

Sosialisasi Dan Pelatihan Guru Membuat Buku Digital Cerita Bergambar Sebagai Pendukung Pembelajaran Literasi Siswa

Sutarini¹, Hasanah², Nirmawan³, Divan Sinurat⁴, Fathin Nazirah Aulia⁵, Lesiana⁶

^{1,2,3,5,6} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

⁴Program Pendiidkan Profesi Guru, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

*Korespondensi : (sutarini@umnaw.ac.id)

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas guru Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Al-Marwa dalam menciptakan media pembelajaran literasi berbasis digital yang interaktif dan menarik, yaitu buku digital cerita bergambar. Latar belakang kegiatan ini adalah rendahnya tingkat literasi siswa dan masih dominannya metode pembelajaran konvensional yang belum memanfaatkan teknologi digital secara optimal. Melalui pendekatan pelatihan partisipatif, guru-guru dibekali dengan pengetahuan literasi digital serta keterampilan teknis menggunakan aplikasi seperti Canva dan Heyzine untuk membuat buku digital. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa guru mengalami peningkatan pemahaman terhadap literasi digital dan antusias dalam mengembangkan media pembelajaran baru. Evaluasi dari 11 peserta menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap materi, pemahaman literasi digital, serta kesiapan untuk mengimplementasikan hasil pelatihan. Kegiatan ini tidak hanya memperkuat kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran, tetapi juga mendorong pencapaian Indikator Kinerja Utama (IKU) dan semangat Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) melalui kolaborasi dosen dan mahasiswa. Kegiatan ini diharapkan dapat dilaksanakan secara berkelanjutan, dan model pelatihan yang telah diterapkan memiliki potensi untuk direplikasi di sekolah-sekolah lain guna mendukung peningkatan kualitas pendidikan berbasis literasi digital.

Kata kunci: *Pelatihan Guru, Buku Digital, Pembelajaran Literasi*

Abstract

This community service activity aims to improve the capacity of teachers at the Al-Marwa Private Elementary School (MIS) in creating interactive and engaging digital literacy learning media, namely digital picture story books. The background to this activity is the low level of student literacy and the continued dominance of conventional learning methods that have not been optimally utilized by digital technology. Through a participatory training approach, teachers are equipped with digital literacy knowledge and technical skills using applications such as Canva and Heyzine to create digital books. The implementation results show that teachers experienced an increased understanding of digital literacy and enthusiasm in developing new learning media. Evaluations from 11 participants showed a high level of satisfaction with the material, understanding of digital literacy, and readiness to implement the training results. This activity not only strengthens teachers' competency in integrating technology into learning but also encourages the achievement of Key Performance Indicators (IKU) and the spirit of Independent Learning Campus (MBKM) through collaboration between lecturers and students. It is hoped that this activity can be implemented sustainably, and the training model implemented has the potential to be replicated in other schools to support improving the quality of digital literacy-based education.

Keywords: *Teacher Training, Digital Books, Literacy Learning*

Submit: Mei 2025

Diterima: Mei 2025

Publish: Mei 2025



Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International (CC-BY-NC-ND 4.0)

1. PENDAHULUAN

Peningkatan kemampuan literasi peserta didik merupakan salah satu aspek krusial dalam dunia pendidikan dasar, mengingat literasi menjadi fondasi utama bagi keberhasilan belajar di semua mata pelajaran. Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa tingkat literasi siswa di Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Al-Marwa masih tergolong rendah. Salah satu faktor penyebabnya adalah metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan belum memanfaatkan teknologi secara optimal. Hal ini berdampak pada kurangnya minat baca siswa serta terbatasnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru.

