

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Flipbook Bagi Guru SMAN 2 Negeri Katon

Aprianis, Novalia, Adelina Anum, Darmawan
Universitas Sang Bumi Ruwa Jurai

e-mail: aprianisdl@gmail.com, novaliasholehah@gmail.com, adelina.saburai@gmail.com

Received: 19 January 2022; Revised: 22 February 2022; Accepted: 19 February 2022

DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/dikmas.2.1.127-136.2022>

Abstrak

Pengabdian ini dilaksanakan karena masih banyaknya guru-guru khususnya di SMA Negeri 2 Negeri Katon yang masih kurang pengetahuan tentang aplikasi pembelajaran untuk mendukung pembelajaran dalam jaringan. Tujuan dari pengabdian adalah membantu permasalahan Guru SMA Negeri 2 Negeri Katon dengan memberikan pelatihan dan pendampingan pembuatan buku digital dengan aplikasi flipbook maker. Metode pelaksanaan pengabdian pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi flipbook melalui tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan, monitoring, dan evaluasi. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada tanggal 3 November 2021, dari pukul 08.00 sampai dengan 12.00 WIB. Guru SMAN 2 Negeri Katon Pesawaran yang mengikuti pelatihan ini sebanyak 18 orang guru. Hasil pengabdian yang telah dicapai yaitu kegiatan ini telah mampu meningkatkan kemampuan guru untuk bisa membuat buku digital dengan aplikasi flipbook maker sehingga pembelajaran bisa menjadi lebih inovatif.

Kata Kunci : Aplikasi Flipbook Maker, Guru, Media Pembelajaran, Pelatihan

Abstract

This service is carried out because many teachers, especially at SMA Negeri 2 Negeri Katon, still lack knowledge about learning applications to support online learning. The purpose of the service is to help the problems of SMA Negeri 2 Negeri Katon teachers by providing training and assistance in making digital books with the flipbook maker application. The method of implementing the service of making learning media using the flipbook application goes through the stages, namely preparation, implementation, monitoring, and evaluation. This service activity will be held on November 3, 2021, from 08.00 to 12.00 WIB. 18 teachers of SMAN 2 Negeri Katon Pesawaran participated in this training. The results of the service that have been achieved are that this activity has been able to improve the ability of teachers to be able to make digital books with the flipbook maker application so that learning can be more innovative.

Keywords: Flipbook Maker Application, Teacher, Learning Media, Training

Pendahuluan

Memasuki revolusi industri 4.0 yang dikenal dengan zaman milenial menuntut sistem pendidikan berbenah diri dari segala aspek, mulai dari manajemen, metode, dan strategi pembelajaran serta media yang digunakan dalam proses pembelajaran (Rahim, Suherman, and Murtiani 2019). Pembelajaran yang semula dilakukan secara konvensional/ tradisional menjadi pembelajaran digital (e-learning) yang memanfaatkan teknologi komputer dan internet (Jayawardana 2017). Pembelajaran tatap muka yang

berlangsung dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi (Noor Asyikin et al. 2015), hal ini bertujuan untuk mengimbangi perkembangan kemajuan teknologi (Sarkol 2017) yang semakin pesat dan tak terkendali. Hal yang didapat sebagai keuntungan saat mulai beralih mengikuti pesatnya perkembangan teknologi informasi adalah kemudahan dan kecepatan dalam menunjang proses pembelajaran (Divayana, Suyasa, and agus adiarta 2018). Bentuk kemajuan teknologi informasi tersebut diantaranya adalah adanya hybrid learning (Indarto, Fatoni, and Surakarta 2018), perpustakaan digital (Dewi 2019), blended learning [8-9], buku digital (Ruddamayanti 2019) dan lainnya. Berbagai bentuk kemajuan teknologi informai dapat digunakan dalam memfasilitasi perkembangan dunia Pendidikan (Divayana, Suyasa, and Sugihartini 2016) dan Proses belajar mengajar yang baik (Nugraha 2018).

