

DIGITALISASI BAHAN AJAR UNTUK GURU SMK: DARI PELATIHAN KE TRANSFORMASI KELAS

Kusworo^{1*}, Sefrimel Angriani ZN², Ivan Putranto³, Sintia Nursafitri⁴, Prima Andriani⁵, Bagus Kharismawan⁶

¹ Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Jakarta
kusworo@unj.ac.id

² Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Jakarta
sefrimelangrianizn@unj.ac.id

³ Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Jakarta
ivanputranto@unj.ac.id

⁴ Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Jakarta
sintia.nursafitri@unj.ac.id

⁵ Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Jakarta
prima.andriani@unj.ac.id

⁶ Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Jakarta
bagus.kharismawan@unj.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran menjadi sebuah tantangan tersendiri dalam upaya memberikan pelayanan Pendidikan yang berkualitas. Guru harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi melalui berbagai pembaharuan dalam pembelajaran baik terkait dengan strategi, metode dan media yang diintegrasikan dengan teknologi agar mampu memenuhi kebutuhan siswa serta menjawab tantangan atas perkembangan teknologi. Kegiatan pengabdian Masyarakat ini bertujuan untuk memperkuat kompetensi guru-guru di SMK L'PINA Jakarta Timur melalui pelatihan penyusunan bahan ajar digital. Metode yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian berbentuk pelatihan, pendampingan, dan evaluasi yang diberikan pada pra guru. Hasil pengabdian menunjukkan adanya perubahan atas peningkatan kompetensi guru sebelum dan setelah melaksanakan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat yaitu 16%. Evaluasi ini pra pelatihan dan pasca pelatihan menunjukkan adanya peningkatan kepercayaan dan keterampilan guru dalam membuat bahan ajar digital. Kegiatan ini telah membuktikan adanya kontribusi positif dalam mendukung peran para dosen pengabdi untuk Bersama – sama dalam meningkatkan kualitas Pendidikan khususnya peningkatan kemampuan guru dalam menyediakan bahan ajar berbasis digital. Kegiatan pengabdian yang diselenggarakan dalam bentuk pelatihan dan pendampingan serta evaluasi yang berkelanjutan mampu menjadi katalis transformasi digital di lingkungan sekolah. Kegiatan ini pada akhirnya juga memperkuat kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah mitra dalam mendorong inovasi dalam kegiatan belajar dan mengajar.

Kata Kunci : Bahan Ajar Digital, Kualitas Pendidikan, Pelatihan Guru, Teknologi Pendidikan

Abstract

Technological developments in supporting the implementation of learning are a challenge in an effort to provide quality education services. Teachers must be able to adapt to technological developments through various innovations in learning, both related to strategies, methods and media that are integrated with technology in order to be able to meet the needs of students and answer the challenges of technological developments. However, not all teachers are able to quickly implement digital-based learning to meet these demands. This community service activity aims to strengthen the competence of teachers at SMK L'PINA East Jakarta through training on the preparation of digital teaching materials. The methods carried out in service activities are in the form of training, mentoring, and evaluation given to pre-teachers. The results of the service showed a change in the improvement of teacher competence before and after carrying out community service activities, which was 16%. This pre-training and post-training evaluation showed an increase in teachers' confidence and skills in making digital teaching materials. This activity has proven to be a positive contribution in supporting the role of dedicated lecturers to work together in improving the quality of education,

especially improving the ability of teachers to provide digital-based teaching materials. Service activities held in the form of training and mentoring as well as continuous evaluation are able to be a catalyst for digital transformation in the school environment. This activity ultimately also strengthens collaboration between universities and partner schools in encouraging innovation in learning and teaching activities.

Keywords: Digital Teaching Materials, Quality Of Education, Teacher Training, Educational Technology;

PENDAHULUAN

Perkembangan digitalisasi dalam penyelenggaraan pendidikan khususnya dalam kegiatan pembelajaran telah berkembang pesat. Guru-guru dituntut untuk beradaptasi dengan teknologi lebih cepat baik dalam strategi, metode dan media yang diterapkan dalam pembelajaran. Sejauh itu, Guru juga harus mampu memfasilitasi kebutuhan siswa atas penyediaan berbagai sumber belajar digital yang relevan dengan kehidupan siswa saat ini. Akan tetapi, kondisi saat ini atas kemampuan guru dalam mengadopsi perkembangan teknologi menjadi tantangan tersendiri sehingga masih sangat bervariasi dan belum optimal dalam penerapannya. Perlu adanya upaya yang dilakukan dalam meminimalisir kesenjangan dalam implementasi teknologi dalam pembelajaran.