Di era digital saat ini, media pembelajaran berbasis teknologi seperti buku cerita digital tidak hanya menawarkan visualisasi menarik, tetapi juga format yang mendukung pengalaman membaca yang lebih nyaman dan interaktif. Menurut Narulita et al. (2022), format *e-Pub* pada *e-book* memungkinkan penyesuaian otomatis terhadap berbagai ukuran layar dan mendukung integrasi media seperti gambar, audio, dan video, sehingga lebih unggul dibandingkan format PDF yang cenderung kaku dan kurang nyaman dibaca di perangkat kecil seperti *smartphone*. Pelatihan pengembangan *e-book* berekstensi *e-Pub* yang mereka lakukan di SD Shalom Semarang terbukti mampu meningkatkan keterampilan guru dalam menyusun media pembelajaran digital serta meningkatkan minat baca dan literasi digital siswa secara signifikan.

Sayangnya, sebagian besar guru di MIS Al-Marwa belum memiliki keterampilan dan pengetahuan yang memadai untuk mengembangkan media pembelajaran digital secara mandiri.

Oleh karena itu, diperlukan intervensi berupa pelatihan dan pendampingan dalam pembuatan buku digital cerita bergambar yang sesuai dengan konteks pembelajaran siswa sekolah dasar.

Upaya serupa juga telah dilakukan dalam berbagai program pelatihan guru di sejumlah wilayah Indonesia dan menunjukkan hasil yang positif. Salah satunya adalah pelatihan pembuatan media cerita bergambar berbasis digital yang dilakukan oleh (Fauziah et al., 2024), yang menunjukkan bahwa guru PAUD mengalami peningkatan signifikan dalam keterampilan teknis setelah mengikuti pelatihan. Mereka mampu memanfaatkan aplikasi seperti Adobe Spark dan Canva untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dampak pelatihan tidak hanya terlihat pada peningkatan kemampuan guru, tetapi juga pada meningkatnya minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, pelatihan ini turut membangun kepercayaan diri guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran, menjadikan mereka lebih siap menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

Pelatihan pembuatan media pembelajaran digital juga terbukti efektif dalam memperluas keterampilan guru di berbagai daerah. (Barella et al., 2023), melaporkan bahwa melalui pelatihan pembuatan *e-book* berbasis aplikasi Flipbook kepada guru-guru IPS di Kalimantan Barat, peserta tidak hanya memahami konsep dasar *e-book* dan penggunaannya dalam pembelajaran, tetapi juga mampu menghasilkan produk *e-book* secara mandiri. Evaluasi akhir menunjukkan bahwa 100% peserta merasa dapat membuat *e-book* sendiri dan menilai kualitas pelatihan sangat baik. Media Flipbook dinilai penting dalam pembelajaran karena

memberikan kemudahan integrasi konten multimedia dan meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan.

Pelatihan pembuatan buku cerita bergambar menggunakan aplikasi Canva juga berhasil dilaksanakan di Komunitas Guru Kreatif Suka Menulis Kalimantan Timur. Dalam kegiatan tersebut, para peserta yang terdiri dari guru-guru kreatif mengikuti pelatihan dengan antusias, meskipun terbatas oleh fasilitas. Mereka tetap aktif mengikuti praktik langsung dan sesi tanya jawab. Hasil kuesioner pretest dan posttest menunjukkan peningkatan kemampuan signifikan, di mana peserta yang berada pada level mahir meningkat dari empat menjadi delapan orang setelah pelatihan (Lailiyah et al., 2023). Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung dapat memperkuat keterampilan guru dalam menggunakan media digital secara mandiri dan efektif untuk kepentingan pembelajaran.

Buku digital cerita bergambar menawarkan berbagai keunggulan dibandingkan dengan buku cetak tradisional. Selain menampilkan gambar-gambar yang menarik, buku digital juga dapat dilengkapi dengan animasi, suara, dan elemen interaktif yang membuat pembelajaran lebih menarik. Penelitian oleh (Qurbani & Nafingah, 2022) menemukan bahwa penggunaan buku cerita bergambar digital interaktif dapat meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa, serta membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan. Selain itu, siswa dapat lebih mudah memahami isi cerita dan menuangkannya dalam bentuk bermain peran di kelas. Hal ini sangat penting dalam konteks literasi, di mana minat baca merupakan faktor kunci dalam keberhasilan pembelajaran.

