

## Sosialisasi E-Modul Teknologi Informasi Berbasis *Flipbook* untuk Meningkatkan Literasi Digital Mahasiswa

Muhammad Arfan<sup>\*1</sup>, Andi Tenriawaru<sup>2</sup>, Gusti Arviana Rahman<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Ilmu Komputer, Universitas Halu Oleo

<sup>3</sup>Program Studi Statistika, Universitas Halu Oleo

\*e-mail: muhammadarfanbandi@uho.ac.id<sup>1</sup>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

### Abstrak

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital mahasiswa melalui sosialisasi dan implementasi e-modul pembelajaran Teknologi Informasi berbasis *flipbook* pada Program Studi Ilmu Komputer, Universitas Halu Oleo. Latar belakang kegiatan ini adalah belum tersedianya e-modul yang terstruktur dan komprehensif sebagai sumber belajar bagi mahasiswa dan dosen. Kegiatan dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu koordinasi dengan ketua program studi, *branding* e-modul melalui media sosial, sosialisasi dan uji coba di ruang kelas, serta pengumpulan testimoni mahasiswa. Metode pelaksanaan meliputi pendekatan partisipatif dan deskriptif evaluatif dengan melibatkan 76 mahasiswa sebagai responden. Data diperoleh melalui observasi, dokumentasi, dan kuesioner untuk mengukur tingkat penerimaan dan efektivitas e-modul. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa mahasiswa memberikan respon sangat positif terhadap e-modul, dengan rata-rata tingkat kepuasan sebesar 89%. E-modul berbasis *flipbook* dinilai menarik, mudah digunakan, dan efektif dalam membantu pemahaman materi perkuliahan Teknologi Informasi. Kegiatan ini memberikan dampak nyata dalam meningkatkan literasi digital mahasiswa serta memperkuat integrasi teknologi pembelajaran di lingkungan kampus. Implementasi e-modul berbasis *flipbook* dapat menjadi model pembelajaran digital yang adaptif dan berkelanjutan dalam mendukung transformasi pendidikan di era digital.

**Kata kunci:** e-modul, *flipbook*, sosialisasi, teknologi informasi

### Abstract

*This community service activity aims to enhance students' digital literacy through the socialization and implementation of a Flipbook-based Information Technology learning e-module in the Computer Science Study Program at Universitas Halu Oleo. The background of this activity lies in the absence of a structured and comprehensive e-module that can serve as a learning resource for both students and lecturers. The activity was carried out through several stages, including coordination with the head of the study program, e-module branding through social media, classroom socialization and trials, and the collection of student testimonials. The implementation method employed a participatory and descriptive-evaluative approach involving 76 students as respondents. Data are collected through observation, documentation, and questionnaires to measure the level of acceptance and effectiveness of the e-module. The results show that students responded very positively to the e-module, with an average satisfaction rate of 89%. The Flipbook-based e-module was considered attractive, easy to use, and effective in helping students understand the course material in Information Technology. This activity has had a significant impact on improving students' digital literacy and strengthening the integration of learning technologies within the university environment. The implementation of the Flipbook-based e-module can serve as an adaptive and sustainable digital learning model to support educational transformation in the digital era.*

**Keywords:** e-module, *flipbook*, socialization, information technology

### 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat di era digital saat ini menuntut masyarakat, khususnya mahasiswa, untuk memiliki kemampuan literasi digital yang memadai. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga pemahaman terhadap cara mengakses, mengelola, menilai, dan memanfaatkan informasi secara efektif dan bertanggung jawab (Aisah et al., 2025). Mahasiswa sebagai generasi muda yang akan menghadapi tantangan dunia kerja

berbasis teknologi diharapkan mampu beradaptasi dengan cepat terhadap perkembangan tersebut. Namun, kenyataannya masih banyak yang memiliki tingkat literasi digital rendah, terutama dalam pemanfaatan teknologi informasi untuk mendukung kegiatan akademik dan pembelajaran mandiri (Judijanto, 2024). Penggunaan media digital interaktif terbukti mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar mahasiswa dalam bidang teknologi informasi (Munawir et al., 2024). Media digital memungkinkan penyajian materi yang lebih kontekstual dan menarik, sehingga mahasiswa lebih aktif dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak. Selain itu, penerapan media pembelajaran berbasis teknologi juga efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif mahasiswa di lingkungan digital (Rohmah, 2025).