Digitalisasi bahan ajar merupakan sebuah proses transformasi berbagai kategori bahan ajar yang dibuat secara konvensional menjadi bahan ajar digital yang interaktif dalam mendukung keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa sekolah menengah kejuruan penting untuk memiliki literasi teknologi dalam menunjang tututan di dunia usaha dan dunia industri yang sudah melek terhadap penggunaan teknologi. Namun, kemampuan guru dalam menghadirkan digitalisasi dalam proses pembelajaran masih belum optimal baik itu bahan ajar dalam bentuk aplikasi maupun yang berbasis web. Guru perlu melakukan berbagai upaya dalam pengembangan diri untuk mampu beradaptasi dengan lingkungan seperti integrasi teknologi dalam pembelajaran.

Digitalisasi materi ajar adalah proses transformasi media pembelajaran konvensional menjadi bentuk digital interaktif yang dapat mendukung keterlibatan siswa dan efektivitas pengajaran. Dalam konteks SMK, keterampilan ini menjadi semakin penting mengingat karakter siswa yang lebih dekat dengan teknologi, serta tuntutan dunia industri

yang berbasis digital. Guru berperan pentingnya inovasi dalam pengembangan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa di era 5.0, sehingga dapat mendukung hasil belajar yang optimal (Saraswati et al., 2025). Tantangan saat ini yakni bagaimana meningkatkan kepercayaan diri guru dalam menyusun bahan media interaktif, atau aplikasi desain konten pembelajaran. Hasil dari pelatihan menunjukkan bahwa terdapat tanggapan yang positif dari para peserta pelatihan, dan mereka telah berhasil mengembangkan materi ajar digital menggunakan aplikasi topworksheets (Mahardika et al., 2023).

Kegiatan pengabdian ini dilatarbelakangi oleh kondisi di SMK L'PINA, Jakarta Timur, yang telah memiliki infrastruktur teknologi tetapi belum dimanfaatkan secara maksimal dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil survei awal, sebagian besar guru di sekolah mitra belum pernah mengembangkan materi ajar digital secara mandiri. Bahan ajar yang biasa digunakan dalam pembelajaran berupa powerpoint, buku lembar kerja siswa (LKS), dan video dari youtube. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan mengenai aplikasi seperti Google Sites, Sway, Sutori, Canva Docs, dan BookCreator. Beberapa temuan menunjukkan bahwa praktik pembuatan buku ajar digital menggunakan aplikasi 3D Pageflip bertujuan untuk meningkatkan peran guru milenial (Firman Raharjo & Ikhsan Karimah, 2021). Para guru memiliki pandangan yang optimis mengenai potensi pengembangan dan pemanfaatan flipbook dalam mendukung penggunaan materi ajar digital (Sari & Atmojo, 2021).

Pelatihan ini memberikan pemahaman serta keterampilan praktis yang mendorong para guru untuk mulai memanfaatkan bahan ajar digital di dalam kelas mereka (Kurniawan & et All, 2024). menekankan pentingnya peran guru sebagai fasilitator dan teladan dalam literasi digital bagi siswa. Oleh karena itu,

pelatihan ini dirancang tidak hanya untuk memberikan teori, tetapi juga praktik langsung, yang didampingi oleh fasilitator dan mahasiswa yang berpengalaman. Para guru diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi dan menciptakan bahan ajar digital yang relevan dengan konteks mata pelajaran yang mereka ajarkan.

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memberdayakan guru melalui pelatihan dalam penyusunan bahan ajar digital dengan pendekatan yang kontekstual dan partisipatif. Dengan adanya pelatihan dan tindak lanjut berupa forum diskusi daring, modul belajar mandiri, serta pemantauan implementasi di kelas, diharapkan kompetensi digital para guru akan meningkat secara berkelanjutan. Kegiatan ini juga sejalan dengan kebijakan Merdeka Belajar dan Indikator Kinerja Utama (IKU) perguruan tinggi dalam mendukung penguatan pendidikan vokasi melalui kolaborasi antara dosen dan mitra sekolah.

