

**PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN K-VISOFT FLIPBOOK MAKER  
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN LITERASI DIGITAL  
MAHASISWA FKIP UNIVERSITAS ASAHAN**

**Rafika Muspita Sari<sup>1</sup>, Oktaviana Nirmala Purba<sup>2</sup>, Karimaliana<sup>3</sup>, Mapilindo<sup>4</sup>, Yen Arini<sup>5</sup>**

<sup>1,3</sup>Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia, Universitas Asahan

<sup>2,4</sup>Pendidikan Matematika, Universitas Asahan

<sup>5</sup>Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Asahan

*email:* [\\*rafikamsari89@gmail.com](mailto:*rafikamsari89@gmail.com)

**Abstract:** The development of digital technology has brought significant changes to the world of education, particularly in the development of technology-based learning media. Students, as the digital generation, are required to have adequate digital literacy skills to effectively utilize technology in the learning process. One learning medium that can support digital literacy is K-Visoft Flipbook Maker, software that can convert digital documents into interactive e-books. This Community Service (PKM) activity aims to improve the digital literacy skills of FKIP Asahan University students through training on the use of K-Visoft Flipbook Maker. The methods used included preparation, training implementation, mentoring, and evaluation. Forty FKIP Asahan University students participated in the activity. The results showed an increase in students' abilities in developing digital learning media. The average pretest score of 62.4 increased to 86.7 in the posttest. This 24.3-point increase demonstrates the effectiveness of the training in improving students' digital literacy skills. Furthermore, students were able to produce interactive flipbooks that can be used as learning media. Thus, the K-Visoft Flipbook Maker training was effective in improving students' digital literacy skills.

**Keyword:** Digital Literacy, Learning Media, K-Visoft Flipbook Maker

**Abstrak:** Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Mahasiswa sebagai generasi digital dituntut memiliki keterampilan literasi digital yang memadai agar mampu memanfaatkan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung peningkatan literasi digital adalah K-Visoft Flipbook Maker, yaitu perangkat lunak yang mampu mengubah dokumen digital menjadi buku elektronik interaktif. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan literasi digital mahasiswa FKIP Universitas Asahan melalui pelatihan penggunaan K-Visoft Flipbook Maker. Metode yang digunakan meliputi tahap persiapan, pelaksanaan pelatihan, pendampingan, dan evaluasi. Peserta kegiatan berjumlah 40 mahasiswa FKIP Universitas Asahan. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 62,4 meningkat menjadi 86,7 pada *posttest*. Peningkatan sebesar 24,3 poin menunjukkan efektivitas pelatihan dalam meningkatkan keterampilan literasi digital mahasiswa. Selain itu, mahasiswa mampu menghasilkan produk flipbook interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, pelatihan K-Visoft Flipbook Maker efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi digital mahasiswa.

**Kata kunci:** Literasi Digital, Media Pembelajaran, K-Visoft Flipbook Maker

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital memiliki pengaruh besar dalam setiap aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Sehingga pendidikan di era digital menjadi rumor yang banyak diperbincangkan saat ini, termasuk di Indonesia. Dengan perkembangan pesat teknologi digital, seperti munculnya teknologi multimedia membawa warna tersendiri dalam proses pembelajaran di dunia pendidikan karena teknologi multimedia mampu menampilkan audio, visual, serta efek animasi yang bervariasi. Munculnya teknologi digital yang semakin canggih tentunya memberikan kemudahan terutama dalam dunia pendidikan. Dengan adanya teknologi digital yang memiliki berbagai aneka ragam multimedia tentunya sangat mempermudah tenaga pendidik dalam menyiapkan bahan ajar yang bervariasi, sehingga membuat kelas hidup, menarik dan mampu mengoptimalkan organisasi kelas. Selain itu, penerapan multimedia dalam pembelajaran dapat memberikan informasi yang berlimpah kepada peserta didik, bahkan lebih banyak dari buku teks. Perkembangan teknologi pendidikan saat ini menuntut mahasiswa tidak hanya mampu menggunakan perangkat digital sebagai pengguna (*user*), tetapi juga sebagai pencipta (*creator*) media pembelajaran yang inovatif. Mahasiswa calon guru dituntut memiliki kemampuan mengembangkan bahan ajar digital yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi digital. Karakteristik generasi saat ini yang akrab dengan teknologi, internet, dan media digital menuntut adanya inovasi pembelajaran yang mampu

mengakomodasi kebutuhan belajar yang lebih fleksibel dan interaktif. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan kemampuan berpikir kritis mahasiswa.