Proses pembelajaran yang baik tidak hanya bergantung pada bagaimana guru mengajar (Mulyati 2016) tetapi juga ditunjang oleh kelengkapan sumber belajar yang ada di sekolah (Ilmi Sawianti, Musdalifah 2019) seperti bahan ajar dan media pembelajaran yang berkualitas (Muammar and Suhartina 2018). Media pembelajaran dalam proses belajar pembelajaran dapat membangkitkan keiginan dan minat baru dalam belajar, membangkitkan motivasi dan minat belajar, Meningkatkan pemahaman mengenai pelajaran (Adam and Syastra 2015). Media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat berupa perangkat keras (*Hardware*) dan perangkat lunak (*Software*) (Karisman 2019). Penggunaan media pembelajaran dapat diintegrasikan dan diadaptasikan dengan kondisi yang dihadapi (Maimunah 2016) sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran yang akan disampaikan (Junita and Siregar 2017) sesuai alur pada rencana pelaksanaan pemelajaran (RPP) (Anggraeni and Akbar 2018). Pada awalnya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar untuk mendorong motivasi belajar serta memperjelas suatu konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih mudah untuk dipahami (Rahmawati 2015). Seiring berjalannya waktu media pembelajaran menjadi bagian yang sangat penting bagi guru untuk menunjang proses pembelajaran khususnya bagi jenjang SMA, apakah akan langsung bekerja atau melanjutkan kuliah terlebih dahulu (Elfi et al. 2019).

SMAN 2 Negeri Katon sebagai salah satu sekolah yang ada di Pesawaran sekaligus mitra dalam pengabdian ini juga mempersiapkan para siswanya untuk mendapatkan ilmu dan pengetahuan yang terbaik. Fakta menunjukkan bahwa sekolah tersebut sekilas terlihat sudah baik terutama dalam bidang penguasaan teknologi informasi. Namun, pada kenyataannya tidaklah selalu sesuai dengan apa yang menjadi harapan ataupun pandangan terhadap SMAN 2 Negeri Katon. Berdasarkan hasil observasi yang kami lakukan ada beberapa permasalahan yang ditemui terkait dengan penguasaan teknologi informasi oleh guru disana. Yang pertama, para guru masih belum memahami keberadaan dan menggunakan aplikasi yang dapat digunakan sebagai buku digital. Hasil observasi ini juga didukung oleh hasil wawancara yang dilakukan oleh tim pengabdian kepada Kepala Sekolah dan para guru. Bapak Bambang Iswantoro menyatakan bahwa “masih banyak guru di SMAN 2 Negeri Katon yang belum mengetahui adanya aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat buku digital”. Adapun bukti ketidaktahuan guru tentang keberadaan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat buku digital dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 1. Rincian Kemampuan Pengetahuan Guru tentang Aplikasi untuk membuat buku digital di SMAN 2 Negeri Katon

Dari Gambar 1. dapat dilihat bahwa dari jumlah total guru 18 orang, ada 94% guru yang tidak mengetahui tentang keberadaan aplikasi untuk membuat buku digital dan hanya ada 6% guru yang mengetahui tentang adanya aplikasi ini namun belum pernah mencoba mengaplikasikannya. Kebanyakan guru sudah bisa membuat *slide persentasi* dan *mendownload* buku digital yang kemudian dibagikan kesiswanya sebagai media pembelajaran. Para guru belum mampu membuat sendiri buku digital (Divayana et al. 2018) yang pada dasarnya akan mempermudah mereka untuk membuat media pembelajaran kemudian membagikannya kepada siswa dan menjadi sesuatu yang sangat menarik dan mengasikkan bagi siswa (Hartanti 2019). Saat ini sudah banyak banyak ditemukan *software/aplikasi open-source* yang dapat dengan mudah diakses oleh para guru yang sifatnya terbuka dan gratis serta mudah untuk dioperasikan sehingga dapat dimanfaatkan oleh para guru untuk membuat buku digital.

Salah satu apikasi yang bisa digunakan untuk membuat buku digital yang menarik, interaktif dan bisa menghemat biaya pembuatan adalah flipbook maker. *Flipbook Maker* adalah aplikasi untuk membuat *e-book*, *e-modul*, *e-paper* dan *e-magazine* (Zulhelmi 2021). Buku digital yang dihasilkan dari aplikasi *Flipbook Maker* tidak hanya berupa teks saja, namun para guru juga bisa menyisipkan gambar, suara, link dan video pada lembar kerja. Secara umum, perangkat multimedia ini juga dapat memasukkan file berupa pdf, gambar, video atau animasi sehingga hasilnya bisa menjadi lebih menarik. Flipbook juga sudah menyediakan desain template dan fitur lainnya seperti background, tombol control, navigasi bar, hyperlink dan back sound. Dengan adanya firur-fitur ini dapat membuat peserta didik membaca sambil merasakan layaknya membuka buku secara fisik karena ada animasi saat perpindahan halaman.

