dapat meningkatkan minat belajar melalui penyajian materi yang lebih menarik, visual, dan interaktif sehingga mereka lebih mudah memahami konsep yang diajarkan.
2. Bagi guru, media ini dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam mengajar, memungkinkan mereka untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih kreatif dan efisien.
3. *Flipbook* interaktif juga dapat menjadi solusi dalam menghadapi keterbatasan infrastruktur teknologi karena dapat diakses secara *offline* dan fleksibel sesuai kebutuhan pembelajaran.
4. Kegiatan ini memberikan peluang kepada guru untuk mengembangkan keterampilan digital mereka yang tidak hanya bermanfaat untuk pembelajaran di kelas, tetapi juga untuk mendukung profesionalisme mereka dalam era teknologi. Dengan demikian, program ini diharapkan dapat menciptakan dampak positif yang berkelanjutan bagi seluruh komunitas sekolah.
5. PKM ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan mutu pendidikan di SD Penggilingan 01 Jakarta serta memberdayakan guru-guru sebagai agen perubahan dalam pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Secara tidak langsung, kegiatan ini mendukung fokus pengabdian kepada masyarakat dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan memberikan manfaat yang nyata bagi komunitas lokal.

Secara keseluruhan, tujuan dan manfaat Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Penggilingan 01 Jakarta melalui pengembangan keterampilan digital guru dalam pembuatan dan pemanfaatan media pembelajaran *flipbook* interaktif. Dengan menyediakan pelatihan dan pendampingan terkait penggunaan *flipbook* interaktif, diharapkan para guru dapat lebih percaya diri dan terampil dalam menggunakan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran yang menarik dan efektif. Hal ini tidak hanya akan memperkaya proses belajar mengajar, tetapi juga memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan dan interaktif bagi siswa, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Melalui kegiatan ini, para guru juga diharapkan dapat mengoptimalkan pemanfaatan teknologi yang ada meskipun dalam keterbatasan infrastruktur dan dapat menerapkan berbagai fitur yang ada dalam *flipbook* untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih dinamis dan relevan dengan kebutuhan siswa. Manfaat jangka panjang dari program ini adalah peningkatan kemampuan profesional guru, yang akan berdampak pada peningkatan mutu pendidikan di sekolah. Dengan demikian, PKM ini tidak hanya memberikan manfaat langsung bagi guru dan siswa, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan pendidikan yang lebih inklusif dan berbasis teknologi di SD Penggilingan 01 Jakarta.

## BAB 4 PERMASALAHAN DAN SOLUSI

Berdasarkan hasil observasi, analisis situasi, dan wawancara, masalah utama yang dihadapi mitra adalah sebagai berikut.

### 1. Keterbatasan Pengetahuan dan Keterampilan Teknologi Guru

Sebagian besar guru di SDN Penggilingan 01 Jakarta memiliki keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan teknologi modern untuk pembelajaran. Beberapa di antara mereka juga masih bergantung pada metode tradisional seperti penggunaan buku paket dan papan tulis, yang tentunya kurang mampu menarik minat siswa yang semakin terbiasa dengan teknologi. Walaupun beberapa guru telah menguasai penggunaan PowerPoint untuk menampilkan materi dan memanfaatkan kuis *online* untuk evaluasi, pemanfaatan teknologi dalam konteks yang lebih luas, seperti pembuatan media pembelajaran interaktif, masih sangat terbatas. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran cenderung monoton dan tidak sepenuhnya memanfaatkan potensi teknologi untuk meningkatkan efektivitas pengajaran.

Selain itu, meskipun teknologi seperti internet dan perangkat digital semakin mudah diakses, guru-guru di sekolah ini belum sepenuhnya terampil dalam mengintegrasikan berbagai platform digital untuk mendukung proses pembelajaran. Sebagian besar guru masih belum familiar dengan berbagai aplikasi pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, seperti *flipbook* atau aplikasi pembelajaran berbasis video dan animasi. Akibatnya, meskipun ada teknologi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, guru-guru cenderung tidak memanfaatkan teknologi ini secara maksimal sehingga menghambat terciptanya pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Oleh karena itu, peningkatan pelatihan dan pendampingan mengenai teknologi pembelajaran yang lebih beragam dan inovatif menjadi sangat penting untuk mengatasi keterbatasan ini.

### 2. Kualitas Pembelajaran yang Kurang Interaktif

Metode pembelajaran yang diterapkan oleh sebagian besar guru di SDN Penggilingan 01 Jakarta masih cenderung bersifat konvensional dan kurang mengakomodasi kebutuhan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Pembelajaran yang lebih banyak berfokus pada penyampaian materi secara satu arah, seperti ceramah atau penjelasan melalui papan tulis, membuat siswa lebih pasif dan tidak terstimulasi untuk berpartisipasi secara aktif. Meskipun beberapa guru telah berusaha mengembangkan metode pembelajaran yang lebih variatif, seperti diskusi kelompok atau presentasi, tetapi kegiatan tersebut masih terbatas pada pendekatan yang tidak sepenuhnya mendorong kreativitas dan eksplorasi siswa dalam memahami materi.

Kualitas pembelajaran yang kurang interaktif ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa, yang seringkali merasa bosan atau kurang tertarik dengan materi yang diajarkan. Dalam kondisi seperti ini, teknologi pembelajaran yang inovatif, seperti media pembelajaran *flipbook* interaktif, dapat menjadi solusi untuk merangsang keterlibatan aktif siswa. Media ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi melalui fitur-fitur seperti kuis, animasi, dan video yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik

dan dinamis. Dengan menggunakan pendekatan yang lebih interaktif, diharapkan siswa dapat lebih memahami konsep yang diajarkan serta merasa lebih termotivasi untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

### 3. Minat dan Motivasi Belajar Siswa yang Masih Kurang

Masih terdapat sejumlah siswa yang menunjukkan rendahnya minat dan motivasi dalam proses pembelajaran, khususnya ketika metode yang digunakan oleh guru masih bersifat konvensional dan monoton. Siswa cenderung merasa bosan atau tidak tertarik ketika pembelajaran lebih banyak didominasi oleh ceramah dan tugas-tugas yang tidak memberikan ruang bagi mereka untuk berkreasi atau berinteraksi dengan materi secara lebih mendalam. Ketika proses pembelajaran tidak dapat memicu rasa ingin tahu dan antusiasme siswa, hal ini dapat berdampak pada rendahnya pencapaian akademik dan penguasaan materi, serta menurunkan semangat mereka untuk terlibat dalam kegiatan belajar di kelas.

Minat dan motivasi belajar yang kurang ini juga seringkali disebabkan oleh kurangnya variasi dalam metode pengajaran yang digunakan. Pembelajaran yang terbatas pada buku paket dan pengajaran lisan tidak memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi materi secara mandiri atau melalui pengalaman yang lebih menyenangkan. Oleh karena itu, perlu ada upaya untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, seperti menggunakan media interaktif seperti *flipbook*, yang dapat membuat materi lebih menarik dan memberi peluang bagi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih kreatif dan menyenangkan. Dengan menggunakan pendekatan yang lebih dinamis dan melibatkan siswa secara aktif, diharapkan minat dan motivasi mereka dalam belajar dapat meningkat, yang pada akhirnya berdampak positif pada hasil pembelajaran mereka.

Berbagai permasalahan tersebut telah dibicarakan dengan Mitra SD Penggilingan 01 Jakarta pada beberapa pertemuan di awal antara tim pengusul dan mitra. Mitra menjelaskan bahwa adanya PKM kelompok guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis digital sangat diperlukan. Selain melatih keterampilan dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi, para guru juga dilatih untuk menyusun materi atau konten pembelajaran yang sesuai dengan jenjang kelas siswa dan membuat metode pembelajaran yang bervariasi. Hasil dari kegiatan ini secara tidak langsung juga dirasakan oleh siswa. Sesuai dengan permasalahan tersebut, tim pengabdian masyarakat dari Universitas Esa Unggul akan menindaklanjuti dengan memberikan sebuah program pengabdian masyarakat dengan judul PKM Kelompok Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran Flipbook Interaktif di SD Penggilingan 01 Jakarta. Melalui fitur-fitur yang ada dalam *flipbook* interaktif, diharapkan dapat memaksimalkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran, pembelajaran menjadi lebih interaktif, dan siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Berikut akan diuraikan semua solusi yang dapat menjadi penyelesaian masalah pada mitra.

### **1. Keterbatasan Pengetahuan dan Keterampilan Teknologi Guru**

#### **Solusi yang ditawarkan:**

Tim Abdimas akan mengembangkan media pembelajaran berupa *flipbook* interaktif yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan kurikulum serta karakteristik siswa di SD Penggilingan 01 Jakarta. Selain itu, Tim Abdimas juga akan memberikan pelatihan kepada guru-guru tentang penggunaan teknologi modern, khususnya dalam pembuatan dan pemanfaatan *flipbook* interaktif. Selama dalam proses pendampingan, *flipbook* interaktif yang telah dikembangkan akan diuji coba di beberapa kelas di SDN Penggilingan 01 Jakarta. Hasil dari uji coba tersebut akan dievaluasi untuk mendapatkan masukan dan perbaikan lebih lanjut. Pada tahap yang lebih lanjut, hasil dari kegiatan PKM ini akan didiseminasi kepada sekolah-sekolah lain dan pihak terkait untuk memperluas manfaatnya. Guru di SD Penggilingan 01 Jakarta juga akan dimotivasi untuk menggunakan media pembelajaran *flipbook* interaktif dalam proses pembelajaran

### **2. Kualitas Pembelajaran yang Kurang Interaktif**

#### **Solusi yang ditawarkan:**

Tim Abdimas akan merancang dan mengembangkan *flipbook* interaktif yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan kurikulum serta karakteristik siswa di SDN Penggilingan 01 Jakarta. Media pembelajaran ini akan dilengkapi dengan fitur-fitur interaktif, seperti animasi, kuis, dan pemutar suara untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Berawal dari media pembelajaran yang menarik akan berdampak pada kualitas pembelajaran yang interaktif.

### **3. Minat dan Motivasi Belajar Siswa yang Masih Kurang**

#### **Solusi yang ditawarkan:**

Tim abdimas akan menggunakan fitur-fitur interaktif dalam *flipbook* untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Selain itu, tim abdimas juga akan merancang konten yang menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa untuk meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Siswa akan memiliki alternatif media pembelajaran lain dalam bentuk digital yang disesuaikan dengan perkembangan zaman saat ini.

Dengan implementasi solusi tersebut, diharapkan permasalahan prioritas yang dihadapi oleh SDN Penggilingan 01 Jakarta dapat teratasi sehingga terjadi peningkatan kualitas pembelajaran dan minat belajar siswa. Selain itu, keterampilan guru dalam menggunakan teknologi modern dalam pembelajaran juga semakin meningkat dan terasah.

## **BAB 5**

### **METODE DAN LIMA TAHAPAN PELAKSANAAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada 10 Juli hingga 13 September 2024 di SD Penggilingan 01 Jakarta. Peserta dalam kegiatan ini adalah guru-guru yang tergabung dalam Kejora Pitu (Kelompok Belajar Bersama Penggilingan Satu) berjumlah 20 orang. Sebelum dilakukan kegiatan, Tim Abdimas terlebih dahulu melakukan observasi dan analisis kebutuhan di lokasi mitra. Kegiatan tersebut dilakukan dalam 2x pertemuan. Setelah diperoleh kesepakatan antara Tim Abdimas dan pihak mitra, kegiatan dilanjutkan dengan menggunakan metode yang sudah ditetapkan. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam lima tahap yang meliputi sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi, serta keberlanjutan program. Adapun bidang ilmu yang melingkupi kegiatan ini antara lain pendidikan bahasa dan sastra Indonesia, manajemen pendidikan, serta ilmu komunikasi yang difokuskan untuk jenjang sekolah dasar (SD). Berikut penjelasan dari kelima tahap kegiatan tersebut.

#### **1. Tahap Sosialisasi**

Tahap ini dilakukan dalam satu kali pertemuan. Tim abdimas akan mengadakan pertemuan awal dengan pihak sekolah untuk menjelaskan tujuan, manfaat, dan rencana kegiatan PKM. Setelah itu, Tim Abdimas melakukan sosialisasi kepada guru-guru SDN Penggilingan 01 Jakarta tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran inovatif, khususnya yang berbasis digital dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang akan dijadikan fokus utama kegiatan ini adalah pemanfaatan *flipbook* interaktif. *Flipbook* interaktif adalah sebuah buku digital yang menyerupai buku fisik, tetapi memberikan pengalaman yang lebih dinamis dan menarik melalui elemen-elemen interaktif. *Flipbook* ini memungkinkan pengguna untuk "membalik" halaman secara digital seperti halnya membalik halaman buku fisik. Beberapa fitur yang terdapat di *flipbook* interaktif di antaranya, animasi pembalikan halaman, *hyperlink*, multimedia (video, audio, gambar interaktif, dan animasi) yang tidak terdapat dalam buku cetak tradisional, navigasi mudah, interaksi pengguna, dan aksesibilitas.

#### **2. Pelatihan**

Tim Abdimas menyelenggarakan serangkaian pelatihan keterampilan teknologi kepada guru-guru yang akan terlibat dalam pembuatan media pembelajaran *flipbook* interaktif. Pelatihan ini akan dilaksanakan dalam satu kali pertemuan. Materi pelatihan mencakup penggunaan aplikasi khusus atau website untuk pembuatan *flipbook* interaktif serta strategi pengajaran yang efektif dengan memanfaatkan media tersebut. Pada tahap ini, para guru juga diperkenalkan dengan aplikasi CapCut dan Canva untuk memaksimalkan pembuatan *flipbook* interaktif. Untuk membantu pencarian sumber-sumber referensi, para guru dapat menggunakan YouTube, Unsplash.com, Chat GPT, atau perpustakaan *online* yang tersedia.

### **3. Penerapan Teknologi**

Kelompok guru bekerja sama dalam merancang dan mengembangkan *flipbook* interaktif berdasarkan kurikulum yang berlaku dan kebutuhan siswa di SD Penggilingan 01 Jakarta. Proses penerapan teknologi dilakukan dengan memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh melalui pelatihan, serta melibatkan kerja sama antarguru dalam tim. Kegiatan ini dilakukan dalam dua kali pertemuan dengan terfokus pada praktik pembuatan *flipbook* interaktif.

Pertemuan pertama difokuskan pada pembuatan konten atau materi pelajaran yang akan diberikan kepada siswa. Pada tahap ini, Tim Abdimas akan mendampingi para peserta untuk dapat memasukkan materi-materi tersebut ke dalam fitur-fitur yang ada dalam *flipbook* interaktif. Pertemuan kedua difokuskan pada pembuatan animasi, video, *hyperlink*, dan beberapa hal lain yang diperlukan agar *flipbook* yang dibuat lebih interaktif dan menarik. Selain itu, para peserta juga akan melakukan perbandingan pada beberapa aplikasi atau website *flipbook*, seperti Anyflip, Flipping Book, FlipHTML5, dan Heyzine untuk menentukan mana yang akan digunakan sebagai alat utama untuk membuat *flipbook*. Peserta juga dapat memanfaatkan berbagai fitur yang ada dalam Canva dan CapCut untuk membantu pembuatan *flipbook* interaktif.

### **4. Pendampingan dan Evaluasi**

Tim Abdimas memberikan pendampingan kepada guru-guru untuk menggunakan *flipbook* interaktif ketika pembelajaran di kelas. Selain itu, Tim Abdimas juga dapat memantau sejauh mana para guru dapat memanfaatkan *flipbook* interaktif, baik di kelas rendah maupun di kelas tinggi, serta respons siswa terhadap media tersebut. Setelah itu, Tim Abdimas melakukan evaluasi terhadap efektivitas penggunaan media pembelajaran ini melalui observasi langsung, wawancara dengan guru dan siswa, serta pengumpulan data mengenai hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan *flipbook* interaktif.

### **5. Keberlanjutan Program**

Tim Abdimas mendorong keberlanjutan program dengan mengintegrasikan penggunaan *flipbook* interaktif dalam rencana pembelajaran jangka panjang di SDN Penggilingan 01 Jakarta. Selain itu, Tim Abdimas juga mengadakan pertemuan lanjutan dan diskusi berkala untuk memantau perkembangan penggunaan media pembelajaran tersebut serta melakukan penyempurnaan berkelanjutan sesuai dengan kebutuhan yang muncul.