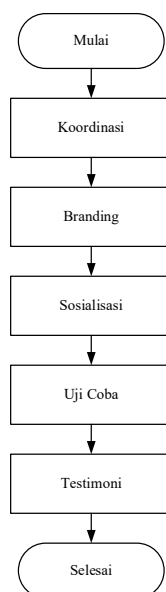
Berdasarkan pengalaman selama pelaksanaan tugas pokok dan fungsi dosen, masih belum tersedia e-modul pembelajaran berbasis digital pada mata kuliah Teknologi Informasi yang dapat diakses oleh mahasiswa dan dosen sebagai sumber belajar yang terstruktur dan komprehensif. Padahal, dengan adanya materi pembelajaran berbasis digital sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperluas akses terhadap sumber belajar inovatif (Syamiya et al., 2024). Salah satu solusi untuk menjawab tantangan tersebut adalah pengembangan dan sosialisasi E-Modul Teknologi Informasi berbasis *flipbook*. *Flipbook* merupakan media digital interaktif yang menyajikan materi dalam format menyerupai buku dengan fitur multimedia seperti animasi, tautan, video, dan navigasi interaktif (Juniati et al., 2025). Integrasi elemen visual dan navigasi interaktif inilah yang membedakan *flipbook* dari media digital lainnya. Berbagai media digital lainnya seperti PDF, slide, dan video membantu pembelajaran, tetapi sebagian masih bersifat statis dan kurang interaktif. Penggunaan *flipbook* digital dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep mahasiswa karena menyajikan materi secara visual dan menarik. Media *flipbook* memungkinkan integrasi elemen multimedia yang memperkuat pemahaman konsep serta mengurangi kebosanan dalam belajar (Tasya et al., 2024).

Sosialisasi E-Modul Mata Kuliah Teknologi Informasi berbasis *Flipbook* kepada mahasiswa dilaksanakan sebagai upaya peningkatan literasi digital dan pemanfaatan media pembelajaran digital di lingkungan akademik. E-modul yang dikembangkan memiliki keunggulan berupa tampilan yang interaktif, integrasi multimedia, serta kemudahan akses melalui berbagai perangkat. Fitur tersebut membuat penyajian materi lebih menarik dan membantu mahasiswa memahami konsep secara lebih efektif dibandingkan modul cetak. Melalui kegiatan ini, diharapkan mahasiswa dapat mengenal dan memanfaatkan e-modul sebagai sarana pembelajaran yang efektif, serta mendorong dosen untuk mengintegrasikan teknologi digital dalam proses pembelajaran.

## 2. METODE

Kegiatan ini dilaksanakan selama 3 hari, yaitu pada tanggal 23-25 Oktober 2024, bertempat di Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (FMIPA), Universitas Halu Oleo (UHO). Pada hari pertama melakukan koordinasi untuk menyusun skema sosialisasi. Hari kedua difokuskan pada kegiatan *branding* melalui media sosial sebagai upaya menarik perhatian sasaran kegiatan. Selanjutnya, pada hari ketiga dilaksanakan kegiatan sosialisasi kepada mahasiswa secara langsung. Sasaran kegiatan adalah mahasiswa FMIPA UHO yang mengambil mata kuliah Teknologi Informasi. Pemilihan ini didasarkan pada kebutuhan untuk meningkatkan literasi digital mahasiswa melalui pemanfaatan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi. Media yang digunakan berupa e-modul Teknologi Informasi berbasis *flipbook* yang dikembangkan oleh tim dosen sebagai bentuk implementasi pembelajaran digital yang interaktif dan mudah diakses (Mahendri et al., 2023).