Hasil akhir dari pembuatan flipbook bisa disimpan dalam *format html, exe, zip, screen saver dan app*. Pada Kvisoft Flipbook Maker kita dapat menambahkan file-file gambar, pdf, swf, dan file video berformat FLV dan MP4 (Divayana et al. 2018). Output TI Flash membalik buku sebagai format HTML yang memungkinkan kalian untuk mengupload ke website untuk dilihat secara online. Output sebagai berdiri sendiri EXE untuk pengiriman CD. Paket itu sebagai format ZIP untuk email cepat. Dan output berupa APP dapat digunakan di I-Phone, Tablet, I-Pad, dan lain-lain (Setyowati 2019).

Berdasarkan definisi terkait dengan aplikasi flipbook maker di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi ini adalah salah satu jenis perangkat lunak *open source* yang dapat diakses secara gratis dan aplikasi ini juga dapat menkonversi PDF menjadi buku digital yang interaktif. Aplikasi ini terdiri dai halaman multimedia yang digunakan untuk mengintegrasikan hyperlink, video, gambar suara dan clipcart objek,

sehingga mampu membalikkan halaman buku seolah sama seperti kita membalikkan buku cetak yang sering digunakan sehari-hari.

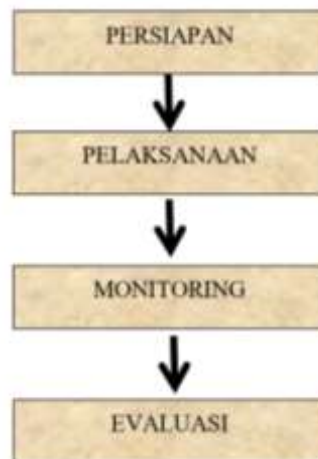
Dengan menggunakan aplikasi ini akan dihasilkan buku yang berformat digital yang memberikan kemudahan bagi pembacanya untuk mengaksesnya dimana saja tanpa menjadikannya sebagai beban yang berat dan sulit untuk dibawa kemana-mana layaknya buku cetak. Buku ini dengan mudah bisa diakses kapan saja karena bisa dibuka melalui *smartphone* (Solikin and Amalia 2019).

Sebagian besar guru di sekolah ini belum mengetahui adanya aplikasi pembuat buku digital. Terlebih lagi ketika mengetahui kebanyakan guru lebih sering mendownload buku digital yang kualitasnya tidak baik dari internet, kemudian mencetak dan membagikannya kepada siswa. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan guru sebagai berikut: 1) Guru SMAN 2 Negeri Katon sebagian besar belum bisa membuat media pembelajaran sendiri; 2) Guru SMAN 2 Negeri Katon masih banyak yang belum memiliki ketrampilan dalam membuat buku digital yang menggunakan aplikasi flipbook maker.

Dengan memperhatikan situasi tersebut maka tim pengabdian dengan mitra dalam hal ini SMAN 2 Negeri Katon untuk mengadakan pelatihan pemanfaatan aplikasi Kvfost flipbook maker untuk membuat buku digital sehingga dapat menunjang proses pembelajaran yang lebih optimal.

Metode Pelaksanaan

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 3 November 2021, dari pukul 08.00 s/d 12.00 WIB. Guru SMAN 2 Negeri Katon Pesawaran yang mengikuti pelatihan ini sebanyak 18 orang guru. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian terdiri dari 4 tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan, monitoring dan evaluasi.



Gambar 2. Metode Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Agenda pelatihan pembuatan buku digital menggunakan aplikasi flipbook maker dapat dilihat pada Tabel di bawah ini.