Dengan mengikuti tahapan-tahapan tersebut, diharapkan kegiatan PKM ini dapat memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Penggilingan 01 Jakarta melalui pemanfaatan media pembelajaran *flipbook* interaktif secara efektif dan berkelanjutan.

## BAB 6 HASIL PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dalam lima tahap kegiatan. Tahap pertama adalah sosialisasi kepada pihak sekolah dan para guru terkait tujuan dan manfaat program pengabdian kepada masyarakat. Tahap kedua adalah pelatihan pembuatan materi pembelajaran yang akan dijadikan *flipbook*. Tahap ketiga adalah penerapan teknologi yang dilakukan dalam dua pertemuan. Pada pertemuan pertama, para peserta mempraktikkan langsung cara mendesain materi pelajaran yang interaktif dengan memanfaatkan berbagai aplikasi yang sudah dijelaskan sebelumnya. Pertemuan kedua difokuskan pada praktik pengoptimalan fitur-fitur *flipbook* interaktif. Tahap keempat adalah pendampingan dan evaluasi. Tim Abdimas mendampingi beberapa guru ketika menerapkan *flipbook* interaktif di kelas untuk selanjutnya dilakukan evaluasi. Tahap kelima adalah keberlanjutan program. Tahapan-tahapan tersebut dijelaskan secara terperinci sebagai berikut.

### 1. Pelaksanaan Kegiatan Tahap ke-1: Sosialisasi Kegiatan di Lokasi Mitra

Sosialisasi dilakukan pada 10 Juli 2024, pukul 13.00—15.00 WIB. Peserta yang mengikuti kegiatan ini adalah guru-guru yang tergabung dalam Kejora Pitu (Kelompok Belajar Bersama Penggilingan Satu). Jumlah peserta yang hadir sebanyak 20 orang. Hal-hal yang dijelaskan di tahap ini berkaitan dengan bentuk kegiatan, tujuan, manfaat, target program, bentuk luaran, dan metode pelaksanaan.

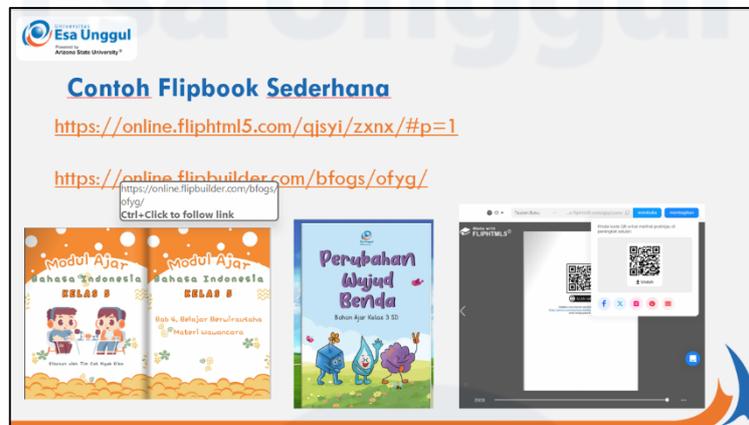
Sosialisasi ini bertujuan untuk mengenalkan guru dan siswa pada teknologi pembelajaran yang lebih modern dan interaktif, yang mampu mendukung berbagai metode belajar yang berpusat pada siswa. Salah satu contohnya adalah *flipbook* interaktif. *Flipbook* interaktif yang diperkenalkan memiliki potensi besar dalam membantu siswa agar lebih termotivasi untuk belajar. *Flipbook* interaktif menggabungkan elemen visual, audio, dan teks yang lebih dinamis dibandingkan dengan media cetak tradisional.



Gambar 2. Kegiatan Sosialisasi Abdimas di SD Penggilingan 01 Jakarta

Selama kegiatan sosialisasi, tim pengabdian masyarakat menjelaskan keuntungan *flipbook* interaktif bagi para guru. *Flipbook* ini memungkinkan guru untuk membuat materi ajar yang lebih fleksibel dan mudah diperbarui, serta mampu diakses oleh siswa kapan saja melalui

perangkat digital. Ini sangat relevan dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi di era digital, yang kini semakin banyak diterapkan di sekolah-sekolah. Selain itu, *flipbook* interaktif juga dapat membantu siswa memahami konsep yang lebih abstrak melalui animasi dan interaktivitas yang disediakan sehingga materi pelajaran menjadi lebih mudah dipahami.



Gambar 3. Contoh *Flipbook* Interaktif

Tim Abdimas juga menjelaskan bahwa selama pelatihan, peserta diwajibkan membawa laptop. Hal ini disebabkan kegiatan yang akan dilaksanakan berbasis teknologi digital. Selain itu, guru-guru nantinya akan menghasilkan produk berbasis digital dalam bentuk *flipbook* interaktif.

Kegiatan ini juga dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab. Pada sesi ini, para guru diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai berbagai aspek penggunaan *flipbook* dalam pembelajaran. Salah satu pertanyaan yang diajukan adalah, "Bagaimana cara membuat *flipbook* interaktif?" Tim pengabdian menjelaskan langkah-langkah sederhana untuk membuat *flipbook* menggunakan berbagai platform dan perangkat lunak yang mudah diakses, serta memberikan contoh-contoh template yang bisa langsung digunakan oleh guru.

Pertanyaan lain yang muncul adalah, "Apakah *flipbook* ini bisa diakses oleh siswa dari rumah?" Tim menjelaskan bahwa *flipbook* interaktif dapat diakses secara daring dan luring, asalkan siswa memiliki perangkat yang mendukung, seperti tablet atau laptop, serta akses internet untuk unduhan awal.



Gambar 4. Peserta Sosialisasi Abdimas di SD Penggilingaan 01 Jakarta

Dengan format tanya jawab ini, para peserta sosialisasi merasa lebih terlibat dan mendapatkan jawaban langsung atas keraguan dan pertanyaan mereka, yang membantu memperjelas cara memanfaatkan *flipbook* interaktif secara efektif di kelas.

Meskipun terdapat tantangan seperti keterbatasan akses teknologi dan infrastruktur di sekolah, kegiatan sosialisasi ini telah memberikan gambaran yang jelas tentang potensi besar yang dimiliki oleh *flipbook* interaktif. Para guru dan pihak sekolah diajak untuk terus mengeksplorasi dan berinovasi dalam penggunaan media pembelajaran digital demi menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif bagi siswa. Diharapkan, dengan dukungan yang lebih besar terhadap pengembangan infrastruktur teknologi, penerapan *flipbook* interaktif dapat diimplementasikan secara berkelanjutan dan lebih luas di masa depan.

## 2. Pelaksanaan Kegiatan Tahap ke-2: Pelatihan Pembuatan Flipbook Interaktif

Kegiatan pelatihan dilakukan pada 26 Juli 2024, pukul 10.00—16.00 WIB. Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan ini sebanyak 20 orang. Tujuan utama dari pelatihan ini adalah untuk memberikan guru kemampuan dalam menggunakan berbagai platform digital yang dapat mempermudah penyusunan materi ajar, sekaligus membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Pelatihan ini merupakan bentuk simulasi sebelum guru mulai membuat konten pembelajaran yang sesungguhnya. Melalui pelatihan ini, guru akan mampu mengintegrasikan elemen visual, audio, dan teks dalam sebuah media pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif.

Pada tahap ini, para guru diperkenalkan terlebih dahulu dengan berbagai aplikasi dan website untuk membuat konten *flipbook* interaktif. Aplikasi-aplikasi tersebut di antaranya, Canva, QR Code Generator, Wordwall, Quizizz, ChatGPT, dan CapCut. Pelatihan ini diadakan sebagai bagian dari upaya meningkatkan kompetensi guru dalam menyusun materi atau konten pembelajaran secara kreatif sebelum diintegrasikan ke dalam *flipbook* interaktif.



Gambar 5. Persiapan Simulasi untuk Membuat Konten *Flipbook* Interaktif

Sesi pelatihan dimulai dengan Canva, yakni sebuah platform desain grafis yang mudah digunakan. Para guru diperkenalkan pada berbagai fitur Canva yang memungkinkan mereka membuat infografis, presentasi, serta poster pembelajaran yang menarik secara visual. Canva

juga menyediakan template-template yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi ajar sehingga guru dapat membuat desain yang profesional meskipun tidak memiliki latar belakang desain. Dengan menggunakan Canva, guru diharapkan mampu menyusun materi visual yang lebih menarik sebelum memasukkannya ke dalam *flipbook* interaktif.

Sebelum mendesain materi pembelajaran dengan menggunakan Canva, guru dapat memanfaatkan ChatGPT untuk membantu menyusun materi ajar. ChatGPT adalah sebuah platform berbasis kecerdasan buatan (AI) yang dapat membantu guru menghasilkan ide-ide kreatif, membuat rangkuman materi, atau menjawab pertanyaan terkait topik tertentu. Guru dilatih untuk memanfaatkan ChatGPT dalam menyusun naskah pembelajaran, membuat soal latihan, serta mendapatkan referensi untuk mendukung materi ajar. Dengan bantuan ChatGPT, guru dapat mengembangkan konten yang lebih terstruktur dan mendalam dalam waktu yang lebih singkat. Selain itu, ChatGPT juga dapat digunakan untuk membuat skenario interaktif atau dialog dalam bentuk teks yang kemudian bisa dimasukkan ke dalam *flipbook* interaktif sebagai bagian dari materi pembelajaran berbasis skenario.



Gambar 6. Contoh Aplikasi Berbasis AI

Selanjutnya, guru diperkenalkan dengan QR Code Generator. Melalui alat ini, guru diajarkan cara membuat QR Code yang dapat menyimpan tautan ke berbagai sumber belajar, seperti video, dokumen, atau website yang mendukung materi ajar. Penggunaan QR Code memungkinkan siswa untuk mengakses sumber belajar tambahan secara mudah hanya dengan memindai kode tersebut melalui ponsel mereka. Hal ini mempermudah integrasi materi ajar dengan konten eksternal yang relevan.

Pelatihan dilanjutkan dengan Word Wall, sebuah platform interaktif untuk membuat permainan kata, kuis, dan aktivitas berbasis teks. Guru diperkenalkan pada berbagai aktivitas yang bisa dibuat melalui Word Wall, seperti teka-teki silang, pencarian kata, dan roda putar, yang dapat digunakan untuk melibatkan siswa dalam proses belajar dengan cara yang menyenangkan. Aktivitas yang dibuat di Word Wall dapat disematkan ke dalam *flipbook* interaktif atau diakses langsung oleh siswa melalui QR Code yang telah dibuat sebelumnya.

Selain Word Wall, ada pula Quizizz, yakni platform pembelajaran berbasis kuis yang interaktif dan kompetitif. Guru diajarkan cara membuat kuis yang menarik, lengkap dengan *leaderboard* dan sistem penilaian otomatis sehingga siswa dapat belajar sambil bermain.

Quizizz memungkinkan guru untuk mengevaluasi pemahaman siswa dengan cara yang lebih dinamis, dan hasil kuis ini dapat dijadikan refleksi untuk perbaikan materi ajar sebelum diintegrasikan ke dalam *flipbook* interaktif.

Setelah siap, konten tersebut kemudian diubah ke dalam bentuk *flipbook* dengan menggunakan beberapa website, seperti Flipping Book, FlipHTML5, dan Heyzine.



Gambar 7. Contoh Website untuk Membuat Flipbook Interaktif

Pada sesi ini, peserta pelatihan diperkenalkan dengan konsep dasar *flipbook* interaktif serta keunggulannya dibandingkan dengan media pembelajaran tradisional. Materi yang disampaikan meliputi cara pembuatan konten, penggunaan template, serta pemanfaatan animasi untuk menjelaskan konsep-konsep yang kompleks. Peserta juga diajak untuk menstimulasikan secara sederhana cara mengubah materi pembelajaran yang dibuat menjadi bentuk *flipbook*. Setelah itu, peserta diperkenalkan secara singkat fitur-fitur yang ada pada *flipbook* untuk diterapkan di pertemuan selanjutnya.

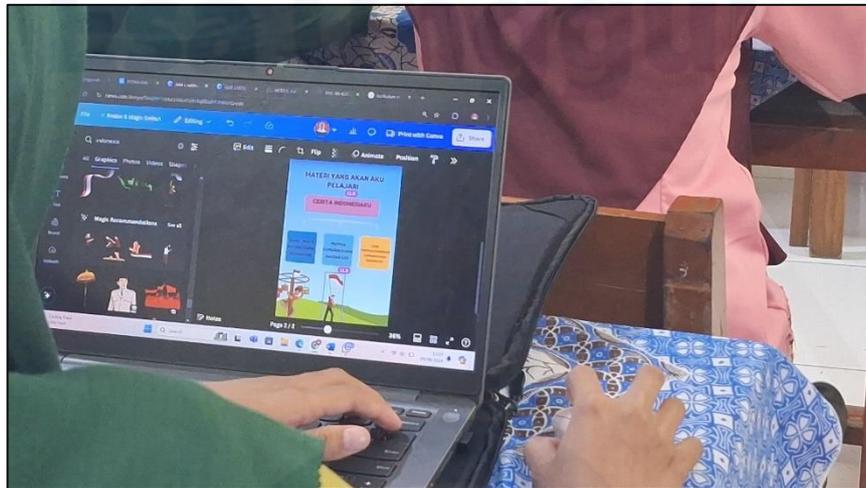
### 3. Pelaksanaan Kegiatan Tahap ke-3: Penerapan Teknologi Sesi ke-1

Penerapan teknologi dilakukan dalam dua sesi kegiatan. Sesi pertama dilakukan pada 2 Agustus 2024, pukul 10.00—16.00 dengan jumlah peserta sebanyak 20 orang. Proses penerapan teknologi dilakukan dengan memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan yang sudah diperoleh peserta melalui pelatihan sebelumnya. Pada sesi ini, Tim Abdimas tidak banyak menjelaskan hal-hal yang bersifat teoretis karena peserta langsung mempraktikkan cara mendesain konten pembelajaran.

Pertemuan pertama difokuskan pada pembuatan konten atau materi pelajaran yang akan diberikan kepada siswa. Pada tahap ini, guru-guru di SD Penggilingan 01 Jakarta telah mulai menerapkan berbagai teknologi digital secara mandiri untuk menciptakan konten pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Salah satu teknologi yang paling banyak digunakan adalah Canva.

Selain Canva, para guru juga memanfaatkan YouTube sebagai media pendukung pembelajaran, menyisipkan berbagai gambar animasi/ gift, dan kuis yang dibuat melalui aplikasi Word Wall atau Quizizz. Guru juga dapat memanfaatkan aplikasi CapCut untuk mengedit video buatan sendiri. Penggunaan CapCut memungkinkan guru untuk membuat video pembelajaran singkat yang menarik secara visual dan audio, yang nantinya dapat dimasukkan ke dalam *flipbook* interaktif. Video yang dibuat dapat berupa penjelasan singkat

materi, animasi konsep abstrak, atau tutorial interaktif yang dapat memperjelas pemahaman siswa. Guru juga diajarkan cara mengekspor video dalam berbagai format yang sesuai untuk digunakan di berbagai platform pembelajaran.



Gambar 8. Praktik Mendesain Konten Pembelajaran Menggunakan Canva



Gambar 9. Peserta Mempraktikkan Berbagai Fitur Canva

#### 4. Pelaksanaan Kegiatan Tahap ke-3: Penerapan Teknologi Sesi ke-2

Penerapan teknologi sesi ke-2 dilaksanakan pada 9 Agustus 2024, pukul 10-00—16.00 WIB. Jumlah peserta yang hadir sebanyak 20 orang. Kegiatan ini merupakan kegiatan lanjutan dari penerapan teknologi tahap ke-1 yang sudah dilakukan sebelumnya.