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahap yang saling berkesinambungan. Adapun tahapan kegiatan dapat dilihat pada Gambar 1.

**Gambar 1.** Tahapan Kegiatan**a. Koordinasi Terkait Skema Sosialisasi E-modul**

Koordinasi dengan pihak Program Studi Ilmu Komputer serta dosen pengampu mata kuliah Teknologi Informasi dilakukan untuk memperoleh persetujuan kegiatan, menetapkan jadwal pelaksanaan, serta menyepakati bentuk dan mekanisme sosialisasi. Proses koordinasi ini penting untuk memastikan kegiatan sesuai dengan kurikulum dan memperoleh dukungan kelembagaan. Keterlibatan pihak prodi dan dosen dalam perencanaan kegiatan sosialisasi dapat meningkatkan relevansi kegiatan dengan kebutuhan akademik mahasiswa (Tsakpornu, 2019).

**b. Melakukan *Branding* E-modul di Media Sosial**

Kegiatan ini bertujuan memperkenalkan e-modul kepada mahasiswa dan menarik partisipasi mereka melalui publikasi di platform seperti Instagram atau WhatsApp. Strategi *branding* digital berfungsi untuk membangun kesadaran dan minat terhadap penggunaan media pembelajaran baru. Sebagaimana dijelaskan oleh Puspa et al. (2024), pemanfaatan media sosial dalam kegiatan akademik dapat meningkatkan keterlibatan dan komunikasi antara pelaksana dan peserta kegiatan secara efektif, terutama di kalangan mahasiswa yang aktif di dunia digital.

**c. Melakukan Sosialisasi E-modul di Ruang Kelas**

Sosialisasi dilaksanakan dalam bentuk presentasi dan demonstrasi langsung. Mahasiswa diperkenalkan dengan konsep e-modul berbasis *flipbook*, fitur-fitur interaktif yang mendukung pembelajaran, serta cara mengakses e-modul melalui perangkat masing-masing. Tahap ini difokuskan pada peningkatan pemahaman mahasiswa terhadap manfaat penggunaan media pembelajaran digital. Cynthia & Sihotang (2023) menyebutkan bahwa kegiatan sosialisasi berbasis praktik langsung lebih efektif dalam meningkatkan literasi digital dibandingkan pendekatan teoritis semata, karena memberikan pengalaman konkret kepada peserta.

**d. Melakukan Uji Coba E-modul di Ruang Kelas**

Tahap ini, mahasiswa diminta menggunakan e-modul berbasis *flipbook* sebagai sumber belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Pada tahap ini dilakukan observasi terhadap keterlibatan mahasiswa, kemudahan penggunaan e-modul, serta efektivitasnya dalam membantu pemahaman konsep dasar teknologi informasi. Uji coba ini juga berfungsi untuk menilai sejauh mana e-modul dapat meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar mahasiswa. Lisa (2024) menjelaskan bahwa uji coba

lapangan terhadap media digital penting dilakukan untuk mengukur validitas praktis dan daya guna produk pembelajaran sebelum diterapkan secara luas.

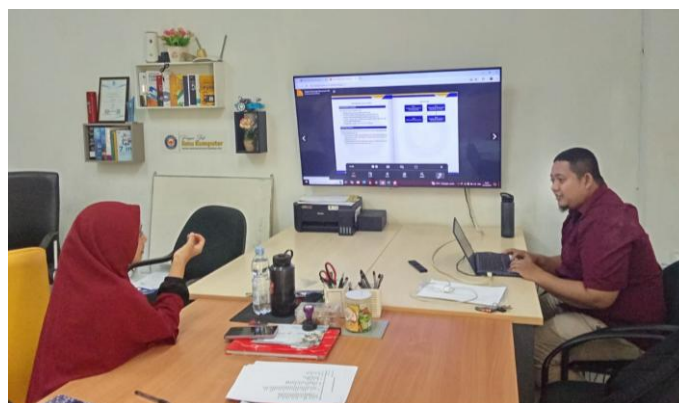
#### e. Mengumpulkan Testimoni Mengenai E-modul

