



## Pelatihan Pembuatan Buku Digital Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* sebagai Media Pembelajaran bagi Guru SMP

Teuku Junaidi<sup>1</sup>, Muhammad Taufik Hidayat<sup>2</sup>, Desy Irafadillah Effendi<sup>3</sup>, Azrul Rizki<sup>4\*</sup>  
Nuriana<sup>5</sup> 

<sup>1,2,3,4</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Samudra, Langsa, Indonesia

<sup>5</sup> Guru Bahasa Indonesia, SMP Kota Langsa, Langsa, Indonesia

\*Corresponding author: [azrulrizki@unsam.ac.id](mailto:azrulrizki@unsam.ac.id)

### Abstrak

Tujuan diadakan pengabdian ini adalah untuk memberikan informasi tentang aplikasi *kvisoft flipbook maker* sebagai salah satu alat pendukung media pembelajaran. Pembuatan buku digital antara lain agar banyak orang semakin dimudahkan dalam mengakses buku sekaligus meningkatkan daya tarik guru dan siswa terhadap literasi yang dapat digunakan kapan saja dan di mana saja. Peserta pengabdian adalah guru SMPN 4 Langsa yang berjumlah 35 orang. Tahap persiapan merupakan langkah pertama pada metode pelaksanaan pengabdian ini. Pada tahap ini kelompok pengabdian melakukan *survey* pendahuluan. Tahapan kedua yaitu pelatihan dan pendampingan membuat buku digital berbasis *kvisoft flipbook maker*. Tahap ketiga, yaitu tahap monitoring dan evaluasi. Pada tahap monitoring dan evaluasi dilakukan atas hasil yang telah dicapai oleh guru SMPN 4 Langsa dalam menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker*. Hasil pengabdian masyarakat ini adalah 90% guru berhasil dalam memahami materi dan mengaplikasikan pembuatan buku digital berbasis *aplikasi kvisoft flipbook maker*. Para guru meminta agar kegiatan pelatihan ini tindaklanjuti.

**Kata Kunci:** buku digital, *kvisoft flipbook maker*, guru SMPN 4 Langsa, media pembelajaran

### Abstract

*The purpose of this service is to provide information about the kvisoft flipbook maker application as a tool to support learning media. Making digital books, among other things, makes it easier for many people to access books while increasing the attractiveness of teachers and students towards literacy that can be used anytime and anywhere. The service participants were teachers of SMPN 4 Langsa, totaling 35 people. The preparation stage is the first step in the method of implementing this service. At this stage the service group conducts a preliminary survey. The second stage is training and assistance in making digital books based on kvisoft flipbook maker. The third stage, namely the monitoring and evaluation stage. At the monitoring and evaluation stage, the results have been achieved by SMPN 4 Langsa teachers in using the Kvisoft Flipbook Maker application. The result of this community service is that 90% of teachers are successful in understanding the material and applying the creation of digital books based on the kvisoft flipbook maker application. Then the teachers asked for follow-up requests from this training activity.*

**Keywords:** Digital Book, *Kvisoft Flipbook Maker*, Instructional Media

## 1. PENDAHULUAN

Kemendikbudristek merilis sebuah media pembelajaran yang akan digunakan oleh guru yaitu buku elektronik yang disebut dengan *e-book* atau Buku Sekolah Elektronik (BSE). *E-book* merupakan penyederhanaan dari buku bacaan yang sudah didigitalisasi (Handayani et al., 2020; Prabowo & Rukiyah, 2020). *E-book* ini merupakan versi digital dari buku konvensional yang masih menggunakan kertas. *E-book* memiliki kriteria yang berbeda dengan buku bacaan biasa. Dari segi gambar, *e-book* sudah terformat alam beberapa aplikasi atau format gambar yang berpola seperti teks polos, \*pdf, \*jpeg, \*lit, \*exe, dan \*html

#### History:

Received : December 10, 2021  
Revised : December 12, 2021  
Accepted : February 11, 2022  
Published : February 25, 2022

**Publisher:** Undiksha Press

**Licensed:** This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License



(Anwas, 2016; Divayana et al., 2018). Untuk menghasilkan suatu buku digital tersebut, ada beberapa aplikasi yang dapat digunakan baik oleh pemula atau yang sudah ahli dalam hal perbukuan digital. Salah satu yang paling sering digunakan adalah *kvisoft flipbook maker*. Aplikasi ini dipilih karena dapat menghasilkan buku yang menarik secara tampilan, prosesnya interaktif, dan yang paling utama hemat biaya (Yusuf et al., 2020). Pembuatan buku digital ini merupakan suatu wujud dari kemajuan teknologi informasi yang mendukung proses belajar, salah satunya pembelajaran secara *hybrid*, adanya pustaka digital, pembelajaran dengan sistem *blended learning*, buku digital, dan hal-hal lainnya yang bersifat *up to date* (Samosir, 2021; Toga, 2013).