IDENTIFIKASI MASALAH

Transformasi pendidikan di era digital mengharuskan para guru untuk memiliki keterampilan yang memadai dalam memanfaatkan teknologi informasi dalam proses pembelajaran. Namun, berdasarkan hasil observasi dan survei awal yang dilakukan di SMK L'PINA, Jatinegara Kaum, Jakarta Timur, terungkap bahwa sebagian besar guru masih menghadapi tantangan dalam mengembangkan dan menggunakan bahan ajar digital secara efektif. Keterbatasan kemampuan teknis, kurangnya pelatihan yang berkelanjutan, serta rendahnya kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi menjadi kendala utama dalam proses digitalisasi pembelajaran di sekolah ini.

Selain itu, sarana dan prasarana digital yang ada di sekolah belum sepenuhnya dimanfaatkan secara optimal. Meskipun beberapa guru telah menggunakan perangkat seperti laptop dan proyektor, pemanfaatan aplikasi pembelajaran seperti Google Sites, Canva Docs, atau BookCreator masih terbatas pada tahap eksplorasi. Hal ini berdampak

pada rendahnya variasi metode pembelajaran yang digunakan dan kurangnya interaktivitas dalam kegiatan belajar-mengajar. Dengan kondisi tersebut, siswa cenderung menjadi pasif dan proses pembelajaran belum sepenuhnya mendukung peningkatan kompetensi abad ke-21 seperti kolaborasi, kreativitas, dan berpikir kritis.

Masalah lain yang muncul adalah belum adanya model pelatihan yang terstruktur dan berkelanjutan bagi guru dalam bidang pengembangan bahan ajar digital. Sebagian besar pelatihan yang pernah diikuti guru bersifat satu arah, tanpa pendampingan atau tindak lanjut. Akibatnya, kemampuan yang diperoleh tidak dapat diterapkan secara maksimal di ruang kelas. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak akan program pelatihan yang praktis, aplikatif, dan berorientasi pada hasil nyata berupa produk bahan ajar digital yang bisa langsung digunakan dalam proses pembelajaran.

METODELOGI PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mengadopsi pendekatan partisipatif yang berfokus pada pelatihan kolaboratif, bertujuan untuk meningkatkan keterampilan praktis guru dalam menciptakan bahan ajar digital. Partisipatori adalah suatu pendekatan yang secara aktif melibatkan pihak tim pengusul serta mitra(Nurfadilah et al., 2023). Pendekatan ini dipilih karena dianggap efektif dalam mendorong keterlibatan aktif peserta serta relevan dalam konteks pemberdayaan guru di era digital. Kegiatan pelatihan tersebut mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam menyusun materi ajar digital (Mahardika et al., 2021). Metode pelaksanaan dilakukan melalui lima tahapan sistematis yang disusun berdasarkan hasil pemetaan kebutuhan mitra, yaitu guru-guru di SMK L'PINA, Jakarta Timur.

Tahap pertama melibatkan observasi dan analisis kebutuhan dengan cara menyebarkan kuesioner dan melakukan wawancara informal dengan pihak sekolah.

Hasil observasi menunjukkan bahwa tingkat kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi digital untuk menyusun bahan ajar masih rendah, serta pemanfaatan Learning Management System (LMS) dan media interaktif dalam proses pembelajaran sangat terbatas. Data awal ini menjadi landasan untuk mengembangkan materi pelatihan dan merancang alat ukur evaluasi kompetensi guru secara kuantitatif dan kualitatif.

Tahap kedua adalah perancangan desain pelatihan yang menggunakan prinsip learning-by-doing dan scaffolded instruction. Pelatihan ini dirancang untuk mendampingi guru dalam mengenal, mengeksplorasi, dan mempraktikkan secara langsung penggunaan berbagai aplikasi untuk membuat bahan ajar digital, seperti Google Sites, Microsoft Sway, Canva Docs, BookCreator, dan Sutori. Setiap aplikasi dipilih berdasarkan kemudahan akses, kesamaan antarmuka, serta fleksibilitas kontennya bagi guru dari berbagai mata pelajaran. Tim pelaksana menyediakan modul, video tutorial, dan template bahan ajar untuk mendukung proses belajar mandiri setelah pelatihan.

