

Pelatihan Pembuatan Buku Elektronik (E-Book) dengan Aplikasi Flipbook Bagi Guru Sekolah Menengah

Putri Fitriasari¹, Nyiyayu Fahriza Fuadiah², Destiniar³, Misdalina⁴, Rohana⁵, Tika Dwi Nopriyanti⁶

Universitas PGRI Palembang^{1,2,3,4,5,6}

nyiyayufahriza@univpgri-palembang.ac.id

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan pembuatan buku elektronik (e-book) dengan aplikasi Flipbook bagi guru sekolah menengah yang diadakan di SMK Negeri 2 Sekayu Sumatera Selatan. Melalui kegiatan ini diharapkan guru memiliki keterampilan untuk menyusun dan mengembangkan e-book yang dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam kegiatan belajar mengajar baik secara sinkron dan maupun tidak sinkron yang dapat diakses peserta didik kapanpun terutama pada saat pembelajaran daring untuk mendukung kegiatan belajar pada masa pandemi Covid-19. Pelatihan dilaksanakan selama 2 minggu dalam dua tahap pelaksanaan yaitu pelatihan dan pendampingan yang diikuti oleh 30 peserta. Adapun software yang digunakan sebagai aplikasi pembuatan e-book adalah *flipbook maker* melalui *Flipbuilder* dan *Kvisoft Flipbook Maker*. Dari hasil karya yang didapatkan menunjukkan bahwa peserta memiliki keterampilan dalam membuat dan mendesain bahan ajar elektronik berupa e-book yang dapat digunakan secara online. Diharapkan kedepannya e-book ini dapat dikembangkan lebih baik lagi dan dicetak menjadi bahan ajar yang ber-ISSN.

Kata Kunci : *e-book, flipbook maker, pelatihan*

ABSTRACT

This community service activity aimed to provide training in making electronic book (e-book) with the Flipbook application for middle school teachers at SMK Negeri 2 Sekayu, South Sumatra. Through that activity, the teachers will have the skills to make and develop e-books that can be used as the teaching materials in teaching and learning activities both synchronously and asynchronously which can be accessed by students any time, especially for online learning to support learning activities during the pandemic of Covid-19. The training was held for 2 weeks in the two stages of implementation, specifically training and mentoring which was attended by 30 participants. The software used as an e-book application was a flipbook maker through Flipbuilder and Kvisoft Flipbook Maker. The work obtained indicate, the participants have skills in making and designing electronic teaching materials in the form of e-books that can be used online. In the future, this e-book can be developed even better and printed as teaching materials that have ISSN.

Keyword : *e-book, flipbook maker, workshop*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dan informasi menjadikan Abad 21 disebut sebagai abad teknologi dan media. Kemajuan ini juga berdampak perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan dengan tantangan untuk mengembangkan pendidikan yang inovatif melalui pemanfaatan teknologi maupun berbagai aplikasi. Dalam proses pembelajaran, pemanfaatan teknologi dan informasi yang semakin canggih ini dapat memberikan kemudahan bagi siswa, karena dapat dijadikan sebagai alternative media pembelajaran, misalnya penggunaan teknologi seperti smart-phone yang semakin meningkat dari tahun ke tahun (Alwan, 2017). Hal ini menjadi peluang untuk memaksimalkan pemanfaatan media berbasis teknologi lainnya dalam meningkatkan kualitas pendidikan melalui media yang beragam (Kalsum, 2017), diantaranya penggunaan *e-book* sebagai salah satu bahan ajar yang kemudian dapat diakses secara *online*.

Penyebaran penggunaan komputer dan internet memicu pengembangan software yang cepat, penggunaan komputer canggih berupa tablet, dan perkembangan teknologi buku digital seperti peralihan buku konvensional menjadi *e-book* (Hwang, Tu, & Wang, 2018). Berdasarkan jenisnya, *e-book* paling sederhana dikembangkan dengan sekedar memindahkan buku konvensional menjadi bentuk elektronik yang ditayangkan oleh komputer (Setianingcahya, 2017). Selain itu, format multimedia memungkinkan *e-book* menyediakan tidak saja informasi berbentuk teks tetapi juga suara, gambar, movie, dan unsur multimedia lainnya. *E-book* yang ada saat ini hanya peralihan dari buku cetak ke buku digital, oleh karena itu perlu adanya *e-book* yang tidak hanya memuat gambar-gambar saja, melainkan perlu adanya penambahan multimedia untuk mempermudah siswa memahami konsep (Hala & Arifin, 2019). Hal ini bertujuan agar penggunaan *e-book* dapat memudahkan peserta didik mendapatkan informasi yang terkait dengan materi pelajaran.