Ada banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat buku elektronik, akan tetapi ada satu aplikasi yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat buku digital, yaitu *kvisoft flipbook maker* (Anggraini, 2020; Najuah et al., 2020; Rahman et al., 2021; Rusli & Antonius, 2019). Aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat buku digital berupa buku elektronik (*e-book*), *e-modul*, *e-megazine*, dan *e-paper*. Buku digital adalah buku yang dibuat dalam bentuk elektronik atau digital yang dapat dipakai dan digunakan oleh masyarakat melalui aplikasi pada gawai atau computer (Mulyaningsih & Saraswati, 2017; R. S. M. Permana et al., 2019). Tujuan dari buku digital antara lain agar banyak orang semakin dimudahkan dalam mengakses buku sekaligus meningkatkan daya tarik orang terhadap literasi yang dapat digunakan kapan saja di mana saja (Andriani, 2016; Aulinda, 2020). Buku digital juga berfungsi untuk pendidikan seperti bagian dari referensi dalam pembelajaran, riset, makalah dan sebagainya. Alasan utama kurangnya penggunaan *digital book* pada guru-guru yang tergabung dalam MGMP Mata Pelajaran di Kota Langsa adalah banyak guru yang belum menguasai dunia digital. Selain itu, guru juga masih mengalami kesulitan dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sehingga belum terlatih dan memiliki keterampilan yang baik dalam pemanfaatan buku digital dalam proses pembelajaran (Ahmadi, 2017; Lestari, 2015; Ulum et al., 2019).

Perkembangan buku digital sudah dimulai sejak lama. Pada awal perkembangannya, buku digital masih berupa buku teks atau gambar yang bersifat tetap atau statis sehingga masih terkesan seperti buku cetak yang dimasukkan ke internet. Pembelajaran era digital hendaknya lebih memuat konten dan media pembelajaran yang sudah digitalisasi. Misalnya pembuatan video pembelajaran dan dijadikan sebagai salah satu konten di dalam buku digital. Salah satu contoh pembelajaran yang diterapkan, misalnya pada pembelajaran bahasa Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran yang menarik untuk dijadikan konten buku digital karena memuat hal-hal yang bersifat dinamis seperti puisi, drama, dan lainnya (Cahyaningtyas et al., 2021).

Era revolusi industri 4.0 menjadi arah baru dalam perubahan pola kerja manusia. Zaman digital ini memaksa manusia untuk mengubah cara hidup dan berbagai proses di dalamnya (Hidayat et al., 2020). Salah satu yang harus dibenah adalah cara kerja manusia di dalam bidang pendidikan yang memiliki peran sangat penting bagi kemajuan bangsa dan negara ini, harus memiliki kemampuan di bidang teknologi dan mampu menguasai literasi digital (Baro'ah, 2020; Harjono, 2018). Digitalisasi dan kemajuan teknologi dapat diintegrasikan dalam kehidupan manusia, sehingga berdampak positif terhadap perkembangan disiplin ilmu (Nilasari, 2020; Sudargini & Purwanto, 2020). Pemilihan konteks materi di dalam buku elektronik harus dilakukan secara hati-hati. Hal tersebut dilakukan agar siswa dapat mengembangkan daya pikirnya untuk berkonsentrasi pada pembelajaran di kelas. Selain itu, siswa juga hendaknya mampu menginternalisasikan pengetahuannya terhadap permasalahan yang ada di sekitar mereka. Oleh karena itu, gurulah yang harus memfasilitasi penggunaan buku elektronik tersebut sehingga terjadilah pembelajaran yang kondusif, terintegrasi (saling berkaitan), memaksimalkan 4C, dan mencerminkan situasi kehidupan nyata sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Pada

pendidikan jarak jauh yang dirasakan sekarang, penggunaan buku elektronik merupakan suatu keharusan agar pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Guru sangat terbantu dengan menggunakan implementasi teknologi yang ada pada aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*. Aplikasi tersebut membuat siswa lebih terarah dalam mengikuti proses pembelajaran dan alur pembelajaran menjadi lebih dinamis (Raharjo & Karimah, 2021; Syahrini, 2020).