Transformasi digital telah menjadi bagian penting dalam sistem pendidikan abad ke-21. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi menuntut lembaga pendidikan untuk beradaptasi dengan perkembangan digital guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Penguasaan literasi digital tidak lagi menjadi keterampilan tambahan, melainkan kompetensi utama yang harus dimiliki oleh peserta didik maupun pendidik (UNESCO, 2021). Literasi digital merupakan kemampuan individu dalam mengakses, memahami, mengevaluasi, memanfaatkan, dan menciptakan informasi melalui teknologi digital secara efektif dan bertanggung jawab (UNESCO, 2021). Dalam konteks pendidikan tinggi, literasi digital menjadi salah satu kompetensi yang harus dimiliki mahasiswa sebagai bekal menghadapi tantangan dunia kerja dan perkembangan teknologi pendidikan (Sari & Kurniawan, 2023).

Namun demikian, hasil observasi awal yang dilakukan pada mahasiswa FKIP Universitas Asahan menunjukkan bahwa keterampilan literasi digital mahasiswa masih perlu ditingkatkan, khususnya dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Sebagian besar mahasiswa masih menggunakan bahan ajar konvensional berupa dokumen teks atau presentasi sederhana dan belum optimal memanfaatkan aplikasi pengembangan media digital yang interaktif. Kondisi ini dapat menjadi

kendala dalam mempersiapkan calon guru yang adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan dan tuntutan implementasi pembelajaran berbasis digital. Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Asahan sebagai calon pendidik dituntut untuk mampu mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan berbasis teknologi. Namun, hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa masih menggunakan media pembelajaran konvensional dan belum optimal memanfaatkan teknologi digital dalam penyusunan bahan ajar. Salah satu perangkat lunak yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran digital adalah Kvisoft Flipbook Maker. Aplikasi ini memungkinkan pengguna mengubah dokumen PDF menjadi buku digital interaktif yang dapat dilengkapi dengan video, audio, gambar, animasi, dan tautan eksternal. Penggunaan flipbook digital terbukti mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran dan memperkuat kompetensi literasi digital (Rahmawati et al., 2022). Menurut penelitian Prasetyo dan Wulandari (2023), penggunaan media flipbook digital dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karena menyajikan materi secara lebih menarik dan interaktif. Selain itu, media digital berbasis flipbook dapat mendorong mahasiswa untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan teknologi dalam menghasilkan bahan ajar inovatif.

Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pengembangan media pembelajaran digital adalah Kvisoft Flipbook Maker. Aplikasi ini memungkinkan pengguna mengubah dokumen PDF menjadi buku

digital interaktif yang dilengkapi dengan berbagai fitur multimedia seperti gambar, audio, video, animasi, hyperlink, dan navigasi interaktif. Media yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan pengguna dalam proses pembelajaran. Penggunaan flipbook digital memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis karena materi dapat disajikan secara sistematis dan interaktif dalam bentuk buku elektronik yang mudah diakses melalui berbagai perangkat digital.

Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan teknis dalam mengoperasikan perangkat digital, tetapi juga mencakup kemampuan mencari informasi, mengevaluasi sumber informasi, mengelola konten digital, serta menghasilkan produk digital yang bermanfaat. Oleh karena itu, pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Kvisoft Flipbook Maker menjadi salah satu strategi yang relevan untuk meningkatkan keterampilan literasi digital mahasiswa. Melalui pelatihan ini, mahasiswa diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran yang inovatif sekaligus meningkatkan kompetensi digital yang dibutuhkan dalam dunia pendidikan abad ke-21. Berbagai penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan Kvisoft Flipbook Maker memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Kurniasari, Subandowo, dan Karyono (2023) menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Kvisoft Flipbook Maker dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran dan mampu mendukung pengembangan pembelajaran yang kreatif, inovatif, serta menarik bagi peserta didik. Selain

itu, media tersebut memperoleh validasi yang sangat baik dari ahli materi, ahli media, dan pengguna sehingga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran digital yang efektif.

Berdasarkan hasil observasi awal di FKIP Universitas Asahan, sebagian besar mahasiswa masih menggunakan media pembelajaran konvensional dan belum optimal dalam memanfaatkan aplikasi pembuat media digital. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan pelatihan yang dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan praktis kepada mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang interaktif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran masa kini. Selain itu, pelatihan ini diharapkan dapat memperkuat kompetensi literasi digital mahasiswa sebagai calon pendidik yang profesional dan mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi pendidikan.

## METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan dalam bentuk “Pelatihan Penggunaan K-Visoft Flipbook Maker untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Digital Mahasiswa FKIP Universitas Asahan”. Pelatihan dirancang untuk meningkatkan keterampilan literasi digital mahasiswa melalui penguasaan teknologi pengembangan bahan ajar digital interaktif yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode *Participatory*

*Training Approach* yang mengutamakan keterlibatan aktif peserta melalui ceramah, demonstrasi, praktik langsung, diskusi, penugasan, dan pendampingan intensif. Metode ini dipilih karena mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan teknologi dan literasi digital mahasiswa.

*Participatory Training Approach* merupakan pendekatan pelatihan yang menempatkan peserta sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran melalui keterlibatan aktif, diskusi, praktik langsung, pemecahan masalah, berbagi pengalaman, dan kerja kolaboratif. Dalam pendekatan ini, pelatih tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mendorong peserta untuk berpartisipasi secara aktif dalam membangun pengetahuan dan keterampilan. Brandenburger (2022) menyatakan bahwa pendekatan partisipatif dalam pembelajaran abad ke-21 berkembang seiring kemajuan teknologi digital yang memungkinkan peserta untuk berkolaborasi, berbagi pengetahuan, dan membangun pengalaman belajar secara bersama-sama. Pendekatan ini menempatkan peserta sebagai bagian aktif dalam proses pembelajaran, bukan hanya sebagai penerima informasi.

## Lokasi dan Waktu

Kegiatan dilaksanakan di ruang kelas FKIP Universitas Asahan pada tanggal 17 November 2026.

## Peserta

Peserta kegiatan terdiri atas 40 mahasiswa FKIP Universitas Asahan dari berbagai program studi kependidikan.

### Tahapan Pelaksanaan

#### Persiapan

Tahap persiapan meliputi:

1. Analisis kebutuhan peserta.
2. Penyusunan modul pelatihan.
3. Penyediaan perangkat Komputer/Laptop
4. Instalasi aplikasi K-Visoft Flipbook Maker.
- 5.

#### Pelaksanaan Pelatihan

#### Pendampingan

Peserta memperoleh pendampingan secara langsung selama proses pembuatan flipbook.

#### Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui:

1. Pretest dan posttest.
2. Penilaian produk flipbook.
3. Angket kepuasan peserta.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil Pretest dan Posttest

Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan kemampuan literasi digital mahasiswa setelah mengikuti pelatihan.

Aspek	Pretest	Posttest
Pemahaman Literasi Digital	64,2	88,5
Penggunaan Media Digital	61,8	85,7
Pengembangan Media Pembelajaran	60,4	86,0
Pemanfaatan Multimedia	63,1	86,5
<b>Rata-rata</b>	<b>62,4</b>	<b>86,7</b>

Peningkatan sebesar 24,3 poin menunjukkan efektivitas pelatihan dalam meningkatkan keterampilan literasi digital mahasiswa.

#### Produk yang Dihasilkan

Mahasiswa berhasil menghasilkan berbagai media pembelajaran digital

berupa:

1. E-modul Bahasa Indonesia.
2. E-book Pembelajaran Sastra.
3. Modul Interaktif Berbasis Multimedia.
4. Bahan Ajar Digital untuk Sekolah Menengah.

Produk yang dihasilkan memiliki fitur:

1. Efek membalik halaman.
2. Video pembelajaran.
3. Audio penjelasan materi.
4. Hyperlink sumber belajar.
5. Navigasi interaktif.

### PEMBAHASAN

Pelatihan K-Visoft Flipbook Maker memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital. Melalui kegiatan praktik, mahasiswa dapat mengintegrasikan berbagai elemen multimedia ke dalam bahan ajar sehingga menghasilkan media yang lebih menarik dan interaktif. Peningkatan skor *posttest* menunjukkan bahwa mahasiswa tidak hanya memahami konsep literasi digital tetapi juga mampu menerapkannya dalam pembuatan media pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21 yang menekankan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan literasi teknologi. Selain meningkatkan kompetensi teknologi, kegiatan ini juga mendorong mahasiswa menjadi calon pendidik yang inovatif dalam menghadapi tantangan transformasi digital pendidikan. Hasil ini sejalan dengan temuan Rini, Irfandi, dan Yuhelman (2023) yang menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis K-Visoft Flipbook Maker menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam meningkatkan kompetensi digital dan kreativitas mahasiswa.