Saat ini, satuan pendidikan dari tingkat anak usia dini hingga tingkat perguruan tinggi beralih memilih pembelajaran jarak jauh melalui online sebagai salah satu alternatif untuk mencegah penyebaran virus Corona. Pembelajaran secara online pada masa pandemi Covid-19 menjadi budaya belajar baru bagi peserta didik maupun bagi para pendidik (Ambarita, Herwaun, & Houten, 2021; Suprihatiningsih & Sudiby, 2020). Untuk mengembangkan *e-book* banyak sekali aplikasi yang bisa digunakan, antara lain *flipbook* dan *sigil*.

Flipbook memungkinkan *e-book* dapat disajikan dalam media interaktif. Adanya media interaktif yang menyatu dengan buku membuat kegiatan membaca buku tidak terasa membosankan. Menurut Guidelines (Prastowo, 2015) bahan ajar interaktif merupakan perpaduan dari berbagai media yang dimanipulasi oleh penggunaannya. Karena *e-book* dilengkapi dengan berbagai media visual maupun audio visual beragam sehingga dapat menarik minat peserta didik untuk mempelajari suatu materi. (Ambarita et al., 2021). Dengan demikian, guru yang memiliki keterampilan dalam membuat *e-book* dapat menarik peserta didik untuk mempelajari materi dengan menyenangkan.

Jika ditelusuri, sebenarnya penggunaan ICT dalam pembelajaran belum dimanfaatkan seluruh guru maupun peserta didik secara optimal (Alwi, 2017;

Bastudin, 2020), walaupun sekolah telah memiliki fasilitas yang memadai seperti lab computer dan Wifi. Hal senada juga tim PKM dapatkan ketika menanyakan sejauh mana penggunaan ICT dalam pembelajaran di sekolah mitra. Kurangnya pengetahuan atau keterampilan guru dalam memanfaatkan aplikasi berbasis ICT menjadi penyebab dari masalah tersebut. Masih banyak guru yang memiliki keterbatasan dalam memanfaatkan komputer sebagai alat bantu maupun media dalam pembelajaran. Bahkan tidak sedikit guru yang belum pernah mengembangkan bahan ajar berupa buku elektronik (Priwanto, Fahmi, & Ariesta, 2019). Selain itu sebagian guru belum terampil memanfaatkan software *e-book* sebagai salah satu learning resources yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran (Hala & Arifin, 2019). Fakta di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran yang terjadi di sekolah mitra masih menggunakan buku konvensional tanpa ada media pendukung yang mampu memvisualisasikan materi secara utuh. Oleh karena itu perlu adanya solusi untuk mengatasi persoalan tersebut melalui suatu pelatihan mengenai pemanfaatan aplikasi *e-book* untuk membuat bahan ajar yang dapat diakses peserta didik kapanpun terutama pada saat pembelajaran daring.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang diidentifikasi di atas, prioritas permasalahan yang disepakati untuk dipecahkan adalah permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut. (1) perlunya bahan ajar berupa *e-book* yang sesuai dengan pembelajaran daring yang sedang berjalan sekarang; (2) bahan ajar yang dimiliki oleh guru belum dikemas dalam *e-book*; 3) kemampuan guru dalam membuat buku elektronik masih harus dikembangkan; dan 4) guru memerlukan pelatihan untuk menambah wawasan mereka dalam membuat buku elektronik (*e-book*). Oleh karena itu, Tim Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) Program Studi Pendidikan Matematika Universitas PGRI Palembang merasa perlu untuk melakukan kegiatan pelatihan pembuatan Buku Elektronik (*e-book*) dengan Aplikasi *Flipbook Maker*.