Pada kegiatan pengabdian yang dilakukan, tim mengupayakan untuk meningkatkan keterampilan guru dan siswa dalam berpikir kritis, salah satunya adalah dengan upaya penerapan e-book berbasis aplikasi *kvisoft flipbook maker*. Aplikasi ini dapat membuat tampilan buku seperti buku elektronik menjadi lebih atraktif dan interaktif. Cara yang dilakukan adalah dengan memadukan proses pembelajaran dengan dunia digital. Aplikasi tersebut mampu menggabungkan konsep berupa teks, gambar, audio dan video demi memberikan gambaran proses pembelajaran yang lebih nyata dan tidak hanya berupa gambaran verbal sehingga proses pembelajaran menjadi lebih nyata dengan konsep yang *real* dan tidak hanya sebatas gambaran abstraksi seperti buku cetak (Ningsih, 2020; T. I. Permana & Fatmawati, 2019).

Merujuk pada kondisi tersebut, tim pengabdian dari FKIP Universitas Samudra memusatkan kegiatan pelatihan bagi guru SMPN 4 Langsa untuk pembuatan buku digital dengan menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*. Pengoptimalan kegiatan tersebut dilakukan agar guru mampu menghasilkan buku dengan aspek dinamis yang kreatif dalam proses pembelajaran di sekolah. Tujuan utama kegiatan ini adalah untuk memberikan pengetahuan secara optimal kepada guru SMPN 4 Langsa dalam pembuatan buku digital. Seperti diketahui sebelumnya, guru-guru masih belum mengetahui ada cara mudah untuk membuat buku yang berguna untuk pengembangan proses pembelajaran melalui konten digital dan aplikasi. Secara umum, guru-guru masih menggunakan metode lama untuk mendapatkan sumber media pembelajaran yaitu buku yang diunduh di internet. Buku hasil unduhan di internet belum tentu memiliki kualitas yang baik dan konten yang sesuai dengan proses pembelajaran di sekolah tertentu. Guru hanya memanfaatkan media internet untuk mengunduh buku dan membagikannya kepada siswa, sehingga ilmu yang diajarkan akan selalu bersifat statis. Berdasarkan observasi dan kajian yang diperlihatkan sesuai dengan situasi di lapangan, tim pengabdian dari Universitas Samudra bersama dengan mitra yaitu guru SMPN 4 Langsa sepakat untuk memberikan pelatihan pembuatan buku digital dengan penggunaan aplikasi *kvisoft flipbook maker*. Hal tersebut disepakati untuk memberikan pengetahuan baru kepada guru agar dapat menunjang proses pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan inovatif di SMP Kota Langsa.

## 2. METODE

Kegiatan dilaksanakan di SMP Negeri 4 Langsa. Peserta pada kegiatan pengabdian ini dihadiri oleh 35 orang guru dari SMPN 4 Langsa. Adapun pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan buku digital dengan aplikasi *kvisoft flipbook maker* ini dilakukan dalam tiga tahapan. Tahap pertama, tim pengabdian melakukan survei ke sekolah untuk mengetahui kondisi pembelajaran dan aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran di sekolah. Termasuk di dalamnya melihat bahan ajar yang digunakan oleh guru dalam masa pandemi covid-19 ini. Selanjutnya, tim melakukan observasi terkait ketersediaan sarana dan prasarana di sekolah yang akan digunakan untuk proses pelaksanaan kegiatan pelatihan. Tahap kedua adalah kegiatan inti yaitu pelatihan menulis buku digital *kvisoft flipbook maker*. Langkah-langkah yang dilakukan oleh guru pada tahap ini adalah menyiapkan dokumen berupa buku atau teks yang telah ditulis dalam bentuk ms.word. Kemudian, file di-*import* ke aplikasi *kvisoft flipbook maker*. Guru diminta untuk memasukan sampul buku, menyimpan

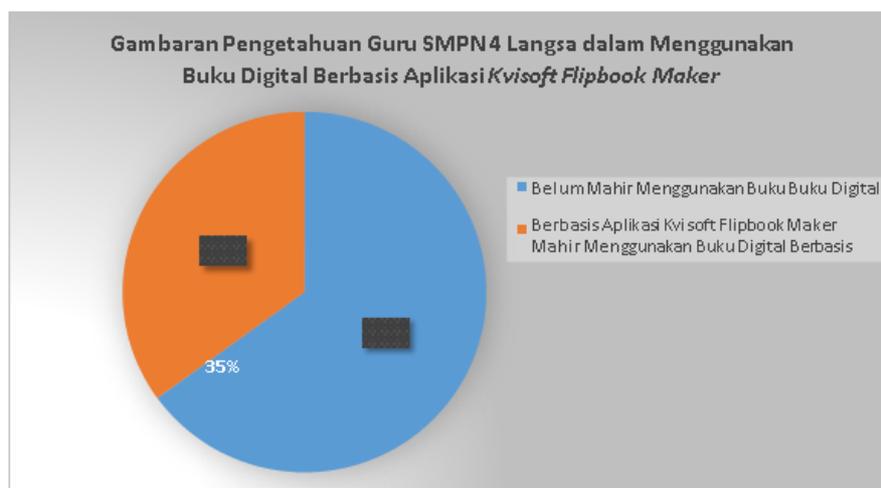
data, dan mengonversi film dalam bentuk buku digital. Tahap terakhir, yaitu kegiatan monitoring dan evaluasi. Kegiatan ini dilakukan oleh tim pengabdian dari FKIP Universitas Samudra untuk melihat ketercapaian hasil kegiatan yang telah dilaksanakan oleh guru di SMPN 4 Langsa. Pada tahap ini, tim juga meminta tanggapan berupa kritik dan saran untuk kegiatan yang akan dilakukan selanjutnya. Kegiatan ini secara umum telah memberikan pengalaman baru untuk guru Bahasa Indonesia di Langsa dalam proses pembuatan bahan ajar, khususnya buku digital yang dapat diaplikasikan dalam proses belajar mengajar. Diharapkan, guru dapat lebih meningkatkan kompetensi literasi digital demi pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

#### Perencanaan Identifikasi Pengetahuan Guru terhadap Penggunaan Buku Digital Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker*

Adapun perencanaan dan penentuan jadwal pelatihan ini dilakukan atas dasar kesepakatan bersama antara guru, sekolah, dan tim pengabdian. Kegiatan disepakati dilaksanakan pada tanggal 25 s.d 26 Agustus 2021 di SMP Negeri 4 Langsa dengan waktu 2 hari. Sosialisasi kegiatan ini dilakukan dengan cara mengirimkan surat undangan kepada guru-guru yang ada di SMPN 4 Kota Langsa. Selanjutnya, tim pengabdian juga mengirimkan surat kepada kepala sekolah SMPN 4 Langsa guna permohonan peminjaman ruang sebagai tempat pelatihan. Pengetahuan guru SMPN 4 Langsa terhadap materi buku digital berbasis *kvisoft flipbook maker* masih tergolong rendah. Hanya 35% guru yang sudah menggunakan buku digital dalam pembelajaran. Data tersebut sangat memprihatinkan bagi guru dalam pembelajaran abad 21 di masa pandemic covid-19 ini. [Gambar 1](#) menunjukkan persentase pengetahuan guru terhadap buku digital berbasis *kvisoft flipbook maker*.



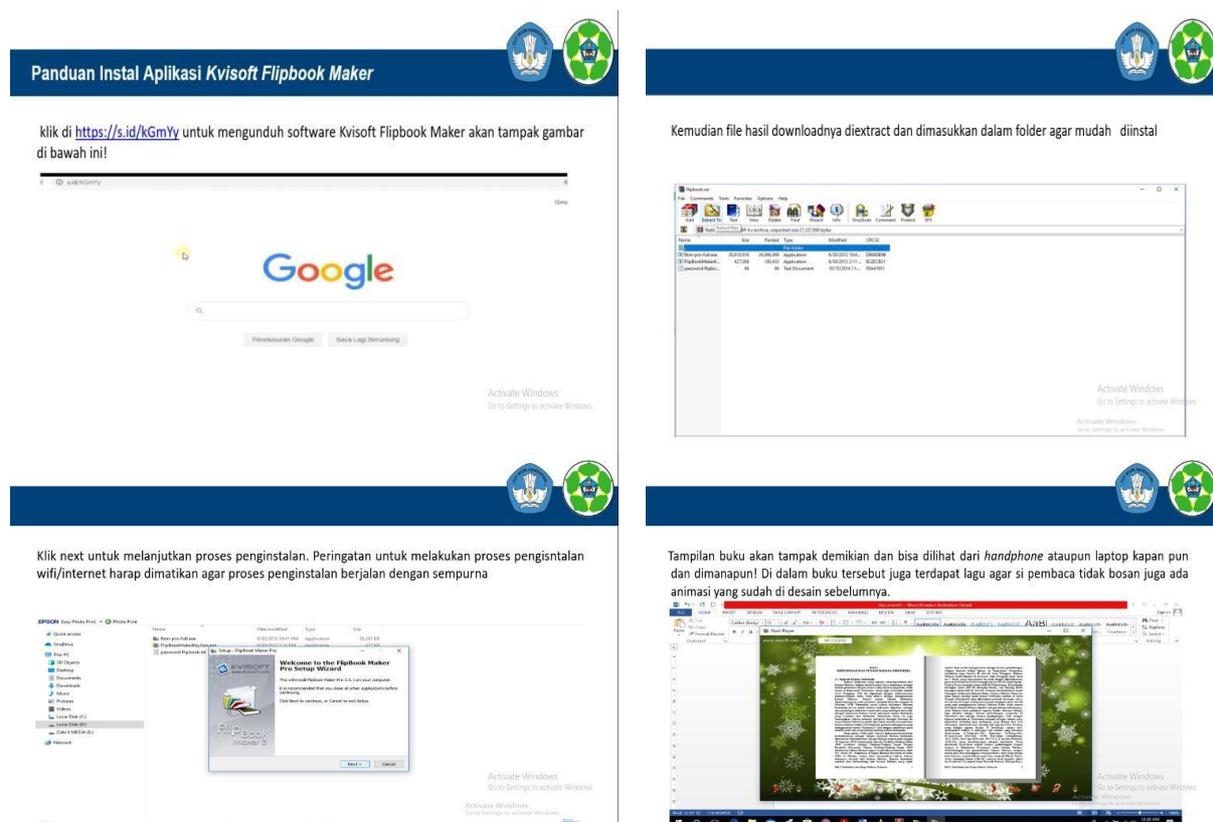
**Gambar 1.** Persentase Pengetahuan Guru Terhadap Buku Digital dalam Pembelajaran

Berdasarkan hasil identifikasi yang telah direncanakan dengan mitra yaitu guru SMPN 4 Langsa sebagai target utama dalam pengabdian ini adalah guru-guru yang belum memahami proses pembuatan buku dengan menggunakan aplikasi digital yaitu *kvisoft flipbook maker*. Guru SMPN 4 Langsa belum mampu menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* dalam pembelajaran, 65% guru belum terampil dan menguasai buku digital berbasis aplikasi *kvisoft flipbook maker*. Kuota peserta ditentukan oleh mitra secara otonom. Guru-guru yang disepakati untuk diberikan pelatihan di SMP Negeri 4 Langsa berjumlah 35 orang. Tempat yang digunakan untuk pelatihan pembuatan buku digital ini adalah ruang

laboratorium yang berada di SMP Negeri 4 Langsa. Proses peminjaman ruangan dilakukan dengan koordinasi ketua tim pengabdian dan Kepala SMP Negeri 4 Langsa. Ruangan yang disediakan sangat memadai untuk dilaksanakan pelatihan, termasuk sarana komputer dan segala spesifikasi yang lengkap untuk dilakukan pelatihan pembuatan buku dengan aplikasi *kvisoft flipbook maker*.

### Perencanaan: Penyediaan Modul Pelatihan

Penyusunan materi dilakukan oleh tim pengabdian. Materi yang telah disiapkan dalam pelatihan ini antara lain (a) pengenalan aplikasi *kvisoft flipbook maker* pada guru, (b) teknik pembuatan dokumen berbentuk pdf, (c) teknik meng-*import* dokumen menjadi pdf, (d) mendesain *template*, (e) cara penyisipan multimedia berupa video atau audio, dan (f) publikasi hasil buku digital yang telah dibuat. Gambaran bahan modul pelatihan buku digital berbasis aplikasi Kvisoft FlipbookMaker disajikan pada **Gambar 2**.



**Gambar 2.** Gambaran Bahan Modul Pelatihan Buku Digital Berbasis Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker

Modul yang telah ditulis oleh tim pengabdian dicetak sebanyak 35 eksemplar sesuai dengan jumlah guru yang terdaftar sebagai peserta pelatihan. Selain itu, modul juga diberikan kepada 5 orang mahasiswa yang bertugas sebagai pendamping kegiatan pelatihan untuk memberikan arahan dan bantuan kepada guru-guru yang membutuhkan bantuan pada saat pelatihan dilaksanakan. Modul ini pada intinya adalah memandu guru dan siswa untuk dapat melaksanakan pembelajaran secara online dan offline berbasis keterampilan abad 21 (Natuna et al., 2021).

### Pelaksanaan Pelatihan Buku Digital Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker*

Secara teknis, seluruh tahapan kegiatan yang dilakukan berjalan dengan baik dan terarah. Guru sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pelatihan tentang pembuatan buku digital. Pelaksanaan kegiatan terselesaikan dengan baik sesuai dengan jadwal yang telah diberikan oleh pihak LPPM Universitas Samudra periode Juli s.d. Agustus 2021. Setiap tahapan dimulai dengan pengisian presensi peserta dan mengikuti kegiatan pelatihan dengan tertib. Kegiatan praktik pembuatan buku di laboratorium dan kegiatan pendampingan yang diberikan oleh narasumber juga telah dilaksanakan dengan baik. Hal itu dapat dilihat dari proses dan hasil yang dihasilkan oleh guru tentang kemampuan pembuatan buku digital telah terlihat perkembangannya. Berdasarkan hasil pelatihan dan pendampingan pembuatan buku digital berbasis aplikasi flipbook maker ini, penyampaian materi yang dilakukan tersusun secara sistematis. Ada beberapa kendala yang terdapat di lapangan, salah satunya pada saat penginstalan aplikasi. Namun, kendala tersebut dapat dilalui karena bantuan yang dilaksanakan bersama tim dan guru, serta 3 orang mahasiswa yang membantu untuk pemrosesan dan penginstalan aplikasi tersebut. Tim pengabdian juga menilai melalui bahasa yang digunakan, memberi penilaian terhadap kelayakan berdasarkan desain *cover*, jenis *font* yang digunakan, perpaduan komposisi warna yang dipakai, dan juga *layout* isi. Selain itu, tim pengabdian juga melihat ragam bahasa yang formal terhadap buku digital yang nantinya akan ditujukan kepada siswa di SMPN 4 Langsa.

#### **Evaluasi Kegiatan Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker***

Sebagai tahap akhir dari rangkaian kegiatan pelatihan, evaluasi dilakukan dengan pemberian tes atau tugas kepada peserta. Guru bahasa Indonesia sebagai peserta diminta untuk membuat sebuah buku digital dengan tema sesuai SK dan KD dalam pelajaran bahasa Indonesia. Buku hasil karya guru diberikan penilaian oleh tim pengabdian untuk melihat sejauh mana keberhasilan dari pelatihan yang diberikan. Hasil penilaian secara keseluruhan dapat dikatakannya bahwa guru bahasa Indonesia sudah mampu untuk memahami dan membuat buku digital dengan aplikasi *kvisoft flipbook maker*. Laporan akhir dibuat setelah kegiatan pengabdian selesai terlaksana. Laporan mengikuti alur dan template dari LPPM Universitas Samudra. Laporan kegiatan dibuat sebagai bukti telah terlaksananya kegiatan pengabdian pembuatan buku digital dengan aplikasi *kvisoft flipbook maker* di SMP Negeri 4 Langsa. Dengan adanya pelatihan ini guru sangat terbantu untuk melakukan proses pembelajaran (Kurniawan & Purnomo, 2020). Guru juga dapat mengasah kemampuan dan karakter yang harus dimiliki guru dalam pengembangan pembelajaran di era digital abad 21 (Widyaningrum & Sondari, 2019).

#### **4. SIMPULAN DAN SARAN**

Kegiatan pelatihan pembuatan buku digital dengan aplikasi *kvisoft flipbook maker* telah dilaksanakan dengan maksimal dan berhasil mengembangkan pemahaman dan kemampuan guru untuk membuat sebuah buku digital. Secara keseluruhan dapat diketahui bahwa 90% dari 35 orang peserta telah mampu membuat buku digital dengan penggunaan aplikasi *kvisoft flipbook maker*. Guru SMPN 4 Langsa sangat antusias mengikuti pelatihan yang diberikan oleh dosen Universitas Samudra. Para guru memiliki harapan agar pelatihan dapat terus dilakukan dengan metode dan aspek yang berbeda. Para guru yang telah mengikuti pelatihan diharapkan dapat mengajarkan guru lainnya yang tidak dapat hadir dalam pelatihan ini agar seluruh guru mampu membuat dan mengajarkan buku digital pada masa pandemi maupun proses pembelajaran secara normal. Hal itu dimaksudkan agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, kreatif, dan inovatif.