Menurut (Rodhiah & Roza, 2020), buku digital juga dikenal sebagai e-book yang dapat menjadi salah satu media pembelajaran literasi dan tidak lagi dihasilkan dalam bentuk cetak konvensional menggunakan kertas. Keunggulan utama buku digital adalah aksesibilitasnya yang lebih luas dan fleksibel, memungkinkan siswa mengakses materi kapan saja dan di mana saja.

Sementara itu, (Adipta et al., 2016) mengemukakan bahwa anak-anak usia sekolah menyukai cerita bergambar karena alasan-alasan berikut: mereka dapat mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah pribadi serta sosial mereka; cerita tersebut merangsang imajinasi dan rasa ingin tahu mereka; memberikan mereka kesempatan untuk beristirahat sejenak dari kegiatan sehari-hari yang padat; mudah dipahami melalui gambar, bahkan oleh anak-anak yang belum terlalu pandai membaca; lebih terjangkau dan lebih sedikit bersaing dengan jenis buku lainnya; memberikan kontinuitas dalam bentuk serial yang diharapkan; menggambarkan tokoh yang melakukan atau mengatakan hal-hal yang anak-anak ingin lakukan namun tidak berani; menghadirkan tokoh yang kuat, berani, dan menarik secara visual sebagai panutan bagi anak-anak; serta menyajikan gambar berwarna-warni dan sederhana yang mudah dimengerti oleh mereka. Dengan demikian, integrasi buku digital dan cerita bergambar dalam pendidikan dapat memberikan manfaat signifikan dalam memperluas literasi dan pengalaman belajar anak-anak.

Meskipun penggunaan buku digital cerita bergambar menawarkan berbagai manfaat, keberhasilan implementasinya sangat bergantung pada kesiapan guru dalam mengadopsi

teknologi ini. Saat ini, masih terdapat guru di MIS Al-Marwa yang kurang memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan serta memanfaatkan buku digital sebagai media pembelajaran. Tanpa pelatihan yang memadai, guru mungkin mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran mereka. Selain itu, sekolah juga perlu memastikan adanya infrastruktur pendukung, seperti perangkat komputer atau tablet, akses internet, serta dukungan teknis yang memadai. Jika infrastruktur dan pelatihan bagi guru dapat ditingkatkan, maka penggunaan buku digital cerita bergambar diharapkan dapat memberikan dampak yang lebih signifikan dalam meningkatkan keterampilan literasi siswa.

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas guru dalam membuat dan menggunakan buku digital cerita bergambar sebagai media pembelajaran literasi, mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan siswa di MIS Al-Marwa, serta menyediakan sumber belajar yang lebih menarik dan interaktif guna meningkatkan minat baca serta keterampilan literasi siswa. Dengan adanya sosialisasi dan pelatihan yang tepat bagi guru, diharapkan buku digital cerita bergambar dapat menjadi salah satu sarana efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang memotivasi, interaktif, dan mendukung perkembangan literasi yang holistik bagi siswa di MIS Al-Marwa.

Penggunaan buku digital cerita bergambar di MIS Al-Marwa merupakan langkah inovatif dalam meningkatkan literasi siswa, mengatasi tantangan metode pembelajaran konvensional, dan memanfaatkan potensi teknologi digital yang semakin

berkembang. Keberhasilan implementasi ini bergantung pada kesiapan guru dalam mengadopsi teknologi baru serta dukungan dari pihak sekolah dalam menyediakan sarana dan prasarana yang memadai. Dengan pelatihan yang tepat, diharapkan inovasi ini dapat meningkatkan kualitas literasi siswa secara signifikan serta menjadi model yang dapat diterapkan di sekolah-sekolah lain guna meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia secara keseluruhan.

2. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat di Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Al-Marwa menggunakan pendekatan partisipatif kolaboratif yang melibatkan subyek dampingan secara aktif sejak tahap perencanaan hingga evaluasi. Subyek pengabdian dalam kegiatan ini adalah para guru MIS Al-Marwa, yang menjadi sasaran utama peningkatan kapasitas dalam membuat dan memanfaatkan buku digital cerita bergambar sebagai media pembelajaran literasi. Lokasi pengabdian terletak di Jln. Panglima Denai/Gotong Royong No. 16, Medan Denai, Sumatera Utara.

