



Flipbook untuk Memperkuat Literasi Digital dan Keterampilan Desain Bahan Ajar Interaktif bagi Guru-Guru Sman 8 Konawe Selatan

Rasiah^{1*}, Nurlailatul Qadrani², Afriyani Ulya², Mutmainnah¹, Shafwan Nugraha², Halijah Koso¹, La Bilu³, Muh Fauzan¹, Abd. Jabaru Hidi², Wd. St Saheya Brkt⁴

¹Program Studi Sastra Inggris, Universitas Halu Oleo, Jalan H.E.A. Mokodompit Kampus Hijau Bumi Tridharma Anduonohu Kendari, Indonesia, 93132

²Program Studi Sastra Indonesia, Universitas Halu Oleo, Jalan H.E.A. Mokodompit Kampus Hijau Bumi Tridharma Anduonohu Kendari, Indonesia, 93132

³Jurusan Ilmu Politik dan Pemerintahan, Universitas Halu Oleo, Jalan H.E.A. Mokodompit Kampus Hijau Bumi Tridharma Anduonohu Kendari, Indonesia, 93132

⁴Program Studi Sastra Prancis, Universitas Halu Oleo, Jalan H.E.A. Mokodompit Kampus Hijau Bumi Tridharma Anduonohu Kendari, Indonesia, 93132

*Email korespondensi: rasiahfib@uho.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received: 27 Jul 2024

Accepted: 08 Oct 2024

Published: 31 Dec 2024

Kata Kunci:

Bahan Ajar interaktif;

Flipbook;

Literasi Digital.

ABSTRAK

Background: Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk melakukan pendampingan penyusunan bahan ajar interaktif berbasis *flipbook* pada guru-guru SMAN 8 Konawe Selatan, Sulawesi Tenggara sebagai mitra. Kegiatan ini dimaksudkan untuk memperkuat literasi digital dan meningkatkan keterampilan mendesain bahasa ajar yang berbasis digital bagi guru-guru SMAN 8 Konawe Selatan. Analisis situasi menunjukkan bahwa masalah yang dihadapi mitra adalah masih rendahnya literasi digital sehingga keterampilan dalam menggunakan perangkat digital dalam pembelajaran juga sangat minim. Padahal era teknologi dan program-program dalam dunia pendidikan dewasa ini menuntut guru untuk cakap dalam menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran. **Metode:** Metode yang digunakan untuk menyelesaikan masalah mitra adalah melaksanakan *workshop* pembuatan bahan ajar berbasis *flipbook*. Sebanyak 15 peserta ditentukan secara purposive random sampling yang mewakili tiga bidang ilmu; Bahasa, IPA, dan IPS. Dalam *Workshop* pembuatan bahan ajar berbasis *flipbook*, peserta diperkenalkan dengan tiga aplikasi pendukung, yakni; Canva, Heyzine, dan S.id. Pelatihan ketiga bentuk aplikasi digital ini tidak saja meningkatkan keterampilan membuat bahan ajar berbasis digital tetapi juga dapat memperkuat literasi digital guru-guru mereka. **Hasil:** Hasil program menunjukkan bahwa kegiatan berhasil memperkuat literasi digital dan meningkatkan keterampilan guru dalam mendesain bahan ajar yang bersifat interaktif melalui pengenalan beberapa aplikasi digital dan fitur-fitur yang dapat digunakan dalam media pembelajaran. **Kesimpulan:** Adanya kegiatan pelatihan ini telah membantu guru dalam mendesai sumber dan media pembelajaran yang efektif dan efisien tanpa harus mengeluarkan uang untuk pembelian aplikasi, tetapi dapat digunakan secara gratis dengan memadukan tiga aplikasi tersebut.