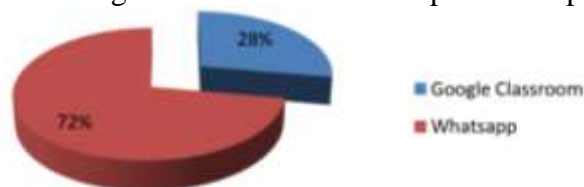
Tabel 1. Agenda Kegiatan

Jam	Metode Pelaksanaan	Kegiatan
07.30 - 08.00	Persiapan	Registrasi Peserta Mengkondisikan Ruangan dan Peserta
08.00 - 12.00	Pelaksanaan	Pembukaan Pre-test Penginstalan Aplikasi Flipbook Maker Penyampaian Materi
12.00 - 13.00		Istirahat
13.00 - 14.30	Monitoring	Guru Mencoba membuat media
14.30 - 15.30	Evaluasi	Post-test Penutupan

Hasil dan Pembahasan

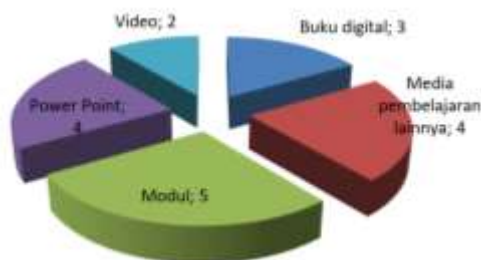
Tahap persiapan diawali dengan kordinasi langsung dengan pimpinan sekolah mengenai pelaksanaan pelatihan, mengkondisikan ruangan dan registrasi peserta. Agenda selanjutnya pelaksanaan, diawali oleh pembukaan, penginstalan aplikasi dan penyampaian materi pembuatan buku digital dengan aplikasi flipbook maker. Tim pengabdian melatih para guru untuk menginstal aplikasi flipbook maker di komputer/laptop guru masing-masing. Hal ini bertujuan agar guru dapat terus membuat buku digital di kemudian hari. Sebelum mengikuti pelatihan guru terlebih dahulu mengisi pre-test yang diberikan, agar tim pengabdian mengetahui kondisi pembelajaran yang dilaksanakan Guru SMAN 2 Negeri Katon, Pesawaran.

Pembelajaran selama pandemi Covid-19 dilakukan dengan menggunakan Google Classroom dan Whatsapp, 5 orang guru atau sebanyak 28% menggunakan Google Classroom dan 13 orang guru atau sebanyak 72% menggunakan Whatsapp. Aplikasi yang digunakan Guru SMAN 2 Negeri Katon Pesawaran dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Aplikasi yang digunakan oleh guru selama pandemi

Media pembelajaran yang digunakan guru beragam, yaitu modul, power point, video, buku digital dan media pembelajaran lainnya. Guru SMAN 2 Negeri Katon paling banyak menggunakan modul yaitu 5 orang guru dan paling sedikit menggunakan video yaitu 2 orang guru. Gambar mengenai media pembelajaran yang digunakan guru dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Media Pembelajaran Yang Digunakan Guru

Selain itu, Data mengenai pengalaman guru dalam membuat media pembelajaran sendiri dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Pengalaman Guru dalam membuat Media Pembelajaran

Membuat media pembelajaran sendiri	Jumlah Guru	Persentase (%)
Belum Pernah	14	78
Sudah Pernah	4	22
Jumlah	28	100

Rata-rata guru menggunakan media pembelajaran, namun bukan buatan mereka sendiri. Dari 18 orang guru, hanya 4 orang guru atau 22 % guru yang sudah pernah membuat media pembelajaran sendiri.

Tahap ketiga dalam kegiatan PkM yaitu monitoring, setelah tim pengabdian memberikan materi mengenai pembuatan buku digital dengan flipbook maker. Tim pengabdian memonitor pembuatan buku digital dengan aplikasi flipbook maker yang dilakukan oleh masing- masing guru SMAN 2 Negeri Katon. Hasil dari kegiatan pengabdian ini dalam waktu kurang lebih satu jam setengah seluruh guru berhasil membuat media pembelajaran berupa buku digital dengan menggunakan aplikasi flipbook maker. Perbedaan pengetahuan Guru SMAN 2 Negeri Katon sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Perbedaan pengetahuan guru sebelum dan sesudah pelatihan