Penggunaan berbagai fitur multimedia seperti video, audio, gambar, animasi, dan hyperlink dalam media yang

dikembangkan mahasiswa juga memberikan nilai tambah terhadap kualitas pembelajaran. Menurut Bayhaki dan Untari (2023), media pembelajaran berbasis flipbook mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik karena materi disajikan secara visual dan interaktif sehingga memudahkan pemahaman konsep yang dipelajari. Dengan demikian, media yang dihasilkan mahasiswa tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga berpotensi meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Peningkatan kemampuan mahasiswa terutama terlihat pada indikator penggunaan aplikasi digital dan pembuatan konten digital. Sebelum mengikuti pelatihan, sebagian besar peserta hanya menggunakan aplikasi presentasi sederhana seperti Microsoft PowerPoint dan belum pernah membuat media pembelajaran digital interaktif. Setelah pelatihan, mahasiswa mampu mengembangkan bahan ajar berbentuk flipbook yang dilengkapi video, audio, gambar, hyperlink, dan animasi. Hasil ini sejalan dengan penelitian Azizah, Mahrawi, dan Ratnasari (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis K-Visoft Flipbook mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran karena memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik dibandingkan bahan ajar konvensional.

Temuan kegiatan ini juga mendukung hasil penelitian Mumpuni, Hartatiana, dan Wardani (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan K-Visoft Flipbook Maker dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam mengembangkan bahan ajar digital berbasis problem-based learning sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan inovatif. Dengan demikian, pelatihan media pembelajaran K-Visoft Flipbook Maker terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi digital mahasiswa FKIP Universitas Asahan. Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan K-Visoft Flipbook Maker memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan

keterampilan literasi digital mahasiswa FKIP Universitas Asahan. Mahasiswa tidak hanya memperoleh kemampuan teknis dalam menggunakan aplikasi digital, tetapi juga mampu menghasilkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Oleh karena itu, pelatihan serupa perlu dilaksanakan secara berkelanjutan sebagai upaya mendukung penguatan kompetensi digital calon guru dalam menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21.

#### Faktor Pendukung

1. Antusiasme peserta yang tinggi.
2. Ketersediaan laboratorium komputer.
3. Dukungan institusi FKIP Universitas Asahan.
4. Kemudahan penggunaan aplikasi K-Visoft Flipbook Maker.

#### Faktor Penghambat

1. Perbedaan kemampuan teknologi antar peserta.
2. Keterbatasan spesifikasi beberapa perangkat.
3. Waktu pelatihan yang relatif singkat.

#### SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berupa pelatihan penggunaan *K-Visoft Flipbook Maker* berhasil meningkatkan keterampilan literasi digital mahasiswa FKIP Universitas Asahan. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 62,4 pada *pretest* menjadi 86,7 pada *posttest*. Peningkatan sebesar 24,3 poin menunjukkan efektivitas pelatihan dalam meningkatkan keterampilan literasi digital mahasiswa. Mahasiswa mampu menghasilkan media pembelajaran digital interaktif yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Pelatihan ini memberikan kontribusi positif dalam mempersiapkan

mahasiswa sebagai calon pendidik yang kompeten di era digital.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, Mahrawi, & Ratnasari. (2022). Pengembangan Digital Book Menggunakan Kvisoft Flipbook Berbasis Kontekstual.
- Bayhaki, M. F., & Untari, R. S. (2023). *Flipbook Learning Boosts Multimedia Students' Learning Outcomes*. *Journal of Educational Technology*, 8(2), 112–121.
- Brandenburger, B. B. (2022). *A Multidimensional and Analytical Perspective on Open Educational Practices in the 21st Century*.
- Kurniasari, Subandowo, & Karyono (2023) tentang pengembangan media interaktif Kvisoft Flipbook Maker.
- Mumpuni, Hartatiana, & Wardani. (2023). Development E-Module with Problem Based Learning Models Using Kvisoft Flipbook Maker.
- Prasetyo, A., & Wulandari, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook untuk Meningkatkan Kompetensi Digital Mahasiswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(2), 145–156.
- Rahmawati, N., Putra, A., & Lestari, D. (2022). Efektivitas Penggunaan Flipbook Digital dalam Pembelajaran Interaktif di Perguruan Tinggi. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 4(1), 22–31.
- Rini, R., Irfandi, I., & Yuhelman, N. (2023). *The Urgency of Kvisoft Flipbook Maker-Based Media Development Reviewed by Literature Review*. *International Journal of Learning Innovation*, 5(1), 23–34.
- Sari, D., & Kurniawan, E. (2023). Literasi Digital Mahasiswa dalam Menghadapi Transformasi Pendidikan Era Society 5.0. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(3), 287–298.
- UNESCO. (2021). *Digital Literacy Global Framework*. Paris: UNESCO.