ABSTRACT

Background: The community service activity aims to assist teachers at SMAN 8 Konawe Selatan, Southeast Sulawesi, in developing interactive teaching materials based on flipbooks. The activity is intended to strengthen digital literacy and enhance the skills of designing digital-based teaching materials for

Keyword:

Digital Literacy;

Flipbook;

Interactive Teaching

Materials.

the teachers at SMAN 8 Konawe Selatan. Situation analysis shows that the partners face the problem of low digital literacy, resulting in minimal skills in using digital devices for teaching. In this era of technology and educational program improvement, teachers are required to be proficient in using digital technology in their teaching. So, teachers should be able to work with and in digital platforms. **Method:** The method to solve the partners' issues is by conducting a workshop on creating flipbook-based teaching materials. A total of 15 participants were selected through purposive random sampling, representing three fields of study: Language, Science, and Social Studies. Through the flipbook-based teaching materials workshop, participants were introduced to three supporting applications: Canva, Heyzine, and S.id. Training on these three digital application forms not only strengthens the teachers' digital literacy but also enhances their skills in creating digital-based teaching materials. **Result:** The program results show that the activities succeeded in strengthening digital literacy and improving teachers' skills in designing interactive teaching materials through the introduction of several digital applications and features that can be used in learning media. The program results show that the activities succeeded in strengthening digital literacy and improving teachers' skills in designing interactive teaching materials through the introduction of several digital applications and features that can be used in learning media. **Conclusion:** The existence of this training activity has helped teachers in designing effective and efficient learning resources and media without having to spend money on purchasing applications, but can be used for free by combining the three applications.



© 2024 by authors. Lisensi Jurnal Solma, UHAMKA, Jakarta. Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan Creative Commons Attribution (CC-BY) license.

PENDAHULUAN

Kegiatan PKM ini bertajuk pendampingan pembuatan bahan ajar interaktif berbasis *flipbook* kepada guru-guru di SMAN 8 Konawe Selatan, Sulawesi Tenggara sebagai mitra. Kegiatan ini diselenggarakan berdasarkan analisis situasi di sekolah tersebut, dimana masih banyak guru-guru yang belum melek digital, sehingga di tengah gempuran arus teknologi dalam dunia pendidikan, mereka kesulitan dalam menyesuaikan diri, masih berkatut pada standar manual yang tidak saja kurang efektif tetapi juga kurang menarik perhatian siswa yang merupakan gen Z yang hampir setiap hari berinteraksi dengan gadget dan lebih banyak menggunakan aplikasi digital luring. Akibatnya, pemakaian media dalam proses belajar mengajar kurang membangkitkan minat, motivasi, dan ransangan dalam kegiatan belajar, bahkan dapat membawa efek psikologis bagi siswa sebagaimana seharusnya terjadi dalam pemanfaatan media pengajaran (Arsyad, 2007).

Literasi digital merupakan pengetahuan serta kecakapan yang dimiliki seseorang sebagai pengguna dalam memanfaatkan media digital, seperti alat komunikasi, jaringan internet dan lain sebagainya (Suherdi, 2021). Kecakapan dalam literasi digital mencakup kemampuan untuk menemukan, mengerjakan, mengevaluasi, menggunakan serta memanfaatkannya dengan bijak, cerdas, cermat dan tepat sasaran. Kemampuan untuk menggunakan teknologi dapat dilakukan sebijak mungkin demi menciptakan interaksi dan komunikasi yang positif. Salah satu komponen akademis dan profesional adalah literasi digital. Literasi digital dapat membuat masyarakat jauh

lebih bijak dalam menggunakan dan mengakses sumber-sumber digital (Kamsidah, 2024). Penyajian bahan ajar secara manual sesungguhnya tidak buruk tetapi kurang bervariasi, nyatanya penyajian materi dengan media yang bervariasi dapat meningkatkan tidak saja motivasi tetapi juga prestasi siswa (Pratiwi, & Meilan, 2018). Penggunaan sumber dan media dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan, minat dan stimulus dalam belajar, serta berpengaruh pada kejiwaan atau psikologis peserta didik (Arsyad, 2007). Media dapat mempertegas isi pesan dan informasi sehingga mempermudah akses dan terdapat peningkatan hasil belajar, meningkatkan perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, dan mengatasi keterbatasan jarak, ruang dan waktu (Depdiknas, 2003).

Flipbook merupakan media yang dapat dikreasikan melalui aplikasi digital Canva dan Heyzine secara gratis dan tanpa harus didownload secara khusus (bdk. kvisoft *flipbook*). Ia dapat langsung digunakan melalui *website* kedua aplikasi tersebut untuk menghasilkan buku, flyer, atau poster digital. *Flipbook* juga dikenal dengan istilah *e-book* atau buku digital (Andina, 2011). Yakni buku digital berisi teks dan gambar serta video yang di produksi, diterbitkan dan dibaca melalui komputer dan/atau sarana digital lainnya. *Flipbook* juga dikenal dengan istilah buku versi elektronik yakni sebuah produk berbentuk buku yang dapat dibuka secara elektronik melalui komputer. Berbeda dengan *e-book* dalam versi buku yang muncul dalam bentuk pdf, *e-book/flipbook* dapat melakukan interaksi yang berlangsung dua arah antara medianya dan pengguna media atau *user*. Desain tampilan buku digital *flipbook* banyak diminati masyarakat karena memiliki dan menerapkan teknologi *e-book* tiga dimensi yang dikenal dengan *flipbook*, di mana halamannya dapat dibuka seperti membaca halamn demi halaman buku di layar monitor di (Riyanto, 2012)

Efektivitas media *flipbook* dalam pembelajaran di berbagai jenjang keilmuan sudah dibuktikan oleh banyak peneliti dan sejak saat itu *flipbook* mulai dikembangkan untuk kepentingan pembelajaran baik di tingkat usia dini-sampai Universitas. Melinda & Muryanti (2022), Afrita & Muryanti (2024), Fauzi, Karyadiputra, Setiawan, & Purnomo (2021), Ghea & Hartatik (2023), Widi, Atiqoh, & Karyono (2023), Angela, Momang, Iku, & Sii (2022), Nafiah, Ghufon, Mariati, Djazilan & Sudarto (2024) menegaskan bahwa *flipbook* dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi yang diajarkan, selain itu tampilannya juga lebih menarik, beragam, dan interaktif dibandingkan dengan buku cetak. Di samping itu, *flipbook* memberi peluang besar terhadap dalam menyukseskan pembelajaran jarak jauh (e-learning dan distance learning). *Flipbook* juga dapat meningkatkan hasil belajar anak didik serta mendukung digitalisasi dunia pendidikan, sekaligus menguatkan literasi digital guru dan siswa.

Hasil wawancara dengan Tim Pengabdian dengan Mitra dalam hal ini kepala sekolah dan beberapa guru di SMAN 8 Konawe Selatan pada sesi observasi awal mengindikasikan bahwa guru-guru di SMAN 8 Konawe Selatan belum begitu mengenal desain *flipbook*, terutama yang menggabungkan dua aplikasi digital Canva dan Heyzine secara bersamaan. Penggabungan ini sesungguhnya sebagai alternatif penggunaan aplikasi yang tidak berbayar. Sebagai tenaga pengajar, sebagian guru di sekolah tersebut, lebih banyak menggunakan buku paket/modul cetak sebagai sumber dan media pembelajaran. Keterbatasan informasi dan kurangnya pelatihan desain bahan ajar dengan menggunakan media digital menjadikan para guru minim berinovasi terutama

dalam membuat bahan ajar. *Flipbook* sesungguhnya menawarkan kemudahan akses dan efisiensi tempat dan waktu bagi siswa, serta sajian sumber-sumber referensi lainnya serta kualitas isi sangat kredibel. Oleh karena itu, PKM ini penting dilaksanakan untuk pengenalan aplikasi digital serta melatih guru membuat bahan ajar yang inovatif berbasis digital untuk kualitas pembelajaran yang efektif dan memadai.

Permasalahan guru-guru di SMAN 8 Konawe Selatan sebagai mitra adalah rendahnya literasi digital sehingga kreativitas dalam membuat bahan ajar yang berbasis digital juga minim. Masih ada sejumlah guru yang masih minim menggunakan, memahami, dan berpartisipasi secara efektif dalam dunia digital untuk mengakses, mengevaluasi, menganalisis, dan memanfaatkannya dalam dunia pembelajaran. Padahal, dunia pendidikan di Indonesia sekarang ini hampir semua menuntut kecakapan digital tersebut dalam prosesnya, melalui jargon-jargon merdeka belajar, *e-learning*, *e-raport*, dan sebagainya.

Berdasarkan masalah tersebut maka, tim PKM memutuskan untuk melakukan pendampingan pembuatan bahan ajar interaktif berbasis *flipbook* untuk dua tujuan; penguatan literasi digital guru-guru di SMAN 8 Konawe Selatan melalui pengenalan perangkat aplikasi digital salah satunya Canva, Heizine, S.id dimana semua perangkat digital tersebut dibutuhkan mendesain bahan ajar melalui *flipbook* dan meningkatkan keterampilan guru dalam mendesain perangkat ajar berbasis digital. Seni Apriliya & Erwin Rahayu Saputra (Saputra, 2023) menyatakan bahwa pelatihan pembuatan bahan ajar melalui aplikasi digital dapat mengafirmasi literasi diri guru, dan *flipbook* dapat memacu kreativitas guru serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Oleh sebab itu, kegiatan pendampingan penyusunan bahan ajar interaktif berbasis *flipbook* merupakan solusi yang ditawarkan untuk menguatkan literasi digital dan kemampuan guru-guru di SMAN 8 Konawe Selatan dalam mendesain bahan ajar berbasis digital.

METODE

Metode yang digunakan dalam menyelesaikan masalah mitra, dalam hal ini guru-guru SMAN 8 Konawe Selatan adalah menyelenggarakan *workshop* atau pelatihan tentang pemanfaatan aplikasi digital dalam desain bahan ajar yang interaktif. Materi *workshop* adalah pengenalan dan pembuatan bahan ajar interaktif dengan menggunakan aplikasi *flipbook*, sehingga para guru menghasilkan desain bahan ajar yang berkualitas, efisien, mudah diakses, dan menarik. Mitra berlokasi di Jl. Mayjen Katamsno No. 2 Konda, Kabupaten Konawe Selatan, Provinsi Sulawesi Tenggara. Jarak dengan kampus Universitas adalah 7,6 Km. Tempat pelatihannya berada di ruang rapat guru SMAN 8 Konawe Selatan.

Jumlah guru pengajar di SMAN 8 Konawe Selatan adalah 47 orang, jumlah peserta pelatihan diambil secara purposive random sampling sejumlah 15 perwakilan guru Bahasa, IPS, dan IPA. Pelatihan dilaksanakan sebanyak 2 kali dengan alokasi waktu 4 jam pelajaran. Tanggal pelatihan yaitu pada tanggal 9-10 Juni 2024.

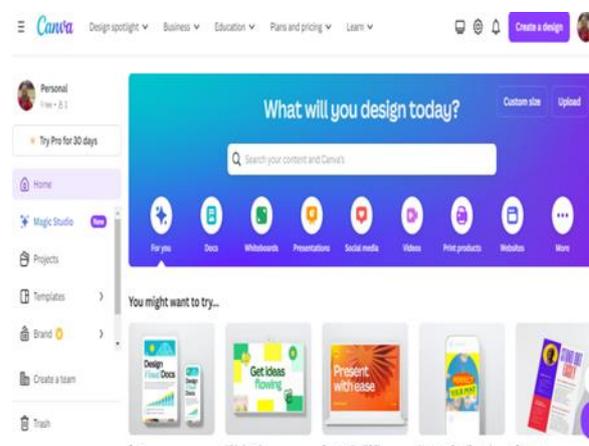
Teknik pelatihan menggunakan teknik simak, diskusi, dan praktikum langsung antara pemateri kepada para peserta pelatihan (para pendidik). Dalam kegiatan pelatihan tersebut juga dilakukan sesi diskusi dan *feedback* untuk menyempurnakan hasil desain yang telah dibuat oleh peserta .

Langkah-langkah yang dilakukan dalam *workshop* adalah; pertama memberikan pengenalan aplikasi Canva dan Heyzine sebagai aplikasi dasar dalam membuat desain bahan ajar yang bersifat interaktif. Kedua, guru-guru dibimbing untuk mendesain materi melalui Canva, sebagai bahan dasar *flipbook*. Setelah itu, materi yang sudah didesain di Canva ditransformasi menjadi interaktif dengan aplikasi Heyzine. Ketiga evaluasi hasil akhir *workshop* dengan memberikan *feedback* pada desain yang sudah dibuat oleh peserta *workshop*. Keempat, tindak lanjut dengan membuka sesi konsultasi bebas antara peserta dan pemateri dalam *workshop* setelah kegiatan pelatihan berakhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar berbasis *Flipbook*

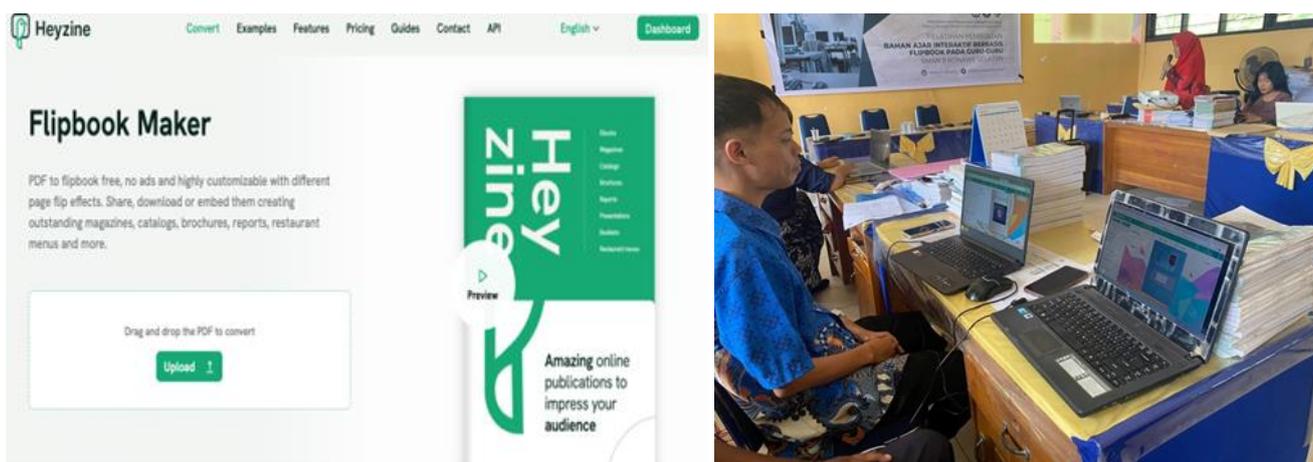
Langkah pertama yang dilakukan dalam *workshop* adalah mengenal tiga aplikasi digital penting yang dapat dimanfaatkan dalam pembuatan bahan ajar berbasis *flipbook*. Guru-guru harus mendesain materi melalui canva sebagai bahan dasar sebelum ditransformasikan ke aplikasi Heyzine yang interaktif. Di sini, pelatih mengenalkan Canva sebagai program aplikasi desain *online* yang menyediakan bermacam sarana dan fitur seperti presentasi, resume, poster, papan tulis, brosur, grafik, spanduk, dan lain sebagainya yang dapat dimanfaatkan oleh guru-guru dalam pembelajaran maupun yang kebutuhan lainnya, seperti presentasi kreatif, periklanan, dan kartu ucapan. Pemateri juga mengenalkan keunggulan dalam ragam desain yang menarik melalui template yang sudah disediakan sehingga memudahkan pengguna aplikasi. Canva juga dapat menghemat waktu dan paktis, karena dalam mendesain bisa menggunakan media apa saja; laptop atau gawai (Pelangi, 2020). Selain itu, Canva menyediakan fasilitas untuk menuangkan langsung pemikiran, kreativitas melalui desain, warna, template yang langsung dapat dimanfaatkan (Juliawan, 2023). Dengan fitur-fitur yang lengkap tersebut, Canva telah menjadi aplikasi yang paling efektif dan efisien dalam desain media belajar untuk mata mata pelajaran apapun. Maria Ulfa, dkk (2023) menegaskan bahwa pelatihan penggunaan Canva memiliki dampak terhadap pembelajaran di antaranya guru dapat mengetahui jenis aplikasi digital pembuatan media pembelajaran yang efektif kreatif, sehingga materi dapat dibuat menjadi lebih menarik dan beragam dengan fitur-fitur yang tersedia.



Gambar 1. Aktivitas Pengenalan dan Penyusunan Materi pada Aplikasi Canva

Guru SMAN 8 Konawe Selatan dapat mendesain materi pelajaran melalui Canva. Melalui pelatihan ini, guru-guru dapat memilih model presentasi atau poster yang dapat digunakan sebagai desain awal bahan ajar. Pada tahap ini, guru-guru dapat menyortir materi apa yang akan ditampilkan dan desain seperti apa yang diinginkan. Guru-guru juga dapat memperoleh pengetahuan sebuah produk dalam aplikasi tersebut yang dapat digunakan bagi kepentingan pembelajaran atau kegiatan lainnya. Tampaknya bahwa, sudah ada beberapa guru yang menggunakan canva dalam pembelajaran, tetapi hanya terbatas dalam pembuatan media ajar pengganti *Power Point*. Hal ini membuat pelatihan tidak mengalami kesulitan. Sebagian guru lainnya masih harus dituntun secara bertahap. Melalui pengenalan Canva guru-guru dapat memahami pentingnya dan praktisnya dunia digital jika dimanfaatkan dalam dunia pengajaran.

Langkah kedua adalah pengenalan Heyzine sebagai aplikasi kedua yang dapat digunakan dalam rangka menghidupkan bahan ajar menjadi interaktif. Heyzine adalah salah satu aplikasi *website* yang memiliki fungsi transfer desain ke bentuk yang interaktif. Heyzine pada dasarnya merupakan aplikasi berbasis *website* dengan fitur tambahan yang interaktif seperti video, gambar, suara, dan *link*, sehingga bahan ajar yang dibuat dapat terlihat hidup. Selain itu, Heyzine dapat mentransformasi bahan ajar layaknya buku secara fisik karena adanya efek animasi saat memindahkan halaman demi halaman (Mulyaningsih, 2017). Aplikasi ini juga dapat membuat topik-topik materi pembelajaran dapat dihadirkan secara real, misalnya pada pelajaran Sosiologi, ada materi tentang kehidupan sebuah masyarakat, untuk mengetahui secara langsung, Heyzine menyediakan fitur untuk mengakses *google map*, video hidup melalui youtube atau langsung, serta sumber-sumber lain yang dapat menghadirkan sumber pembelajaran secara langsung. Media yang dihasilkan dari aplikasi pembauran desain materi yang telah didesain di Canva dan Heyzine menghasilkan *flipbook* yang muncul dalam format HTML, sehingga dapat diakses melalui media android, I-Phone, tablet, dan perangkat komputer. Produk *flipbook* dapat juga diunduh dalam bentuk Pdf.

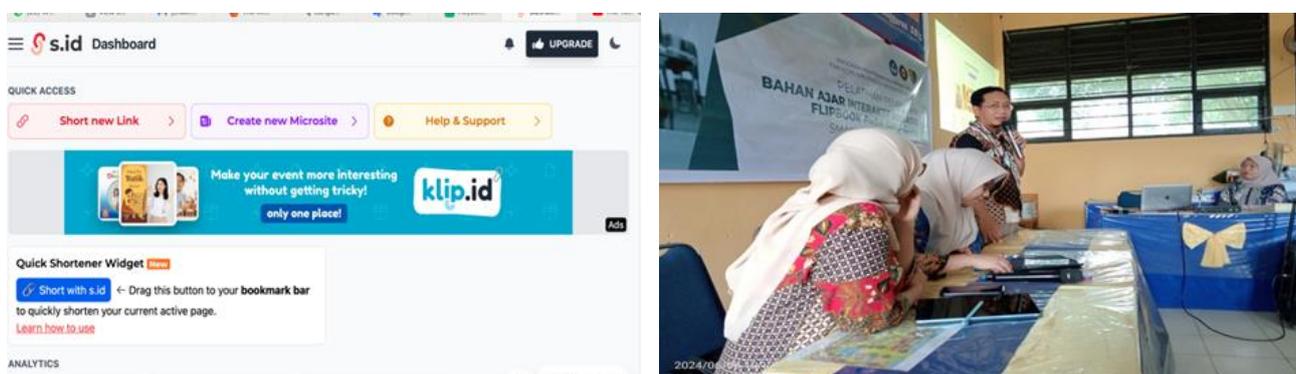


Gambar 2. Tranformasi Materi dari desain Canva ke Heyzine

Setelah mengenali fitur-fitur utama aplikasi Heyzine, peserta pelatihan kemudian mentrasfer data desain dari Canva ke aplikasi Heyzine. Mereka berlatih mengubah file pdf menjadi buku, brosur, katalog, majalah yang dapat diakses secara gratis tanpa perlu mengunduh aplikasi. Guru-guru pun berlatih memanfaatkan fitur-fitur Heyzine dalam menyematkan tautan,

gambar, video, dan *website* untuk menghadirkan objek materi ajar. Mereka menghasilkan berlatih memenuhi desain materi dengan dengan memuat informasi dengan sumber yang beragam. Inilah yang membedakannya dengan modul cetak, sumber-sumbernya dapat langsung terhubung dengan cara menekan tautan sumber dalam *flipbook* tersebut.

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa *Flipbook* muncul dalam bentuk HTML. Cara mengakses pun cukup menyalin tautan untuk disebarluaskan kepada orang lain. Yang menjadi masalah kemudian adalah, tautan yang tersedia terlalu panjang dan menggunakan simbol-simbol yang rumit, sehingga diperlukan untuk di *customize* sesuai dengan identitas konten. Untuk keperluan ini, Tim Pengabdian mengenalkan aplikasi S.id kepada peserta, yakni aplikasi penyingkat tautan yang dapat digunakan untuk berbagai hal dalam dunia digital. S.Id adalah sebuah platform yang dapat digunakan dalam pembuatan *microsite* dan pemendek tautan. Bukan saja sebagai aplikasi konten daring, S.Id juga merupakan *marketing tools* yang memudahkan pengguna berbagi informasi atau konten, keahlian, pengetahuan, serta produk melalui fitur-fitur S.Id misal kreator konten *influencer*, *brand company marketers*.



Gambar 3. Pengenalan Pemendek tautan/Link S.id

Gambar di atas menunjukkan aktivitas pengenalan S.id kepada peserta pelatihan. Tim pengabdian membimbing peserta untuk membuat tautan *flipbook* di S.id untuk kemudian dapat dibagikan kepada audience, siswa, atau khalayak dengan mengirimkan tautan *flipbook* tersebut. Untuk mengefektifkan tautan, maka guru-guru juga perlu dilatihkan cara mempendek tautan dan menamainya sesuai dengan isi konten. Nama tautan dapat diubah sesuai dengan judul buku/materi ajar yang diinginkan. Manfaat pemendekan tautan *flipbook* ini adalah untuk memudahkan siswa atau khalayak yang dituju dalam mengakses ataupun mengingat (jika lupa) atau menandai *link* tersebut.

Refleksi Kegiatan Pelatihan *Flipbook*

Kegiatan pelatihan pembuatan bahan ajar *flipbook* dapat dikatakan cukup berhasil karena 75 persen guru-guru mampu mendesain materi ajar sesuai dengan bidang studi masing-masing. Hanya saja, kegiatan tersebut harus di *follow-up* dengan *feedback* untuk penyempurnaan desain ajar. Waktu yang digunakan selama dua kali pertemuan terasa kurang sehingga konsultasi dan pendampingan internal terus dilakukan. Meskipun demikian, melalui *workshop* tersebut, guru-guru mendapatkan banyak pengetahuan tentang aplikasi digital dan bagaimana memahami fitur-fitur tersebut untuk dimanfaatkan dalam dunia pengajaran. Wawancara dari beberapa peserta

pascapelatihan mengungkapkan sikap positif dari guru-guru yang merasa senang dan tercerahkan dengan pelatihan ini. Mereka pun mulai dapat mengenali dan dapat menggunakan aplikasi digital dalam mendesain materi pembelajaran.



Gambar 4. Tim Pengabdian dan Mitra Pascapelatihan

KESIMPULAN

Kegiatan PKM yang mengangkat pelatihan pembuatan bahan ajar interaktif berbasis media digital *flipbook* dapat: (1) menguatkan literasi digital guru-guru melalui pengenalan beberapa aplikasi digital dan fitur-fitur yang dapat digunakan dalam media pembelajaran. Guru-guru mendapatkan pengetahuan serta keterampilan dalam memanfaatkan media digital, seperti Canva, Heyzine dan S.Id untuk kegiatan pembelajaran dan juga kegiatan lainnya dengan bijak, cerdas, dan tepat sesuai dengan kegunaan dan kebutuhan; (2) meningkatkan keterampilan guru dalam mendesain bahan ajar yang bersifat interaktif. Desain bahan ajar seperti ini tidak saja membuat materi pelajaran menarik tetapi juga mudah diakses dan kaya akan sumber referensinya. Adanya kegiatan pelatihan ini telah membantu guru dalam mendesai sumber dan media pembelajaran yang efektif dan efisien tanpa harus mengeluarkan uang untuk pembelian aplikasi, tetapi dapat digunakan secara gratis dengan memadukan tiga aplikasi tersebut.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami Tim PKM ingin mengucapkan terima kasih kepada Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Halu Oleo yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk menyelenggarakan kegiatan pengabdian ini melalui pendanaan internal. Apresiasi yang mendalam juga tak lupa kami sampaikan kepada Kepala Sekolah SMAN 8 Konawe Selatan yang telah bersedia menjadi mitra dan menjadi salah satu sekolah binaan Jurusan Bahasa dan Sastra Fakultas Ilmu Budaya Universitas Halu Oleo untuk penyelenggaraan PKM.

DAFTAR PUSTAKA

Andina, E. (2011). Buku digital dan pengaturannya. *Aspirasi*, 2(1), 119-146.

Angela K D, M. H. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran *Flipbook* Bagi Guru Di SMK Elanus Ruteng Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Solma*, 11(3), 644-653.
<https://doi.org/10.22236/solma.v11i3.9167>

- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan.
- Fauzi Yusa Rahman, Y., Erfan, K., Agus, S., & Indu, I. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Buku Digital Menggunakan *Flipbook* Pada SDIT Sullamul 'Ulum. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 87-93. <https://doi.org/10.52072/abdine.v1i2.214>
- Ghea, S., & Sri, F. H. (2023). Pengembangan Modul Elektronik '*Flipbook*' Sebagai Bahan Ajar Pengayaan Keterampilan Menulis Bahasa Inggris. *ALFABETA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 6(2), 1-11. <http://dx.doi.org/10.33503/alfabeta.v6i2.3679>
- Juliawan, d. (2023). Penggunaan Canva sebagai Media Pembelajaran untuk Pendidikan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (SEWAGATI)*, 2(2), 12-23. <https://doi.org/10.59819/sewagati.v2i2.3306>
- Kamsidah. (2024, 06 15). *literasi digital pengertian prinsip dan manfaat tantangan dan contoh*. Retrieved from <https://www.kompas.com>.
- Maria Ulfa, I. S. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva bagi Guru di Desa Durian Gadis. *Bina Darma Conference on Community Service Result*, 75-85.
- Mulyaningsih, N. N. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Kvisoft *Flipbook* Maker. . *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 25-32. <http://dx.doi.org/10.24127/jpf.v5i1.741>
- Nafiah, Syamsul, G., Sri, H., Pance, M., Sukron, D., & Sudarto. (2024). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar *Flipbook* dengan Aplikasi Canva Bagi Guru Sekolah Dasar di Magetan. *Jurnal Indonesia Berdaya*, 5(1), 101-112. <http://dx.doi.org/10.47679/ib.2024647>
- Nurul, A. &. (2024). Pengaruh Media E-*Flipbook* Terhadap Kemampuan Mengenali Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Kartika 1-63 Kota Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 8646-8655. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.13698>
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79-96. <https://doi.org/10.32493/sasindo.v8i2.79-96>
- Pratiwi, I., & Meilan, R. (2018). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 173-181. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>
- Riyanto, L. &. (2012). Pengembangan digital library local content tpekalongan dalam format buku 3 dimensi. *Jurnal LIPI*, 1(1), 1-13.
- Saputra, S. A. (2023). Pelatihan Pembelajaran Apresiasi Sastra Berorientasi Afiriasi Literasi Diri Bagi Guru SD di Tasikmalaya. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 13(1), 38-42. <http://dx.doi.org/10.26858/publikan.v13i1.27061>
- Sonia, M. &. (2022). Efektivitas Pop Up *Flipbook* terhadap Pengetahuan Kosakata Bahasa Inggris di Taman Kanak-Kanak Anissa Kota Sungai Penuh. *GENERASI EMAS: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(2), 1-9. [https://doi.org/10.25299/ge.2023.vol6\(2\).13177](https://doi.org/10.25299/ge.2023.vol6(2).13177)
- Suherdi, D. (2021). *Peran Literasi Digital di Masa Pandemi*. Cattleya Darmaya Fortuna.

Widi, A. A. (2023). Pengembangan UKBM Interaktif *Flipbook* dengan Canva pada Mapel Bahasa Inggris Materi Discussion Text di SMA Negeri 2 Blitar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 1313-1320. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.437>