Tahap ketiga melibatkan pelaksanaan pelatihan secara luring yang berlangsung selama satu hari penuh. Pelatihan dimulai dengan sesi teori singkat yang membahas urgensi transformasi digital dalam pendidikan, diikuti dengan praktik intensif dalam pembuatan bahan ajar berbasis aplikasi. Setiap guru didampingi oleh anggota tim yang terdiri dari dosen dan mahasiswa. Kegiatan pendampingan yang telah dilaksanakan mampu meningkatkan keterampilan guru dalam merancang dan menyusun materi serta bahan ajar untuk proses pembelajaran (Matondang et al., 2023). Kegiatan ini tidak hanya berfungsi sebagai transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai transformasi budaya digital melalui diskusi, eksperimen, dan kolaborasi.

Tahap keempat mencakup evaluasi kegiatan menggunakan instrumen pre-test dan post-test untuk secara objektif mengukur peningkatan keterampilan digital guru. Evaluasi juga dilakukan secara kualitatif melalui refleksi terbuka, presentasi produk bahan ajar digital, dan umpan balik dari peserta. Selain itu, indikator capaian lainnya meliputi jumlah bahan ajar digital yang berhasil dibuat dan diterapkan di kelas, serta keterlibatan guru dalam memanfaatkan LMS dan media interaktif setelah pelatihan.

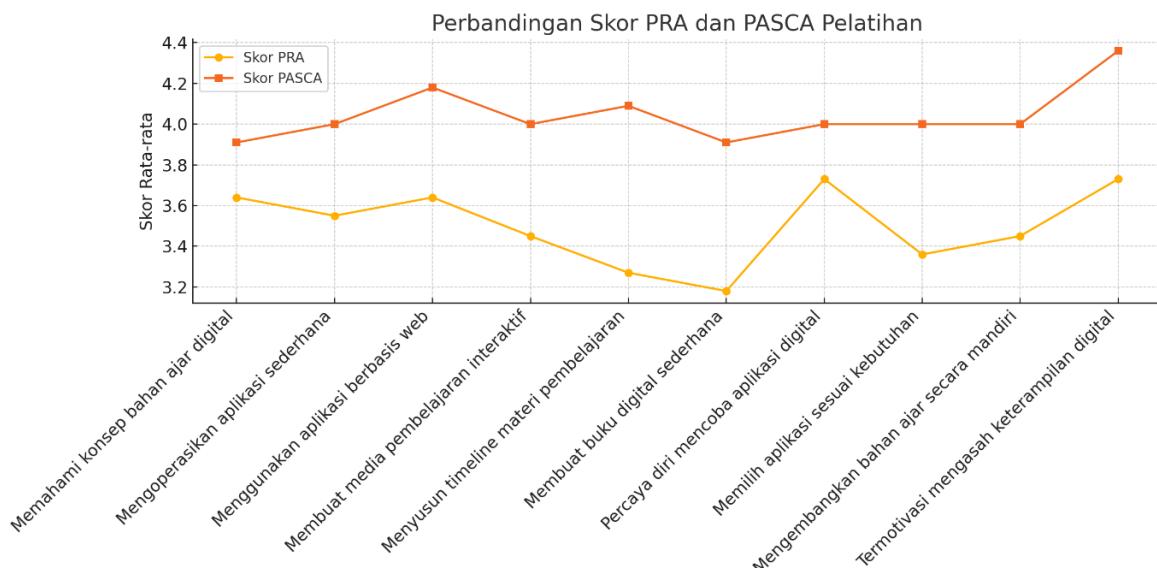
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berjudul "Bahan Ajar Berbasis Digital dalam Upaya Penguatan Kompetensi Guru" menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap kompetensi digital guru SMK L'PINA, terutama dalam kemampuan mereka untuk menggunakan berbagai perangkat dan aplikasi digital dalam proses pembelajaran. Evaluasi dilakukan dengan metode pra dan pasca pelatihan menggunakan skala penilaian dari 1 hingga 5 pada lima aspek keterampilan digital utama, yaitu: kemampuan mengoperasikan perangkat digital, penggunaan Microsoft Office atau Google Docs, penggunaan media interaktif, dan kemampuan dalam membuat bahan ajar digital. Kegiatan ini disampaikan secara interaktif kepada para guru untuk dapat memberikan pemahaman akan bahan ajar berbasis digital. Selain itu, kegiatan pendampingan juga dilakukan secara paralel oleh rekan mahasiswa yang terlibat untuk secara langsung praktik dalam penyusunan bahan ajar digital. Hal ini dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Kegiatan Penyampaian Materi