Kegiatan ini dimulai dengan tahap identifikasi kebutuhan literasi siswa dan potensi pemanfaatan teknologi digital di lingkungan madrasah. Tim pengabdian yang terdiri dari dosen dan mahasiswa Universitas Muslim Nusantara (UMN) Al Washliyah melakukan observasi awal serta diskusi dengan kepala sekolah dan para guru untuk memahami kondisi eksisting serta tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Hasil dari tahap ini menjadi dasar dalam merancang strategi dan materi pelatihan yang tepat sasaran.

Selanjutnya, dilakukan pembentukan tim pelaksana program yang terdiri dari dosen dan mahasiswa. Setiap anggota tim memiliki peran dan tanggung jawab yang jelas, mulai dari penyusunan materi pelatihan, pengelolaan rencana kegiatan, hingga pendampingan guru dalam praktik pembuatan buku digital. Materi yang disusun disesuaikan dengan kurikulum madrasah dan kemampuan dasar guru, dengan mempertimbangkan prinsip keberlanjutan dan relevansi.

Tahap inti kegiatan adalah pelaksanaan pelatihan bagi guru, yang diawali dengan sosialisasi mengenai pentingnya literasi digital dan potensi media pembelajaran digital yang menarik dan interaktif. Guru diperkenalkan pada aplikasi seperti Canva dan Heyzine untuk membuat buku cerita bergambar digital. Pelatihan dilakukan secara langsung (hands-on) dalam bentuk sesi praktik, di mana para guru dibimbing untuk membuat buku digital sederhana. Dalam proses ini, tim pengabdian memberikan umpan balik konstruktif dan membantu guru mengatasi kendala teknis yang dihadapi.

Setelah pelatihan, dilakukan tahap evaluasi dan refleksi. Evaluasi dilakukan melalui observasi dan pengisian kuesioner oleh guru terkait tingkat pemahaman, minat, kesiapan, serta kemampuan teknis dalam menggunakan aplikasi. Selain itu, diselenggarakan sesi refleksi bersama untuk meninjau efektivitas pelatihan dan mengidentifikasi kebutuhan pengembangan selanjutnya. Guru juga akan diminta untuk berbagi hasil karya mereka dan memberikan testimoni terhadap pelatihan yang telah dijalani.



Gambar 1. Diagram Alir Pelaksanaan Pengabdian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Al-Marwa dilaksanakan pada tanggal 04 Desember 2024 dan diikuti oleh 11 orang guru. Kegiatan ini berfokus pada sosialisasi dan pelatihan pembuatan buku digital cerita bergambar sebagai pendukung pembelajaran literasi siswa. Tujuan utama dari pengabdian ini adalah meningkatkan keterampilan guru dalam menciptakan media pembelajaran digital yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan minat baca siswa. Kegiatan ini dilakukan dalam beberapa tahapan meliputi sesi teori dan praktik langsung. Para guru diberikan materi mengenai pentingnya literasi digital serta cara membuat buku digital cerita bergambar menggunakan aplikasi *canva* dan *Heyzine*. Proses pelatihan ini mencakup:

- (1) Pada kegiatan sosialisasi, guru diberikan pemahaman tentang pentingnya literasi digital serta manfaat buku digital cerita bergambar dalam meningkatkan minat baca siswa.

- (2) Guru diberikan arahan dalam menggunakan aplikasi *Canva* dan *Heyzine* untuk membuat buku cerita bergambar yang sederhana.
- (3) Guru diberikan kesempatan untuk berdiskusi mengenai tantangan dan peluang dalam penerapan buku digital dalam pembelajaran.
- (4) Guru diberikan kesempatan untuk membuat buku digital sederhana.