Tujuan kegiatan PKM ini, yaitu: (1) guru-guru SMK Negeri 2 Sekayu mengetahui manfaat *e-book* dalam proses belajar mengajar, dan 2) guru-guru SMK Negeri 2 Sekayu dapat mengubah bahan ajar dalam format pdf menjadi *e-book* dengan menggunakan aplikasi Flipbook. Ada tiga manfaat yang diperoleh dari kegiatan PKM ini, yaitu manfaat untuk guru, bagi pelaksana PKM, dan sekolah mitra. Bagi guru, kegiatan PKM ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru-guru SMK Negeri 2 Sekayu tentang pembuatan *e-book*, khususnya sebagai bahan ajar pembelajaran mendukung pembelajaran Abad 21. Secara khusus, keikutsertaan guru dalam kegiatan PKM ini memberikan peluang guru memiliki karya-karya inovatif, misalnya dengan menerbitkan *e-book* menjadi sebuah bahan ajar ber-ISBN yang dapat digunakan untuk meningkatkan profesionalitas seorang guru. Bagi tim pelaksana, kegiatan PKM ini memberikan kesempatan untuk mengabdikan kompetensi yang dimiliki untuk turut andil memajukan pendidikan sekaligus sebagai sarana untuk memperkuat keilmuan. Bagi lembaga, kegiatan PKM ini di samping sebagai wujud kepedulian lembaga terhadap permasalahan eksternal dan membangun citra lembaga, juga sebagai salah satu bentuk tanggungjawab pada peningkatan pendidikan nasional dari tingkat dasar sampai perguruan tinggi sesuai dengan visi Universitas PGRI Palembang yaitu menjadi universitas yang unggul,

berdaya saing, dan berkarakter dalam pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (IPTEKS) berbasis mutu di Indonesia.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan awal pengabdian ini adalah koordinasi sekaligus survei sekolah pelaksanaan kegiatan pengabdian (mitra). Kegiatan ini berupa koordinasi awal dengan pihak sekolah SMK Negeri 2 Sekayu melalui Kepala Sekolah. Selanjutnya melakukan koordinasi dengan guru-guru SMK Negeri 2 Sekayu. Kegiatan penerapan aplikasi komputer yang berupa pelatihan pembuatan e-book melibatkan pihak terkait seperti: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPKM) Universitas PGRI Palembang, Kepala Sekolah dan guru Mata Pelajaran SMK Negeri 2 Sekayu, serta mahasiswa yang diikutsertakan dalam PKM ini. Kegiatan pelatihan dilaksanakan pada tanggal 23 November sampai dengan 5 Desember 2020 bertempat di SMK Negeri 2 Sekayu Sumatera Selatan.

Kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan e-book dengan aplikasi *Flipbook Maker* ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Berkoordinasi dengan SMK Negeri 2 Sekayu tentang kegiatan PKM yang akan dilaksanakan, seperti: Jenis kegiatan, sasaran kegiatan, peserta, serta sistem pelaksanaan melalui tatap muka dengan mematuhi protokol kesehatan dan secara daring. Tatap muka digunakan untuk pelatihan secara langsung yang dilaksanakan di laboratorium komputer, sedangkan daring sebagai pendampingan pembuatan *e-book*. Guru-guru ini selanjutnya menjadi khalayak sasaran dari kegiatan PKM ini. Karena keterbatasan kapasitas ruangan dan memenuhi protokol kesehatan, maka hanya 30 orang guru yang dapat mengikuti kegiatan ini.
- 2) Pemberian dan pengkajian materi pelatihan: tim pelaksana menyusun materi pelatihan berkaitan pembuatan *e-book* dengan menggunakan aplikasi *Flipbook Maker*. Tim PKM juga menyusun jadwal pelatihan dan pendampingan sampai didapatkan sebuah *e-book* untuk masing-masing guru yang mengikuti pelatihan.
- 3) Prosedur pelatihan: kegiatan ini dilaksanakan selama satu bulan untuk pelatihan dan pendampingan baik secara sinkron maupun tidak sinkron. Pertemuan pertama sebagai pelatihan dilaksanakan pada hari Senin tanggal 23 November 2020. Kegiatan pendampingan dilaksanakan setiap hari secara *online* melalui grup Whatsapp. Pada kegiatan pendampingan ini, peserta mendiskusikan beberapa hal terkait dengan materi pelatihan. Setelah menyusun bahan ajar dalam format word kemudian dipindahkan dalam bentuk pdf. Tahap selanjutnya adalah mengubah bahan ajar tersebut menjadi *e-book* dengan bantuan aplikasi *Flipbook Maker*. Kegiatan pendampingan dilaksanakan sampai dengan tanggal 5 Desember 2020.
- 4) Evaluasi kegiatan: evaluasi kegiatan PKM ini dilihat dari dua aspek, yaitu: (1) keterlibatan peserta dan (2) output kegiatan. Indikator keberhasilan kegiatan dilihat dari dua komponen evaluasi tersebut. Kegiatan PKM ini menargetkan kehadiran peserta 80% dari peserta keseluruhan. Output yang ditargetkan adalah dihasilkannya minimal 60% *e-book* dari peserta yang ikut pelatihan. Pada akhir kegiatan, tim pelaksana dilakukan refleksi dan diskusi membahas

pelaksanaan, penyampaian hal-hal yang perlu ditingkatkan, dan pemberian saran-saran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan workshop pembuatan media e-book dilaksanakan dilakukan selama sehari bersama tim dosen yang diikuti oleh 30 orang guru SMK Negeri 2 Sekayu yang dikoordinir langsung oleh Kepala Sekolah. Sebelum melaksanakan kegiatan inti, tim PKM memberikan pre-test terlebih dahulu kepada peserta pelatihan berupa kuisisioner yang diisi melalui google form. Hasil yang didapat ditunjukkan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Tanggapan Peserta Sebelum Pelatihan

No	Pertanyaan	Tanggapan
1	Apakah pernah mendengar istilah <i>e-book</i> sebelumnya	25 peserta menyatakan pernah mendengar istilah <i>e-book</i>
2	Apakah pernah membuat <i>e-book</i> sebelumnya	Semua peserta menyatakan belum pernah membuat <i>e-book</i>
3	Menurut Saudara, apakah <i>e-book</i> itu?	Peserta mengetahui pengertian e-book sebagai buku digital yang dapat diakses secara <i>online</i>
4	Apakah fungsi <i>e-book</i> dalam pembelajaran?	Seluruh peserta menyatakan bahwa <i>e-book</i> dapat digunakan untuk mempelajari daring
5	Adakah kendala yang mungkin dihadapi untuk membuat <i>e-book</i> ?	Semua peserta menyatakan bahwa mereka belum mengetahui cara membuat <i>e-book</i> dan aplikasi yang digunakan. Sebagian peserta lain menyatakan bahwa kendala jaringan dalam mempublikasikan <i>e-book</i> kepada siswa

Pada Tabel 1 terlihat bahwa sebagian besar peserta mengetahui tentang *e-book* namun belum pernah membuat e-book sebelumnya dan belum mengetahui cara membuat e-book serta aplikasi yang digunakan untuk membuatnya. Mengingat pembelajaran yang hampir sepenuhnya menggunakan daring, maka dibutuhkan keterampilan guru untuk menyusun e-book yang lebih variatif dan dapat diakses kapan saja oleh peserta didik.

Kegiatan Pelatihan

Kegiatan pelatihan yang dilakukan bertujuan untuk memberikan pemahaman terkait materi pengembangan bahan ajar media berbasis komputer. Melalui kegiatan ini diharapkan guru memiliki pemahaman dan kompetensi dalam mengajar menggunakan media berbasis teknologi yaitu dengan menggunakan media *e-book*. Untuk mendukung kegiatan pelatihan ini, tim PKM telah menyiapkan softfile berupa video tutorial, materi lengkap tentang pembuatan *e-book* dengan aplikasi *flipbook* serta template *e-book* yang dapat dimodifikasi sendiri oleh peserta. Topik dan materi pelatihan dengan membagi menjadi 3 sesi, yaitu: 1) pengenalan aplikasi dan install aplikasi *flipbook*; 2) impor file PDF/video/Image/SWF ke aplikasi; dan 3) publikasi *e-book* ke berbagai format. Adapun *Flipbook Maker* dapat diunduh pada <https://www.flipbuilder.com> atau aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* di <https://kvisoft->

flipbook-maker.software.informer.com. Beberapa dokumentasi kegiatan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Foto-foto Kegiatan Pelatihan

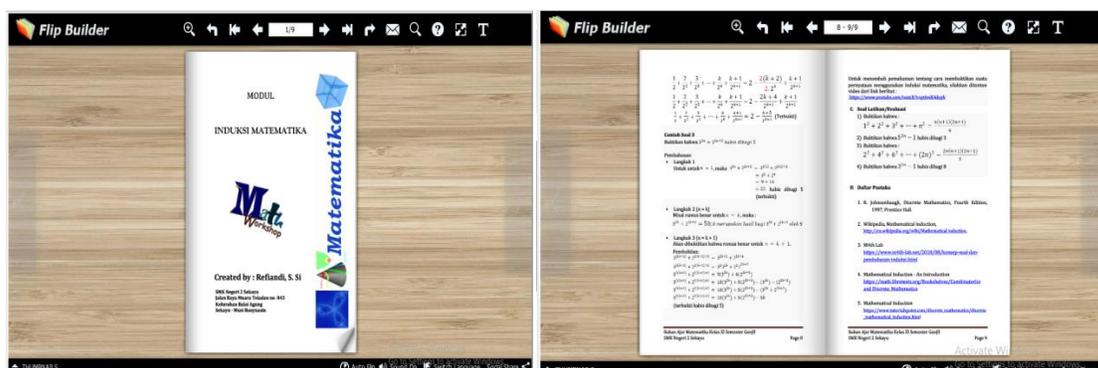
Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan di ruang laboratorium komputer dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan yaitu melalui 3M (mencuci tangan, menjaga jarak, dan memakai masker).

Kegiatan Pendampingan

Kegiatan selanjutnya dari tindak lanjut pelatihan adalah melakukan pendampingan dalam pembuatan *e-book* yang dilaksanakan selama 1 minggu. Pendampingan ini dilakukan untuk mengetahui perkembangan hasil produk *e-book* yang dibuat oleh peserta pelatihan. Selama proses pembuatan media *e-book* guru-guru mendapat bimbingan atau pendampingan secara maksimal dari seluruh anggota tim PKM. Pendampingan berfokus pada teknik dalam merancang materi/layout media, menyusun media dan pengenalan aplikasi pembuat *e-book*. Pada bagian ini materi yang tersaji dalam *e-book* yang sudah dikembangkan oleh guru dilengkapi dengan gambar, video, dan animasi sebagai penjelas informasi. Selain itu, peserta pelatihan dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan terkait pembuatan *e-book*. Tindak lanjut *e-book* yang sudah dihasilkan kemudian didiskusikan bersama untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dan layak untuk diaplikasikan dalam pembelajaran. Pada akhir pendampingan, seluruh peserta mengirimkan hasil karyanya melalui *Google Drive* yang sudah disiapkan oleh Tim PKM.

Secara garis besar, tahap ini berupa pendampingan penyusunan *e-book* dalam format pdf terlebih dahulu kemudian diunggah kedalam aplikasi *Kvisoft Flipbook*

Maker. *E-book* ini kemudian disisipkan multimedias pendukung seperti animasi atau video untuk meningkatkan tampilan dan aktivitas sebagai bentuk interaksi guru dan peserta didik dan akhirnya mendapatkan buku digital dalam format .swf yang siap digunakan. *E-book* buatan peserta dari berbagai mata pelajaran merupakan hasil dari kegiatan pendampingan yang dilakukan secara intensif. Gambar 2 berikut merupakan salah satu contoh *e-book* yang dibuat oleh peserta pelatihan.



Gambar 2. Contoh *e-book* salah satu peserta pelatihan

E-book pada Gambar 2 memperlihatkan materi matematika yang disajikan dengan menambahkan link video yang didapat dari *Youtube* dan link sumber belajar yang dapat diakses peserta didik secara langsung. Berdasarkan hasil penelitian Fonda dan Sumargiyani (2018), *e-modul* atau *e-book* dengan aplikasi *Flipbook Maker* memiliki beberapa fitur yang dapat digunakan dengan mudah dan efektif, seperti daftar isi yang dapat membantu pengguna untuk mencari halaman yang diinginkan. Kelebihan yang dimiliki *e-book* ini mendapatkan respon yang positif bagi peserta didik sebagai pengguna dan dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sesuai dengan Kurikulum 2013. Begitu juga dengan *e-book* yang dikembangkan oleh peneliti lainnya dengan menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* menunjukkan dengan adanya fasilitas multimedia membuat buku digital menjadi lebih menarik dan interaktif (Divayana et al., 2019).

