

Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Digital *E-book* Menggunakan *Flipbook* PDF Professional bagi Guru di Kota Banjarmasin

Andi Ichsan Mahardika ^{a*}, Novan Alkaf Bahraini Saputra ^b, Amirul Azis Ansari Muda ^c, Ahmad Riduan ^d, Nana Sophia Lazuardi ^e, Nurmawati ^f

^{a*,b,d,f}

Program Studi Pendidikan Komputer, Universitas Lambung Mangkurat, Kota Banjarmasin, Provinsi Kalimantan Selatan, Indonesia.

^{c,e}

Program Studi Pendidikan Fisika, Universitas Lambung Mangkurat, Kota Banjarmasin, Provinsi Kalimantan Selatan, Indonesia.

ABSTRACT

Currently, teaching materials are needed that can be accessed offline and online to make it easier for students and teachers such as e-books. e-books can be further developed with interactive features. The results of observations on a number of teachers show that teachers have not been able to create digital learning media for them to use in learning. This community service aims to improve the ability of teachers to develop digital learning media using the Flipbook PDF Professional software which will be hosted on Google Drive. This activity was carried out at the Madani Islamic High School, Banjarmasin City. The methods used in the training include stages (1) planning, (2) implementation, and (3) evaluation of activities. The results of the implementation and evaluation of activities show that training on the development of digital learning media using flipbook PDF Professional software for teachers in the city of Banjarmasin has had a positive impact on participants in the form of increasing their ability to develop learning media digitally. The positive response to the implementation of the training shows that training on the development of digital learning media into e-books is considered useful for use in the learning process in the digital era at this time.

ABSTRAK

Saat ini dibutuhkan bahan ajar yang dapat diakses secara luring dan daring untuk memudahkan siswa dan pengajar seperti e-book. E-book dapat dikembangkan lebih lanjut dengan fitur interaktif. Hasil observasi pada sejumlah guru menunjukkan bahwa guru belum mampu membuat media pembelajaran digital untuk mereka gunakan dalam pembelajaran. Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital menggunakan perangkat lunak Flipbook PDF Professional yang akan di hosting pada google drive. Kegiatan ini dilaksanakan di SMA Islam Madani Kota Banjarmasin. Metode yang digunakan dalam pelatihan meliputi tahap (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, dan (3) evaluasi kegiatan. Hasil pelaksanaan dan evaluasi kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan pengembangan media pembelajaran digital menggunakan perangkat lunak Flipbook PDF Professional bagi guru di kota Banjarmasin telah memberikan dampak positif untuk peserta berupa peningkatan kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran secara digital. Respon positif terhadap pelaksanaan pelatihan menunjukkan bahwa pelatihan pengembangan media pembelajaran digital menjadi e-book dinilai bermanfaat untuk digunakan pada proses pembelajaran di era digital saat ini.

ARTICLE HISTORY

Received 9 October 2022

Accepted 25 October 2022

Published 30 October 2022

KEYWORDS

Training; Learning Media; E-Book; Flipbook.

KATA KUNCI

Pelatihan; Media Pembelajaran; E-Book; Flipbook.

1. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan menyebabkan manusia perlu menuliskan ilmu pengetahuan tersebut pada sebuah buku agar dapat terjaga dan dibaca oleh masyarakat luas. Namun dengan semakin berkembangnya teknologi, buku cetak mulai tergantikan oleh teknologi yang bernama *e-book* atau buku elektronik. Keterbatasan penggunaan buku fisik menjadikan para peneliti mengembangkan *e-book*, yaitu buku digital yang dapat diakses melalui berbagai macam perangkat seperti *smartphone*, *laptop*, *tablet* dan lain sebagainya. Hal ini tentunya juga mempermudah proses distribusinya. Sehingga saat ini sudah sangat lazim penggunaan dari *e-book* dibandingkan dengan buku cetak karena keunggulan-keunggulan dimiliki *e-book* (Sackstein *et al.*, 2015; Staiger, 2012).

E-book merupakan sebuah perangkat lunak yang mengadopsi buku cetak menjadi digital. Format paling umum buku elektronik yang digunakan oleh masyarakat adalah PDF. Proses membacanya memerlukan alat pembaca yang terpasang pada gawai yang membukanya seperti *adobe acrobat*, *PDF reader* dan lain sejenisnya. Lebih jauh lagi, *E-book* tidak hanya mempunyai fitur yang sama persis dengan buku cetak, namun juga memiliki fitur tambahan lainnya yang dapat membantu pengguna. Beberapa fitur tambahan tersebut yaitu fitur *highlight* tulisan, memperbesar gambar, penambahan *hyperlink* untuk menuju sumber rujukan lainnya yang sesuai dengan isi buku, video (Andini *et al.*, 2018). *E-book* dapat dikembangkan dengan format file FDF biasa hingga yang berbasis *web* (Prasetyono & Hariyono, 2020). Selain itu juga dapat diintegrasikan pada berbagai mata pelajaran dengan berbagai metode seperti *Problem-based learning* dan *Blended Learning* (Fahmi, Priwanto, Cahdriyana, Hendroanto, & Rohmah, 2019; Fahmi, Priwanto, Cahdriyana, Hendroanto, Rohmah, *et al.*, 2019; Leny *et al.*, 2021; Prasetyono & Hariyono, 2020; Putri *et al.*, 2020; Ristanto *et al.*, 2021; Setiyani *et al.*, 2022; Simatupang *et al.*, 2020).

Terdapat beberapa perangkat lunak yang dapat digunakan oleh guru untuk dapat mengembangkan media pembelajaran *e-book*, diantaranya yaitu *flipbook PDF Professional* (FPP), *kvisoft* dan lain-lain. FPP dinilai memiliki tingkat kemudahan penggunaan serta akses fitur yang lebih banyak dengan versi gratis dibandingkan perangkat lunak sejenisnya sehingga akan memudahkan pengajar untuk mengembangkan dengan keterbatasan yang ada. Selain itu karena kurang efektifnya bahan ajar serta sulitnya menemukan sumber belajar yang layak di *internet* menjadi hal penting bagi pengajar agar dapat mengembangkan media ajar bagi siswanya (Mutiarra & Emilia, 2022).

Dengan kegiatan pembelajaran berbantuan digital yang semakin luas diterapkan pasca pandemi covid-19 dimana masyarakat sudah terbiasa dengan pembelajaran jarak jauh serta penggunaan bahan ajar digital yang mudah diakses, penggunaan *e-book* menjadi poin yang penting. *e-book* tidak membahayakan kecepatan membaca atau pemahaman siswa dalam lingkungan akademik mereka, tetapi sebenarnya dapat menjadi alat yang efektif untuk membaca dan belajar (Sackstein *et al.*, 2015). Literasi teknologi informasi menjadi sangat penting untuk dipahami baik oleh siswa maupun guru agar dapat belajar dengan cara efektif dan efisien.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membantu guru mengatasi kendala dalam membuat media pembelajaran digital adalah dengan mengadakan kegiatan pelatihan dan pendampingan pengembangan media pembelajaran digital dengan menggunakan aplikasi *Flipbook PDF Profesional* (FPP). Tim PDWA Prodi Pendidikan Komputer FKIP ULM berkolaborasi dengan guru di sekolah terutama guru mitra PKM di mulai dari pembahasan konsep *e-book*, pemberian materi pelatihan diantaranya adalah pengantar *e-book* sebagai media pembelajaran digital, pengembangan *e-book*

menggunakan FPP dimulai dari proses desain, proses penyuntingan hingga tahap publikasi. Program kemitraan masyarakat ini dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas media pembelajaran digital yang mudah untuk dibuat dan memiliki fitur yang lebih dari *e-book* biasa, sehingga dapat menunjang pengembangan profesionalisme, pedagogik dan literasi digital guru dalam pembelajaran. Pentingnya inovasi dan penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan mendorong Tim Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lambung Mangkurat (ULM) untuk melaksanakan Program Dosen Wajib Mengabdikan (PDWA) Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Digital *E-book* Menggunakan Flipbook bagi Guru di Kota Banjarmasin.

2. Metode

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa pelatihan dan pendampingan pengembangan media pembelajaran digital dengan menggunakan *flipbook*. Secara umum pengabdian ini terbagi menjadi empat tahapan yaitu: (1) Tahap persiapan berupa penyusunan bahan program kemitraan masyarakat dan rincian program, (2) Melakukan komunikasi dan koordinasi dengan kepala sekolah mitra tentang pelaksanaan pelatihan; (3) Tahap implementasi program dilakukan di sekolah mitra yakni SMA Islam Insan Madani Banjarmasin (4) Melakukan evaluasi terkait hasil pelatihan berupa produk berupa bahan ajar para guru yang diubah menjadi *e-book*. Dalam pelaksanaan pelatihan dilakukan pemberian materi dan tanya jawab tentang pengembangan media pembelajaran digital yang meliputi pembahasan konsep *e-book*, pemberian materi pelatihan diantaranya adalah pengantar *e-book* sebagai media pembelajaran digital, pengembangan *e-book* menggunakan FPP dimulai dari proses desain, proses penyuntingan hingga tahap publikasi. Kegiatan pendampingan guru untuk mengembangkan dan mengimplementasikan *e-book* sebagai bahan ajar digital dilaksanakan selama dua pekan di sekolah dengan tetap berkoordinasi dengan Tim PKM, serta guru mengumpulkan produk hasil karya berupa instrumen evaluasi digital yang telah mereka kembangkan dan implementasikan. Tahap evaluasi program yakni pada akhir program dilaksanakan evaluasi terhadap respon peserta selama pelatihan dan evaluasi karya instrumen digital yang telah dihasilkan oleh peserta.

Program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan secara langsung di SMA Islam Insan Madani Banjarmasin pada tanggal 6 Agustus 2022. Selanjutnya dilaksanakan kegiatan penugasan proyek mandiri oleh para guru peserta PKM dari tanggal 7 Agustus 2022 hingga 20 Agustus 2022 untuk membuat produk *e-book* seperti yang diajarkan pada pelatihan. Dalam pelaksanaan kegiatan baik narasumber dari Tim PKM dan seluruh peserta menggunakan laptop dan jaringan *internet* untuk pengembangan instrumen evaluasi pembelajaran secara digital serta LCD proyektor untuk kegiatan demonstrasi/ simulasi pelaksanaan pembelajaran secara digital. Adapun peserta yang terlibat dalam kegiatan ini sebanyak 19 orang peserta yang berasal dari Guru SD, SMA dan SMP dari berbagai rumpun ilmu/ mata pelajaran. Keberhasilan pelaksanaan kegiatan dilihat dari respon positif para peserta terkait dengan kemudahan dalam membuat bahan ajar digital berupa *e-book*.

3. Hasil dan Pembahasan

Pelatihan pengembangan media pembelajaran sistem digital menggunakan *e-book* bagi guru di kota Banjarmasin dilaksanakan pada tanggal 6 Agustus 2022. Tim Pelaksana berjumlah 6 orang yang terdiri dari 2 orang dosen dari Program Studi Pendidikan Komputer FKIP ULM, 2 orang mahasiswa dari program studi pendidikan komputer, dan 2 orang mahasiswa dari program studi pendidikan fisika. Kegiatan dimulai dengan penyampaian materi pengantar *e-book* sebagai media pembelajaran digital, pada materi ini narasumber menjelaskan peran dan fungsi aplikasi *Flipbook PDF Profesional* untuk pengembangan media pembelajaran digital secara *online*.



Gambar 1. Penyampaian Materi *E-book* oleh Tim PKM

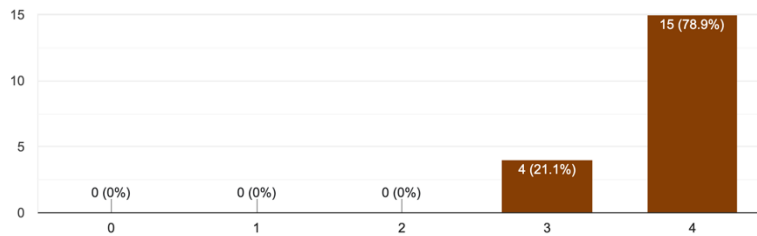
Materi berikutnya adalah proses desain pembuatan *e-book*. Pada proses ini dilakukan pemetaan bagian-bagian pada buku cetak kepada *e-book*. Proses pembuatan *e-book* menjadi lebih karena para peserta telah memiliki mater ajar dalam format PDF. Materi selanjutnya adalah pengimplementasian *embedding technology* pada bahan ajar PDF seperti penyematan *hyperlink* yang dapat diarahkan pada halaman lain pada *e-book* yang dirancang, maupun halaman external di luar dari *e-book* seperti halaman sebuah *website*. Penggunaan *hyperlink* ini dapat dilakukan pada teks, gambar maupun video. Selain itu fungsionalitas lainnya yaitu kita dapat menambahkan fitur perbesar gambar jika diklik oleh pengguna serta video yang dapat dijalankan pada *e-book* tersebut. Pada kegiatan ini peserta dibimbing dan dilakukan pendampingan untuk membuat media pembelajaran digital yang dapat dilaksanakan secara langsung bersamaan antara guru dan siswa pada waktu yang bersamaan (*synchronous*) maupun secara tidak langsung (*asynchronous*)



Gambar 2. Pembuatan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Digital *E-book* menggunakan *Flipbook PDF Profesional*

Setelah pemberian materi dan pendampingan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Tahap berikutnya dilakukan evaluasi terhadap respon peserta terhadap pelatihan. Pada tahap evaluasi proses pelaksanaan pelatihan pengembangan media pembelajaran digital menggunakan *Flipbook Profesional PDF* bagi guru di kota Banjarmasin, tim pelaksana mengukur respon peserta untuk memperoleh gambaran umum pelaksanaan kegiatan. Adapun respon peserta dapat dilihat pada beberapa diagram rekap evaluasi hasil pelaksanaan pelatihan.

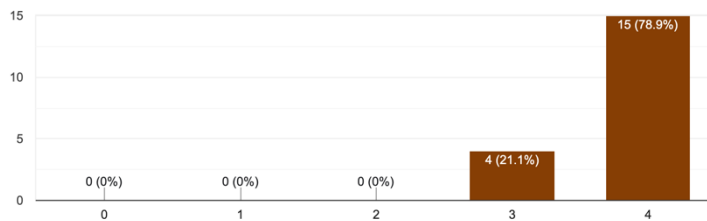
Materi yang diberikan menambah pemahaman kami tentang buku elektronik pembelajaran
19 responses



Gambar 3. Respon terhadap kebermanfaatan materi pelatihan untuk menambah pemahaman peserta berkaitan konsep pengembang *e-book*

Pada Gambar 3 di atas memperlihatkan respon peserta terhadap kebermanfaatan materi pelatihan pembuatan *e-book*. Respon peserta menunjukkan bahwa 78,9% sangat setuju dan 21,1% setuju bahwa pelatihan yang telah dilaksanakan menambah pemahaman peserta mengenai konsep dari buku elektroik pembelajaran digital.

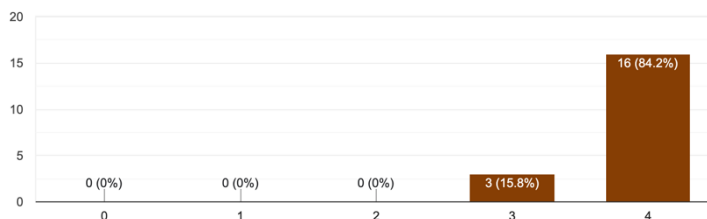
Materi yang diberikan menambah pemahaman kami tentang cara/ proses mengembangkan buku elektronik pembelajaran
19 responses



Gambar 4. Respon terhadap kebermanfataan materi untuk menambah pemahaman peserta berkaitan proses pengembang *e-book*

Pada Gambar 4 di atas memperlihatkan respon peserta terhadap kebermanfaatan materi pelatihan berkaitan dalam proses pembuatan *e-book*. Respon peserta menunjukkan bahwa 78,9% sangat setuju dan 21,1% setuju bahwa materi yang diberikan menambah pemahaman para peserta tentang cara atau proses pengembangan buku elektronik pembelajaran.

Materi yang diberikan menambah pemahaman kami tentang cara/ proses mengembangkan evaluate pembelajaran secar digital
19 responses

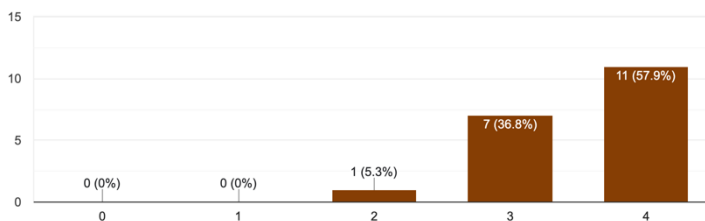


Gambar 5. Respon terhadap kebermanfataan materi untuk menambah pemahaman peserta berkaitan evaluasi pembelajaran digital

Pada Gambar 5 di atas memperlihatkan respon peserta terhadap kemudahan

penggunaan aplikasi FPP untuk membuat *e-book* yang dapat disertai dengan evaluasi berupa pilihan ganda maupun isian singkat. Respon peserta menunjukkan bahwa 84,2% sangat setuju, dan 15,8% setuju bahwa materi yang diberikan pemahaman kami tentang cara atau proses mengembangkan evaluasi pembelajaran secara digital.

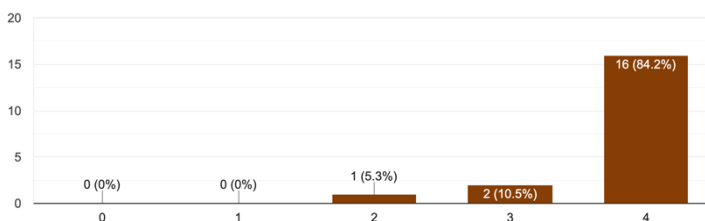
Aplikasi flipbook pdf merupakan aplikasi yang baru kami pelajari/ gunakan dalam membuat banan ajar digital
19 responses



Gambar 6. Respon terhadap keterbaruaruan penggunaan *Flipbook PDF Profesional*

Pada Gambar 6 di atas memperlihatkan respon peserta keterbaruaruan penggunaan *Flipbook PDF Profesional*. Respon peserta menunjukkan bahwa 57,9% sangat setuju, 32,8% setuju, dan cukup setuju 5,3% bahwa aplikasi pengembangan *e-book* menggunakan perangkat lunak Flipbook PDF Profesional masih dinilai sangat baru digunakan oleh para peserta.

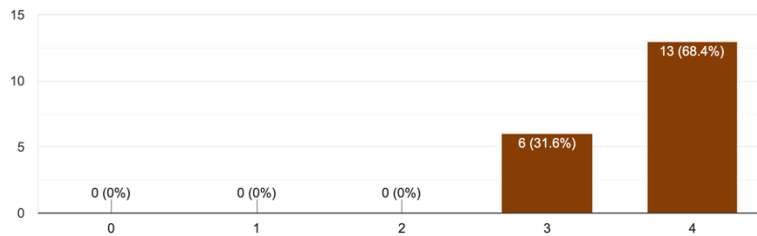
Aplikasi flipbook pdf dapat kami gunakan dalam pengembangan buku ajar elektronik pada mata pelajaran yang kami ajarkan
19 responses



Gambar 7. Respon terhadap kesesuaian materi pengembangan *e-book* untuk mata pelajaran yang diampu peserta

Pada Gambar 7 di atas memperlihatkan respon peserta terhadap kesesuaian materi pengembangan *e-book* untuk mata pelajaran yang diampu peserta. Respon peserta menunjukkan bahwa 84,2% sangat setuju, 10,5% setuju, dan 5,3% cukup setuju bahwa aplikasi materi yang dibawa dapat digunakan untuk mengembangkan *e-book* pada berbagai mata pelajaran yang diampu peserta. Pelajaran yang diampu oleh peserta diantaranya yaitu matematika, IPA, Fisika, Biologi, Kimia, Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia.

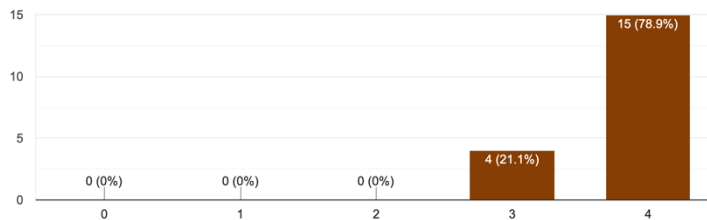
Buku ajar elektronik dapat dengan mudah dibuat dengan aplikasi flipbook pdf
19 responses



Gambar 8. Respon terhadap kemudahan pembuatan media pembelajaran digital menggunakan *Flipbook PDF Profesional*

Pada Gambar 8 di atas memperlihatkan respon peserta terhadap kemudahan pembuatan media pembelajaran digital menggunakan Flipbook PDF Profesional. Respon peserta menunjukkan bahwa 68,4% sangat setuju dan 31,6% setuju bahwa proses pengembangan media pembelajaran *e-book* dengan *Flipbook PDF Profesional* dinilai mudah dilakukan.

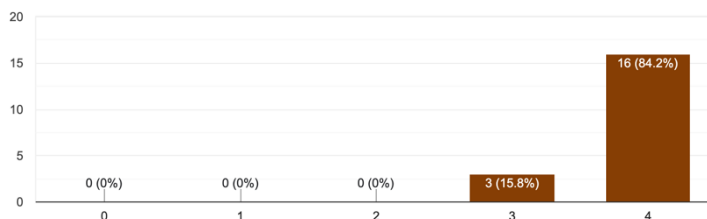
Melalui aplikasi flipbook, buku ajar elektronik yang dikembangkan dapat memuat kegiatan "pendahuluan dalam pembelajaran"
19 responses



Gambar 9. Respon terhadap Kemampuan *E-book* untuk memuat kegiatan "pendahuluan dalam pembelajaran".

Pada Gambar 9 di atas memperlihatkan respon peserta terhadap Kemampuan *E-book* untuk memuat kegiatan "pendahuluan dalam pembelajaran. Respon peserta menunjukkan bahwa 78,9% sangat setuju dan 21,1% setuju bahwa *e-book* yang dikembangkan dalam pelatihan ini dapat memuat kegiatan "pendahuluan dalam pembelajaran".

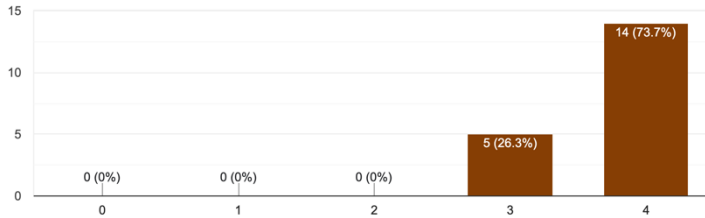
Melalui aplikasi flipbook pdf, buku ajar elektronik yang dikembangkan dapat memuat "Kegiatan Inti Pembelajaran"
19 responses



Gambar 10. Respon terhadap Kemampuan *E-book* untuk memuat "kegiatan inti pembelajaran".

Pada Gambar 10 di atas memperlihatkan respon peserta terhadap Kemampuan *E-book* untuk memuat “kegiatan inti pembelajaran”. Respon peserta menunjukkan bahwa 84,2% sangat setuju, dan 15,8% setuju bahwa *e-book* yang dikembangkan dengan perangkat lunak FPP dapat memuat kegiatan inti pembelajaran.

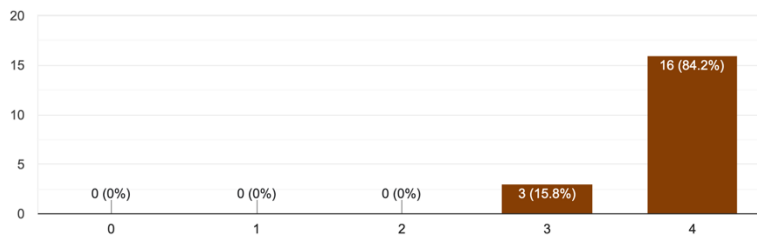
Melalui aplikasi flipbook pdf, buku ajar electronic dapat dibuat untuk "Kegiatan Penutup Pembelajaran"
19 responses



Gambar 11. Respon terhadap Kemampuan *E-book* untuk memuat “kegiatan penutup pembelajaran”.

Pada Gambar 11 di atas memperlihatkan respon peserta terhadap Kemampuan *E-book* untuk memuat “kegiatan inti pembelajaran”. Respon peserta menunjukkan bahwa 73,7% sangat setuju, dan 26,3% setuju bahwa *e-book* yang dikembangkan dengan perangkat lunak FPP dapat memuat kegiatan penutup pembelajaran.

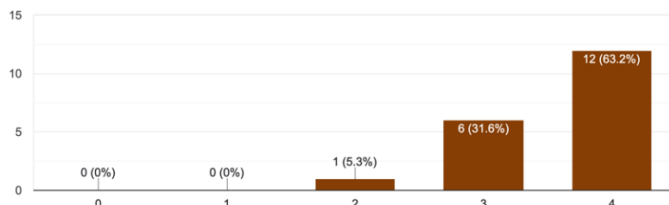
Melalui aplikasi flipbook pdf, buku ajar elektronik akan lebih menarik/ memotivasi siswa
19 responses



Gambar 12. Respon terhadap Kemampuan *E-book* untuk menjadi bahan ajar yang menarik dan memotivasi siswa.

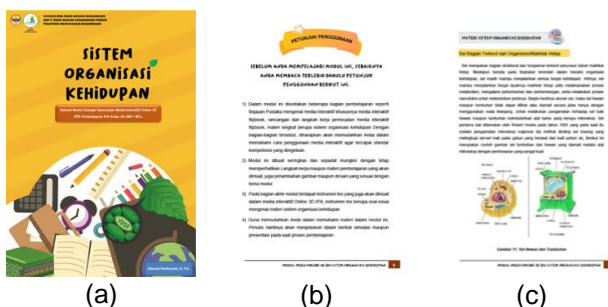
Pada Gambar 12 di atas memperlihatkan respon peserta terhadap kemampuan *E-book* yang dikembangkan dapat menjadi bahan ajar yang menarik dan memotivasi siswa. Respon peserta menunjukkan bahwa 84,2% sangat setuju, dan 15,8% setuju bahwa *E-book* yang dikembangkan dapat menjadi bahan ajar yang menarik dan memotivasi siswa.

Fitur-fitur yang ada pada flipbook pdf, dapat dengan mudah digunakan untuk pengembangan buku elektronik
19 responses



Gambar 13. Respon terhadap kemudahan penggunaan fitur *Flipbook PDF Professional* untuk pengembangan buku elektronik.

Pada Gambar 13 di atas memperlihatkan respon peserta terhadap kemampuan *E-book* yang dikembangkan dapat menjadi bahan ajar yang menarik dan memotivasi siswa. Respon peserta menunjukkan bahwa 84,2% sangat setuju, dan 15,8% setuju bahwa *E-book* yang dikembangkan dapat menjadi bahan ajar yang menarik dan memotivasi siswa. Pada pelaksanaan pelatihan pengembangan evaluasi pembelajaran pengembangan media pembelajaran digital menggunakan *Flipbook PDF Professional* bagi guru di kota Banjarmasin, para peserta mengikuti seluruh rangkaian kegiatan dengan aktif dan antusias. Peserta pelatihan terlibat aktif dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran digital terutama pada pembuatan desain *e-book*, proses penyuntingan hingga proses publikasi *e-book* pada google drive sebagai hosting. Para peserta membuat media pembelajaran digital sesuai dengan mata pelajaran yang mereka ajarkan di sekolah. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran digital dibutuhkan dalam pembelajaran di era digital saat ini. Nugraha & Nashruddin (2020) sependapat bahwa pada pembelajaran di era digital saat ini, perlu dukungan dalam pelaksanaan pembelajaran yang didukung oleh platform digital. Demikian halnya dari hasil evaluasi respon peserta pelatihan terhadap penggunaan aplikasi *Flipbook PDF Professional* untuk mengembangkan media pembelajaran secara digital. Terlihat dari hasil respon peserta menunjukkan bahwa proses pengembangan media pembelajaran akan lebih mudah dilaksanakan jika menggunakan bantuan teknologi digital sehingga dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa pada media pembelajaran (Andini *et al.*, 2018).



Gambar 14. (a) Contoh sampul *e-book*, (b) Panduan penggunaan *e-book*, (c) Contoh isi materi *e-book*

Evaluasi juga dilakukan pada karya/ produk bahan ajar guru/ peserta yang dikembangkan kemudian diubah menjadi *e-book*. Evaluasi karya dapat dilihat dari contoh karya peserta pada Gambar 14 berupa *e-book* untuk Sistem Organisasi Kehidupan. Pada Gambar 14 menunjukkan contoh *e-book* yang dihasilkan oleh peserta yang telah mengikuti pelatihan *e-book*. Pada Gambar 14 (a) menunjukkan sampul *e-book* yang telah memenuhi tampilan menarik dan inovatif sehingga dapat menumbuhkan motivasi kepada peserta didik untuk menggunakan *e-book* tersebut. Pada Gambar 14 (b) menunjukkan panduan penggunaan *e-book*, panduan ini perlu agar peserta didik pengguna *e-book* dapat memahami cara penggunaan *e-book* dengan benar, sehingga *e-book* dapat digunakan baik dengan bantuan guru/ pengajar ataupun digunakan secara mandiri oleh peserta didik. Pada Gambar 14 (c) menunjukkan contoh isi *e-book*, gambar ini menunjukkan desain dan tampilan dari *e-book* cukup menarik, penjelasan berupa teks telah dilengkapi dengan ilustrasi gambar yang menarik. Hasil evaluasi produk ini menunjukkan bahwa telah sesuai dengan kriteria *e-book* memerlukan ilustrasi atau tampilan yang menarik (Saffanah, 2020). *E-book* yang baik juga memerlukan panduan untuk penggunaannya sehingga dapat digunakan oleh peserta didik secara mandiri (Sabtaningrum *et al.*, 2020). *E-book* yang memiliki karakteristik desain tampilan dan ilustrasi menarik, panduan penggunaan yang jelas dapat memberikan respon positif bagi peserta didik pengguna *e-book* (Mahardika *et al.*, 2021).

4. Kesimpulan

Pelaksanaan pelatihan pengembangan media pembelajaran sistem digital *e-book* menggunakan *Flipbook PDF Professional* bagi guru di kota Banjarmasin telah memberikan dampak positif untuk peserta berupa peningkatan kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran secara digital. Respon positif terhadap pelaksanaan pelatihan ini menunjukkan bahwa pelatihan pengembangan sistem digital *e-book* bermanfaat untuk dapat digunakan pada proses pembelajaran di era *digital* saat ini.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah membantu terlaksananya Program Dosen Wajib Mengabdikan (PDWA) tahun 2022, antara lain LPPM Universitas Lambung Mangkurat, SMA Islam Insan Madani Kota Banjarmasin sebagai mitra, mahasiswa yang tergabung dalam Kelompok Pengabdian Program Studi Pendidikan Komputer FKIP Universitas Lambung Mangkurat serta segenap pihak yang terlibat dalam kegiatan pengabdian.