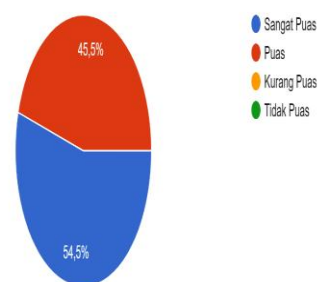
Gambar 2. Foto Kegiatan PkM di MIS Al-Marwa

Setelah kegiatan pengabdian dilaksanakan, tim pengabdian melakukan survei untuk mengukur sejauh mana kegiatan ini berdampak pada peningkatan pemahaman guru terhadap penggunaan buku digital dalam

pembelajaran.

Survei kepuasan guru terhadap kegiatan sosialisasi dan pelatihan ini dilakukan melalui formulir respons yang diisi oleh 11 guru peserta melalui formulir *google form* <https://forms.gle/b6PJAyf4qhJ6xmPEA>. Survei ini bertujuan untuk mengukur efektivitas pelatihan dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan buku digital sebagai media pembelajaran. Hasil survei ini mencakup beberapa aspek utama, yaitu tingkat kepuasan terhadap materi, pemahaman literasi digital, minat dalam pengembangan media pembelajaran digital, kesiapan dalam mengimplementasikan buku digital, kemampuan menggunakan aplikasi yang diajarkan, serta minat berbagi keterampilan mendesain media kepada sesama guru. Dari hasil evaluasi yang diperoleh, sebagian besar guru merasa puas dengan pelatihan yang telah diberikan. Berikut adalah ringkasan data evaluasi berdasarkan tanggapan peserta:

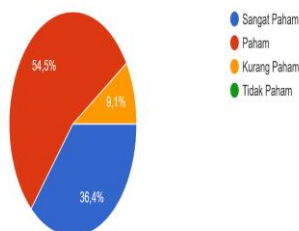
Bagaimana tingkat kepuasan terhadap materi yang disampaikan?
11 jawaban



Gambar 3. Grafik Tingkat Kepuasan Peserta

Grafik di atas menunjukkan bahwa sebanyak 6 responden (54,5%) menyatakan "Sangat Puas" terhadap materi yang disampaikan, sementara 5 responden (45,5%) merasa "Puas". Tidak ada yang memilih "Kurang Puas" atau "Tidak Puas". Ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta merasa materi cukup relevan dan memuaskan.

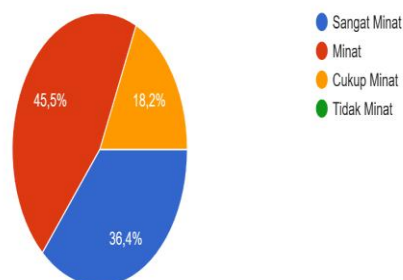
Seberapa paham Anda terkait literasi digital?
11 jawaban



Gambar 4. Grafik Tingkat Pemahaman Peserta Terhadap Literasi Digital

Grafik di atas menunjukkan bahwa sebanyak 6 responden (54,5%) mengaku "Paham", 4 responden (36,4%) memilih "Sangat Paham", dan 1 responden (9,1%) memilih "Kurang Paham". Ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memiliki pemahaman yang baik, meskipun ada sedikit yang masih memerlukan penguatan.

Apakah Anda berminat mengembangkan media pembelajaran digital?
11 jawaban

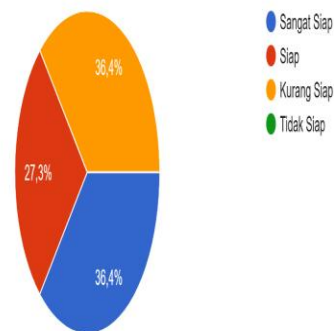


Gambar 5. Grafik Minat Peserta

Grafik di atas menunjukkan bahwa sebanyak 5 responden (45,5%)

menyatakan "Minat", 4 responden (36,4%) memilih "Sangat Minat", dan 2 responden (18,2%) memilih "Cukup Minat". Tidak ada responden yang memilih "Tidak Minat", yang menunjukkan ketertarikan yang cukup tinggi untuk mengembangkan media digital.

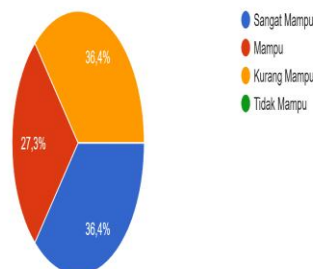
Bagaimana kesiapan Anda dalam menggunakan buku digital di kelas?
11 jawaban



Gambar 6. Grafik Kesiapan Peserta

Grafik di atas menunjukkan bahwa sebanyak 4 responden (36,4%) merasa "Sangat Siap", 4 responden (36,4%) memilih "Kurang Siap", dan 3 responden (27,3%) memilih "Siap". Ini menunjukkan adanya keberagaman kesiapan, di mana sebagian merasa sangat siap sementara yang lain masih merasa kurang siap.

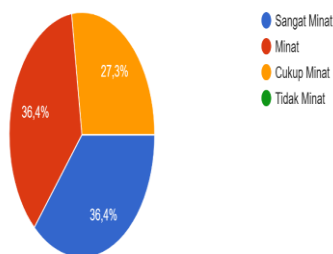
Bagaimana kemampuan Anda menggunakan aplikasi pembuatan buku digital?
11 jawaban



Gambar 7. Grafik Kemampuan Menggunakan Aplikasi

Grafik di atas menunjukkan bahwa sebanyak 4 responden (36,4%) merasa "Sangat Mampu", 4 responden (36,4%) memilih "Kurang Mampu", dan 3 responden (27,3%) memilih "Mampu". Ini menunjukkan bahwa kemampuan teknis masih bervariasi dan ada kebutuhan untuk pelatihan lebih lanjut.

Apakah Anda berminat berbagi keterampilan mendesain media ini kepada sesama guru?
11 jawaban



Gambar 8. Grafik Minat Berbagi Keterampilan

Grafik di atas menunjukkan bahwa sebanyak 4 responden (36,4%) memilih "Sangat Minat", 4 responden (36,4%) memilih "Minat", dan 3 responden (27,3%) memilih "Cukup Minat". Ini menunjukkan adanya semangat berbagi, meskipun ada sebagian yang masih merasa perlu meningkatkan keterampilan mereka lebih lanjut.

Secara keseluruhan, hasil survei ini menunjukkan bahwa guru-guru memiliki kepuasan tinggi terhadap materi yang disampaikan dan sebagian besar sudah memahami literasi digital dengan baik. Para guru memiliki minat yang kuat untuk mengembangkan media pembelajaran digital dan berbagi keterampilan dengan sesama guru. Meskipun begitu, kesiapan dan kemampuan teknis dalam menggunakan aplikasi pembuatan buku digital masih bervariasi, menunjukkan perlunya pelatihan lebih mendalam. Dengan memperkuat aspek teknis dan memberikan dukungan berkelanjutan, para guru berpotensi menjadi agen

perubahan yang mampu mengintegrasikan teknologi digital secara optimal dalam pembelajaran.

Pembahasan

Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan di MIS Al-Marwa berangkat dari kondisi faktual bahwa literasi siswa masih tergolong rendah. Salah satu penyebab utamanya adalah metode pembelajaran yang konvensional serta belum optimalnya pemanfaatan teknologi digital. Hal ini berdampak pada rendahnya minat baca siswa dan kurang variatifnya media pembelajaran yang digunakan guru. Dalam konteks ini, penggunaan buku digital cerita bergambar menjadi solusi inovatif yang tidak hanya menyesuaikan perkembangan zaman, tetapi juga efektif dalam meningkatkan daya tarik siswa terhadap kegiatan membaca.

Pelatihan yang diberikan kepada guru-guru MIS Al-Marwa membuktikan bahwa peningkatan literasi digital guru dapat dilakukan melalui pendekatan praktis dan kontekstual. Guru tidak hanya diperkenalkan pada teori pentingnya media visual dalam pembelajaran, tetapi juga langsung dilatih membuat buku digital melalui aplikasi Canva dan Heyzine. Hasilnya menunjukkan adanya perubahan signifikan dalam kesiapan dan minat guru untuk mengembangkan media pembelajaran digital secara mandiri.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian oleh (Margiani et al., 2024), yang menyatakan bahwa pelatihan pembuatan buku cerita bergambar berkontribusi besar dalam meningkatkan kreativitas guru. Dalam jurnal tersebut dijelaskan bahwa peserta pelatihan tidak hanya mengalami peningkatan pengetahuan, tetapi juga mampu menghasilkan media pembelajaran visual yang siap digunakan di kelas. Metode pelatihan yang menggabungkan

penyampaian materi dan praktik langsung terbukti efektif dalam memicu keterlibatan aktif peserta serta memperkuat keterampilan mereka dalam menciptakan media literasi berbasis gambar.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini telah membuka jalan menuju perubahan positif di MIS Al-Marwa. Guru-guru tidak hanya lebih siap menghadapi tantangan era digital, tetapi juga mampu menjadi agen transformasi yang menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan relevan dengan kebutuhan zaman.

4. KESIMPULAN

Kegiatan sosialisasi dan pelatihan pembuatan buku digital cerita bergambar di MIS Al-Marwa berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran literasi berbasis teknologi. Guru menunjukkan antusiasme tinggi, mulai mampu membuat buku digital secara mandiri, dan menyadari pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran. Pelatihan ini mendorong terciptanya lingkungan belajar yang lebih kreatif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah dan LPIM UMN Al Washliyah atas dukungan dan fasilitasi yang diberikan sehingga kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik.

REFERENSI

Adipta, H., Maryaeni, & Hasanah, M. (2016). *Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Sebagai Sumber Bacaan Siswa Sd.*

<https://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6337/2706>

Barella, Y., Wiyono, H., Buwono, S., Aminuyati, Karolina, V., & Fafizi, M. (2023). Workshop Pembuatan E-Book Pembelajaran IPS Menggunakan Aplikasi Flipbook Bagi Guru Fogipsi Wilayah Kalimantan Barat. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 3(4), 1618–1627.

<https://doi.org/10.33379/icom.v3i4.3316>

Fauziah, S., Ilham Prahesti, S., Romando Sipayung, Y., & Guru Pendidikan Anak Usia Dini, P. (2024). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Cerita Bergambar Berbasis Digital Bagi Guru PAUD METAL di Kabupaten Semarang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1). <http://e-abdimas.unw.ac.id/index.php/jfkip>

Lailiyah, S., Yusnita, A., Informatika, T., & Widya Cipta Dharma, S. (2023). *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Buku Cerita Bergambar (Pictbook) Di Komunitas Guru Kreatif Suka Menulis Kalimantan Timur*. 6 (2). <https://doi.org/10.36257/apts.vxix>

Margiani, K., Seran, T. N., Betty, C. G., & Dongowea, J. A. S. (2024). Meningkatkan Kreativitas Guru Paud melalui Pelatihan Pembuatan Buku Cerita Bergambar untuk Anak Usia Dini. *KELIMUTU Journal of Community Service (KJCS)*, 4(2), 39–46. <https://ejurnal.undana.ac.id/index.php/kjcs/article/view/18808>

Narulita, S., Priyambodo, A., Dwi Atmini, N., & Apun Heses, M. (2022). *Sosialisasi dan Pelatihan Pengembangan e-Book Berekstensi e-Pub sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar*

- (SD) Shalom Semarang.
<https://madaniya.pustaka.my.id/journals/contents/article/view/219>
- Qurbani, G., & Nafingah, S. (2022). Penggunaan Buku Cerita Bergambar Elektronik Interaktif di Sekolah Dasar (Studi kasus di Kelas 2 SDN Bangka 05 Jakarta Selatan). *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 9(1), 24–28.
<https://doi.org/10.30738/trihayu.v9i1.13186>
- Rodhiah, S. A., & Roza, L. (2020). *Hasil Analisis Kebutuhan Pengembangan Ebook Berbasis Multipel Representasi* (Vol. 143, Issue 1).
<https://ojs.unsiq.ac.id/index.php/semnaspf/article/view/1395>