#### **5. UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih kepada Universitas Samudra yang telah memberikan kepercayaan dan juga pendanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Selanjutnya ucapan terima kasih kepada tim, mahasiswa, bapak dan ibu guru yang ikut membantu program kegiatan pengabdian masyarakat ini.

## 6. DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi, F. (2017). *Guru SD di Era Digital: Pendekatan, Media, Inovasi*. CV. Pilar Nusantara.
- Andriani, T. (2016). Sistem Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Sosial Budaya*, 12(1), 117–126. <https://doi.org/10.24014/sb.v12i1.1930>.
- Anggraini, Y. D. (2020). The Development of Learning Media Novelmatika e-Book to Improve Statistics Concepts Understanding: The Development of Learning Media Novelmatika e-Book to Improve Statistics Concepts Understanding. *Amanah: Jurnal Amanah Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(1), 35–45. <https://jurnal.pgrisultra.or.id/ojs/index.php/ja/article/view/4>.
- Anwas, O. M. (2016). Model Buku Teks Pelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(1), 17–32. <https://118.98.226.30/index.php/jurnalkwangsan/article/view/32>.
- Aulinda, I. F. (2020). Menanamkan Budaya Literasi pada Anak Usia Dini di Era Digital. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 88–93. <https://doi.org/10.26858/tematik.v6i2.15550>.
- Azma, N., & Hala, Y. (2021). Development of E-Module Based on Flipbook as A Teaching Materials of Animal Tissue Material for Student XI Class on Senior High School. *ICE-TPD*.
- Baro'ah, S. (2020). Kebijakan Merdeka Belajar sebagai Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan. *Jurnal Tawadhu*, 4(1), 1063–1073. <http://ejournal.iaiiig.ac.id/index.php/TWD/article/view/225>.
- Cahyaningtyas, A. P., Jupriyanto, J., Yustiana, S., & Kusumadewi, R. F. (2021). Online Learning Implementation Training for Teachers of SDN Bangetayu Kulon. *International Journal of Community Service Learning*, 5(1). <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v5i1.30762>.
- Divayana, D. G. H., Suyasa, P. W. A., & Adiarta, A. (2018). Pelatihan Pembuatan Buku Digital Berbasis Kvisoft Flipbook Maker bagi Para Guru di SMK Ti Udayana. *Abdimas Dewantara*, 1(2), 31–44. <https://doi.org/10.30738/ad.v1i2.2869>.
- Handayani, D., Alperi, M., Ginting, S. M., & Rohiat, S. (2020). Pelatihan Pembuatan Buku Digital Kvisoft Flipbook Maker sebagai Media Pembelajaran bagi Guru. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Harjono, H. S. (2018). Literasi digital: Prospek dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 8(1), 1–7. <https://doi.org/10.22437/pena.v8i1.6706>.
- Hidayat, M. T., Junaidi, T., & Effendi, D. I. (2020). Pelatihan Blended Learning Melalui Aplikasi Mobile bagi Guru SMP pada Masa Pandemi Covid-19. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3). <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i3.29094>.
- Kurniawan, B., & Purnomo, A. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Google Classroom sebagai Upaya Peningkatan Pembelajaran Online bagi Guru. *International Journal of Community Service Learning*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i1.22236>.
- Lestari, S. (2015). Faktor-Faktor yang Memengaruhi Pemanfaatan TIK oleh Guru. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 3(2), 121–134.