Pada tahap ini, guru-guru di SD Penggilingan 01 Jakarta mulai menerapkan teknologi dalam pembuatan *flipbook* interaktif dengan menggunakan platform Heyzine sebagai bagian dari inovasi dalam proses pembelajaran. Heyzine adalah alat digital yang memungkinkan guru mengubah materi ajar statis menjadi bentuk *flipbook* yang lebih dinamis dan interaktif. Dalam kegiatan ini, guru-guru dilatih untuk menggunakan Heyzine dalam mengonversi dokumen pembelajaran, seperti file PDF atau presentasi, menjadi *flipbook* yang dapat diakses oleh siswa secara digital dengan pengalaman seperti membuka buku nyata.

Proses pembuatan flipbook dimulai dengan merancang materi pembelajaran secara visual melalui Canva atau Microsoft PowerPoint. Setelah itu, guru mengunggah file yang sudah selesai ke Heyzine yang kemudian secara otomatis mengonversi dokumen tersebut menjadi *flipbook*. Salah satu keunggulan Heyzine yang diterapkan oleh para guru adalah kemampuannya menambahkan elemen interaktif seperti tautan, video, dan audio langsung ke dalam *flipbook*. Dengan fitur ini, guru dapat menyisipkan tautan ke video penjelasan di YouTube, menambahkan klip suara untuk mendukung penjelasan konsep, serta menautkan sumber belajar eksternal lainnya. Ini membuat flipbook tidak hanya menjadi buku digital, tetapi juga alat pembelajaran yang kaya informasi dan interaktif.

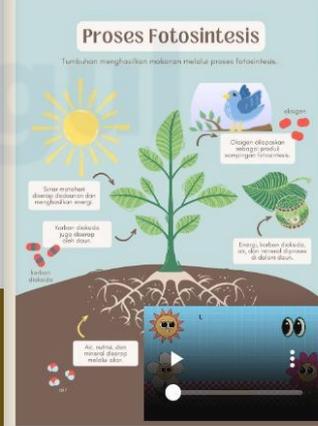
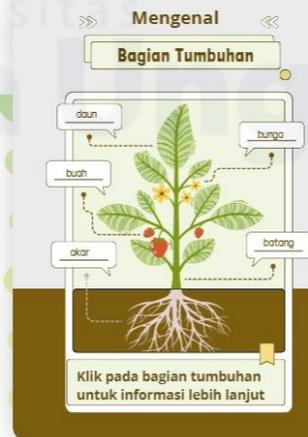


Gambar 10. Penerapan Teknologi Flipbook Berbasis Heyzine

Selama penerapan teknologi ini, para guru juga diajarkan cara membagikan *flipbook* yang sudah jadi kepada siswa. Heyzine memungkinkan *flipbook* diakses melalui tautan yang dapat dibagikan di berbagai platform, seperti Google Classroom, WhatsApp, atau email. Siswa dapat membuka *flipbook* tersebut di perangkat mereka, baik di ponsel, tablet, maupun komputer, tanpa perlu mengunduh aplikasi tambahan. Hal ini mempermudah aksesibilitas bagi siswa, terutama dalam situasi pembelajaran jarak jauh atau blended learning. Guru juga dapat melacak berapa kali *flipbook* dibuka sehingga dapat memantau keterlibatan siswa dengan materi yang mereka sediakan.

Penerapan teknologi ini tidak hanya memudahkan guru dalam menyusun dan menyajikan materi pembelajaran, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. *Flipbook* interaktif yang dibuat dengan Heyzine mampu menggabungkan teks, visual, audio, dan video dalam satu media, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi dan menarik. Dengan cara ini, guru-guru di SD Penggilingan 01 Jakarta berhasil mengintegrasikan teknologi digital dalam proses pembelajaran yang lebih interaktif dan fleksibel, serta dapat diakses di mana saja dan kapan saja oleh siswa. Berikut adalah beberapa produk *flipbook* interaktif yang sudah dibuat oleh para peserta.

### Kelas 4-Ibu Septiani



### MATERI KELAS 1

#### MENGENAL ARTI DAN WARNA SIMBOL PANCASILA

Dibuat oleh : Tika Lingga Pratiwi

#### Pancasila

Ketuhanan yang Maha Esa  
Kemanusiaan yang adil dan beradab  
Persatuan Indonesia  
Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan  
Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia

#### PENGAMALAN NILAI-NILAI PANCASILA

<b>SILA 1</b>	• Rajin beribadah • Menghormati keyakinan orang lain • Tidak memaksakan agama terhadap orang lain
<b>SILA 2</b>	• Beraku adil terhadap semua orang • Menghargai apa yang dimiliki semua manusia • Saling sayang-menyayang
<b>SILA 3</b>	• Cinta tanah air • Rasa kebangsaan demi bangsa & negara • Menghargai labornya dan memajukan Indonesia
<b>SILA 4</b>	• Mufakat dan musyawarah • Mengutamakan kepentingan umum • Menghargai pendapat orang lain
<b>SILA 5</b>	• Adil terhadap sesama • Menghormati hak & kewajiban orang lain • Menjalankan tugas yang mengemban kekuasaan sebagai pemimpin

### PANCA INDERA MAN KARYA DILLA RIZKY S

#### KELAS 1

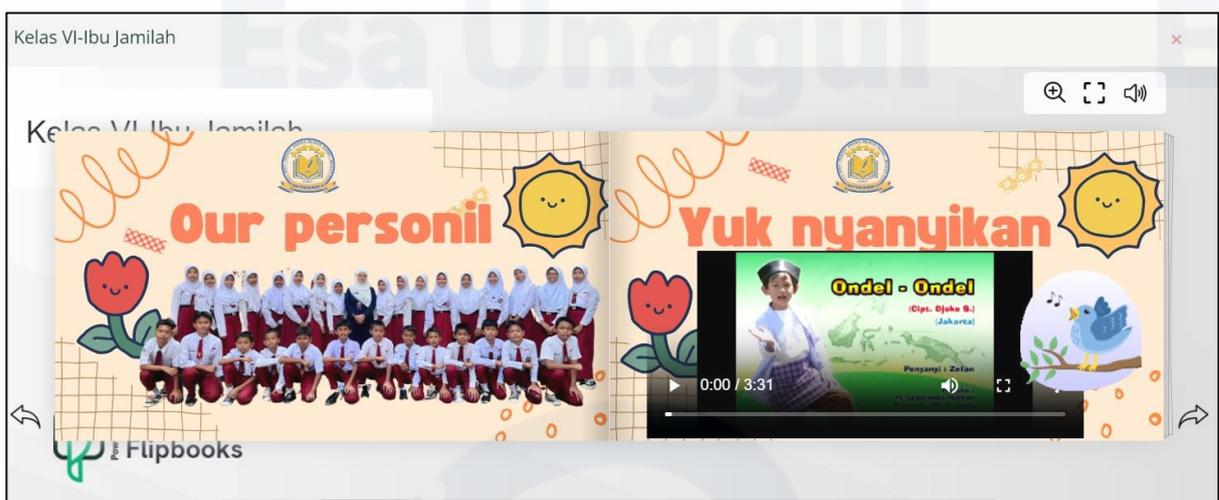
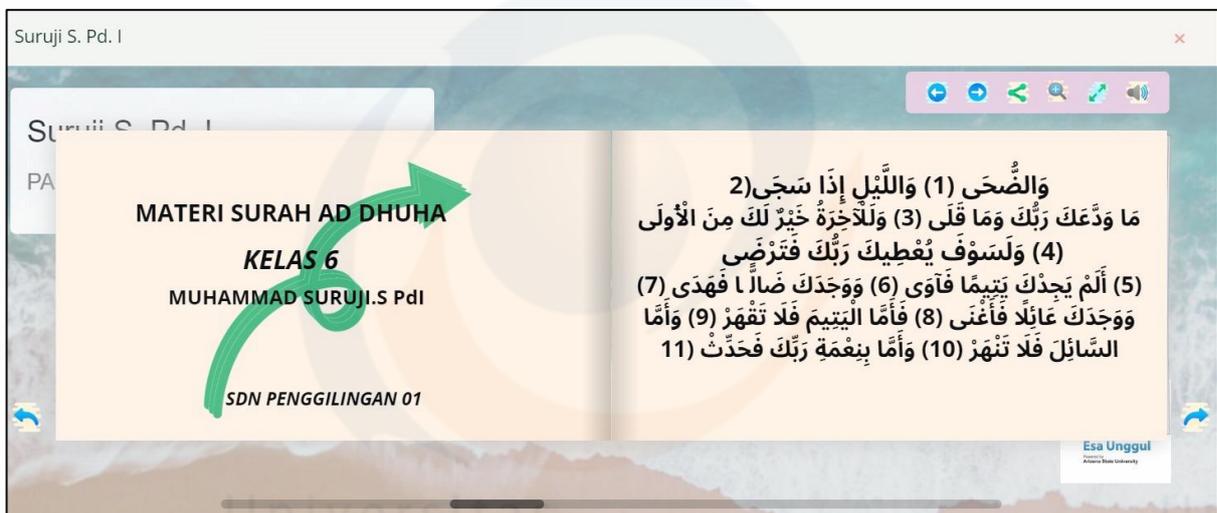
Dengan menggunakan media heyzine memudahkan peserta didik dalam belajar pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan

#### Aku meraba dengan...

Kalau memiliki kuku panjang untuk memotong dan bersihkan kuku agar selalu terjaga kebersihannya.  
tela sedang bermain basket di kamarnya.  
Ada berapa selisih antara angka 1000 dan 1000? berapa selisih antara 1000 dan 1000?

#### Yuk kita bernyanyi

Lagu Anak In...  
Let's the beach  
Let's play





Hasil dari pelatihan dan penerapan teknologi ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan guru, terutama dalam hal kreativitas dan kemampuan teknis. Dari hasil praktik ini, terlihat bahwa sebagian besar guru mampu mengikuti instruksi dengan baik dan mulai memahami cara membuat media interaktif yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Sebagian besar peserta merasa terbantu dengan adanya panduan praktis yang diberikan selama sesi. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa kendala yang dihadapi, seperti sinyal yang kurang stabil, dan keterbatasan fungsi laptop peserta.

Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil memperkuat kapasitas para guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Para guru menyampaikan apresiasi atas kegiatan ini dan berharap bahwa *flipbook* interaktif dapat digunakan secara berkelanjutan di sekolah mereka. Program ini diharapkan menjadi langkah awal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan media digital sehingga mampu menghadirkan proses belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan era digital di masa depan.

## 5. Pelaksanaan Kegiatan Tahap ke-4: Pendampingan dan Evaluasi

Tahap pendampingan dan evaluasi dilaksanakan pada 6 September 2024, pukul 10.00—16.00 WIB. Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan ini sebanyak 20 orang. Pada tahap ini, Tim Abdimas memberikan pendampingan kepada guru-guru untuk menggunakan *flipbook* interaktif ketika pembelajaran di kelas. Kelas yang akan diobservasi adalah kelas 1 sebagai perwakilan dari kelas rendah dengan menggunakan *flipbook* yang telah dibuat Ibu Tika Lingga, S.Pd. dan kelas IV sebagai perwakilan dari kelas tinggi dengan menggunakan *flipbook* yang dibuat oleh Ibu Septiani, S.Pd.

Tim Abdimas akan mengobservasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru untuk selanjutnya dilakukan evaluasi. Selain itu, Tim Abdimas juga melakukan wawancara kepada guru untuk mendapatkan *feedback* serta kepada siswa untuk mendapatkan respons setelah belajar menggunakan *flipbook* interaktif.

Hasil pendampingan dan evaluasi penerapan *flipbook* interaktif di kelas 1 dan 4 di SD Penggilingan 01 Jakarta menunjukkan berbagai respons positif dari siswa maupun guru. Di kelas 1, *flipbook* interaktif membantu siswa yang baru belajar membaca dan menulis dengan menyediakan visual dan audio yang menarik. Guru melaporkan bahwa siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran karena materi yang ditampilkan melalui *flipbook* lebih dinamis, dengan warna, gambar, dan suara yang mendukung pemahaman mereka. Elemen interaktif seperti animasi sederhana dan narasi audio membantu siswa yang belum sepenuhnya bisa membaca untuk tetap mengikuti pelajaran dengan baik. Namun, tantangan utama yang ditemui adalah kemampuan teknis sebagian siswa dalam mengakses *flipbook*, terutama mereka yang belum terbiasa menggunakan perangkat digital.

Di kelas 4, *flipbook* interaktif lebih dimanfaatkan untuk materi pelajaran yang lebih kompleks. Siswa kelas 4 mampu memahami penggunaan *flipbook* dengan lebih mandiri, dan mereka mengapresiasi fitur interaktif yang memungkinkan mereka mengakses video dan tautan tambahan yang membantu memperjelas konsep-konsep tertentu. Guru melaporkan adanya peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran, karena *flipbook* memungkinkan siswa mengeksplorasi materi dengan cara yang lebih menyenangkan. Siswa juga merasa terbantu dengan adanya fitur audio dan video, terutama untuk mata pelajaran seperti sains yang membutuhkan penjelasan lebih mendalam.

Evaluasi dari sisi guru menunjukkan bahwa penggunaan *flipbook* interaktif meningkatkan efektivitas pengajaran. Guru merasa terbantu karena materi yang mereka sampaikan dapat dibuat lebih variatif dan menarik sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Namun, mereka juga mengakui bahwa ada kebutuhan untuk lebih banyak pelatihan dalam penggunaan teknologi ini, terutama dalam hal menyusun konten interaktif secara efisien. Tantangan lainnya adalah infrastruktur teknologi di sekolah, yang terkadang masih terbatas, sehingga tidak semua siswa dapat mengakses *flipbook* secara optimal. Secara keseluruhan, penerapan *flipbook* interaktif memberikan dampak positif, baik dalam meningkatkan keterlibatan siswa maupun memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

## **6. Pelaksanaan Kegiatan Tahap ke-5: Keberlanjutan Program**

Tahap keberlanjutan program dilaksanakan pada 13 September 2024, pukul 13.00—15.00 WIB. Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan ini sebanyak 20 orang. Ini merupakan tahap terakhir sekaligus penutupan kegiatan. Pada tahap ini pula dilakukan serah terima aset kepada mitra kegiatan.

Pada tahap ini, Tim Abdimas mendorong keberlanjutan program dengan mengintegrasikan penggunaan *flipbook* interaktif dalam rencana pembelajaran jangka panjang di SDN Penggilingan 01 Jakarta. Selain itu, Tim Abdimas juga mengadakan pertemuan lanjutan dan diskusi berkala untuk memantau perkembangan penggunaan media pembelajaran tersebut serta melakukan penyempurnaan berkelanjutan sesuai dengan kebutuhan yang muncul.

Keberlanjutan program pembuatan *flipbook* interaktif di SD Penggilingan 01 Jakarta dalam rangka pengabdian kepada masyarakat dirancang untuk memastikan bahwa inovasi ini

menjadi bagian integral dari proses pembelajaran di sekolah. Salah satu langkah yang diambil adalah memberikan pelatihan lanjutan kepada para guru agar mereka semakin terampil dalam membuat dan menggunakan *flipbook* secara mandiri. Guru akan terus didampingi dalam proses pembuatan konten, mulai dari desain visual hingga integrasi elemen interaktif seperti video, audio, dan tautan eksternal. Dengan dukungan berkelanjutan ini, diharapkan para guru dapat secara rutin memproduksi materi pembelajaran digital yang menarik dan relevan.

Selain pelatihan, sekolah juga berencana untuk memperkuat infrastruktur teknologi agar semua siswa dapat mengakses *flipbook* interaktif dengan mudah. Upaya ini meliputi pengadaan perangkat digital seperti tablet atau laptop yang dapat digunakan secara bergantian oleh siswa, serta peningkatan akses internet di lingkungan sekolah. Dengan fasilitas yang lebih memadai, siswa dapat menikmati pengalaman belajar yang lebih lancar dan kaya dengan media interaktif. Pihak sekolah juga bekerja sama dengan komunitas dan sponsor untuk mendukung pengadaan teknologi ini, sehingga program dapat terus berlanjut dalam jangka panjang.



Gambar 11. Foto Bersama antara Tim Abdimas dengan Pihak Mitra

Untuk memperkuat dampak program, evaluasi berkala akan dilakukan guna menilai efektivitas penggunaan *flipbook* interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Evaluasi ini mencakup analisis respons siswa terhadap materi, tingkat pemahaman mereka, serta umpan balik dari guru mengenai kemudahan penggunaan *flipbook*. Berdasarkan hasil evaluasi ini, program akan terus disesuaikan dan dikembangkan agar lebih efektif dan tepat sasaran. Program pengabdian ini diharapkan dapat menjadi model bagi sekolah-sekolah lain di Jakarta sehingga inovasi pembelajaran berbasis teknologi dapat diterapkan lebih luas.

Dengan langkah-langkah tersebut, program pembuatan *flipbook* interaktif di SD Penggilingan 01 Jakarta akan terus berkelanjutan dan berkembang. Dukungan pelatihan, peningkatan infrastruktur, serta evaluasi berkala menjadi pilar penting untuk menjamin bahwa teknologi ini dapat memberikan manfaat jangka panjang bagi siswa dan guru, serta mengubah cara mereka berinteraksi dengan materi pembelajaran.

## BAB 7

### DELIVERY PENERAPAN PRODUK TEKNOLOGI DAN INOVASI KE MASYARAKAT

#### 7.1 Produk Teknologi dan Inovasi (*Hard dan Soft*)

Dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini, penerapan produk teknologi dan inovasi dilakukan melalui pendekatan *hard* dan *soft* untuk mendukung para guru dalam pembuatan media pembelajaran *flipbook* interaktif di SD Penggilingan 01 Jakarta. Produk *hard* yang diberikan kepada guru meliputi perangkat keras, seperti komputer atau laptop yang digunakan untuk mengakses dan mengembangkan *flipbook* interaktif. Penyediaan buku panduan mengenai langkah-langkah pembuatan *flipbook* interaktif juga menjadi bagian dari dukungan fisik yang diberikan untuk memudahkan proses belajar dan implementasi. Selain itu, berbagai media pembelajaran dalam bentuk fisik, misalnya buku cerita, peta, alat peraga IPA, dan sejenisnya dapat dijadikan inspirasi untuk memperkaya pembuatan materi ajar yang akan dijadikan *flipbook* interaktif.

Dari sisi *soft*, inovasi disalurkan melalui pelatihan dan pendampingan secara langsung. Guru diberikan akses ke perangkat aplikasi dan website tertentu untuk pembuatan *flipbook* interaktif. Guru dapat menggunakan Canva, QR Code Generator, Quizizz, ChatGPT, CapCut, dan sejenisnya untuk mendesain konten pembelajaran. Setelah itu, guru dapat menggunakan berbagai website untuk mengubah konten pembelajaran tersebut dalam bentuk *flipbook* interaktif. Beberapa website yang diperkenalkan antara lain, Flipping Book, FlipHTML5, dan Heyzine. Namun, untuk menghasilkan produk akhir yang serupa, website *flipbook* yang digunakan adalah Heyzine.

Selain aplikasi dan website, materi pelatihan dalam bentuk digital, seperti e-book, dan template *flipbook* yang dapat dimodifikasi, disediakan sebagai panduan bagi para guru. Dukungan lanjutan melalui konsultasi daring (misalnya WhatsApp) juga merupakan bagian dari inovasi *soft* untuk memastikan keberhasilan pembuatan konten *flipbook* interaktif dan penerapannya dalam proses pembelajaran di kelas.

Melalui kombinasi penerapan produk *hard* dan *soft* ini, para guru diharapkan tidak hanya memiliki sarana dan perangkat yang memadai, tetapi juga pemahaman serta keterampilan yang cukup untuk menggunakan teknologi dalam meningkatkan efektivitas pengajaran mereka.

#### 7.2 Penerapan Teknologi dan Inovasi kepada Masyarakat (Relevansi dan Partisipasi Masyarakat)

Penerapan teknologi dan inovasi dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diintegrasikan dengan melibatkan relevansi dan partisipasi masyarakat secara aktif. Hal ini dilakukan melalui beberapa langkah strategis sebagai berikut.

##### a. Relevansi Teknologi dengan Kebutuhan Masyarakat

Teknologi *flipbook* interaktif dipilih karena sesuai dengan kebutuhan para guru di SD Penggilingan 01 Jakarta untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik bagi siswa. Di era digital saat ini, banyak siswa yang lebih tertarik dengan materi visual dan interaktif. *Flipbook* interaktif memberikan solusi inovatif yang relevan dengan

situasi tersebut, mempermudah penyampaian materi dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu, penerapan teknologi ini juga mendukung upaya peningkatan literasi digital di kalangan guru, yang pada gilirannya akan berdampak positif pada kualitas pembelajaran.

#### **b. Partisipasi Aktif Masyarakat dalam Proses Penerapan Teknologi**

Partisipasi masyarakat, khususnya para guru, sangat penting dalam penerapan teknologi dan inovasi ini. Kegiatan pelatihan dan pendampingan yang dilakukan dalam PKM melibatkan guru sebagai peserta aktif yang tidak hanya menerima pengetahuan baru, tetapi juga berperan dalam menciptakan konten *flipbook* interaktif yang sesuai dengan konteks kelas mereka masing-masing. Guru dilibatkan secara langsung dalam proses perancangan dan pengembangan media pembelajaran sehingga mereka memiliki rasa kepemilikan terhadap teknologi yang digunakan.

Selain itu, partisipasi orang tua dan siswa juga diperhitungkan, terutama dalam tahap implementasi di kelas. Orang tua diharapkan dapat memberikan dukungan di rumah ketika siswa menggunakan media *flipbook*, sementara siswa berpartisipasi dengan memberikan umpan balik terkait efektivitas dan daya tarik materi yang disajikan.

#### **c. Penguatan Kerja Sama dengan Komunitas Sekolah**

Dalam pelaksanaan kegiatan ini, tidak hanya guru yang dilibatkan, tetapi juga pihak sekolah dan lingkungan sekitar, seperti kepala sekolah, komite sekolah, atau lurah terkait. Keterlibatan ini bertujuan agar teknologi *flipbook* interaktif dapat terus digunakan dan dikembangkan setelah program PKM selesai. Dengan membangun kerja sama yang kuat antara guru dan pihak sekolah, penerapan teknologi ini menjadi lebih berkelanjutan dan relevan dengan kebutuhan komunitas sekolah.

Melalui penerapan yang memperhatikan relevansi dengan kebutuhan lokal serta partisipasi aktif dari berbagai pemangku kepentingan, inovasi *flipbook* interaktif ini diharapkan dapat memberikan dampak jangka panjang bagi peningkatan kualitas pembelajaran di SD Penggilingan 01 Jakarta.

### **7.3 Impact (Kebermanfaatan dan Produktivitas)**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat tentang pembuatan *flipbook* interaktif di SD Penggilingan 01 Jakarta telah memberikan dampak positif, khususnya dalam aspek kebermanfaatan dan produktivitas.

#### **a. Kebermanfaatan bagi Guru dan Siswa**

Bagi para guru, penerapan teknologi *flipbook* interaktif memberikan kemudahan dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih kreatif dan efisien. *Flipbook* interaktif memungkinkan penyajian informasi secara visual dan interaktif sehingga membuat proses pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Sebagai contoh, seorang guru dapat menggunakan *flipbook* interaktif untuk mengajarkan materi tentang hewan dan habitatnya. Dalam *flipbook* tersebut, guru dapat menyisipkan gambar-

gambar animasi yang menunjukkan berbagai jenis hewan di habitat alami mereka disertai dengan informasi teks yang dapat diakses dengan mengklik bagian-bagian tertentu. Siswa dapat berinteraksi dengan materi dengan cara menjawab pertanyaan yang muncul di layar, seperti memilih hewan yang tepat berdasarkan deskripsi yang diberikan. Selain itu, guru juga bisa menambahkan video pendek yang memperlihatkan hewan-hewan tersebut di lingkungan mereka, memberikan konteks yang lebih hidup dan nyata kepada siswa.

Dengan menggunakan *flipbook* interaktif, guru juga bisa lebih mudah menyusun materi yang terstruktur, seperti memecah topik besar menjadi bagian-bagian kecil yang mudah dipahami. Misalnya, dalam pelajaran matematika, *flipbook* dapat digunakan untuk menjelaskan konsep perkalian dengan cara yang lebih visual, seperti memanfaatkan gambar atau animasi yang menunjukkan pengelompokan objek sesuai dengan angka yang diajarkan. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran dan mengurangi kebosanan yang sering muncul saat menggunakan metode tradisional.

#### **b. Peningkatan Produktivitas dalam Pembelajaran**

Dari segi produktivitas, penggunaan *flipbook* interaktif meningkatkan efisiensi waktu dalam penyusunan materi ajar. Sebelumnya, guru harus menghabiskan waktu yang cukup lama untuk menyiapkan media pembelajaran manual seperti papan tulis atau poster. Dengan teknologi ini, guru dapat dengan mudah membuat, memperbarui, dan mendistribusikan materi secara digital. Hal ini juga memungkinkan penggunaan ulang materi pembelajaran di tahun-tahun berikutnya dengan sedikit modifikasi sehingga mengurangi beban kerja guru dalam persiapan pelajaran.

Tidak hanya itu, produktivitas guru dalam merancang pembelajaran yang lebih variatif juga meningkat. *Flipbook* interaktif memungkinkan guru untuk menambahkan elemen multimedia seperti video, gambar, dan kuis interaktif yang memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan begitu, proses pembelajaran tidak lagi monoton dan dapat disesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik.

#### **c. Dampak Jangka Panjang bagi Pendidikan**

Teknologi *flipbook* interaktif ini berpotensi meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan di SD Penggilingan 01 Jakarta untuk jangka panjang. Guru menjadi lebih terampil dalam menggunakan teknologi sebagai alat bantu pengajaran, sedangkan siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan. Dampaknya tidak hanya terbatas pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan literasi digital yang sangat diperlukan di era modern. Secara keseluruhan, penerapan produk teknologi dan inovasi ini tidak hanya memberikan manfaat langsung bagi proses pembelajaran di kelas, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan kompetensi guru dan peningkatan kualitas pendidikan yang lebih berkelanjutan.

## BAB 8 LUARAN YANG DICAPAI

Dalam upaya mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di era digital, Program Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan dengan fokus pada pengembangan kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif. Melalui pelatihan pembuatan *flipbook* interaktif, diharapkan para guru di SD Penggilingan 01 Jakarta dapat lebih kreatif dalam menyusun bahan ajar yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Berikut adalah capaian luaran dari kegiatan ini.

### 1. Rekognisi mahasiswa minimal 6 SKS

Rekognisi mahasiswa yang menjadi bagian dari program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk memperoleh pengakuan atas pengalaman belajar di luar kampus yang relevan dengan kurikulum yang dijalani. Dalam hal ini, rekognisi diberikan untuk sejumlah mata kuliah yang diambil mahasiswa pada semester tertentu. Rekognisi tersebut juga dapat dikaitkan dengan kegiatan pengabdian masyarakat, sebagai bagian integral dari pembelajaran berbasis MBKM, yakni mahasiswa tidak hanya belajar di dalam kelas, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan yang memberi manfaat kepada masyarakat. Rekognisi dalam kegiatan ini sebanyak maksimal 6 SKS.

Mahasiswa yang mengikuti kegiatan pengabdian kepada masyarakat berjudul “PKM Kelompok Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran Flipbook Interaktif di SD Penggilingan 01 Jakarta” adalah mahasiswa semester 4 dan 6. Untuk mahasiswa semester 4, mata kuliah yang akan direkognisi di antaranya Pendidikan Multikultural (3 SKS) dan Pendidikan Seni Tari (3SKS). Sementara untuk mahasiswa semester 6, mata kuliah yang direkognisi antara lain Kepemimpinan, Tanggung Jawab, dan Inisiatif yang masing-masing memiliki 2 SKS. **Indikator capaian** untuk luaran dalam bentuk rekognisi ini sudah **tercapai**. Dengan adanya rekognisi tersebut, diharapkan mahasiswa dapat mengintegrasikan pengalaman belajar di luar kampus dengan kompetensi yang mereka pelajari dalam program studi, sehingga menghasilkan lulusan yang lebih siap dan terampil dalam menghadapi tantangan dunia pendidikan yang semakin kompleks.

### 2. Poster

Poster yang dibuat sebagai luaran wajib dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat berjudul "PKM Kelompok Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran Flipbook Interaktif di SD Penggilingan 01 Jakarta" menampilkan informasi penting mengenai tujuan dan hasil dari program pengabdian tersebut. Poster ini mengilustrasikan langkah-langkah yang diambil dalam kegiatan pelatihan dan penerapan pembuatan media pembelajaran berbasis *flipbook* interaktif untuk para guru di SD Penggilingan 01 Jakarta. Poster yang dibuat sudah mengikuti pedoman yang ditentukan.

Di bagian utama poster, terdapat gambar-gambar yang menggambarkan proses pelatihan yang berlangsung, yakni para guru belajar menggunakan platform digital seperti Heyzine untuk membuat *flipbook* interaktif yang menarik dan mudah diakses oleh siswa. Poster ini juga menjelaskan manfaat penggunaan *flipbook* interaktif sebagai media pembelajaran yang dapat

memperkaya pengalaman belajar siswa dengan menghadirkan materi secara lebih dinamis dan interaktif.

Selain itu, poster mencantumkan tujuan program ini, yaitu untuk meningkatkan keterampilan teknologi para guru dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif, serta untuk mendukung penerapan pembelajaran yang lebih menarik di kelas. Di bagian bawah, poster mencakup data terkait pelaksanaan kegiatan, jumlah guru yang terlibat, dan hasil evaluasi yang menunjukkan keberhasilan dari program pelatihan ini. Poster ini tidak hanya berfungsi sebagai dokumentasi, tetapi juga sebagai sarana untuk menyebarluaskan pentingnya penggunaan teknologi dalam pendidikan, khususnya dalam menciptakan media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa. Oleh karena itu, **indikator capaian** untuk luran dalam bentuk poster sudah **tercapai**.

### 3. Video Kegiatan

Video kegiatan pengabdian kepada masyarakat berjudul "PKM Kelompok Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran Flipbook Interaktif di SD Penggilingan 01 Jakarta" yang diunggah di kanal YouTube LPPM Universitas Esa Unggul (<https://www.youtube.com/watch?v=lcFZjric8HM>) mendokumentasikan langkah-langkah penting dalam pelaksanaan proyek tersebut. Video berdurasi lima menit ini menunjukkan proses pelatihan dan pendampingan yang diberikan kepada para guru di SD Penggilingan 01 Jakarta dalam pembuatan *flipbook* interaktif sebagai media pembelajaran yang inovatif. Dalam video ini, terlihat bagaimana para guru diajarkan cara menggunakan platform digital untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan mudah diakses oleh siswa dengan fokus pada peningkatan kualitas pendidikan melalui teknologi.

Melalui video ini, penonton dapat melihat berbagai tahap kegiatan, mulai dari pemaparan teori mengenai *flipbook* interaktif, demonstrasi penggunaan alat digital, hingga sesi praktik oleh para guru yang mencoba membuat *flipbook* mereka sendiri. Video ini juga menampilkan antusiasme dan keterlibatan aktif para guru yang berpartisipasi dalam pelatihan yang menunjukkan keberhasilan program dalam meningkatkan keterampilan teknis mereka. Video ini diunggah di YouTube LPPM Universitas Esa Unggul, yang memiliki 48 subscriber dan 90 video, dan telah mendapatkan perhatian dengan jumlah 117 viewers dan 41 like. Setidaknya video ini telah menunjukkan bahwa konten yang ada di dalamnya diterima dengan baik oleh komunitas *online*, terutama mereka yang tertarik pada inovasi dalam dunia pendidikan. **Indikator capaian** untuk luran dalam bentuk video kegiatan ini sudah **tercapai**.

### 4. Artikel ilmiah pada jurnal terindeks SINTA

Artikel ilmiah terkait kegiatan PKM Kelompok Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran Flipbook Interaktif di SD Penggilingan 01 Jakarta telah dipublikasikan di jurnal ABDIMAS UMTAS yang terakreditasi Sinta 4 pada 21 Oktober 2024 dengan judul *The Implementation of Interactive Flipbook Learning Media in Elementary School* (<https://journal.umtas.ac.id/index.php/ABDIMAS/article/view/5489>).

Artikel tersebut memaparkan hasil kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di SD Penggilingan 01 Jakarta. Selain itu, dijelaskan pula proses kegiatan yang mengacu pada lima tahap kegiatan, yakni sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi, serta keberlanjutan program. Isi artikel juga menguraikan manfaat yang diperoleh oleh para

guru, seperti peningkatan keterampilan teknologi dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif serta perubahan dalam proses pembelajaran yang terjadi di sekolah setelah implementasi *flipbook* interaktif dilakukan. **Indikator capaian** untuk luaran dalam bentuk artikel ilmiah ini **published**.

## 5. Media Massa

Artikel di IDN Times yang berjudul "*Flipbook Interaktif Bawa Pembelajaran di SD Penggilingan 01 ke Era Digital*" yang terbit pada 14 Agustus 2024 mengulas kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di SD Penggilingan 01 Jakarta (<https://www.idntimes.com/news/indonesia/ezri-tri-suro-1/flipbook-interaktif-csc?page=all>).

Dalam kegiatan tersebut, para dosen dan mahasiswa mengimplementasikan penggunaan *flipbook* interaktif sebagai media pembelajaran digital untuk meningkatkan kualitas pengajaran di sekolah dasar. Artikel ini menjelaskan bagaimana *flipbook* interaktif dapat memperkaya materi ajar dengan elemen visual dan interaktif serta memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami berbagai topik dengan cara yang lebih menarik dan mudah diakses. Kegiatan ini juga memperkenalkan teknologi digital kepada guru-guru di SD Penggilingan 01 yang sebelumnya belum terbiasa dengan penggunaan media digital dalam pengajaran. Artikel ini menyoroti dampak positif dari transformasi pembelajaran menuju era digital dan bagaimana pengabdian masyarakat ini berkontribusi pada perkembangan pendidikan di tingkat dasar. **Indikator capaian** untuk luaran dalam bentuk artikel di media massa ini **terbit**.

## 6. Peningkatan Keberdayaan Mitra

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berupa pembuatan *flipbook* interaktif di SD Penggilingan 01 Jakarta diikuti oleh 20 orang guru. Analisis kuantitatif ini bertujuan untuk mengukur level pemberdayaan guru melalui jumlah kehadiran dan keaktifan peserta selama kegiatan berlangsung.

Pengukuran level pemberdayaan dilakukan berdasarkan dua indikator utama, yakni 1) jumlah kehadiran untuk mengukur seberapa konsisten peserta hadir dalam setiap sesi kegiatan, 2) keaktifan peserta untuk mengukur seberapa aktif peserta berpartisipasi dalam diskusi, tanya jawab, dan kegiatan praktik selama sesi. Setiap indikator yang dinilai menggunakan skala Likert 5 poin (1 = sangat rendah, 5 = sangat tinggi).

Hasil evaluasi menjelaskan bahwa seluruh peserta hadir selama lima sesi kegiatan sehingga rata-rata kehadiran sebanyak 20. Keaktifan peserta diukur menggunakan skala Likert 5 poin (1 = sangat tidak aktif, 5 = sangat aktif). Setiap peserta dinilai pada setiap sesi, dan hasilnya dirata-ratakan. Berikut adalah hasil penilaian keaktifan peserta:

**Tabel 1. Keaktifan Peserta**

Sesi	Rata-Rata Keaktifan Peserta
1	4.2
2	4.3
3	4.4
4	4.5
5	4.6
6	4.7
Rata-Rata Keaktifan	4.45

Hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat kehadiran peserta sangat tinggi dengan semua peserta hadir di setiap sesi. Ini menunjukkan komitmen yang kuat dari para guru untuk mengikuti kegiatan ini. Keaktifan peserta juga menunjukkan peningkatan dari sesi ke sesi, dengan rata-rata keaktifan yang sangat baik. Uji ANOVA menunjukkan bahwa peningkatan keaktifan ini signifikan secara statistik yang berarti kegiatan ini berhasil meningkatkan partisipasi aktif guru-guru. Tingkat keaktifan yang tinggi menunjukkan bahwa guru-guru tidak hanya hadir tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, yang merupakan indikator penting dari pemberdayaan. Peningkatan ini dapat dikaitkan dengan metode pembelajaran yang interaktif dan relevan dengan kebutuhan para guru.

Berdasarkan analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pembuatan *flipbook* interaktif di SD Penggilingan 01 Jakarta menunjukkan level pemberdayaan yang tinggi di antara para guru. Tingkat kehadiran yang sempurna dan keaktifan yang terus meningkat selama kegiatan menunjukkan bahwa program ini efektif dalam memberdayakan para guru.

Kategori luaran ini berkaitan dengan jenis tiga luaran, yakni peningkatan pengetahuan mitra, peningkatan keterampilan mitra, dan peningkatan manajemen mitra.

#### **a. Peningkatan Pengetahuan Mitra**

Setelah mengikuti kegiatan PKM Kelompok Guru dalam pembuatan media pembelajaran *flipbook* interaktif di SD Penggilingan 01 Jakarta, terdapat peningkatan yang signifikan dalam pengetahuan peserta mengenai penggunaan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran. Hal ini terlihat dari perbandingan skor rata-rata peserta antara pre-test dan post-test yang menunjukkan peningkatan sebanyak 2,2, yakni skor 6,45 pada pre-test menjadi 8,45 pada post-test. Dengan peningkatan tersebut, peserta kini lebih memahami cara membuat dan mengintegrasikan *flipbook* interaktif sebagai media pembelajaran yang menarik dan efektif bagi siswa.

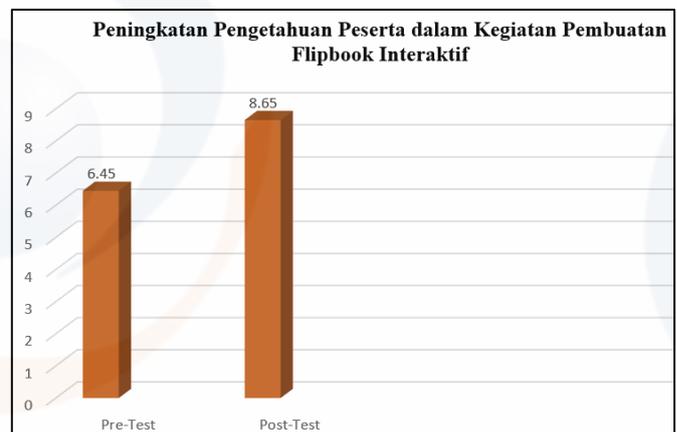
Peningkatan pengetahuan peserta dapat dianalisis dari jawaban yang diberikan dalam soal pilihan ganda yang diujikan sebelum dan setelah pelatihan. Pada pre-test, sebagian besar peserta hanya mampu menjawab dengan benar soal-soal yang berkaitan dengan konsep dasar pembuatan *flipbook* interaktif dan media digital, dengan skor rata-rata yang relatif rendah. Misalnya, banyak peserta yang belum mengetahui platform spesifik yang digunakan untuk membuat *flipbook* interaktif, atau kesulitan dalam menjelaskan keuntungan penggunaan media

ini dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan mereka tentang teknologi digital dan aplikasi pembelajaran interaktif masih terbatas sebelum mengikuti pelatihan.

Namun, setelah mengikuti pelatihan, peserta menunjukkan pemahaman yang lebih baik, yang tercermin dalam jawaban mereka pada post-test. Sebagian besar peserta mampu menjawab soal-soal dengan benar, termasuk pertanyaan mengenai cara menggunakan platform Heyzine, fitur-fitur yang dapat ditambahkan ke dalam *flipbook*, serta manfaat penggunaannya dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Jawaban yang lebih tepat ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam pengetahuan mereka mengenai teknologi pembelajaran, serta kemampuan mereka untuk mengintegrasikan media digital seperti *flipbook* interaktif ke dalam proses pengajaran sehari-hari. Untuk lebih jelasnya, berikut ditampilkan tabel yang menggambarkan peningkatan pengetahuan peserta.

**Tabel 2. Peningkatan Pengetahuan Peserta**

Peserta	Skor Pretest	Skor Postest
1	6/10	10/10
2	6/10	9/10
3	7/10	10/10
4	5/10	10/10
5	6/10	9/10
6	7/10	9/10
7	7/10	10/10
8	7/10	8/10
9	8/10	10/10
10	6/10	8/10
11	7/10	9/10
12	7/10	10/10
13	5/10	8/10
14	6/10	8/10
15	6/10	8/10
16	5/10	9/10
17	6/10	8/10
18	6/10	8/10
19	8/10	10/10
20	8/10	10/10
Jumlah	129/20	173/20
Skor Rata-Rata Peserta	6,45	8,65
Besar Peningkatan	$8,65 - 6,45 = 2,2$	



**Gambar 12. Diagram Peningkatan Pengetahuan Peserta**

Peningkatan pengetahuan ini tidak hanya tercermin dari aspek teknis dalam pembuatan *flipbook*, seperti penggunaan platform Heyzine dan penambahan elemen multimedia, tetapi juga dalam pemahaman tentang manfaatnya dalam meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa. Para peserta kini lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi ini di kelas dan mereka merasa siap untuk mengimplementasikan *flipbook* interaktif dalam berbagai mata pelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan telah berhasil meningkatkan kompetensi peserta dalam menggunakan media digital untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan.

## **b. Peningkatan Keterampilan Mitra**

Setelah mengikuti kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan fokus pembuatan media pembelajaran *flipbook* interaktif di SD Penggilingan 01 Jakarta, para guru mengalami peningkatan keterampilan yang signifikan dalam pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran. Mereka kini mampu membuat *flipbook* interaktif dengan memanfaatkan berbagai aplikasi digital, yang sebelumnya belum mereka kuasai. Peningkatan ini meliputi kemampuan mendesain materi ajar yang lebih menarik dengan elemen multimedia seperti gambar, video, dan animasi. Keterampilan ini tidak hanya memperkaya metode pengajaran, tetapi juga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif bagi siswa, baik kelas awal maupun kelas tinggi.

Selain keterampilan teknis, para guru juga mengalami peningkatan dalam kreativitas dan inovasi dalam merancang materi pembelajaran. Dengan *flipbook* interaktif, mereka kini dapat menyusun bahan ajar yang lebih variatif dan sesuai dengan gaya belajar siswa sehingga mampu meningkatkan partisipasi dan minat siswa terhadap materi yang disampaikan. Guru-guru tersebut juga lebih percaya diri dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran yang diharapkan akan berdampak pada peningkatan kualitas pengajaran dan hasil belajar siswa di masa mendatang.

Pengambilan data untuk mengukur peningkatan keterampilan peserta dapat dilakukan dengan beberapa metode yang terstruktur dan sistematis, di antaranya pre-test dan post-test, observasi praktik langsung, kuesioner, dan portofolio hasil kerja. Pre-test dilakukan sebelum kegiatan pelatihan dimulai untuk mengukur tingkat keterampilan awal peserta. Test ini berfokus pada pengetahuan dasar dan keterampilan yang relevan dengan topik yang akan diajarkan, seperti kemampuan menggunakan platform digital untuk membuat media pembelajaran atau memahami konsep dasar *flipbook* interaktif. Setelah pelatihan selesai, post-test dilakukan untuk mengukur peningkatan keterampilan peserta. Perbandingan antara skor pre-test dan post-test memberikan gambaran jelas mengenai seberapa besar peningkatan keterampilan yang terjadi selama pelatihan.

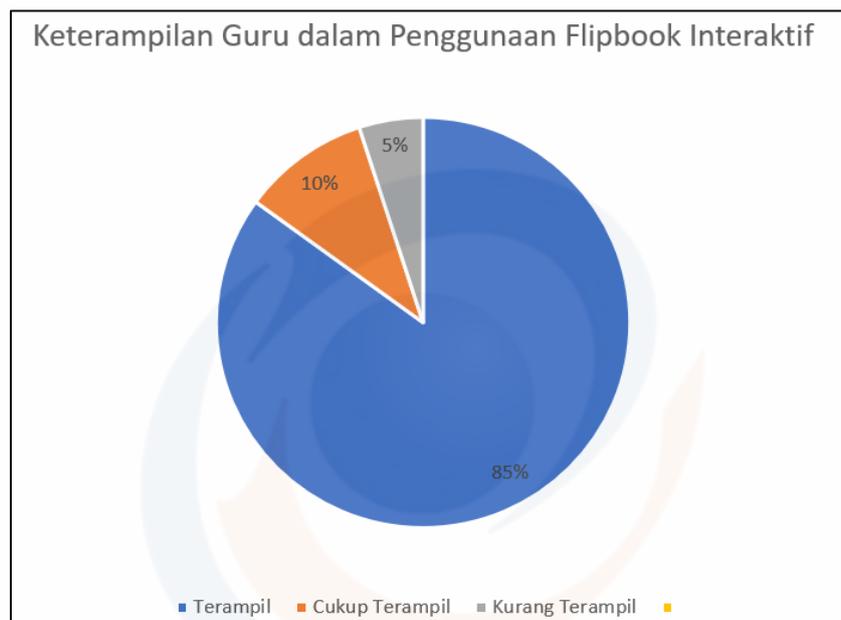
Selain pre-test dan post-test, observasi langsung selama pelatihan juga merupakan metode yang efektif untuk mengukur peningkatan keterampilan. Instruktur atau evaluator dapat mengamati bagaimana peserta menerapkan keterampilan baru yang telah diajarkan, seperti pembuatan *flipbook* interaktif menggunakan software atau website tertentu. Evaluasi ini dapat mencakup aspek-aspek teknis, seperti ketepatan dalam mengikuti langkah-langkah pembuatan *flipbook*, kreativitas dalam menambahkan elemen multimedia, dan kemampuan dalam mengatasi tantangan yang muncul selama proses pembuatan. Catatan dari observasi ini dapat dijadikan data untuk menganalisis peningkatan keterampilan secara kualitatif.

Setelah pelatihan, peserta dapat diberikan angket atau kuesioner untuk menilai keterampilan mereka sendiri. Kuesioner ini dapat mencakup pertanyaan tentang sejauh mana mereka merasa lebih percaya diri dan lebih kompeten dalam menggunakan *flipbook* interaktif di kelas, serta tingkat kenyamanan mereka dalam menggunakan teknologi tersebut. Kuesioner ini memberikan data kuantitatif dan kualitatif yang berguna untuk menilai persepsi peserta terhadap peningkatan keterampilan mereka.

Salah satu cara untuk mengukur peningkatan keterampilan adalah dengan meminta peserta membuat portofolio hasil kerja mereka, seperti *flipbook* interaktif yang telah dibuat selama pelatihan. Evaluator dapat memeriksa portofolio ini untuk menilai perkembangan keterampilan

peserta dalam menggunakan alat dan fitur yang diajarkan. Portofolio ini memungkinkan pengamatan terhadap kemampuan teknis, kreativitas, dan penerapan materi yang telah dipelajari dalam konteks nyata.

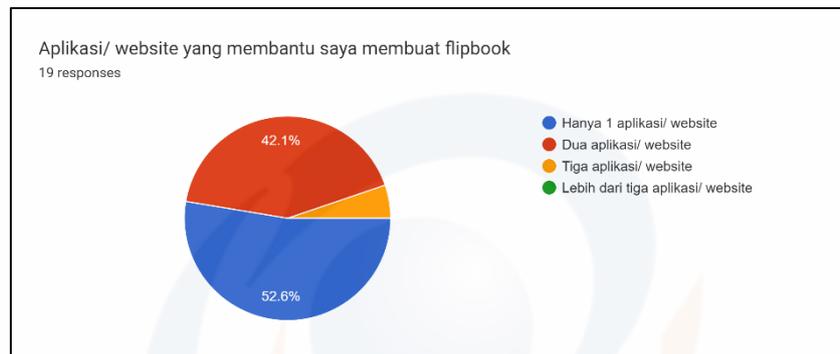
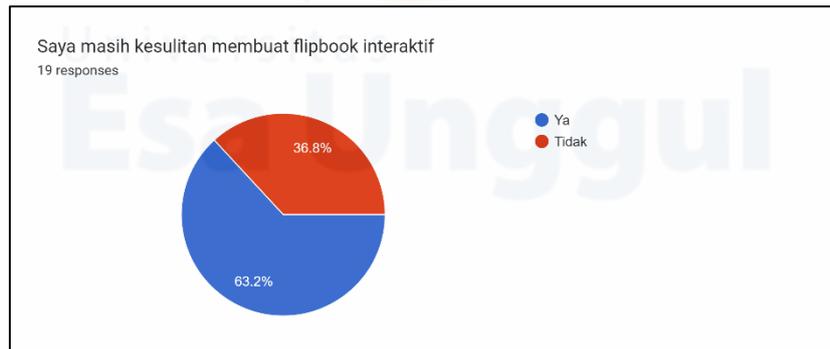
Berdasarkan hasil evaluasi, 85% guru menunjukkan keterampilan yang terampil dalam menggunakan *flipbook* interaktif sebagai media pembelajaran. Sebanyak 10% guru berada pada tingkat cukup terampil, artinya mereka mampu menggunakan beberapa fitur dasar *flipbook* tetapi masih memerlukan bimbingan lebih lanjut untuk mengoptimalkan penggunaannya. Sementara itu, 5% guru masih berada pada tingkat kurang terampil, dengan tantangan utama dalam memahami dan mengoperasikan beberapa fitur lanjutan dari *flipbook*.



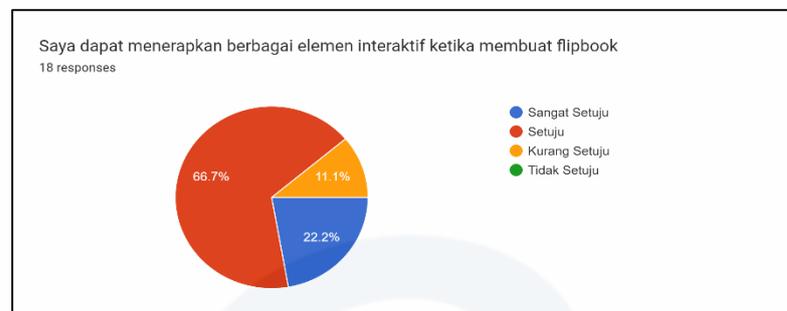
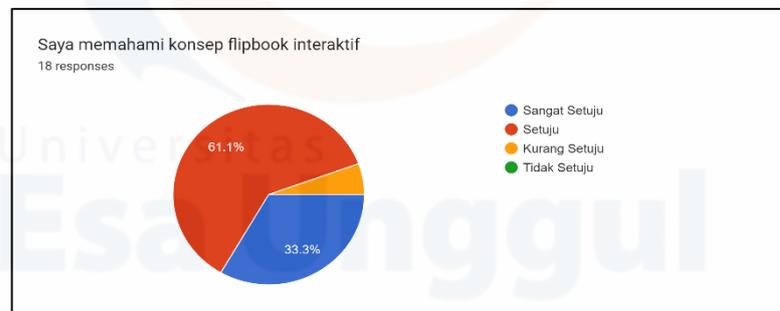
Gambar 13. Diagram Peningkatan Keterampilan Peserta

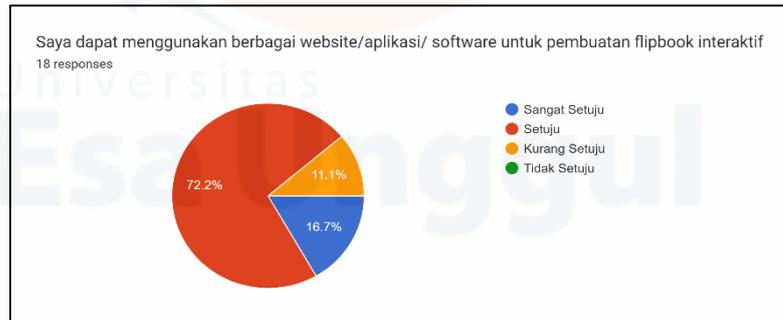
Berdasarkan diagram tersebut, beberapa keterampilan yang dimiliki guru setelah mengikuti kegiatan pengabdian kepada masyarakat di antaranya 1) Sebelum mengikuti pelatihan, para guru masih kesulitan membuat *flipbook* interaktif dan memiliki keterbatasan pengetahuan tentang *flipbook* interaktif, 2) Setelah mengikuti pelatihan, guru dapat membuat *flipbook* dengan menggunakan lebih dari tiga elemen interaktif dan sudah memiliki banyak pengetahuan tentang *flipbook* interaktif. Berikut hasil kuesioner yang menjelaskan hal tersebut.

## Sebelum Mengikuti Pelatihan



## Sesudah Mengikuti Pelatihan





Hasil tersebut menunjukkan bahwa mayoritas guru telah mampu mengimplementasikan teknologi ini dengan baik meskipun masih ada sebagian kecil yang memerlukan pendampingan lanjutan untuk mencapai tingkat keterampilan yang lebih tinggi. Keberhasilan ini menjadi indikasi positif bahwa kegiatan pengabdian ini memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan digital guru, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

## 7. Peningkatan Manajemen

Setelah mengikuti kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat tentang pembuatan media pembelajaran *flipbook* interaktif di SD Penggilingan 01 Jakarta, para guru mengalami peningkatan dalam keterampilan manajemen kelas dan pengelolaan pembelajaran. Dengan adanya *flipbook* interaktif, guru dapat merencanakan pembelajaran secara lebih terstruktur dan sistematis. Mereka mampu mengelola waktu dengan lebih efektif karena *flipbook* interaktif memungkinkan penyampaian materi secara lebih efisien. Selain itu, guru dapat menyusun materi ajar yang dapat digunakan ulang dan dimodifikasi sesuai kebutuhan sehingga memudahkan mereka dalam manajemen kurikulum dan perencanaan pembelajaran jangka panjang.

Peningkatan juga terlihat dalam manajemen interaksi siswa. Dengan menggunakan *flipbook* interaktif, guru mampu mengatur pembelajaran menjadi lebih variatif dan menarik, yang membantu menjaga fokus dan keterlibatan siswa di kelas. Mereka juga dapat mengelola tugas dan evaluasi dengan lebih baik melalui fitur-fitur yang ada di *flipbook*, seperti kuis dan latihan interaktif yang secara otomatis dapat memberikan umpan balik kepada siswa. Kemampuan ini meningkatkan efisiensi manajemen pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis, baik bagi guru maupun siswa.

Untuk mengukur peningkatan manajemen guru, digunakan kuesioner yang berisi pertanyaan terkait beberapa aspek manajemen seperti perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan penggunaan teknologi. Kuesioner ini diberikan sebelum dan sesudah kegiatan untuk melihat perubahan yang terjadi. Skala Likert 5 poin digunakan untuk penilaian (1 = sangat tidak setuju, 5 = sangat setuju). Berikut adalah ringkasan data sebelum dan sesudah kegiatan:

**Tabel 3. Analisis Aspek Manajemen Kegiatan**

Aspek Manajemen	Rata-Rata Sebelum	Rata-Rata Sesudah	Peningkatan
Perencanaan	3.2	4.5	1.3
Pelaksanaan	3.0	4.4	1.4
Evaluasi	2.8	4.3	1.5
Penggunaan Teknologi	2.5	4.6	2.1

Untuk mengetahui signifikansi peningkatan, dilakukan uji t-paired. Hasil uji t sebagai berikut.

**Perencanaan:**  $t(19) = 7.10$ ,  $p < 0.01$

**Pelaksanaan:**  $t(19) = 7.40$ ,  $p < 0.01$

**Evaluasi:**  $t(19) = 8.20$ ,  $p < 0.01$

**Penggunaan Teknologi:**  $t(19) = 11.00$ ,  $p < 0.01$



Gambar 14. Diagram Peningkatan Manajemen Peserta

Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada seluruh aspek manajemen guru setelah mengikuti kegiatan pembuatan *flipbook* interaktif. Peningkatan tertinggi terjadi pada aspek penggunaan teknologi, yang menunjukkan bahwa kegiatan ini sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan teknologi guru. Hal ini penting mengingat perkembangan teknologi dalam pendidikan yang semakin pesat. Peningkatan pada aspek perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi juga signifikan, menunjukkan bahwa kegiatan ini berhasil meningkatkan kemampuan manajemen guru secara keseluruhan. Hal ini dapat berdampak positif pada kualitas pembelajaran di SD Penggilingan 01 Jakarta. Dengan kata lain,

kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pembuatan *flipbook* interaktif berhasil meningkatkan manajemen guru di SD Penggilingan 01 Jakarta. Semua aspek manajemen yang diukur menunjukkan peningkatan yang signifikan. Kegiatan serupa disarankan untuk dilaksanakan secara rutin untuk menjaga dan meningkatkan kualitas manajemen dan pembelajaran di sekolah.

### 8. Hak Kekayaan Intelektual (HKI)

Beberapa karya intelektual yang dihasilkan dan didaftarkan sebagai Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dalam kegiatan ini antara lain, HKI Video Kegiatan, HKI Poster Kegiatan, dan HKI Alat Peraga Flipbook Interaktif. HKI Video Kegiatan mencakup dokumentasi seluruh rangkaian pelaksanaan program sebagai bentuk pelaporan visual yang sistematis dan informatif. HKI Poster Kegiatan berfungsi sebagai media promosi dan informasi yang memvisualisasikan inti program secara menarik dan mudah dipahami. Sementara itu, HKI Alat Peraga Flipbook Interaktif merupakan produk inovatif yang dihasilkan dari kegiatan pelatihan, yang dirancang untuk memudahkan siswa memahami materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Ketiga karya ini tidak hanya menjadi bukti nyata kontribusi kegiatan PKM,, tetapi juga diharapkan dapat menjadi model dan inspirasi untuk pengembangan media pembelajaran berbasis digital di lingkungan pendidikan lainnya.

**Tabel 4. Jenis Luaran dan Indikator Capaian Kegiatan**

Jenis Luaran (Wajib)	Indikator Capaian	Keterangan
Rekognisi mahasiswa minimal 6 SKS	Tercapai	Semester 5 (Pendidikan Multikultural (3SKS) dan Pembaharuan Pembelajaran (3 SKS)); Semester 7 (Kepemimpinan (2SKS), Tanggung Jawab (2SKS), dan Inisiatif (2SKS))
Poster	Tercapai	Judul Poster PKM Kelompok Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran Flipbook Interaktif di SD Penggilingan 01 Jakarta
Video Kegiatan	Tercapai	YouTube LPPM ( <a href="https://www.youtube.com/watch?v=lcfZjric8HM">https://www.youtube.com/watch?v=lcfZjric8HM</a> )
Artikel ilmiah pada jurnal terindeks SINTA	Published	Jurnal ABDIMAS UMTAS, Sinta 4 <a href="https://journal.umtas.ac.id/index.php/ABDIMAS/article/view/5489">https://journal.umtas.ac.id/index.php/ABDIMAS/article/view/5489</a>
Media Massa	Terbit	IDN Times ( <a href="https://www.idntimes.com/news/indonesia/ezri-trisuro-1/flipbook-interaktif-csc?page=all">https://www.idntimes.com/news/indonesia/ezri-trisuro-1/flipbook-interaktif-csc?page=all</a> )
Peningkatan Keterampilan	Tercapai	Peserta mampu menghasilkan produk media pembelajaran <i>flipbook</i> interaktif
Peningkatan Manajemen	Tercapai	Peserta mampu mendesain konten pembelajaran untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas
Jenis Luaran (Tambahan)	Indikator Capaian	Keterangan
HKI	Tercapai	HKI Video Kegiatan HKI Poster HKI Alat Peraga Flipbook Interaktif

## BAB 9

### RENCANA TAHAPAN

Rencana tahapan dalam kegiatan ini berkaitan dengan tindak lanjut yang akan dilakukan setelah program selesai. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa penerapan media pembelajaran *flipbook* interaktif dapat berlanjut dan berkembang di SD Penggilingan 01 Jakarta. Tahapan pertama adalah melakukan evaluasi terhadap keberhasilan implementasi *flipbook* interaktif di kelas. Evaluasi ini akan mencakup aspek teknis, seperti sejauh mana guru dapat menggunakan media tersebut dengan lancar serta dampaknya terhadap minat dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Misalnya, guru dapat mengevaluasi apakah penggunaan *flipbook* membantu siswa memahami konsep yang lebih kompleks, seperti dalam mata pelajaran IPA atau matematika, yang sering kali sulit dipahami melalui media konvensional.

Setelah evaluasi, tahapan selanjutnya adalah memberikan sesi refleksi bagi para guru untuk berbagi pengalaman dan tantangan yang mereka hadapi dalam menggunakan *flipbook* interaktif. Hal ini dapat dilakukan melalui pertemuan atau forum diskusi yang rutin, yakni guru dapat memberikan masukan mengenai fitur-fitur yang mereka rasa kurang efektif atau memberikan saran untuk pengembangan materi pembelajaran yang lebih menarik. Sebagai contoh, jika beberapa guru merasa bahwa fitur animasi atau video dalam *flipbook* terlalu banyak memakan waktu *loading*, mereka dapat berdiskusi tentang cara-cara untuk mengatasi masalah tersebut agar media tetap berjalan dengan lancar. Pertemuan ini juga akan menjadi ajang bagi guru untuk saling mendukung dan menginspirasi dalam menciptakan materi pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

Selain itu, untuk memastikan keberlanjutan penggunaan *flipbook* interaktif, pihak sekolah akan diminta untuk menyediakan pelatihan lanjutan yang dapat dilakukan secara mandiri oleh guru-guru di sekolah. Pelatihan ini bisa berbentuk workshop tentang pembuatan materi tambahan atau pengintegrasian *flipbook* dengan alat pembelajaran lainnya, seperti aplikasi kuis atau platform pembelajaran *online*. Sebagai contoh, guru matematika bisa melanjutkan pelatihan dengan mempelajari cara membuat *flipbook* interaktif yang memuat soal-soal latihan yang bisa dikerjakan oleh siswa secara mandiri, serta fitur penilaian otomatis yang memberikan *feedback* instan kepada siswa.

Terakhir, penting bagi sekolah untuk membangun jaringan kolaborasi dengan pihak luar, seperti universitas atau lembaga pendidikan lainnya untuk mendapatkan pembaruan informasi dan pelatihan terbaru mengenai teknologi pembelajaran. Dengan melakukan kemitraan ini, SD Penggilingan 01 Jakarta dapat terus mengembangkan kemampuan guru dan menyediakan media pembelajaran yang relevan dan *up-to-date*. Sebagai contoh, sekolah dapat mengundang ahli teknologi pendidikan untuk memberikan pelatihan mengenai inovasi terbaru dalam pembuatan materi digital atau memperkenalkan perangkat lunak baru yang dapat membantu dalam pembuatan media pembelajaran. Melalui tahapan-tahapan tindak lanjut ini, program PKM dapat berkelanjutan dan memberikan dampak positif yang lebih luas dalam meningkatkan kualitas pendidikan di SD Penggilingan 01 Jakarta.

## BAB 10 KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan skema pemberdayaan kemitraan masyarakat melalui pembuatan *flipbook* interaktif di SD Penggilingan 01 Jakarta telah berhasil mencapai sejumlah tujuan yang diharapkan. Pemberdayaan guru melalui kegiatan ini dapat dilihat dari peningkatan partisipasi aktif mereka, yang tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis dalam pembuatan *flipbook* interaktif, tetapi juga meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan mereka dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Rata-rata kehadiran yang tinggi menunjukkan komitmen tinggi dari para guru untuk mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Keaktifan yang juga tinggi pada semua aspek menunjukkan bahwa kegiatan ini berhasil melibatkan peserta secara maksimal, mencerminkan level pemberdayaan yang tinggi.

Kegiatan ini juga berhasil meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi digital untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Berdasarkan hasil evaluasi, 85% guru menunjukkan keterampilan yang terampil dalam menggunakan *flipbook* interaktif sebagai media pembelajaran. Sebanyak 10% guru berada pada tingkat cukup terampil, artinya mereka mampu menggunakan beberapa fitur dasar *flipbook*, tetapi masih memerlukan bimbingan lebih lanjut untuk mengoptimalkan penggunaannya. Sementara itu, 5% guru masih berada pada tingkat kurang terampil, dengan tantangan utama dalam memahami dan mengoperasikan beberapa fitur lanjutan dari *flipbook*.