Sebagai bahan refleksi dan evaluasi, pada akhir kegiatan diadakan survei kembali. Hasil angket dapat dilihat pada Tabel 2. Pada Tabel 2 terlihat bahwa seluruh peserta memberikan respon positif terhadap kegiatan pelatihan ini. Keaktifan peserta dapat dilihat dari lebih dari 80% peserta (25 orang) dapat menyelesaikan *e-book* tepat waktu. Beberapa hal yang menjadi kendala dalam pelatihan ini adalah jaringan atau sinyal internet yang kadang tidak stabil dan penyesuaian waktu bagi para peserta mengingat peserta juga memiliki kewajiban mengajar dengan berbagai mata pelajaran. Namun demikian, kegiatan pelatihan ini dapat dikatakan dapat berjalan dengan baik dan relevan dengan tujuan dari pelatihan.

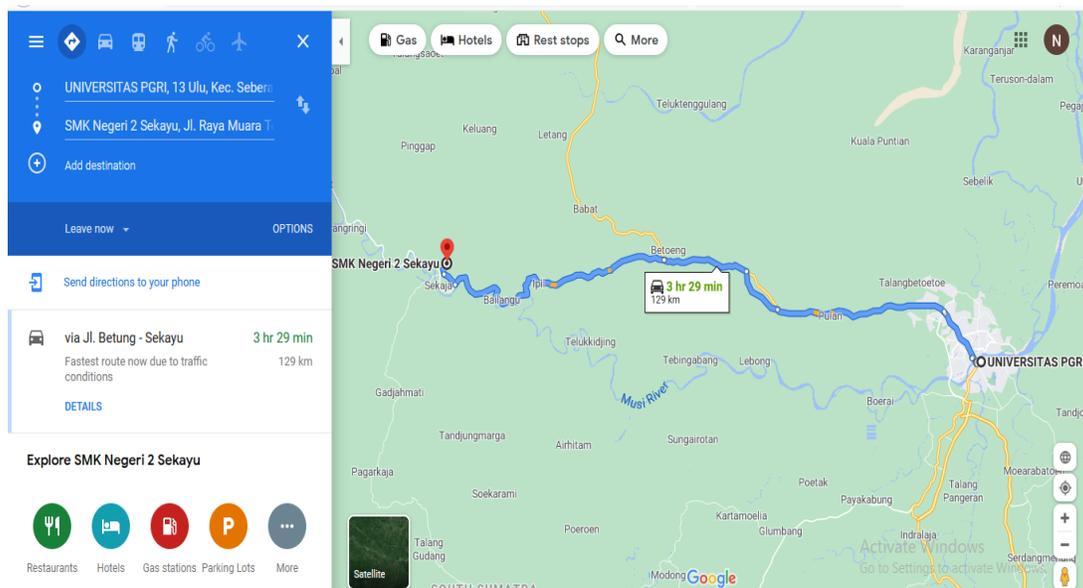
Tabel 2. Respon peserta setelah pelatihan

No	Pernyataan	Kurang Sekali	Kurang	Cukup	Baik	Baik Sekali
1	Materi yang disampaikan oleh narasumber jelas dan mudah di ikuti	0	0	0	10	20
2	Materi relevan dengan tujuan pelatihan	0	0	0	4	26
3	Penguasaan materi oleh narasumber	0	0	3	15	12
4	Gaya penyampaian materi oleh narasumber	0	0	3	5	22
5	Kejelasan dalam penyampaian materi oleh narasumber	0	0	0	5	25
6	Kemampuan narasumber menjawab pertanyaan peserta pelatihan	0	0	2	18	10
7	Penyajian materi oleh narasumber menarik	0	0	0	10	20
8	Pelaksanaan pelatihan secara keseluruhan	0	0	5	20	5

SIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan, hasil karya peserta yang dikumpulkan menunjukkan bahwa guru memiliki keterampilan dalam membuat dan mendesain bahan ajar elektronik berupa e-book yang dapat digunakan secara online. Pelatihan yang dilakukan secara online dapat mengefisienkan waktu karena jadwal pelatihan yang lebih fleksibel. Diharapkan ke depannya guru dapat lebih termotivasi untuk menyusun dan mengembangkan e-book yang dapat meningkatkan kompetensi guru dengan menerbitkan karyanya dalam bentuk buku digital yang ber-ISBN. Melihat antusiasme peserta pelatihan, bagi tim PKM lainnya dapat menggunakan pelatihan ini sebagai salah satu acuan dalam merancang kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

PETA LOKASI MITRA SASARAN



SMK Negeri 2 Sekayu berada di Kabupaten Sekayu Provinsi Sumatera Selatan berjarak 129 km dari Universitas PGRI Palembang. Berdasarkan penjelasan di peta, untuk sampai ke SMK Negeri 2 Sekayu dari Universitas PGRI Palembang membutuhkan waktu berkendara lebih kurang 3 Jam 29 Menit melalui Jalan Betung – Sekayu.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim PKM menyampaikan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas PGRI Palembang yang telah mendukung terlaksananya kegiatan pelatihan ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada SMK Negeri 2 Sekayu sebagai mitra dan seluruh pihak terkait yang membantu pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwan, M. (2017). Pengembangan model blended learning menggunakan aplikasi Edmodo untuk mata pelajaran geografi SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 65. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.10505>
- Alwi, S. (2017). Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Itqan*, 8(2), 145–167.
- Ambarita, J., Helwaun, H., & Houten, L. Van. (2021). Workshop Pembuatan E-book Sebagai Bahan Ajar Elektronik Interaktif Untuk Guru Indonesia Secara Online di Tengah Covid 19. *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 2, 44–57.

- Bastudin, B. (2020). *Hambatan utama penggunaan TIK dalam pembelajaran dan strategi mengatasinya*. Online. <http://lpmpsumsel.kemdikbud.go.id/site/blog/category/2020/tulisan/bastudin/>
- Divayana, D. G. H., Suyasa, P. W. A., Ariawan, I. P. W., Mahendra, I. W. E., & Sugiharni, G. A. D. (2019). The Design of Digital Book Content for Assessment and Evaluation Courses by Adopting Superitem Concept Based on Kvisoft Flipbook Maker in era of Industry 4.0. *Journal of Physics: Conference Series*, 1165(1), 0–6. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1165/1/012020>
- Fonda, A., & Sumargiyani, S. (2018). the Developing Math Electronic Module With Scientific Approach Using Kvisoft Flipbook Maker Pro for Xi Grade of Senior High School Students. *Infinity Journal*, 7(2), 109. <https://doi.org/10.22460/infinity.v7i2.p109-122>
- Hala, Y., & Arifin, A. N. (2019). Pelatihan pembuatan e-book pada Guru IPA MGMP Kabupaten Gowa. *Prosiding Seminar Nasional*, 602–604.
- Hwang, G. J., Tu, N. T., & Wang, X. M. (2018). Creating interactive e-books through learning by design: The impacts of guided peer-feedback on students' learning achievements and project outcomes in science courses. *Educational Technology and Society*, 21(1), 25–36.
- Kalsum, U. (2017). Jurnal Iqra' Volume 11 No.02 Oktober 2017 Tantangan perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara menuju perpustakaan riset Umi Kalsum. *Jurnal Iqra'*, 11(02), 124–139.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Pers.
- Priwanto, S. W., Fahmi, S., & Ariesta Y., D. (2019). Pelatihan Peningkatan Kemampuan IT Bagi Guru Matematika Menggunakan Geogebra. *Jurnal Terapan Abdimas*, 4(2), 203. <https://doi.org/10.25273/jta.v4i2.4847>
- Setianingcahya, E. (2017). *Transformasi media cetak ke dalam media online (studi deskriptif kualitatif majalah Destinasia di Bandung)* [Universitas Pasundan]. <http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/15112>
- Suprihatiningsih, S., & Sudibyoy, N., A. (2020). Pelatihan Penggunaan E-Book Matematika Berbasis Terbimbing Pada Siswa SMP Daerah 3T (Terluar, Terdalam, Terdepan). *JCES (Journal of Character Education Society)*, 3(2), 366–371.