Berikut itu rekapitulasi hasil perhitungan pra dan pasca pelatihan penyusunan bahan ajar digital dalam upaya penguatan kompetensi guru.



Gambar 2. Hasil Penilaian Pra dan Pasca Kegiatan Pelatihan

Sebelum pelatihan, skor rata-rata pada aspek “mengoperasikan perangkat digital” tercatat pada angka 3,64, yang menunjukkan bahwa sebagian besar guru hanya memiliki keterampilan dasar. Setelah pelatihan, skor ini meningkat menjadi 3,91, yang mencerminkan peningkatan kepercayaan diri serta keterampilan teknis dalam menggunakan perangkat digital dengan lebih efektif. Peningkatan yang serupa juga terlihat pada aspek penyusunan timeline atau urutan materi pembelajaran menggunakan aplikasi digital, di

mana rata-rata skor meningkat dari 3,27 menjadi 4,09. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan memberikan dampak langsung terhadap kemampuan guru dalam menyusun dokumen dan bahan ajar digital.

Selanjutnya, pada aspek kemampuan mengembangkan bahan ajar digital secara mandiri setelah pelatihan dimana adanya peningkatan dari rata-rata 3,45 menjadi rata-rata 4. Hal ini memberikan arti bahwa pelaksanaan pelatihan dalam penyusunan bahan ajar berbasis digital telah mampu

memberikan kemandirian kepada guru untuk percaya diri dalam mengembangkan bahan ajar digital. Terakhir, aspek motivasi untuk terus mengasah keterampilan pembuatan bahan ajar digital menunjukkan lonjakan dari skor 3,73 menjadi 4,36. Ini menegaskan bahwa materi pelatihan yang difokuskan pada praktik langsung, seperti pembuatan modul digital menggunakan Google Sites, Sway, Canva Docs, Sutori, dan BookCreator, telah berhasil meningkatkan keterampilan nyata para guru.

Peningkatan ini tidak hanya terlihat dari angka, tetapi juga dari antusiasme peserta selama proses pelatihan dan penerapan produk digital yang mereka buat sendiri. Semua peserta mampu menghasilkan setidaknya satu bahan ajar digital yang siap digunakan di kelas. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan learning by doing sangat efektif dalam membangun kepercayaan diri guru dan meningkatkan keterampilan digital mereka secara terukur dan aplikatif.

Pembahasan

Pelatihan bahan ajar digital yang diadakan di SMK L'PINA memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi digital para guru. Kompetensi digital yang dimiliki oleh guru memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan manajemen pembelajaran yang efektif dan efisien (Marnita et al., 2023). Sebelum pelatihan, mayoritas guru belum terbiasa menggunakan aplikasi digital dalam menyusun bahan ajar. Setelah pelatihan, terjadi peningkatan yang signifikan dalam kemampuan teknis serta pemahaman pedagogik digital. Para guru menjadi lebih percaya diri untuk mengeksplorasi fitur-fitur teknologi pembelajaran. Hal ini terlihat dari antusiasme mereka dalam sesi praktik dan hasil karya yang dipresentasikan.

Pelatihan dirancang dengan pendekatan langsung atau praktik berbasis masalah yang memudahkan peserta dalam memahami materi. Para guru tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi juga langsung mencoba menggunakan aplikasi seperti Google Sites, Canva Docs, dan BookCreator. Metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan karena peserta dapat belajar dari pengalaman mereka sendiri. Pendampingan oleh mahasiswa dan tim pelaksana juga memperkuat proses belajar. Suasana

kolaboratif antara guru dan fasilitator menciptakan iklim belajar yang mendukung.