Berdasarkan Gambar 5. terlihat perbedaan pengetahuan guru sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan pelatihan. Sebelum pelatihan Guru SMAN 2 Negeri Katon yang membuat media pembelajaran sendiri belum ada atau 0% sedang setelah kegiatan pelatihan seluruh guru yang mengikuti kegiatan pelatihan yaitu sebanyak 18 orang guru atau 100% berhasil membuat media pembelajaran sendiri berupa buku digital dengan aplikasi flipbook maker. Sebelum adanya kegiatan pelatihan guru yang mengenal buku digital hanya 4 orang guru, sedangkan setelah pelatihan sebanyak 18 orang guru SMAN 2 Negeri Katon yang mengikuti pelatihan mengetahui buku digital bahkan mampu membuatnya sendiri. Keberhasilan kegiatan pengabdian ini berkat kerjasama antara tim pengabdian, unsur pimpinan sekolah serta keaktifan para Guru SMAN 2 Negeri Katon dalam mengikuti pelatihan.

Tahap terakhir dalam kegiatan pengabdian ini yaitu evaluasi, guru mengisi pre test yang diberikan oleh tim pengabdian. Hasil dari pre-test yang diberikan ada 1 orang guru yang masih mengalami masalah dalam membuat buku digital. Kendala yang dihadapi dalam pelatihan ini yaitu jaringan internet yang belum memadai serta ada beberapa guru yang belum memiliki modul pembelajaran sendiri. Guru SMAN 2 Negeri Katon mengharapkan kedepannya ada kegiatan pelatihan pembuatan modul dan buku ajar,

pembuatan materi pembelajaran yang menarik menggunakan power point atau aplikasi lainnya, dan pelatihan penulisan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Guru yang memiliki kemampuan membuat media pembelajaran akan berusaha membuat media pembelajarannya sendiri yang menarik dan sesuai dengan kondisi siswa yang diajarnya. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik, diharapkan minat siswa untuk belajar semakin meningkat sehingga akan meningkat pula pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan guru tersebut.

Simpulan

Simpulan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah Kegiatan pengabdian berjalan dengan baik, peserta antusias mengikuti pelatihan serta delapan belas orang Guru SMAN 2 Negeri Katon yang mengikuti pelatihan berhasil membuat media pembelajaran sendiri berupa buku digital dengan aplikasi Flipbook Maker. Kendala yang dihadapi selama kegiatan pengabdian yaitu jaringan internet yang belum memadai serta ada beberapa guru yang belum memiliki modul pembelajaran sendiri.

Daftar Pustaka

- Adam, Steffi, and Muhammad Taufik Syastra. 2015. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam." *CBIS Journal* 3(2):78–90.
- Anggraeni, Poppy, and Aulia Akbar. 2018. "Kesesuaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dan Proses Pembelajaran." *Jurnal Pesona Dasar* 6(2):55–65. doi: 10.24815/pear.v6i2.12197.
- Dewi, Athanasia Octaviani Puspita. 2019. "Penggunaan Mobile Library Untuk Perpustakaan Digital." *Anuva* 3(2):151–55.
- Divayana, Dewa Gede Hendra, P. Wayan Arta Suyasa, and agus adiarta. 2018. "Pelatihan Pembuatan Buku Digital Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Bagi Para Guru Di Smk Ti Udayana." *Abdimas Dewantara* 1(2):31–44.
- Divayana, Dewa Gede Hendra, P. Wayan Arta Suyasa, and Nyoman Sugihartini. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Matakuliah Kurikulum Dan Pengajaran Di Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha." *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)* 5(3):149.
- Elfi, Husda Nur, Putria Eka Narti, Domikoes MAhena DR, and Rizqillah Miftach. 2019. "Pengabdian Kepada Masyarakat : Pembekalan Memasuki Dunia Kerja Atau." *Jurnal Pengabdian Bareleng* 1(2):2–9.
- Hartanti, Dwi. 2019. "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia." Pp. 78–85 in *Prosiding Seminar Nasional PEP*.
- Ilmi Sawianti, Musdalifah, Susdiyanto. 2019. "Pengaruh Sarana Pembelajaran Terhadap Kinerja Guru." *Jurnal Manajemen Pendidikan* 14(1):1–7.