Tahap akhir kegiatan, mahasiswa diminta memberikan tanggapan melalui kuesioner dan lembar testimoni menggunakan *Google Form*. Data yang dikumpulkan meliputi persepsi terhadap tampilan, kemudahan akses, relevansi materi, dan manfaat e-modul terhadap peningkatan literasi digital. Data ini dianalisis secara deskriptif untuk mengevaluasi keberhasilan kegiatan dari sisi perubahan pengetahuan, sikap, dan motivasi belajar mahasiswa. Evaluasi dilakukan dengan pendekatan kualitatif melalui analisis naratif terhadap testimoni mahasiswa (Overcash, 2003).

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### a. Koordinasi Terkait Skema Sosialisasi E-modul

Koordinasi dilakukan melalui pertemuan langsung dengan Ketua Program Studi Ilmu Komputer seperti yang dapat dilihat pada Gambar 2. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk meminta izin pelaksanaan sosialisasi, sekaligus memperoleh petunjuk dan saran teknis terkait mekanisme pelaksanaan kegiatan, sasaran mahasiswa yang relevan, serta waktu dan bentuk kegiatan yang paling efektif. Adapun skema sosialisasi dapat dilihat pada Tabel 1. Ketua Program Studi memberikan dukungan penuh terhadap kegiatan ini dan menyarankan agar sosialisasi dilaksanakan di kelas mata kuliah Teknologi Informasi, mengingat materi dan sasaran peserta sesuai dengan konten yang dikembangkan dalam e-modul.



Gambar 2. Koordinasi dengan Ketua Program Studi

Tabel 1. Skema Sosialisasi

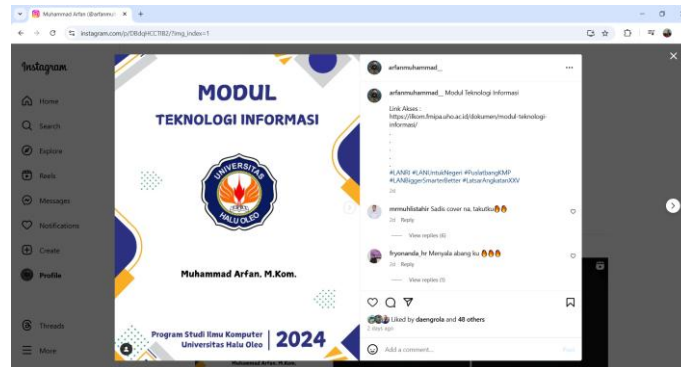
Jadwal	Ruangan	Peserta
Jumat, 25 Oktober 2024	FMIPA B1.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kelas Gasal Ilkom 2024</li> <li>Kelas Genap Ilkom 2024</li> </ul>

Kegiatan koordinasi ini memberikan dampak positif terhadap efektivitas pelaksanaan kegiatan karena menghasilkan kejelasan dalam perencanaan dan dukungan administratif dari pihak program studi.

#### b. Melakukan *Branding* E-modul di Media Sosial

Kegiatan *branding* ini dilakukan melalui media sosial, khususnya Instagram yang bertujuan untuk memperkenalkan e-modul Teknologi Informasi Berbasis *Flipbook* kepada civitas akademika, terutama mahasiswa dan dosen di lingkungan Program Studi Ilmu Komputer UHO. Proses *branding* dilakukan melalui pembuatan dan publikasi di akun Instagram pelaksana kegiatan. Konten yang diunggah berisi informasi tentang tujuan pengembangan e-modul, manfaatnya dalam pembelajaran, serta tautan akses menuju e-modul tersebut. Selain itu, unggahan dilengkapi dengan visualisasi sampul e-modul dan

cuplikan tampilan antarmuka *flipbook* yang dirancang menarik agar meningkatkan minat mahasiswa untuk mencoba dan mempelajarinya. Kegiatan *branding* ini didokumentasikan dalam bentuk tangkapan layar unggahan media sosial seperti ditunjukkan pada Gambar 3, yang memperlihatkan tampilan publikasi e-modul.