- <https://118.98.226.30/index.php/jurnalkwangsan/article/view/29>.
- Mulyaningsih, N. N., & Saraswati, D. L. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Digital Book dengan Kvisoft Flipbook Maker. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 25. <https://doi.org/10.24127/jpf.v5i1.741>.
- Najuah, N., Lukitoyo, P. S., & Wirianti, W. (2020). *Modul Elektronik: Prosedur Penyusunan dan Aplikasinya*. Yayasan Kita Menulis.
- Natuna, D. A., Sumardi, & Putra, M. J. A. (2021). Penyusunan Modul dan Pelatihan Manajemen Pembelajaran Online Berbasis Kecakapan Abad 21 pada Guru SMP dan SMA Yayasan Pendidikan Islam Terpadu Alkautsar Duri, Kabupaten Bengkalis. *Pucuk Rebung: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 103–120. <https://pure.ejournal.unri.ac.id/index.php/pure/article/view/20>.
- Nilasari, S. (2020). Pendidikan Di Era Revolusi Industri 5.0 terhadap Disiplin Kerja Guru. *In Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Ningsih, S. C. (2020). Pendampingan Penulisan Artikel Ilmiah bagi Guru SD. *International Journal of Community Service Learning*, 4(2), 109–116. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i2.19439>.
- Permana, R. S. M., Abdullah, A., & Mahameruaji, J. N. (2019). Budaya Menonton Televisi di Indonesia: dari Terrestrial hingga Digital. *ProTVF: Jurnal Kajian Televisi Dan Film*, 3(1), 53–67. <https://doi.org/10.24198/ptvf.v3i1.21220>.
- Permana, T. I., & Fatmawati, D. (2019). Pendampingan Penulisan Karya Ilmiah Remaja untuk Meningkatkan Kreativitas dan Literasi. *International Journal of Community Service Learning*, 3(3), 101. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v3i3.20867>.
- Prabowo, A. B., & Rukiyah, R. (2020). Digitalisasi Arsip Foto Indonesian Visual Art Archive dalam Rangka Melestarikan Arsip Foto di Indonesian Visual Art Archive Yogyakarta. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 8(2), 71–80. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/download/26796/23647>.
- Raharjo, J. F., & Karimah, N. I. (2021). Pelatihan E-learning dan Pembuatan Buku Ajar Digital bagi Peningkatan Peran Guru Millennial. *JAMU: Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 1(2). <https://doi.org/10.46772/jamu.v1i02.368>.
- Rahman, F. Y., Karyadiputra, E., Setiawan, A., & Indah Purnomo, I. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Buku Digital Menggunakan Flipbook pada SDIT Sullamul ‘Ulum. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 87–93. <https://doi.org/10.52072/abdine.v1i2.214>.
- Rusli, M., & Antonius, L. (2019). Meningkatkan Kognitif Siswa SMAN I Jambi Melalui Modul Berbasis E-Book Kvisoft Flipbook Maker. *Jurnal Sistem Komputer Dan Informatika (JSON)*, 1(1), 59–68. <https://doi.org/10.30865/json.v1i1.1397>.
- Samosir, S. S. (2021). *Pengembangan E-Modul Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker pada Materi Momentum dan Impuls Kelas X Semester II SMA Swasta GKPI Medan Tp 2020/2021*. Universitas Negeri Medan.
- Sudargini, Y., & Purwanto, A. (2020). Pendidikan Pendekatan Multikultural untuk Membentuk Karakter dan Identitas Nasional di Era Revolusi Industri 4.0: A Literature Review. *Journal of Industrial Engineering & Management Research*, 1(3), 299–305. <https://doi.org/10.7777/jiemar.v1i3.94>.
- Syahroni, M. (2020). Pelatihan Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Guna Peningkatan Mutu Pembelajaran Jarak Jauh. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3). <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i3.28847>.
- Toga, E. (2013). Implementasi Pembelajaran E-learning (Studi Kasus di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Banyuwangi Program Studi DIII Kebidanan). *Healthy*, 2(1), 49–70. <https://www.ojsstikesbanyuwangi.com/index.php/healthy/article/view/68>.
- Ulum, B., Fantiro, F. A., & Rifa’i, M. N. (2019). Pemanfaatan Google Apps di Era Literasi

- Digital pada Siswa Sekolah Dasar. *Lentera: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 22–31. <https://doi.org/10.33654/jpl.v14i2.843>.
- Widyaningrum, W., & Sondari, E. (2019). Meningkatkan Kompetensi Profesionalisme Guru di Abad 21 Melalui Pelatihan Pembelajaran Bahasa Inggris. *DEDIKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 35–44. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/JPM/article/view/1600>.
- Yusuf, Y., Setyorini, R., Rachmawati, R., Sabar, M. P., Tyaningsih, R. Y., Nuramila, M. P., & SAP, M. (2020). *Call for Book Tema 3 (Media Pembelajaran)*. Jakad Media Publishing.