Dalam kaitannya dengan peningkatan manajemen, kegiatan ini berhasil meningkatkan manajemen guru di SD Penggilingan 01 Jakarta untuk aspek perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan penggunaan teknologi. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada seluruh aspek manajemen guru setelah mengikuti kegiatan pembuatan *flipbook* interaktif. Peningkatan tertinggi terjadi pada aspek penggunaan teknologi, yang menunjukkan bahwa kegiatan ini sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan teknologi guru. Hal ini penting mengingat perkembangan teknologi dalam pendidikan yang semakin pesat. Peningkatan pada aspek perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi juga signifikan, menunjukkan bahwa kegiatan ini berhasil meningkatkan kemampuan manajemen guru secara keseluruhan. Hal ini dapat berdampak positif pada kualitas pembelajaran di SD Penggilingan 01 Jakarta.

Dengan memanfaatkan *flipbook* interaktif, para guru mampu menyajikan konten dengan cara yang lebih bervariasi, yang tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga memudahkan pemahaman konsep-konsep yang diajarkan. Adanya *flipbook* interaktif juga memberikan akses yang lebih luas bagi siswa untuk belajar secara mandiri. Respons positif dari siswa dan guru menunjukkan bahwa *flipbook* interaktif telah menjadi alat yang efektif dalam mendukung pembelajaran.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bukan hanya memberikan manfaat langsung dalam bentuk peningkatan kualitas pembelajaran di SD Penggilingan 01 Jakarta, tetapi juga mendorong perkembangan budaya pembelajaran yang lebih inovatif dan berbasis teknologi. Keberhasilan program ini menunjukkan pentingnya pendekatan kolaboratif dalam meningkatkan pendidikan, yakni guru, siswa, dan masyarakat bekerja sama untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Dapokemendikbud [Internet]. [cited 2024 Mar 31]. Available from: <https://dapo.kemdikbud.go.id/sekolah/0C7F5BDD299E784F0A80>
2. Sulistyani F, Mulyono R. Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM) sebagai sebuah Pilihan bagi Satuan Pendidikan: Kajian Pustaka. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* [Internet]. 2022 [cited 2024 Mar 31];08(02):1999–2019. Available from: <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/506/419>
3. Inayati U. Konsep dan Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Abad-21 di SD/MI. In: *2st ICIE: International Conference on Islamic Education* [Internet]. 2022 [cited 2024 Mar 31]. p. 293–304. Available from: <https://proceeding.iainkudus.ac.id/index.php/ICIE/article/view/241>
4. Kholid. Pentingnya Literasi Digital bagi Guru pada Lembaga Pendidikan Tingkat Dasar dan Implikasinya terhadap Penyelenggaraan Kegiatan Belajar Mengajar. *Jurnal Horizon Pedagogia* [Internet]. 2020 [cited 2024 Mar 31];1(1):22–7. Available from: <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jhp/article/view10422>
5. Rosalina Dewi I, Al Masjid A, Ebi Praheto B. Flipbook sebagai Media untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kembali Teks Non-fiksi pada Peserta Didik Kelas 5 Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Learning and Educational Studies* [Internet]. 2023;1(2):78–86. Available from: [www.jurnal.piramidaakademi.com/index.php/ijles](http://www.jurnal.piramidaakademi.com/index.php/ijles)
6. Khosyiyin MI, Fakhruddin M. Evaluasi Program Pelatihan Model Kirkpatrick. *Cermin Jurnal* [Internet]. 2022;1(2):42–6. Available from: <https://ejournal.staida-krempyang.ac.id/index.php/CERMIN>
7. Widiastuti S, Bachri BS, Maureen IY. The New World Kirkpatrick Model (NWKM) pada Pelatihan Mandiri Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM) Melalui Platform Merdeka Mengajar (PMM). *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)* [Internet]. 2023 [cited 2024 Mar 31];9(2):2656–5862. Available from: <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/article/view/5082>
8. Fatonah, K., Wiradharma, G., & Fadli, M. R. (2024). The Implementation of Interactive Flipbook Learning Media in Elementary School Penggilingan 01 Jakarta. *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(4), 1487-1499. <https://journal.umtas.ac.id/index.php/ABDIMAS/article/view/5489>

# LAMPIRAN 1

Publikasi Artikel (<https://journal.umtas.ac.id/index.php/ABDIMAS/article/view/5489>)

The screenshot shows the journal article page for "The Implementation of Interactive Flipbook Learning Media in Elementary School Penggilingan 01 Jakarta". The page includes the journal title "ABDIMAS UMTAS JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT", navigation links (HOME, ABOUT, CURRENT, ARCHIVES, ANNOUNCEMENTS, EDITORS), and a search bar. The article title is prominently displayed. Below the title, the authors' names and affiliations are listed: Khusnul Fatonah (Elementary of Education, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Esa Unggul, Bekasi, Indonesia), Mujazi (Elementary of Education, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Esa Unggul, Bekasi, Indonesia), Gunawan Wiradharma (Communication Science, Faculty of Law, Social Sciences and Political Sciences, Universitas Terbuka, Indonesia), and Muhammad Rijal Fadli (Elementary of Education, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Esa Unggul, Bekasi, Indonesia). The article is dated Volume 7, Issue 4, October 2024, with a DOI of <https://doi.org/10.35568/abdimas.v7i4.5489>. The abstract is partially visible, starting with "One of the problems experienced by teachers at Penggilingan 01 Elementary School, Jakarta, is the need for teacher skills in using digital-based learning media. Teachers use PowerPoint media and several online quizzes on the website for classroom learning. However, more is needed because students need more varied learning media to strengthen their enthusiasm for learning. On that basis, the community service team from".

Abdimas Umtas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat  
LPPM-Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya  
Volume: 7, Issue:4, 2024; pp: 1487-1499  
E-ISSN: 2614 - 8544

---

**The Implementation of Interactive Flipbook Learning Media in Elementary School Penggilingan 01 Jakarta**

**Khusnul Fatonah<sup>1,a)</sup>, Mujazi<sup>1,b)</sup>, Gunawan Wiradharma<sup>2,c)</sup>, Muhammad Rijal Fadli<sup>1,d)</sup>**

<sup>1</sup>Elementary of Education, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Esa Unggul, Bekasi, Indonesia  
<sup>2</sup>Communication Science, Faculty of Law, Social Sciences and Political Sciences, Universitas Terbuka, Indonesia

\*Corresponding author: [khusnul.fatonah@esaunggul.ac.id](mailto:khusnul.fatonah@esaunggul.ac.id)  
<sup>b</sup>[mujazi@esaunggul.ac.id](mailto:mujazi@esaunggul.ac.id)  
<sup>c</sup>[gunawanwiradharma@ecampus.ut.ac.id](mailto:gunawanwiradharma@ecampus.ut.ac.id)  
<sup>d</sup>[rjal.fadli@esaunggul.ac.id](mailto:rjal.fadli@esaunggul.ac.id)

---

ABSTRACT	ARTICLE INFO
<p>One of the problems experienced by teachers at Penggilingan 01 Elementary School, Jakarta, is the need for teacher skills in using digital-based learning media. Teachers use PowerPoint media and several online quizzes on the website for classroom learning. However, more is needed because students need more varied learning media to strengthen their enthusiasm for learning. On that basis, the community service team from</p>	<p><b>Article History:</b> Submitted/Received 4 Oct 2024 First Revised 11 Oct 2024 Accepted 12 Oct 2024 First Available online 21 Oct 2024 Publication Date 21 Oct 2024</p> <p><b>Keyword:</b> Media Technology Flipbook Elementary School</p>

# LAMPIRAN 2 POSTER KEGIATAN



**Universitas Esa Unggul**  
Partnership  
Arizona State University

**SKEMA PEMBERDAYAAN BERBASIS MASYARAKAT**  
**RUANG LINGKUP PROGRAM KEMITRAAN MASYARAKAT (PKM)**  
**HIBAH KEMENDIKBUDRISTEK TAHUN ANGGARAN 2024**



---

## PKM KELOMPOK GURU DALAM PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK INTERAKTIF DI SD PENGGLINGAN 01 JAKARTA

Tim Kegiatan: Khusnul Fatonah, M.Pd., - Dr. Mujazi, S.K.M., M.Pd., - Gunawan Wiradharma, M.Si.- Dr. M. Rijal Fadli., M.Pd.  
Mahasiswa: Choirun Nisya - Sri Sundari - Aruniqisthi - Nabila Yulia Putri - Siti Nurhayati  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Esa Unggul

### Permasalahan

Sebagian besar guru di SD Penggilingan 01 Jakarta memiliki keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital. Flipbook interaktif merupakan contoh media pembelajaran yang dapat dikembangkan karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dengan mengintegrasikan elemen multimedia, seperti gambar, suara, video, dan animasi. Media ini mudah diakses dan fleksibel untuk digunakan dalam pembelajaran daring atau luring sehingga dapat dijadikan solusi yang relevan untuk kebutuhan pendidikan modern.

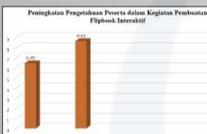
### Metodologi

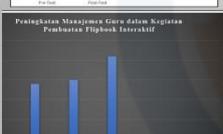
Kegiatan ini dilaksanakan pada 10 Juli hingga 13 September 2024 di SD Penggilingan 01 Jakarta. Setelah dilakukan observasi dan analisis kebutuhan, kegiatan dilanjutkan dengan lima tahap metode pelaksanaan.

1. Sosialisasi kegiatan
2. Pelatihan berbagai aplikasi untuk membuat konten/ materi pembelajaran
3. Penerapan teknologi, yakni pengoptimalan berbagai fitur interaktif flipbook
4. Pendampingan dan evaluasi terkait pengimplementasian flipbook di kelas
5. Keberlanjutan Program

### Hasil Kegiatan

1. Kegiatan berjalan dengan lancar, dari awal sampai akhir.
2. Adanya peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan manajemen peserta
3. Produk dapat diimplementasikan langsung dalam kegiatan belajar mengajar
4. Antusiasme siswa dalam belajar dengan menggunakan flipbook interaktif





Jenis Luaran (Wajib)	Indikator Capaian
Rekognisi mahasiswa minimal 6 SKS	Tercapai
Poster	Tercapai
Video Kegiatan	Tercapai
Artikel ilmiah pada jurnal terindeks SINRA	Published
Media Massa	Terbit
Peningkatan Keterampilan	Tercapai
Peningkatan Manajemen	Tercapai
Jenis Luaran (Tambahan)	Indikator Capaian
IKKI	Tercapai

### Dokumentasi Kegiatan








### Produk Kegiatan: Flipbook Interaktif








### Simpulan

1. Tingkat kehadiran yang sempurna dan keaktifan yang terus meningkat selama kegiatan menunjukkan bahwa program ini mencerminkan level pemberdayaan yang tinggi.
2. Kegiatan ini berhasil meningkatkan keterampilan guru dalam pembuatan flipbook interaktif (85% terampil, 10% cukup terampil, dan 5% kurang terampil)
3. Peningkatan manajemen guru dalam pembuatan flipbook terlihat dari aspek perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan penggunaan teknologi (skor tertinggi)

### Ucapan Terima Kasih

1. Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian Kepada Masyarakat, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
2. LPPH Universitas Esa Unggul
3. FKIP Universitas Esa Unggul
4. SD Penggilingan 01 Jakarta

**LAMPIRAN 3 HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL (HKI)  
HKI Rekaman Video**

  
**REPUBLIK INDONESIA  
KEMENTERIAN HUKUM**

## SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC002024258535, 21 Desember 2024

**Pencipta**  
Nama : **Khusnul Fatmah, M.Pd., Dr. Mujazi, SKM., M.Pd. dkk**  
Alamat : Jalan Bambu Petung, Kompleks Kodam Jaya, Gang Mawar Raya, RT. 002, RW. 07, No. 3, Kelurahan Cipayung, Cipayung, Jakarta Timur, DKI Jakarta, 13840  
Kewarganegaraan : Indonesia

**Pemegang Hak Cipta**  
Nama : **Khusnul Fatmah, M.Pd., Dr. Mujazi, SKM., M.Pd. dkk**  
Alamat : Jalan Bambu Petung, Kompleks Kodam Jaya, Gang Mawar Raya, RT. 002, RW. 07, No. 3, Kelurahan Cipayung, Cipayung, Jakarta Timur, DKI Jakarta, 13840  
Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Karya Rekaman Video**  
Judul Ciptaan : **PKM KELOMPOK GURU DALAM PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK INTERAKTIF DI SD PENGILINGAN 01 JAKARTA**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 21 Desember 2024, di Jakarta Timur

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.

Nomor pencatatan : 000830967

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.  
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM  
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL  
u.b  
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

  
Agung Damarsasongko,SH.,MH.  
NIP. 196912261994031001



## HKI Poster Kegiatan

  
**REPUBLIK INDONESIA**  
**KEMENTERIAN HUKUM**

# SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC002024258687, 22 Desember 2024

**Pencipta**

Nama : **Khusnul Fatmah, M.Pd., Dr. Mujazi, SKM., M.Pd. dkk**

Alamat : Jalan Bambu Petung, Kompleks Kodam Jaya, Gang Mawar Raya, RT. 002, RW. 07, No. 3, Kelurahan Cipayang, Cipayang, Jakarta Timur, DKI Jakarta, 13840

Kewarganegaraan : Indonesia

**Pemegang Hak Cipta**

Nama : **Khusnul Fatmah, M.Pd., Dr. Mujazi, SKM., M.Pd. dkk**

Alamat : Jalan Bambu Petung, Kompleks Kodam Jaya, Gang Mawar Raya, RT. 002, RW. 07, No. 3, Kelurahan Cipayang, Cipayang, Jakarta Timur, DKI Jakarta, 13840

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Poster**

Judul Ciptaan : **PKM KELOMPOK GURU DALAM PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK INTERAKTIF DI SD PENGKILINGAN 01 JAKARTA**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 22 Desember 2024, di Jakarta Timur

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor pencatatan : 000831119

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.  
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM  
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL  
u.b  
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

  
Agung Damarsasongko,SH.,MH.  
NIP. 196912261994031001



## HKI Alat Peraga Flipbook Interaktif

  
**REPUBLIK INDONESIA**  
**KEMENTERIAN HUKUM**

### SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC002024261166, 24 Desember 2024

**Pencipta**

Nama : **Khusnul Fatonah, M.Pd.**

Alamat : Jalan Bambu Petung, Kompleks Kodam Jaya, Gang Mawar Raya, RT. 002, RW. 07, No. 3, Kelurahan Cipayung, Cipayung, Jakarta Timur, DKI Jakarta, 13840

Kewarganegaraan : Indonesia

**Pemegang Hak Cipta**

Nama : **Khusnul Fatonah, M.Pd.**

Alamat : Jalan Bambu Petung, Kompleks Kodam Jaya, Gang Mawar Raya, RT. 002, RW. 07, No. 3, Kelurahan Cipayung, Cipayung, Jakarta Timur, Dki Jakarta 13840

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Alat Peraga**

Judul Ciptaan : **Alat Peraga Flipbook Interaktif Pembelajaran Fabel Untuk Siswa Sekolah Dasar**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 24 Desember 2024, di Jakarta Timur

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor pencatatan : 000833598

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.  
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM  
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL  
u.b  
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

  
Agung Damarsasongko,SH.,MH.  
NIP. 196912261994031001



**Disclaimer:**  
Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

## LAMPIRAN 4. PUBLIKASI ARTIKEL DI MEDIA MASSA

Terbit di Media Massa Online: IDN Times

<https://www.idntimes.com/news/indonesia/ezri-tri-suro-1/flipbook-interaktif-csc?page=all>

### Flipbook Interaktif Bawa Pembelajaran di SD Penggilingan 01 ke Era Digital

*Gunakan teknologi, Flipbook jawab tantangan keterbatasan*

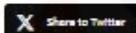


*Flipbook Interaktif sebagai Sokol Inovatif Program Pengabdian kepada Masyarakat yang dilakukan di SDN Penggilingan 01 Jakarta merupakan bagian dari upaya Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat (PKM). (Foto: Khuzni P)*



Verified

Ezri Tri Suro



Follow IDN Times untuk mendapatkan informasi terkini. Klik untuk follow [WhatsApp Channel](#) & [Google News](#)

Jakarta, IDN Times - Di tengah pesatnya perkembangan teknologi, banyak sekolah masih menghadapi tantangan dalam mengintegrasikan inovasi ke dalam pembelajaran sehari-hari. Kendala ini juga dialami oleh guru-guru di SDN Penggilingan 01 Jakarta.