**Gambar 3.** Branding E-modul di Instagram

Melalui kegiatan *branding* ini, mahasiswa dan dosen menjadi lebih mengenal keberadaan e-modul serta memahami fungsinya sebagai media pembelajaran alternatif yang interaktif dan mudah digunakan. Respon awal yang diperoleh dari unggahan Instagram menunjukkan adanya antusiasme dari mahasiswa, yang dapat dilihat dari jumlah *likes*, komentar, serta permintaan tautan unduhan e-modul. *Branding* juga dilakukan melalui WhatsApp dengan membagikan skema sosialisasi beserta tautan unduhan e-modul ke grup-grup mahasiswa, sehingga penyebaran informasi menjadi lebih cepat, terarah, dan langsung menjangkau sasaran utama.

### **c. Melakukan Sosialisasi E-modul di Ruang Kelas**

Kegiatan ini dilaksanakan di Ruang Kelas FMIPA B1.3 UHO, dengan melibatkan mahasiswa sebagai peserta utama. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk membangkitkan minat dan motivasi mahasiswa dalam mencoba serta menggunakan e-modul sebagai media pembelajaran inovatif pada mata kuliah Teknologi Informasi. Sosialisasi dilakukan dalam bentuk kegiatan tatap muka yang dipandu oleh pelaksana kegiatan. Kegiatan diawali dengan pemaparan mengenai latar belakang pengembangan e-modul, manfaatnya dalam pembelajaran digital, serta fitur-fitur interaktif yang tersedia dalam format *flipbook*. Mahasiswa kemudian diperlihatkan contoh langsung penggunaan e-modul melalui demonstrasi menggunakan proyektor dan laptop seperti yang dapat dilihat pada Gambar 4.



**Gambar 4.** Sosialisasi E-modul ke Mahasiswa  
(a) Penjelasan Teknis (b) Praktek Penggunaan

Pelaksanaan sosialisasi di ruang kelas ini mendapat respons positif dari mahasiswa. Berdasarkan observasi selama kegiatan, mahasiswa tampak antusias dalam mengikuti penjelasan dan aktif bertanya mengenai cara penggunaan e-modul. Selain itu, kegiatan sosialisasi juga berperan dalam memperkuat hubungan akademik antara dosen dan mahasiswa. Melalui kegiatan ini, mahasiswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan baru mengenai media pembelajaran digital, tetapi juga memperoleh pengalaman langsung dalam memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu belajar.

#### d. Melakukan Uji Coba E-modul di Ruang Kelas

Tujuan utama dari tahap ini adalah untuk menguji kelayakan desain, struktur konten, dan efektivitas materi e-modul dalam mendukung proses pembelajaran mata kuliah Teknologi Informasi. Pada tahap uji coba, mahasiswa diarahkan untuk mengakses e-modul melalui perangkat masing-masing, seperti laptop atau *smartphone*, menggunakan tautan yang telah disediakan. Selama proses uji coba berlangsung, dilakukan observasi langsung terhadap interaksi mahasiswa dengan e-modul, meliputi aspek kemudahan penggunaan, kecepatan akses, kemenarikan tampilan, dan kejelasan materi yang disajikan seperti yang dapat dilihat pada Gambar 5.

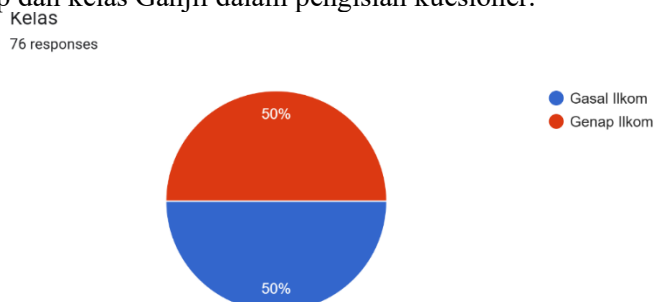


**Gambar 5.** Uji Coba E-modul (a) Kelas Gasal (b) Kelas Genap

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa dapat menggunakan e-modul dengan baik tanpa mengalami kendala teknis yang berarti. Mahasiswa juga menyatakan bahwa tampilan *flipbook* yang menyerupai buku cetak namun bersifat interaktif membuat kegiatan membaca menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Kegiatan uji coba ini juga memberikan manfaat tambahan bagi mahasiswa, yaitu meningkatkan kesadaran terhadap pentingnya literasi digital dalam dunia pendidikan modern.