Referensi

- Andini, S., Budiyo, & Fitriana, L. (2018). Developing flipbook multimedia: The achievement of informal deductive thinking level. *Journal on Mathematics Education*, 9(2), 227–238. DOI: <https://doi.org/10.22342/jme.9.2.5396.227-238>.
- Fahmi, S., Priwanto, S. W., Cahdriyana, R. A., Hendroanto, A., & Rohmah, S. N. (2019). Interactive learning media using kvisoft flipbook maker for mathematics learning. *Journal of Physics*. DOI: <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1188/1/012075>.
- Fahmi, S., Priwanto, S. W., Cahdriyana, R. A., Hendroanto, A., Rohmah, S. N., & Nisa, L. C. (2019). Interactive Learning Media Using Kvisoft Flipbook Maker for Mathematics Learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1188(1). DOI: <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1188/1/012075>.
- Leny, Husna, K., Rusmansyah, Kusasi, M., Syahmani, & Zuwida, H. (2021). Development of flipbook e-module *problem-based learning* (PBL) learning model to increase students' learning outcomes in oxidation-reduction reaction material. *Journal of Physics: Conference Series*, 2104(1). DOI: <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2104/1/012024>.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., Arifuddin, M., Kamal, M., Erlina, M., & Hayati, M. (2021). The Student Response to Interactive E-Modules to Support Science Literacy in Distance Learning Physics. *International Journal of Innovative Science and Research Technology*, 6(11), 258–261.
- Mutiara, E., & Emilia, E. (2022). Developing Flipbook-based Teaching-Learning Material in the Culinary Arts Program of Unimed. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 10(3), 650–662. DOI: <https://doi.org/10.46328/ijemst.2487>.

- Prasetyono, R. N., & Hariyono, R. C. S. (2020). Development of flipbook using web learning to improve logical thinking ability in logic gate. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 11(1), 342–348. DOI: <https://doi.org/10.14569/ijacsa.2020.0110143>.
- Putri, R. A., Uchtiawati, S., Fauziyah, N., & Huda, S. (2020). Development of Interactive Learning Media Flip-Book Using Kvisoft Flipbook Maker Based on Local Culture Arts. *IRJ: Innovation Research Journal*, 1(1), 55–64. <http://journal.umg.ac.id/index.php/innovation/article/view/1442>.
- Ristanto, R. H., Mahardika, R. D., & Rusdi. (2021). Digital flipbook immunopedia (DFI): A learning media to improve conceptual of immune system. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 1796(1). DOI: <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1796/1/012066>.
- Sabtaningrum, F. E., Wiyokusumo, I., & Leksono, I. P. (2020). E-book Tematik Terpadu Berbasis Multikultural Dalam Kegiatan SFH (School from Home). *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 153. DOI: <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.24796>.
- Sackstein, S., Spark, L., & Jenkins, A. (2015). Are e-books effective tools for learning? Reading speed and comprehension: Ipad vs. paper. *South African Journal of Education*, 35(4), 1–14. DOI: <https://doi.org/10.15700/saje.v35n4a1202>.
- Saffanah, L. (2020). E-book Infografis “Make Your Health a Priority” untuk Meningkatkan Kesadaran Masyarakat terhadap Pentingnya Menjaga Kesehatan. *Jurnal Bakti Saintek: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains Dan Teknologi*, 4(2), 41–47. DOI: <https://doi.org/10.14421/jbs.2106>.
- Sapta Nugraha, D., & Nashruddin, W. (2020). Google Quiz sebagai Alternatif Perangkat Digital dalam Evaluasi Pembelajaran. In *Jurnal Ilmiah Aviasi* (Vol. 13, Issue 3). <http://journal.ppicurug.ac.id/index.php/jurnal-langit-biru>.
- Setiyani, Waluya, S. B., Sukestiyarno, Y. L., & Cahyono, A. N. (2022). E-Module Design Using Kvisoft Flipbook Application Based on Mathematics Creative Thinking Ability for Junior High Schools. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(4), 116–136. DOI: <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i04.25329>.
- Simatupang, H., Purnama, D., & Simatupang, Z. (2020). The Development of Best Practice Handbook Learning Strategy Based on Flip Book to Support Blended Learning Processes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1462(1). DOI: <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1462/1/012014>.
- Staiger, J. (2012). How E-books Are Used. *Reference & User Services Quarterly*, 51(4), 355–365. DOI: <https://doi.org/10.5860/rusq.51n4.355>.