

Peningkatan Kompetensi Digital Guru di UPT. SMP Negeri 3 Medang Deras dalam Pembuatan Modul Digital Berbasis *Flipbook Canva*

Hisar Marulitua Manurung*¹, Rina Devi Romauli Siahaan², Hasian P. K. A. Silalahi³, Melalasia Simanjuntak⁴, Yohana Imelda Tampubolon⁵, Kamucia Rojum Legi Marbun⁶, Marlina G. Munthe⁷, Dumaris E. Silalahi⁸, Lydia Purba⁹

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9}FKIP, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia
*e-mail: hisarmanurung03@gmail.com¹

Abstrak

Adapun masalah yang ditemukan di UPT. SMP Negeri 3 Medang Deras tempat terlaksananya pengabdian yang dilakukan oleh tim pengabdian adalah sebagai berikut : (1) Kurangnya kemampuan guru untuk membuat modul pembelajaran berbasis digital yang interaktif; (2) Kurangnya pengetahuan guru tentang aplikasi untuk mendukung pembelajaran aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan seperti flipbook canva dan (3) kurangnya pemanfaatan teknologi interaktif dalam pembelajaran yang dilaksanakan guru di sekolah. Tujuan pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, yaitu untuk melatih dan mendampingi para guru dalam peningkatan kompetensi literasi digital guru di sekolah mitra dalam membuat modul digital pembelajaran yang interaktif berbasis teknologi informasi dengan aplikasi flipbook canva. Metode kegiatan yang dilaksanakan oleh tim pengabdian berupa presentasi (pemaparan materi), diskusi, latihan pembuatan modul dan evaluasi modul yang telah didesain. Pelaksanaan kegiatan pendampingan peningkatan kompetensi digital guru di UPT. SMP Negeri 3 Medang Deras dalam pembuatan modul digital berbasis flipbook canva diperoleh persentase guru yang mampu untuk membuat modul digital sebesar 74,2%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kegiatan tersebut membawa dampak positif bagi peningkatan kompetensi guru untuk menguasai digital berbasis flipbook canva dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: Flipbook Canva, Kompetensi Digital Guru, Modul Digital

Abstract

The problems found in UPT. SMP Negeri 3 Medang Deras where the service carried out by the service team is as follows : (1) Lack of teacher ability to create interactive digital-based learning modules; (2) Lack of teacher knowledge about applications to support active, creative, innovative and fun learning such as flipbook canva and (3) lack of utilization of interactive technology in learning carried out by teachers at school. flipbook canva and (3) lack of utilization of interactive technology in learning carried out by teachers at school. The purpose of implementing this service activity, namely to train and assist teachers in increasing the digital literacy competence of teachers in partner schools in making digital modules. interactive learning based on information technology with the Canva flipbook application. The method of activities carried out by the service team is in the form of presentations (presentation of material), discussions, module making exercises and evaluation of modules that have been designed. module that has been designed. Implementation of mentoring activities to improve The implementation of assistance activities to increase the digital competence of teachers at UPT. SMP Negeri 3 Medang Deras in making digital modules based on flipbook canva obtained a percentage of teachers who were able to make digital modules of 74.2%. These results indicate that the activity This activity has a positive impact on increasing teacher competence to master digital-based flipbook canva in carrying out classroom learning.

Keywords: Canva Flipbooks, Digital Modules, Teacher Digital Competencies

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran menuntut sebuah proses pembelajaran yang berpusat pada siswa, mengembangkan kreativitas siswa, menciptakan kondisi yang menyenangkan dan menantang, mengembangkan beragam kemampuan yang bermuatan nilai, menyediakan pengalaman belajar yang beragam dan belajar melalui berbuat. Karena itu harus ada upaya keras dari semua pihak yang terlibat dalam proses Pendidikan untuk bersama-sama berusaha memperbaiki proses belajar mengajar yang terjadi pada saat ini. Dunia Pendidikan di Indonesia turut menghadapi

tantangan untuk dapat bertransformasi dalam memenuhi kebutuhan akan sumber daya manusia unggul. Para guru diharapkan dapat menjadi pribadi yang kreatif dan mampu mengajar, mendidik, serta menginspirasi sehingga dapat menjadi suri teladan bagi para peserta didik (Fukuda, 2020). Berdasarkan temuan yang diperoleh dari sekolah mitra bahwa masih banyaknya guru yang masih dominan dan terpaku pada penggunaan media konvensional yang disebabkan oleh kurangnya pemahaman pendidik untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran di kelas.

Hasil survei yang telah dilakukan oleh tim pengusul di UPT. SMP Negeri 3 Medang Deras menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum menggunakan bahan ajar berbasis teknologi informasi dalam pembelajaran. Kalaupun menggunakan media pembelajaran, masih terbatas pada media pembelajaran dengan program *power point*, berupa media presentasi. Guru belum menerapkan pembelajaran berbasis teknologi informasi. Guru belum melaksanakan pembelajaran remedial dan pengayaan. Guru belum membuat soal ujian berbasis teknologi informasi. Masih banyak guru yang belum memiliki kemampuan literasi digital (Dewi & Lestari, 2020). Fasilitas pendukung seperti proyektor LCD sudah tersedia di sekolah. Guru sudah memiliki laptop dan sudah bisa menggunakan program *power point* untuk media presentasi.