#### e. Mengumpulkan Testimoni Mengenai E-modul

Kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh masukan, saran, serta penilaian mahasiswa terhadap kualitas, tampilan, dan kebermanfaatan e-modul yang telah disosialisasikan dan diuji coba di kelas. Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner berbasis *Google Form* agar proses evaluasi dapat berlangsung secara efisien dan terstruktur. Sebanyak 76 mahasiswa Program Studi Ilmu Komputer UHO berpartisipasi dalam pengisian kuesioner ini. Gambar 6 menunjukkan presentasi perbandingan mahasiswa kelas Genap dan kelas Ganjil dalam pengisian kuesioner.



**Gambar 6.** Presentasi Perbandingan Kelas

Instrumen evaluasi disusun untuk menilai beberapa aspek utama, yaitu: (1) kemudahan akses e-modul, (2) kemenarikan desain dan tampilan, (3) kejelasan dan kelengkapan materi, (4) manfaat terhadap proses pembelajaran, serta (5) kesesuaian e-modul dengan kebutuhan mahasiswa. Data rekapitulasi hasil tanggapan mahasiswa ditampilkan pada Tabel 2 berikut.

**Tabel 2.** Rekapitulasi hasil tanggapan terhadap E-Modul Teknologi Informasi Berbasis *Flipbook*


Aspek Penilaian	Persentase Kepuasan (%)	Keterangan
Kemudahan akses e-modul	92%	Sangat mudah diakses
Kemenarikan desain dan tampilan	88%	Menarik dan interaktif



Aspek Penilaian	Persentase Kepuasan (%)	Keterangan
Kejelasan dan kelengkapan materi	90%	Materi jelas dan mudah dipahami
Manfaat terhadap proses pembelajaran	89%	Membantu meningkatkan pemahaman
Kesesuaian dengan kebutuhan mahasiswa	86%	Relevan dan aplikatif
Nilai Rata-rata	89%	Sangat Puas

Berdasarkan hasil rekapitulasi dapat disimpulkan bahwa e-modul berbasis *flipbook* dinilai layak dan efektif sebagai media pembelajaran digital alternatif yang mendukung kegiatan belajar mahasiswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Juniati et al., (2025) dan Tasya et al., (2024) yang menunjukkan bahwa *flipbook* mampu meningkatkan minat belajar serta memperkuat pemahaman konsep melalui penyajian materi yang interaktif dan berbasis multimedia. Selain memberikan penilaian kuantitatif, mahasiswa juga memberikan berbagai kritik dan saran pengembangan e-modul seperti yang dapat dilihat pada Tabel 3. Saran-saran tersebut menjadi masukan penting bagi pelaksana kegiatan untuk menyempurnakan desain dan isi e-modul pada tahap pengembangan berikutnya. Dengan demikian, hasil kegiatan ini tidak hanya membuktikan efektivitas e-modul berbasis *flipbook*, tetapi juga menunjukkan perlunya pengembangan berkelanjutan agar media yang dihasilkan semakin relevan dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

**Tabel 3.** Beberapa Testimoni Kritik dan Saran Mahasiswa Mengenai E-modul

Kritik/Saran	Tangkapan Layar E-modul
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Kritik:</b> Modul ini memiliki desain yang menarik, akan tetapi kinerja saat di gulirkan / di swipe kurang optional.</li> <li><b>Saran:</b> Sebaiknya lakukan optimasi pada modul untuk mengurangi beban pada perangkat.</li> </ul>	