Salah satu permasalahan yang sering muncul adalah keterbatasan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran. Keterbatasan tersebut menjadi hambatan besar dalam mengadopsi metode pembelajaran yang lebih modern. Padahal, fasilitas di sekolah sudah cukup mendukung jika dimanfaatkan dengan baik.

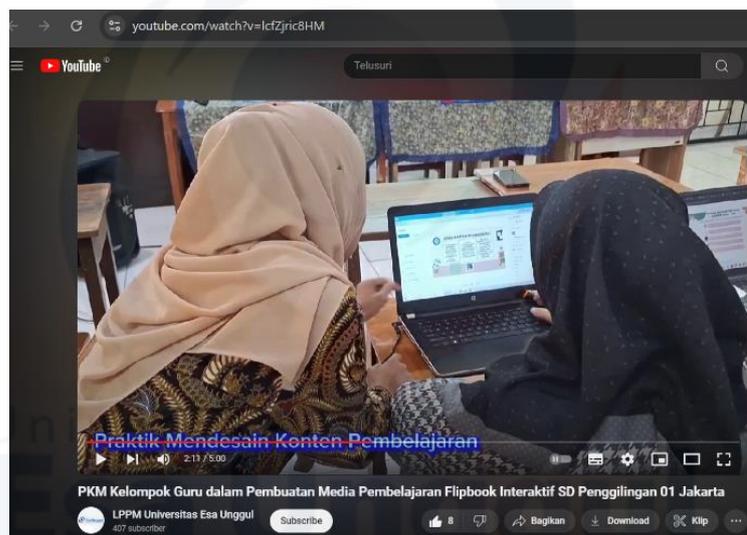
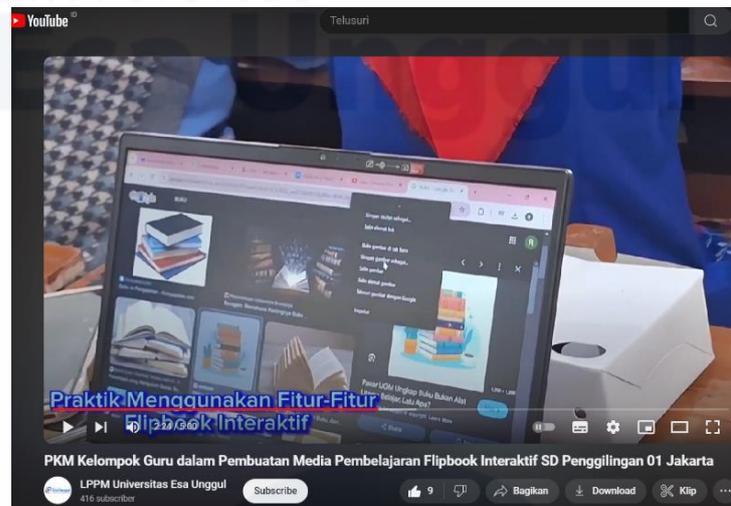
Untuk mengatasi tantangan tersebut, sebuah program pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dengan memanfaatkan pembuatan media pembelajaran berbasis digital, yakni flipbook interaktif.

Flipbook interaktif merupakan buku digital yang menyerupai buku fisik, tetapi memiliki elemen interaktif, seperti gambar animasi, video, audio, website, dan penyisipan link-link tertentu.

Teknologi ini memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik bagi siswa, yang

## LAMPIRAN 5. PUBLIKASI KEGIATAN DI YOUTUBE

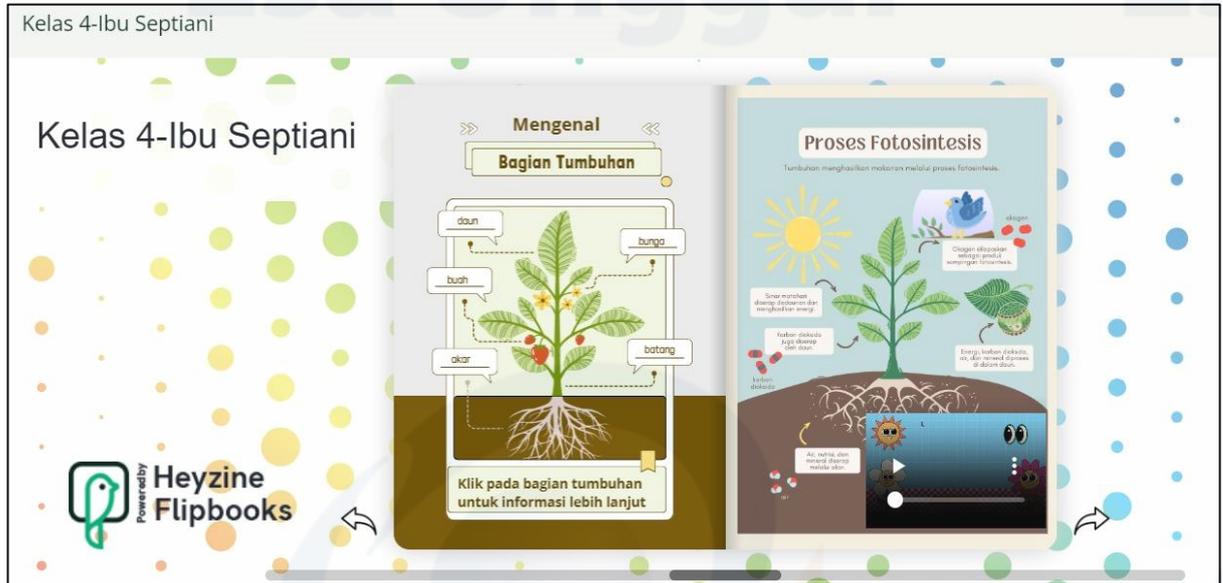
Unggah di YouTube Lembaga (<https://www.youtube.com/watch?v=lcfZjric8HM>)



## LAMPIRAN 6. PRODUK KEGIATAN

### Produk Hasil Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di SD Penggilingan 01 Jakarta

#### 1) Media Pembelajaran Flipbook Interaktif



MATERI KELAS 1

MENGENAL ARTI DAN WARNA SIMBOL PANCASILA

Dibuat oleh : Tika Lingga Pratiwi

**Pancasila**

**PENCAHAYAN NILAI-NILAI PANCASILA**

- SILA 1**
  - Rajin beribadah
  - Menghormati keyakinan orang lain
  - Tidak memerasakan agama terhadap orang lain
- SILA 2**
  - Berusaha adil terhadap setiap orang
  - Mengembangkan rasa saling menghormati sesama manusia
  - Saling tolong-memolong
- SILA 3**
  - Cinta tanah air
  - Bisa beradaptasi dengan budaya & negara
  - Menghargai keberagaman dalam masyarakat Indonesia
- SILA 4**
  - Musyawarah untuk mufakat
  - Mengutamakan kepentingan umum
  - Menghargai pendapat orang lain
- SILA 5**
  - Adil terhadap sesama
  - Menghormati rasa & keyakinan orang lain
  - Memahami orang yang mengalami kesulitan selalu membantu

**Ketuhanan yang Maha Esa**  
**Kemanusiaan yang adil dan beradab**  
**Persatuan Indonesia**  
**Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan**  
**Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia**



Kelas....-Ibu Rizken G

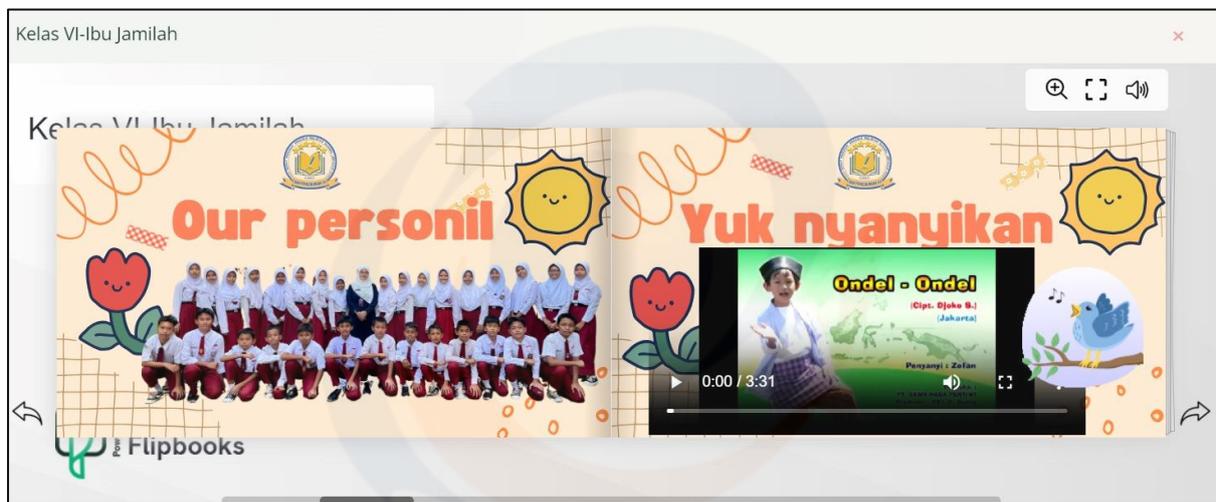
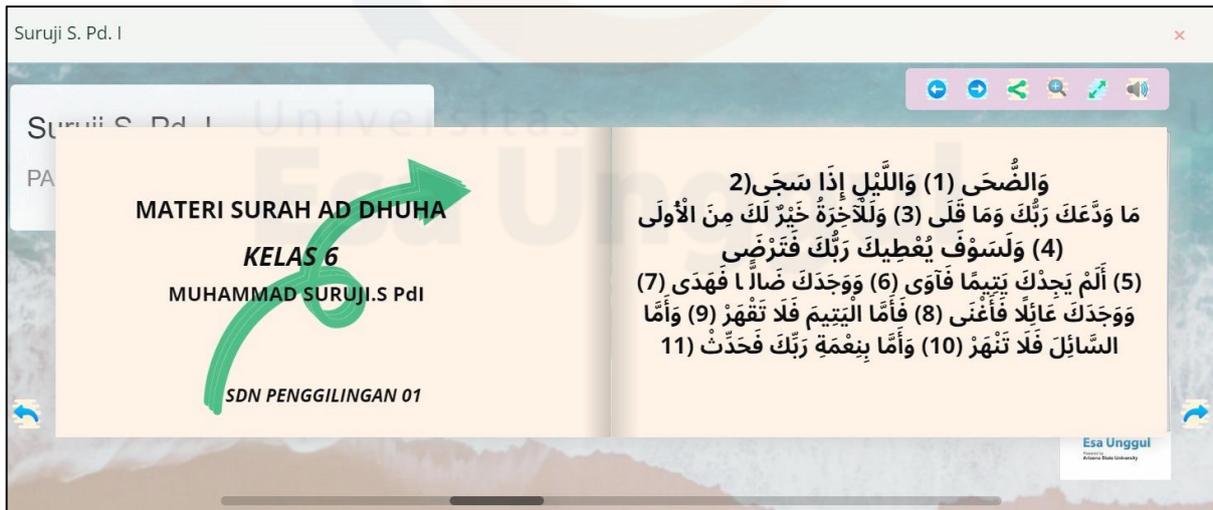
**BERNYANYI SIFAT-SIFAT CAHAYA**

Menghafal Mudah de...  
**SIFAT-SIFAT CAHAYA**  
PELAJARAN KELAS 5

**YUKK KITA KERJAKAN QUIZZ**

SCHOOL





2) Buku Panduan Membuat Flipbook Interaktif

Buku Panduan Membuat  
Flipbook Interaktif Berbasis  
Heyzine



**BUKU PANDUAN MEMBUAT  
FLIPBOOK INTERAKTIF**

melalui Aplikasi Berbasis Website Heyzine



Disusun oleh :  
Khusnul Fatonah, M.Pd.  
2024



**BERITA ACARA SERAH TERIMA ASET**  
Nomor: 006/BAST/ABD/LPPM-DIKTI/VIII/2024

Pada hari ini Jumat tanggal 13 September 2024 bertempat di Kantor Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)/Lembaga Pengabdian kepada Masyarakat (LPM) PT telah terjadi penyerahan/ penerimaan barang sesuai dengan surat perjanjian penugasan dalam rangka pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat program Kemitraan Masyarakat tahun 2024 antara:

Nama : Khusnul Fatonah, M.Pd.  
Jabatan : Dosen Universitas Esa Unggul  
Alamat : Jalan Arjuna Utara Nomor 9, Kebon Jeruk, Jakarta Barat 11510

Selaku penanggungjawab perseorangan sebagai pihak yang menyerahkan

Nama : Winyarti Lestari, M.Pd.  
Jabatan : Kepala Sekolah Dasar Negeri Penggilingan 01 Jakarta  
Alamat : Jalan Raya Penggilingan No.60, RT.2/RW.7, Penggilingan, Kec. Cakung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13940

Sebagai pihak yang menerima barang.

Daftar rincian barang sebagai berikut.

No.	Nama Barang	Jumlah Barang	Harga Satuan (Rp)	Total Harga (Rp)
1.	POLYTRON Speaker PPS8L22 Party Speaker Bluetooth Karaoke Portable Wireless PPS 8L22	1	2.036.000	2.036.000
2.	Bracket Stand Proyektor Tinggi 160 cm Adjustable Bahan Tebal	1	278.450	278.450
3.	Screen Projector Tripod 100 inch, 4:3, 200cm x 150cm	1	1.268.000	1.268.000
4.	Speaker Portable Wireless Soundbest FT79 Original 12 inch	1	1.831.000	1.831.000
5.	Backdrop Perlengkapan Lampu Studio Mini Lighting Studio Softbox e27 Background Foto	1	1.183.304	1.183.304
6.	Mikrofon Wireless Clip On dengan Pengeras Suara Tourguide Speaker Portable K300	1	405.000	405.000

7.	Media Pembelajaran Soundbook anak Juz'amma: Impian Terbaik	1	191.000	191.000
8.	Media Pembelajaran Map of the World/ Peta Bendera Kayu	1	114.014	114.014
9.	Media Pembelajaran Peta Dunia (Dinding)	1	101.000	101.000
10.	Media Pembelajaran Magnetic Board: Human Body.	1	49.000	49.000
11.	Media Pembelajaran Magnetic Board: Otak Manusia	1	48.000	48.000
			Biaya Layanan	1.000
			Biaya Penanganan	1.000
			Biaya Proteksi produk	1.000
12.	Media Pembelajaran Buku Kumpulan 30 Dongeng Pengantar Tidur	1	77.999	77.999
13.	Media Pembelajaran Buku Ensiklopedi Hewan dan Tumbuhan	1	83.999	83.999
14.	Media Pembelajaran Buku Ensiklopedi Teknologi	1	95.000	95.000
			Biaya Layanan	1.000
			Biaya Penanganan	1.000
			Diskon	-27.950
15.	Media Pembelajaran Praktik Elektromagnet, Medan Magnet, Gaya Gravitasi	1	48.000	48.000
16.	Media Pembelajaran Rangkaian Seri Paralel Modul Praktik Kurikulum SD, SMP, SMA Praktik Sekolah	1	26.000	26.000
			Biaya Layanan	1.000
			Biaya Penanganan	1.000
17.	Media Pembelajaran Buku Bacaan Anak (Antologi Cerpen Anak)	2	135.000	270.000
			Ongkos kirim	10.000
			Biaya admin	2.500

18.	Media Pembelajaran Boneka tangan Karakter Hewan	6	16.000	96.000
19.	Media Pembelajaran Boneka Tangan Karakter Manusia	5	17.000	85.000
			Biaya Layanan	1.000
			Biaya Penanganan	1.000
			Biaya Proteksi Produk	5.500
			Diskon Toko	-9.050
			<b>Jumlah Total Harga (Rp)</b>	<b>8.276.766</b>

Yang menerima:



Nama : Winyarti Lestari, M.Pd.  
NIP : 197802222014122003

Yang menyerahkan



Nama : Khusnul Fatonah, M.Pd.  
NIDN : 0306049002

Mengetahui,  
Ketua Lembaga PT



Laras Sitoayu, S.Gz, MKM.  
NIDN 032012840