- Indarto, Pungki, Muhad Fatoni, and Universitas Muhammadiyah Surakarta. 2018. "Model Pembelajaran Hybrid Learning Pada Mata Kuliah Sepakbola Di Pendidikan Olahraga FKIP UMS." Pp. 55–64 in *Seminar Nasional Pendidikan 2018*.
- Jayawardana, H. B. A. 2017. "Paradigma Pembelajaran Biologi Di Era Digital." *Jurnal Bioedukatika* 5(1):12–17. doi: 10.26555/bioedukatika.v5i1.5628.
- Junita, Junita, and Marlina Siregar. 2017. "Penelitian Tindakan Kelas pengaruh Pembelajaran Portofolio Terhadap Hasil Belajar Materi Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas VII Mts Negeri 2 Rantauprapat Tahun Pelajaran 2012/2013." *CIVITAS (JURNAL PEMBELAJARAN DAN ILMU CIVIC)* 1(1):48–54.
- Karisman, Aprian. 2019. "Aplikasi Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Perangkat Keras Komputer Berbasis Android." *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)* 6(1):18–30. doi: 10.35957/jatisi.v6i1.166.
- Maimunah, Maimunah. 2016. "Metode Penggunaan Media Pembelajaran." *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban* 5(1):1–24. doi: 10.28944/afkar.v5i1.107.
- Muammar, Muammar, and Suhartina Suhartina. 2018. "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Akidah Akhlak." *KURIOSITAS: Media Komunikasi Sosial Dan Keagamaan* 11(2):176–88. doi: 10.35905/kur.v11i2.728.
- Mulyati, Tita. 2016. "Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar." *EDUHUMANIORA: Jurnal Pendidikan Dasar* 3(2):1–20.
- Noor Asyikin, Arifin, Rahimi Fitri, Agus N. Setiyo Budi, and Staf Pengajar Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Banjarmasin. 2015. "Pengukuran Tingkat Kesiapan Kantor Pemerintahan Desa Dalam Penerapan Masterplan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Perkantoran Desa Menggunakan Kerangka Kerja Cobit 4.1." *ISSNPrint) Jurnal POROS TEKNIK* 7(2):54–67.
- Nugraha, Muldiyana. 2018. "Manajemen Kelas Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran." *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan* 4(1):27–44. doi: 10.32678/tarbawi.v4i01.1769.
- Purnomo, Agus, Nurul Ratnawati, and Nevy Farista Aristin. 2017. "Pengembangan Pembelajaran Blended Learning Pada Generasi Z." *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS* 1(1):70–77.
- Rahim, Fanny Rahmatina, Dea Stevani Suherman, and Murtiani Murtiani. 2019. "Analisis Kompetensi Guru Dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0." *JURNAL EKSAKTA PENDIDIKAN (JEP)* 3(2):133. doi: 10.24036/jep/vol3-iss2/367.
- Rahmawati, Ryan Nur. 2015. "Penggunaan CD Interaktif Dan Digital Storytelling Berbasis Kontekstual Sebagai Media Pembelajaran Matematika." Pp. 1149–54 in

Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika UNY.

- Ruddamayanti, Ruddamayanti. 2019. "Pemanfaatan Buku Digital Dalam Meningkatkan Minat Baca." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*. 2:364–70.
- Sarkol, Firman JS. 2017. "Tinjauan Yuridis Mengenai Tindak Pidana Penangkapan Ikan Dengan Bahan Kimia Di Wilayah Zee Indonesia (UU No. 31 Tahun 2004 Jo UU No. 45 Tahun 2009)." *Lex Privatum* 5(2):85–92.
- Setyowati, Erna. 2019. "Keefektifan Modul Elektronik Berbasis Konservasi Untuk Meningkatkan Kreatifitas Pembelajaran Mata Kuliah Pangkas Disain." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Dan Kejuruan* 11(1):1–7. doi: 10.20961/jiptek.v11i1.21088.
- Solikin, Imam, and Rahayu Amalia. 2019. "Materi Digital Berbasis Web Mobile Menggunakan Model 4D." *Sistemasi* 8(3):321–28. doi: 10.32520/stmsi.v8i3.461.
- Wicaksono, Vicky Dwi, and Putri Rachmadyanti. 2017. "Pembelajaran Blended Learning Melalui Google Classroom Di Sekolah Dasar." *Seminar Nasional Pendidikan PGSD UMS & HDPGSDI Wilayah Timur* 513–21.
- Zulhelmi, Zulhelmi. 2021. "Pemanfaatan Kvisoft Flipbook Maker Dalam Rangka Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 5(2):217–26. doi: 10.23887/jipp.v5i2.31209.



Volume 02, (1), Maret 2022

<http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas>