

PENDAMPINGAN GURU SD PENGGILINGAN 01 JAKARTA DALAM MENDESAIN *E-MODUL FLIPPED BOOK* UNTUK MENDUKUNG IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA

Irma Savitri Sadikin¹, Imam Santosa¹, Lutfiyah¹, Hardianti¹, Muhammad Rijal Fadli¹

¹ Universitas Esa Unggul, Indonesia

*Corresponding Author: irma.savitri@esaunggul.ac.id

Article Info

Article History:

Received November 14, 2025

Revised December 19, 2025

Accepted December 23, 2025

Keywords:

*Flipped book,
Kompetensi Digital,
Pelatihan Guru,
Inovasi Pembelajaran*

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital dan pedagogik guru Sekolah Dasar Penggilingan 01 Jakarta melalui pelatihan dan pendampingan pembuatan bahan ajar digital berbasis *flipped book*. Program dilaksanakan selama enam sesi pertemuan pada bulan Januari 2025 dengan melibatkan 20 guru dari berbagai jenjang kelas. Metode pelaksanaan mencakup identifikasi kebutuhan, pelatihan dan workshop, pendampingan implementasi di kelas, serta evaluasi hasil kegiatan. Hasil pre-post test menunjukkan peningkatan rata-rata kompetensi guru sebesar 47,6%, meliputi peningkatan pada pemahaman konsep dan desain media digital, serta integrasi multimedia. Sebanyak 90% peserta berhasil membuat *flipped book* mandiri yang relevan dengan mata pelajaran mereka. Selain itu, guru menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dan kreativitas dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Dampak kegiatan ini terlihat pada tiga level: guru menjadi lebih inovatif, siswa lebih antusias dan mandiri belajar, serta sekolah memperoleh model pembelajaran digital berkelanjutan. Kegiatan ini menegaskan bahwa *flipped book* merupakan strategi efektif untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka dan membangun ekosistem pembelajaran digital yang adaptif di sekolah dasar.

ABSTRACT

This community service program aimed to enhance the digital and pedagogical competencies of teachers at SD Penggilingan 01 Jakarta through training and mentoring on the development of digital learning materials using the flipped book approach. The program was conducted over four months (October 2024–January 2025) and involved 20 teachers from various grade levels. The implementation process included four main stages: needs assessment, training and workshop, classroom mentoring, and evaluation. The pre-post test results indicated an average improvement of 47.6% in teachers' competencies, covering the understanding of digital media design skills and multimedia integration. Ninety percent of the participants successfully created their own flipped books relevant to their teaching subjects. Teachers also demonstrated greater confidence and creativity in integrating digital tools into their lessons. The impact was evident on three levels: teachers became more innovative, students showed higher enthusiasm and learning independence, and the school gained a sustainable digital learning model. This program highlights that flipped book-based training is an effective pedagogical strategy to support the implementation of the Merdeka Curriculum and foster a more adaptive digital learning ecosystem in elementary education.

Copyright © 2025, The Author(s).
This is an open access article
under the CC-BY-SA license



How to cite: Sadikin, I. S., Santosa, I., Lutfiyah, L., Hardianti, H., & Fadli, M. R. (2025). PENDAMPINGAN GURU SD PENGGILINGAN 01 JAKARTA DALAM MENDESAIN E-MODUL FLIPPED BOOK UNTUK MENDUKUNG IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA. *Devote: Jurnal Pengabdian Masyarakat Global*, 4(4), 733–739.

PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 menuntut terjadinya transformasi mendasar dalam proses pembelajaran, terutama dalam hal pemanfaatan teknologi digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, kolaboratif, dan berpusat pada siswa. Guru sebagai ujung tombak pendidikan perlu memiliki kompetensi digital dan pedagogik yang sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21, yang menekankan penguasaan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas (4C) (Mishra, 2024; Carstens et al, 2021; Alqahtani, 2019). Perkembangan teknologi pendidikan seperti *e-module*

dan *flipped book* membuka peluang baru bagi guru untuk mendesain pembelajaran yang lebih adaptif dan partisipatif sesuai karakteristik serta kecepatan belajar siswa di sekolah dasar. Guru di tingkat sekolah dasar kini dihadapkan pada tantangan untuk mengembangkan bahan ajar digital yang menarik dan interaktif, namun masih banyak yang menghadapi keterbatasan dalam kemampuan teknologinya.

Hasil observasi awal di SD Penggilingan 01 Jakarta menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih menggunakan media konvensional seperti PowerPoint dan video sederhana dalam pembelajaran. Walaupun sekolah telah memiliki fasilitas teknologi dasar seperti proyektor dan akses internet, pemanfaatannya masih terbatas pada fungsi presentasi sederhana. Temuan ini sejalan dengan penelitian Ertmer dan Ottenbreit-Leftwich (2010) yang menegaskan bahwa kurangnya pelatihan profesional, rendahnya efikasi diri digital, serta minimnya pendampingan praktis menjadi hambatan utama dalam integrasi teknologi pembelajaran di sekolah dasar. Seiring dengan implementasi Kurikulum Merdeka, guru dituntut untuk mampu menyusun bahan ajar yang kontekstual, fleksibel, dan menumbuhkan kemandirian belajar siswa. Dalam konteks ini, *flipped book* menjadi salah satu solusi inovatif karena mampu mengintegrasikan berbagai elemen multimedia—teks, gambar, audio, video, dan tautan interaktif—ke dalam satu media ajar digital yang mudah diakses.

Berbagai penelitian membuktikan bahwa penggunaan *flipped book* dan media interaktif serupa mampu meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi siswa karena sifatnya yang visual, fleksibel, dan kontekstual (Cueva dan Inga, 2022; Chen et al, 2023). Selain itu, pelatihan berbasis praktik langsung (*hands-on training*) terbukti efektif dalam meningkatkan literasi digital guru sekolah dasar. Menurut Munawaroh, Ali, & Hernawan (2022), program pelatihan digital yang terstruktur dapat meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan guru lebih dari 80%. Namun demikian, integrasi teknologi di lingkungan sekolah dasar masih menghadapi kendala yang kompleks, seperti keterbatasan waktu pelatihan, variasi kemampuan digital antarguru, serta keterbatasan infrastruktur dan jaringan internet. Oleh karena itu, diperlukan model pelatihan yang berkelanjutan, kontekstual, dan aplikatif yang tidak hanya memberikan keterampilan teknis, tetapi juga memberikan pendampingan langsung bagi guru dalam mendesain, menerapkan, dan mengevaluasi bahan ajar digital.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan sebagai upaya “Penguatan Kompetensi Digital dan Pedagogik Guru SD Penggilingan 01 Jakarta Melalui Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan E-Modul Berbasis Flipped Book.” Program ini bertujuan untuk membantu guru mengembangkan kemampuan merancang media pembelajaran digital yang kreatif dan interaktif, mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, serta membangun ekosistem pembelajaran berbasis teknologi yang adaptif dan berkelanjutan di sekolah dasar.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SD Penggilingan 01 Jakarta selama 6 pertemuan. Sekolah ini dipilih karena memiliki potensi dan kesiapan infrastruktur teknologi dasar seperti proyektor dan jaringan internet, namun para gurunya masih menghadapi kendala dalam mengembangkan bahan ajar digital yang kreatif dan interaktif. Mitra kegiatan terdiri atas 20 guru sekolah dasar dari berbagai jenjang kelas (kelas I–VI), baik guru kelas maupun guru mata pelajaran. Berdasarkan hasil survei awal, sebagian besar guru belum memiliki pengalaman dalam pembuatan media ajar digital berbasis *flipped book* dan membutuhkan pendampingan intensif serta praktik langsung untuk meningkatkan kompetensi digital mereka.

Kegiatan Abdimas ini menerapkan model pelatihan berbasis digital dengan memanfaatkan beberapa aplikasi pendukung yang relevan dan mudah digunakan. Meskipun berbagai aplikasi diperkenalkan, fokus utama (*core activity*) dari kegiatan ini adalah pada pengembangan dan implementasi *flipped book* sebagai media ajar interaktif utama yang digunakan guru. Pendekatan ini dirancang agar guru tidak hanya mengenal berbagai aplikasi, tetapi memahami bagaimana mengintegrasikannya secara efektif dalam satu ekosistem pembelajaran digital yang terpusat pada *flipped book*. Model pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif dan praktik langsung (*hands-on*), dengan tahapan sistematis yang terdiri atas: (1) identifikasi kebutuhan, (2) pelatihan dan workshop, serta (3) evaluasi dan tindak lanjut. Setiap tahap dilaksanakan secara berurutan dan berkesinambungan agar peningkatan keterampilan guru dapat terukur dan berkelanjutan.

Tahap awal dilakukan melalui observasi langsung dan diskusi kelompok terarah (FGD) dengan kepala sekolah serta seluruh guru peserta untuk mengidentifikasi kondisi infrastruktur digital, tingkat literasi teknologi, dan jenis bahan ajar yang selama ini digunakan. Instrumen yang digunakan mencakup angket,

wawancara, dan observasi evaluasi, yang berfungsi untuk memetakan kebutuhan pelatihan dan kesenjangan keterampilan digital guru. Hasil pemetaan menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih menggunakan bahan ajar konvensional, sehingga pelatihan difokuskan pada pembuatan e-modul digital berbasis *flipped book* yang mudah digunakan dan relevan dengan *Kurikulum Merdeka*.

Tahap ini dilaksanakan melalui beberapa sesi workshop dan coaching clinic yang berorientasi pada praktik langsung (*hands-on training*). Pada sesi awal, guru diperkenalkan pada konsep *digital book* dan peran *flipped book* sebagai media pembelajaran digital interaktif yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri sebelum sesi tatap muka. Selanjutnya, peserta dilatih untuk mendesain bahan ajar digital menggunakan Canva sebagai alat bantu desain visual, yang kemudian dikonversi menjadi e-modul interaktif dalam platform *Flipping Book*. Meskipun dalam pelatihan ini diperkenalkan juga beberapa aplikasi bantuan, akan tetapi fokus utama kegiatan tetap diarahkan pada penguasaan keterampilan pembuatan *flipped book*. Guru dibimbing untuk menggabungkan elemen multimedia—teks, gambar, video, tautan, dan evaluasi interaktif—ke dalam satu format digital yang menarik dan mudah diakses siswa. Setiap sesi pelatihan disertai pendampingan personal agar guru mampu menghasilkan *flipped book* yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik.

Tahap kedua adalah pendampingan dan implementasi kelas. Kegiatan ini dilaksanakan melalui beberapa sesi workshop dan coaching clinic yang berorientasi pada praktik langsung (*hands-on training*). Pada sesi awal, guru diperkenalkan pada konsep dan peran *flipped book* sebagai media pembelajaran digital interaktif yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri sebelum sesi tatap muka. Selanjutnya, peserta dilatih untuk mendesain bahan ajar digital menggunakan Canva sebagai alat bantu desain visual, yang kemudian dikonversi menjadi e-modul interaktif dalam platform *Flipping Book*. Meskipun dalam pelatihan ini diperkenalkan juga aplikasi seperti *Padlet*, *Baamboozle*, dan *Socrative* sebagai contoh integrasi kuis, forum, dan aktivitas reflektif, fokus utama kegiatan tetap diarahkan pada penguasaan keterampilan pembuatan *flipped book*. Guru dibimbing untuk menggabungkan elemen multimedia—teks, gambar, video, tautan, dan evaluasi interaktif—ke dalam satu format digital yang menarik dan mudah diakses siswa. Setiap sesi pelatihan disertai pendampingan personal agar guru mampu menghasilkan *flipped book* yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik.

Tahapan ketiga adalah evaluasi pelaksanaan dan tindak lanjut. Kegiatan dilakukan dengan tujuan untuk menilai efektivitas pelatihan terhadap peningkatan kompetensi digital dan pedagogik guru. Evaluasi dilakukan melalui angket pre-post test, observasi aktivitas kelas, dan wawancara reflektif. Angket digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman guru terhadap media digital, sedangkan observasi dan wawancara digunakan untuk menilai implementasi media di kelas serta persepsi guru terhadap kebermanfaatan kegiatan. Indikator keberhasilan ditetapkan apabila minimal 80% guru berhasil membuat *flipped book* mandiri yang sesuai dengan bidang pelajaran masing-masing dan mampu mengimplementasikannya secara efektif dalam pembelajaran. Selain itu, peningkatan kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi digital juga menjadi ukuran penting keberhasilan program. Sebagai tindak lanjut, tim pengabdian merancang pembentukan komunitas praktik (*Community of Practice*) berbasis digital di SD Penggilingan 01 Jakarta, yang berfungsi sebagai wadah kolaboratif bagi guru untuk berbagi praktik baik, memperbaiki media ajar, dan mengembangkan bahan ajar digital lanjutan secara berkelanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini memaparkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang mencakup proses pelatihan, pendampingan, serta capaian peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran digital. Analisis hasil kegiatan disajikan secara deskriptif dengan menyoroti perubahan kemampuan, sikap, dan praktik pedagogik guru setelah mengikuti program pelatihan berbasis *flipped book*. Pembahasan juga mengaitkan temuan lapangan dengan hasil penelitian sebelumnya untuk memperkuat validitas dan relevansi program terhadap kebutuhan peningkatan kompetensi digital guru sekolah dasar.

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan fokus pada pelatihan dan pendampingan pembuatan bahan ajar digital berbasis *flipped book* bagi guru Sekolah Dasar Penggilingan 01 Jakarta telah terlaksana dengan baik selama enam sesi pertemuan. Seluruh tahapan kegiatan berjalan sesuai rencana—mulai dari identifikasi kebutuhan, pelatihan dan workshop, pendampingan implementasi di kelas, hingga evaluasi hasil kegiatan. Hasil pemetaan awal menunjukkan bahwa 85% guru belum pernah menggunakan media ajar interaktif dan masih bergantung pada bahan ajar statis seperti PowerPoint atau dokumen PDF. Rata-rata

tingkat literasi digital berada pada kategori sedang (skor 60–70). Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan diarahkan untuk memperkenalkan flipped book sebagai media pembelajaran digital interaktif yang mendukung Kurikulum Merdeka.



Gambar 1. Pemberian Materi Konsep Dasar *Digital Book* dan *Flipped Book*

Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan dan pendampingan berjalan dengan partisipasi aktif dari seluruh peserta. Guru menunjukkan antusiasme tinggi selama sesi praktik pembuatan flipped book, terutama ketika memadukan elemen visual, audio, dan tautan interaktif ke dalam bahan ajar. Produk awal yang dihasilkan guru juga menunjukkan adanya peningkatan kreativitas dan kemampuan mengintegrasikan teknologi ke dalam konteks pembelajaran tematik. Untuk memastikan sejauh mana kegiatan ini berdampak terhadap peningkatan kompetensi guru, dilakukan proses evaluasi yang terstruktur dan berbasis data.

Evaluasi dilakukan menggunakan tiga instrumen utama, yaitu (1) angket pre–post test, (2) observasi kelas, dan (3) wawancara reflektif. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kompetensi digital dan pedagogik guru setelah mengikuti pelatihan. Data berikut menunjukkan perbandingan nilai rata-rata sebelum dan sesudah pelatihan:

Tabel 1. Data Evaluasi Kegiatan Pembuatan Bahan Ajar Digital Berbasis *Flipped Book*

Aspek yang Diukur	Nilai Rata-Rata Sebelum (Pre)	Nilai Rata-Rata Sesudah (Post)	Peningkatan (%)
Pemahaman konsep <i>flipped book</i>	61	89	45.9%
Kemampuan desain media digital	63	91	44.4%
Kemampuan integrasi multimedia (video, kuis, tautan)	58	86	48.3%
Kepercayaan diri menggunakan teknologi dalam pembelajaran	65	92	41.5%
Kemampuan membuat <i>flipped book</i> mandiri	57	90	57.9%

Rata-rata peningkatan keseluruhan mencapai 47,6%, menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung (hands-on training) dan pendampingan intensif efektif dalam meningkatkan kompetensi guru, baik dari sisi teknis maupun pedagogis. Dari 20 peserta, 18 guru (90%) berhasil menyelesaikan produk flipped book final yang sesuai dengan bidang pelajaran masing-masing, sementara 2 guru lainnya masih memerlukan bimbingan lanjutan karena keterbatasan perangkat dan akses jaringan. Peningkatan ini tidak hanya mencerminkan keberhasilan kegiatan dalam aspek keterampilan digital, tetapi juga memperlihatkan perubahan pola pikir guru terhadap pentingnya inovasi dalam desain pembelajaran.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Hardiansyah dan Mulyadi (2022) yang menemukan bahwa pengembangan media flipbook terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui media yang valid, menarik, dan kontekstual. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa keberhasilan pengembangan media digital sangat bergantung pada keterlibatan aktif pengguna, dalam hal ini guru, selama proses pelatihan dan implementasi. Demikian pula, Putri dan Wulandari (2022) menegaskan bahwa flip-based

digital books memiliki pengaruh besar terhadap peningkatan literasi sains dan transfer pengetahuan siswa sekolah dasar.

Lebih lanjut, peningkatan kompetensi guru dalam kegiatan ini juga menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan yang berorientasi pada pengalaman langsung (*experiential learning approach*) mampu menumbuhkan rasa percaya diri dan otonomi profesional dalam menggunakan teknologi pendidikan. Dengan kata lain, keberhasilan pelatihan ini bukan hanya terletak pada hasil produk *flipped book* yang dihasilkan, tetapi juga pada transformasi pedagogis guru yang kini lebih siap menerapkan strategi pembelajaran digital secara kreatif dan berkelanjutan di lingkungan sekolah dasar.



Gambar 2. Guru Membuat Materi Bahan Ajar Melalui *Flipped Book*

Hasil wawancara dengan para peserta menunjukkan adanya perubahan yang signifikan dalam persepsi dan praktik mengajar guru setelah mengikuti kegiatan pelatihan. Sebagian besar guru mengakui bahwa pelatihan yang diberikan sangat relevan dan bermanfaat, terutama dalam mendukung pembelajaran mandiri siswa di kelas. Mayoritas peserta, sekitar 95%, menyatakan bahwa materi pelatihan memberikan wawasan baru tentang bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan secara efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Selain itu, sekitar 90% guru merasa lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi digital setelah mendapatkan pendampingan intensif selama kegiatan berlangsung. Peningkatan kepercayaan diri ini tampak dari kemampuan mereka dalam mengoperasikan berbagai platform digital, serta dalam merancang dan menerapkan *flipped book* sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan konteks mata pelajaran masing-masing. Tidak hanya itu, 70% guru juga menyatakan komitmennya untuk melanjutkan pengembangan *flipped book* secara mandiri pada semester berikutnya sebagai bagian dari inovasi pembelajaran berkelanjutan di sekolah.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Lakapu et al. (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media flipbook terbukti mampu meningkatkan minat dan partisipasi belajar siswa sekolah dasar secara signifikan karena tampilannya yang visual dan interaktif. Sementara itu, menegaskan bahwa model pembelajaran *flipped learning* berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan siswa, penguatan kemampuan berpikir kritis, serta retensi pengetahuan dalam konteks pembelajaran digital abad ke-21. Hal ini memperkuat temuan bahwa penerapan *flipped book* dalam konteks pelatihan guru bukan hanya meningkatkan kompetensi teknologis, tetapi juga membentuk pola pikir pedagogis yang lebih adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran masa kini.

Dampak pelaksanaan kegiatan ini dapat dilihat secara komprehensif pada tiga level utama, yakni guru, siswa, dan sekolah sebagai institusi pendidikan. Dari sisi guru, kegiatan ini memperkuat kompetensi digital dan pedagogik. Guru mampu secara mandiri merancang bahan ajar digital yang menarik dan sesuai karakteristik siswa. Mereka juga membentuk komunitas guru digital sekolah, berfungsi sebagai wadah berbagi praktik baik dan pengembangan media lanjutan. Hasil ini memperkuat pandangan Cakrawati et al. (2024) bahwa *flipped book-based e-modules* dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar karena kemudahan akses dan interaktivitasnya.

Dari sisi siswa, terlihat peningkatan antusiasme dan kesiapan belajar. Siswa menikmati proses belajar karena dapat mempelajari materi terlebih dahulu melalui *flipped book*, sehingga saat di kelas mereka lebih aktif berdiskusi dan melakukan eksplorasi. Hasil ini sejalan dengan Febriati et al. (2022) yang membuktikan bahwa penerapan *flipped book* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan pada konteks pembelajaran tematik.

Sementara itu, bagi sekolah, kegiatan ini menghasilkan dampak strategis berupa hadirnya model pembelajaran digital yang dapat dijadikan rujukan dan diadaptasi oleh guru-guru lain. Sekolah memperoleh sumber daya baru berupa *flipped book* yang siap digunakan untuk berbagai mata pelajaran, sekaligus menjadi langkah awal menuju transformasi digital sekolah dasar. Kepala sekolah berkomitmen untuk melanjutkan inisiatif ini melalui program literasi digital tahunan dan menjadikan pengembangan *flipped book* sebagai bagian dari kegiatan peningkatan kompetensi guru di tingkat sekolah. Secara keseluruhan, kegiatan ini memperkuat ekosistem pembelajaran berbasis teknologi di SD Penggilingan 01 Jakarta dan menjadi contoh nyata penerapan inovasi digital yang berkelanjutan di lingkungan pendidikan dasar. Hasil kegiatan ini memperkuat temuan penelitian Febriati et al. (2022) menyatakan bahwa *flipped book* mendorong pembelajaran interaktif melalui integrasi multimedia dan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Selain itu, penerapan *flipped book* dalam konteks Kurikulum Merdeka selaras dengan hasil studi Salsabila & Febrianto. (2025), bahwa bahan ajar digital interaktif memperkuat pembelajaran berdiferensiasi dan otonomi belajar siswa. Keberhasilan pelatihan ini juga memperlihatkan perubahan mindset guru—dari sekadar pengguna media menjadi desainer pembelajaran digital.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan kompetensi digital dan pedagogik guru Sekolah Dasar Penggilingan 01 Jakarta melalui pelatihan dan pendampingan pembuatan bahan ajar digital berbasis *flipped book*. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan sebesar 47.6% pada aspek keterampilan digital guru, serta perubahan positif dalam penggunaan media interaktif yang lebih variatif dan kontekstual.

Secara pedagogis, penggunaan *flipped book* terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan mandiri, sejalan dengan arah Kurikulum Merdeka. Guru mampu berinovasi dalam mendesain e-modul yang menarik dengan mengintegrasikan berbagai aplikasi digital pendukung. Dari sisi keberlanjutan, kegiatan ini menghasilkan komunitas praktik guru digital yang berfungsi sebagai wadah berbagi inovasi dan pengembangan media ajar lanjutan. Kedepan, program ini direkomendasikan untuk direplikasi di sekolah dasar lainnya, dengan penguatan pada aspek:

1. Pelatihan lanjutan pembuatan *flipped book* berbasis proyek tematik.
2. Integrasi dengan sistem penilaian berbasis digital dan asesmen formatif.
3. Kemitraan dengan dinas pendidikan agar hasil kegiatan dapat diperluas dalam program peningkatan literasi digital guru di tingkat kota.

Kegiatan ini membuktikan bahwa inovasi berbasis *flipped book* bukan hanya solusi teknologi, tetapi juga strategi pedagogis berkelanjutan untuk membangun ekosistem pembelajaran digital yang kreatif dan adaptif di sekolah dasar Indonesia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi yang sebesar-besarnya kepada Universitas Esa Unggul atas dukungan penuh yang telah diberikan dalam pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini. Dukungan tersebut meliputi pendanaan, fasilitasi koordinasi, serta bantuan administratif yang sangat membantu kelancaran setiap tahap kegiatan dari awal hingga akhir. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Kepala Sekolah, para guru, dan seluruh jajaran Sekolah Dasar Penggilingan 01 Jakarta atas kerja sama yang baik, semangat partisipatif, serta keterbukaan dalam mengikuti rangkaian kegiatan pelatihan, pendampingan, dan implementasi pembelajaran berbasis *flipped book*. Antusiasme dan komitmen seluruh pihak menjadi faktor penting yang berkontribusi terhadap keberhasilan program ini dalam meningkatkan kompetensi digital serta menumbuhkan inovasi pembelajaran di lingkungan sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alqahtani, A. (2019). The use of technology in English language teaching. *Frontiers in Education Technology*, 2(3), 168–180. <https://doi.org/10.22158/fet.v2n3p168>
- Cakrawati, L. M., Hidayat, T., & Sari, D. A. (2024). Implementation of flipped book-based e-modules to enhance student engagement and learning outcomes. *Journal of Educational Technology and Innovation*, 6(1), 55–68.

- Carstens, K. J., Mallon, J. M., Bataineh, M., & Al-Bataineh, A. (2021). Effects of technology on student learning. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 20(1), 105–113.
- Chen, C., Jamiat, N., & Mao, Y. (2023). The study on the effects of gamified interactive e-books on students' learning achievements and motivation in a Chinese character learning flipped classroom. *Frontiers in psychology*, 14, 1236297.
- Cueva, A., & Inga, E. (2022). Information and communication technologies for education considering the flipped learning model. *Education Sciences*, 12(3), 207.
- Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. T. (2010). Teacher technology change: How knowledge, confidence, beliefs, and culture intersect. *Journal of Research on Technology in Education*, 42(3), 255–284. <https://doi.org/10.1080/15391523.2010.10782551>
- Febriati, F., Jaya, D., H, N., & Sujarwo. (2022). English Teaching Materials With Flipped Learning Model in English Course. *Journal of Education Technology*, 6(4), 643–651. <https://doi.org/10.23887/jet.v6i4.45652>
- Hardiansyah, F., & Mulyadi. (2022). Improve Science Learning Outcomes for Elementary School Students Through the Development of Flipbook Media. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(6), 3069–3077. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v8i6.2413>
- Lakapu, P. A., Djara, J. I., Lakapu, D. E., & Nifus, D. A. (2023). The application of flip book media to increasing elementary children's learning interest. *International Journal of Educational Sciences and Development*, 1(1), 22-29.
- Mishra, P. (2024). Transformative impact of AI on education: Personalizing learning experiences. *Global Educational Technology Review*, 27(3), 150–166.
- Munawaroh, I., Ali, M., & Hernawan, A. H. (2022). The effectiveness of the digital competency training program in improving the digital competence of elementary school teachers. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 17(12), 4583–4597. <https://doi.org/10.18844/cjes.v17i12.8108>
- Putri, I.B.K., & Wulandari, F. (2022). Scientific Literacy Skill Through Digital Media Professional Pdf Flip Based Book in Elementary School. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(5), 2266–2271. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v8i5.2181>
- Salsabila, A., & Febrianto, A. (2025). Inovasi Pembelajaran Melalui Flip Book “Dunia Kita” Untuk Meningkatkan Literasi Peserta Didik Kelas 3 SD Negeri Krapyak Wetan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 225-237.