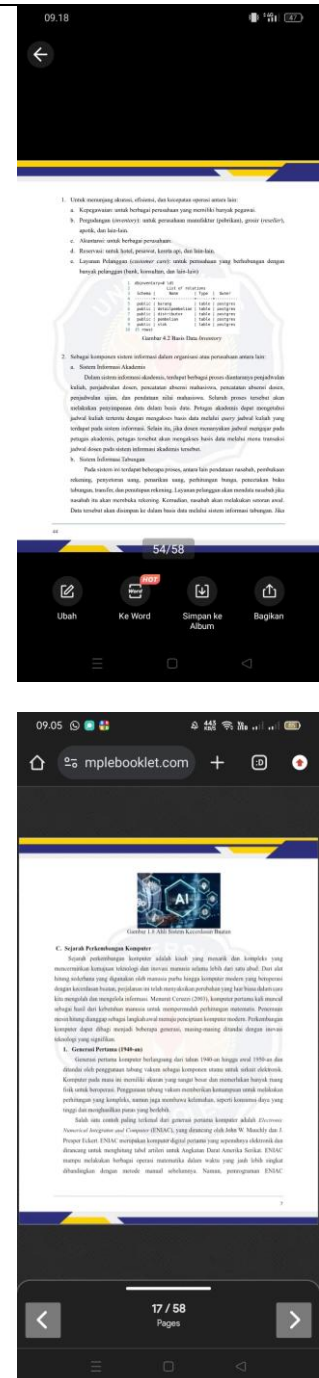
## Kritik/Saran

Sebelumnya terima kasih Pak telah membuat modul ini yang dapat kami jadikan sebagai referensi pembelajaran TI. Bagi saya bagian terbaik dari modul ini adalah pembahasan mengenai sejarah komputer, disitu diberikan gambaran singkat mengenai perkembangan komputer dari generasi ke generasi yang di sertakan gambar/foto tiap-tiap komputer pada masing-masing generasi. Dengan adanya gambar tersebut saya tidak hanya sekedar membaca tatapi tahu dan kenal bagaimana sih perubahan bentuk komputer.

Namun, kurang modul ini terdapat pada cover yang kurang menarik. Mungkin cover /warna modul dapat di buat lebih menarik lagi.

Saran saya untuk E-modul ini adalah pembahasan yang di berikan agar lebih singkat, padat dan jelas dan di dasari oleh gambar-gambar yang sedikit banyak dan menarik. Terkadang gen z lebih tertarik pada singkatnya pembahasan tetapi memiliki nilai yang baik dan pembahasan yang mudah di pahami, gambar-gambar yang menarik juga meningkatkan ketertarikan untuk membaca buku. Cover E-modul berikan sedikit variasi lagi agar lebih menarik.

## Tangkapan Layar E-modul



## 4. KESIMPULAN

Kegiatan dengan tema “*Sosialisasi E-Modul Teknologi Informasi Berbasis Flipbook untuk Meningkatkan Literasi Digital Mahasiswa*” telah terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan. Setiap tahapan kegiatan mulai dari koordinasi, *branding*, sosialisasi, uji coba, hingga pengumpulan testimoni, berkontribusi nyata terhadap peningkatan pemahaman dan keterampilan mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran digital. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa e-modul berbasis *flipbook* yang dikembangkan dinilai layak, menarik, dan efektif dalam mendukung pembelajaran mata kuliah Teknologi Informasi. Mahasiswa memberikan tanggapan positif terhadap