Dalam pelatihan, setiap guru diminta untuk membuat bahan ajar digital sesuai dengan mata pelajaran yang diajarnya. Hasilnya menunjukkan bahwa para guru mampu menghasilkan produk yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Beberapa guru bahkan menunjukkan tingkat kreativitas yang tinggi dalam menyusun konten ajar yang interaktif. Hal ini menjadi indikator bahwa pelatihan telah membuka ruang untuk inovasi dalam kelas. Para pengajar semakin yakin dalam memanfaatkan perangkat desain grafis dan teknologi pendidikan untuk menghasilkan konten pembelajaran yang berkualitas. Dampak positif juga terlihat dari meningkatnya minat belajar siswa serta hasil pembelajaran yang lebih baik (Sampelolo et al., 2023). Produk yang dihasilkan menjadi bukti bahwa para guru telah menginternalisasi materi pelatihan.

Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test yang menunjukkan peningkatan pada seluruh aspek keterampilan digital. Rata-rata skor awal yang rendah berubah signifikan setelah pelatihan berlangsung. Ini menandakan bahwa pelatihan berhasil mentransfer pengetahuan dan keterampilan secara efektif. Pelatihan ini berhasil menciptakan materi pembelajaran yang lebih visual, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era digital (Sahrin Nasution et al., 2025). Guru juga menunjukkan kemauan untuk terus belajar dan mengembangkan diri dalam penggunaan teknologi. Komitmen tersebut menjadi modal penting untuk keberlanjutan transformasi pembelajaran di sekolah.

Selain peningkatan individu, pelatihan juga memperkuat kolaborasi antar guru. Mereka mulai saling berbagi tips, ide konten, dan hasil praktik penggunaan aplikasi. Forum diskusi daring yang dibentuk pasca pelatihan menjadi sarana pertukaran pengalaman dan penyelesaian masalah. Guru tidak merasa sendiri saat menghadapi tantangan teknologi, karena ada jejaring belajar yang aktif. Pendekatan ini menciptakan budaya berbagi yang positif dalam lingkungan sekolah.

Secara umum, kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa transformasi digital dalam pembelajaran sangat mungkin dilakukan dengan pendekatan yang tepat. Guru sebagai ujung tombak pendidikan

membutuhkan dukungan berkelanjutan dalam bentuk pelatihan, pendampingan, dan akses terhadap sumber belajar digital. Kegiatan ini telah menjadi langkah awal membangun literasi digital yang kuat di sekolah mitra. Diharapkan, dampak pelatihan tidak berhenti di ruang kelas, tetapi terus berkembang menjadi bagian dari budaya sekolah. Dengan semangat kolaborasi, inovasi pembelajaran berbasis digital akan semakin meluas dan berkelanjutan.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berhasil memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kompetensi digital para guru SMK L'PINA. Melalui pelatihan yang dirancang dengan pendekatan partisipatif dan aplikatif, para guru tidak hanya memperoleh pemahaman teoritis, tetapi juga pengalaman praktis dalam menyusun bahan ajar digital menggunakan berbagai platform seperti Google Sites, Canva Docs, Sutori, BookCreator, dan Sway. Hasil evaluasi sebelum dan sesudah pelatihan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam aspek keterampilan teknis, kreativitas, serta kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.

Selain peningkatan kompetensi individu, pelatihan ini juga mendorong terbentuknya kolaborasi antar guru, menciptakan komunitas belajar yang aktif, dan menumbuhkan budaya inovasi di lingkungan sekolah. Keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan ini memperkaya proses pendampingan serta menumbuhkan sinergi antara perguruan tinggi dan sekolah mitra. Produk-produk bahan ajar digital yang dihasilkan oleh para guru menjadi bukti bahwa transformasi pembelajaran berbasis teknologi sangat mungkin diwujudkan dengan dukungan yang tepat. Secara keseluruhan, program ini membuktikan bahwa digitalisasi bahan ajar merupakan strategi yang relevan dan efektif untuk menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21. Diharapkan, hasil dari kegiatan ini tidak hanya menjadi solusi jangka pendek, tetapi juga membuka jalan bagi keberlanjutan inovasi pendidikan di sekolah mitra.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ingin mengungkapkan rasa terima kasih dan penghargaan yang mendalam kepada: Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Jakarta melalui pendanaan dari Badan Layanan Umum (BLU) atas nomor kontrak UN39.5.FEB/PT.01.03/2025, yang telah memberikan kepercayaan serta pendanaan untuk pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini. Dukungan yang diberikan sangat berharga dalam mewujudkan kegiatan yang berdampak langsung terhadap peningkatan kapasitas guru di sekolah mitra. Selanjutnya juga kami sampaikan terimakasih kepada SMK L'PINA, Jatinegara Kaum, Jakarta Timur, sebagai mitra pelaksana kegiatan yang telah bersedia untuk bekerja sama dan memberikan dukungan penuh sejak tahap persiapan, pelaksanaan, hingga tindak lanjut program. Semangat kolaboratif dan partisipasi aktif dari kepala sekolah, para guru, serta seluruh civitas sekolah menjadi salah satu faktor kunci keberhasilan dari kegiatan ini.

REFERENSI

- Firman Raharjo, J., & Ikhsan Karimah, N. (2021). Pelatihan E-learning Dan Pembuatan Buku Ajar Digital Bagi Peningkatan Peran Guru Millenial. *JAMU: Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 1(02). <https://doi.org/10.46772/jamu.v1i02.368>
- Kurniawan, K., & et All. (2024). Pelatihan penyusunan bahan ajar digital yang berorientasi pembelajaran abad 21 bagi guru di Kabupaten Buleleng Bali. *Abdimas Siliwangi*, 7(3), 777–790. <https://doi.org/10.22460/as.v7i3.26234>
- Mahardika, A. I., Pamuji, R., Wulandari, T., Syifa, L. N., & Suryandari, T. W. (2023). Pelatihan Pengembangan Materi Ajar Digital Menggunakan Topworksheets Untuk Mendukung Optimalisasi Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 6(4). <https://doi.org/10.29303/jppm.v6i4.5859>
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., Arifuddin, M., Kamal, M., Erlina, M., & Yani, P.

- (2021). Pelatihan Digitalisasi Materi Ajar Menggunakan Flipbook Pdf Untuk Peningkatan Kualitas Bahan Ajar Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(4). <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i4.3039>
- Marnita, M., Nurdin, D., & Prihatin, E. (2023). The Effectiveness of Elementary Teacher Digital Literacy Competence on Teacher Learning Management. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 4(1). <https://doi.org/10.46843/jiecr.v4i1.444>
- Matondang, S. A., Syahlan, S., & Mardiansyah, M. (2023). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Digital Di SMK Swasta 2 Nurhasanah Medan. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Royal)*, 6(1). <https://doi.org/10.33330/jurdimas.v6i1.1963>
- Nurfadilah, N., Riskawati, R., Nurazmi, N., Marisda, D. H., Sultan, A. D., & Nurlina, N. (2023). Pelatihan Bahan Ajar Digital Berbasis Real Life Bagi Guru-Guru SMA. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(3). <https://doi.org/10.31764/jmm.v7i3.14081>
- Sahrin Nasution, A., Mubarokah, N., & Pardosi, M. (2025). *Meningkatkan Kompetensi Guru Dalam Merancang Bahan Ajar Digital: Program Pelatihan Bagi Guru Sekolah Dasar Untuk Mendorong Pembelajaran Inovatif.*
- Sampelolo, R., Lura, H., Putra Pratama, M., Kristen Indonesia Toraja, U., & Kunci, K. (2023). *PKM Sosialisasi Desain Bahan Ajar Digital Bagi Guru Di SMA Toraja Utara* (Vol. 7, Issue 2).
- Saraswati, N. D., Iesa Karunia Illahi, A., Arif, A., & Hakim, L. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Flipbook pada Mata Pelajaran Dokumen Berbasis Digital: Implikasi Bagi Pembelajaran di Era Society 5.0
- Sari, F. F. K., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Digital Berbasis Flipbook untuk Memberdayakan Keterampilan Abad 21 Peserta Didik pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*
- Jurnal Pendidikan, Akuntansidan Keuangan*, 8(2), 32–52. *5(6)*. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1715>