kemudahan akses, tampilan interaktif, serta kejelasan isi materi. Berdasarkan hasil kuesioner dari 76 mahasiswa, lebih dari 89% responden menyatakan puas terhadap e-modul dan menilai bahwa media ini membantu mereka memahami materi perkuliahan dengan lebih baik. Selain berdampak pada peningkatan literasi digital mahasiswa, kegiatan ini juga memperkuat peran dosen dalam mengintegrasikan inovasi teknologi ke dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran digital berbasis *flipbook* dapat menjadi alternatif strategis untuk menjawab tantangan pembelajaran di era transformasi digital, terutama di lingkungan pendidikan tinggi yang menuntut adaptasi cepat terhadap perkembangan teknologi informasi. Media pembelajaran berbasis *flipbook* juga berpotensi efektif dikembangkan pada mata kuliah lainnya dan dapat digunakan di berbagai program studi, karena sifatnya yang visual, interaktif, dan mudah diakses sehingga dapat membantu memahami konsep pada berbagai disiplin ilmu, baik sains maupun sosial. Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil menciptakan model pembelajaran yang interaktif, adaptif, dan partisipatif, serta memberikan kontribusi dalam pengembangan budaya akademik yang mendukung inovasi digital di kalangan mahasiswa dan dosen.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Ketua Program Studi Ilmu Komputer FMIPA UHO atas dukungan dan arahannya dalam pelaksanaan kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pengampu mata kuliah Teknologi Informasi serta mahasiswa yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan sosialisasi, uji coba, dan pemberian testimoni terhadap e-modul berbasis *flipbook*. Dukungan semua pihak telah berkontribusi besar terhadap keberhasilan kegiatan ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- Aisah, M. K., Pratiwi, M. P., Mentari, Maulinta, M., Mayangsari, M., Mesiana, Amar, M. Y., Stevano, M. A., Merdiyanto, & Widodo, A. (2025). Sosialisasi Literasi Digital untuk Meningkatkan Pemahaman dan Tanggung Jawab Pelajar di SMP dan SMA Manbaul Huda Desa Comok Sinar Jaya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 4(3), 329–338. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jpmi.v4i3.5892>
- Cynthia, R. E., & Sihotang, H. (2023). Melangkah bersama di era digital : pentingnya literasi digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 31712–31723.
- Judijanto, L. (2024). Analisis Pengaruh Tingkat Literasi Digital Guru dan Siswa terhadap Kualitas Pembelajaran di Era Digital di Indonesia. *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2), 50–60. <https://doi.org/10.58812/spp.v2i02.391>
- Juniati, S. R., Aeni, A. N., & Ismail, A. (2025). Pengembangan Media Flipbook untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa terhadap Materi Organ Tubuh Manusia. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 6(2), 229–242. <https://doi.org/10.54371/ainj.v6i2.870>
- Lisa, D. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Perkalian Berbasis ICT (Information Communication and Technology) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis dan Motivasi Belajar Matematika*. Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary.
- Mahendri, R. P., Amanda, M., & Latifah, U. (2023). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook sebagai Media Pembelajaran Distance Learning. *J-HyTEL: Journal of Hypermedia & Technology-Enhanced Learning*, 1(1), 1–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.58536/j-hytel.v1i1.18>
- Munawir, Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 9(1), 63–71. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Overcash, J. (2003). Narrative research: A review of methodology and relevance to clinical practice. *Critical Reviews in Oncology/Hematology*, 48, 179–184. <https://doi.org/10.1016/j.critrevonc.2003.04.006>
- Puspa, E. S., Safarudin, M. S., Heri Kurnia, Irawan, Mustofa, & Faridah, L. (2024). Pemanfaatan Media Sosial untuk Meningkatkan Komunikasi Akademik di Perguruan Tinggi. *Journal of Human and*

*Education*, 4(6), 1367–1373.

Rohmah, S. S. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Indonesian Journal of Islamic Educational Review*, 2(1), 49–54. <https://doi.org/10.58230/ijier.v2i1.212>

Syamiya, E. N., Farliana, N., & Murjainah. (2024). *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. PT Arr Rad Pratama.

Tasya, N., Cherryl, T. M., Rahmawati, N. O., Arif, A., & Hakim, L. (2024). Media Flipbook Interaktif untuk Pembelajaran Ekonomi Bisnis dan Administrasi Umum. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 48270–48276.

Tsakpomu, N. K. (2019). *Student Lecturer Relationship Enhancing Academic Performance at Universities*. <https://www.researchgate.net/publication/337026467>