Sementara Berdasarkan hasil riset yang dirilis oleh Hootsuite pada bulan Januari 2021, menyebutkan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia telah meningkat lebih dari 16% dalam satu tahun terakhir. Jumlah pengguna internet tersebut sebesar 73,7 % dari total penduduk Indonesia dengan corak 93% aktivitas pengguna internet beraktivitas untuk mencari produk atau layanan yang akan dibelinya. Secara kontur demografis, pengguna internet Indonesia didominasi pengguna berusia 16 hingga 64 tahun sebesar 87% (Supadiyanto & Murti, 2022)

Solusi yang ditawarkan dalam pemecahan masalah prioritas mitra adalah dengan melakukan kegiatan pelatihan merancang modul digital *e-learning* interaktif berbasis teknologi informasi. Modul digital yang interaktif dapat digunakan bagi siswa yang belum tuntas belajar secara individu di rumah. Selain pembelajaran remedial, modul digital pembelajaran interaktif juga dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas secara kelompok atau individu. Pelatihan ini bertujuan agar guru memiliki kompetensi membuat modul digital pembelajaran interaktif dengan aplikasi *flipbook canva* dan soal ujian berbasis teknologi informasi (Marsitin et al., 2018). Pelaksanaan kegiatan menggunakan metode presentasi, diskusi, dan praktik pembuatan modul digital yang interaktif. Pada awal kegiatan pelatihan, peserta mengisi angket untuk mengetahui pengetahuan awalnya tentang bahan ajar berbasis teknologi informasi. Selanjutnya, peserta dilatih dan didampingi dalam pembuatan modul digital pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi.

Target luaran yang dari kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan modul digital berbasis *flipbook canva* di UPT SMP Negeri 3 Medang Deras, yaitu guru memiliki kompetensi digital yang mumpuni sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa melalui modul digital yang telah didesain oleh guru. Penelitian yang dilakukan oleh tim pengusul, yaitu pengembangan modul digital kimia industri berbasis PBL menggunakan *flipbook canva* untuk meningkatkan penguasaan konsep mahasiswa. sehingga dapat dikatakan bahwa tim pengusul sudah ahli terkait bidang yang akan dilaksanakan ditempat mitra.

Berdasarkan analisis situasi maka tim pengabdian bersama mitra telah menetapkan prioritas masalah yang akan ditanggulangi dengan segera, yaitu menyeleenggarakan kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan modul digital berbasis *flipbook canva* bagi guru di UPT. SMP Negeri 3 Medang Deras Kabupaten Batu Bara. Modul digital untuk menciptakan pembelajaran interaktif dibuat dengan *aplikasi flipbook canva*.

Aplikasi *flipbook canva* merupakan sebuah perangkat lunak (*software*) yang menyajikan fitur-fitur seperti video, gambar, animasi, foto, audio, dan lain-lain. Aplikasi *flipbook canva* memiliki fungsi yang hampir sama dengan aplikasi *microsoft power point* (Novitasari & Nurfiqih, 2022). Aplikasi *flipbook canva* membuat pembelajaran berpusat pada peserta didik. *Flipbook canva* membuat pembelajaran berpusat pada peserta didik. Peserta didik menggali informasi dari berbagai sumber, kemudian mengumpulkan informasi yang diperoleh pada aplikasi *flipbook canva*, selanjutnya peserta didik dapat saling memberikan tanggapan pada kegiatan presentasi

yang dapat menambah informasi (Inanna et al., 2020). Aplikasi *flipbook canva* memiliki beberapa kelebihan yang menarik untuk dapat menunjang proses pembelajaran (Nuris et al., 2020), yaitu; (1) dapat dibuat dengan mudah, baik yang sudah berpengalaman maupun belum, (2) dapat memasukkan beberapa bentuk file, seperti teks, gambar, video, animasi, dan sebagainya, (3) audio dan visual bisa dimasukkan ke dalam aplikasi *flipbook canva*, (4) terdapat aplikasi pembuatan *quiz* tanpa mengunggah file yang berada di luar, dan (5) memberikan konten interaktif yang melibatkan peserta didik dalam pembelajaran (Usmeldi et al., 2023).

Pembelajaran abad 21 mengajak pendidik untuk melakukan perbaikan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, yaitu melalui mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran telah banyak digunakan (Ristanto et al., 2020). salah satu media digital yang dapat digunakan berupa *flipbook canva*. *Flipbook canva* merupakan salah satu media pembelajaran yang telah diterapkan dalam pembelajaran disekolah. Media ini merupakan buku/modul digital yang memiliki kelebihan dari sebuah buku/modul serta dilengkapi dengan animasi dan video yang tidak dapat ditemukan di buku. Media ini dapat diakses melalui ponsel pintar, komputer, atau tablet, sehingga pengembangan dan implementasinya dapat mendukung literasi digital siswa (Setianingrum et al., 2022).

Beberapa alasan aplikasi *flipbook canva* digunakan sebagai bahan ajar mandiri, di antaranya (1) dalam Kurikulum merdeka disebutkan bahwa kegiatan pembelajaran haruslah berpusat kepada peserta didik (student centered), (2) peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuannya dengan mengumpulkan informasi yang diperoleh ke aplikasi *flipbook canva*, (3) aplikasi *flipbook canva* sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini yang senang akan sesuatu yang bersifat baru untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, (4) pembelajaran menggunakan aplikasi *flipbook canva* didesain untuk pembelajaran mandiri lebih mudah digunakan kapan saja dan dimana saja, dan (5) inovasi baru dalam pembelajaran mandiri sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik lebih kreatif dan inovatif (Mardin et al., 2020). Proses pembelajaran menggunakan aplikasi *flipbook canva* dilakukan oleh peserta didik dengan membentuk kelompok, menggali pengetahuan dari berbagai sumber, menyajikan pengetahuan yang diperoleh dalam aplikasi *flipbook canva*, dan mempresentasikan hasil temuan peserta didik. Pengetahuan tentang aplikasi *flipbook canva* dan aplikasi pendukung pembelajaran berbasis online lainnya merupakan bentuk literasi digital yang harus dimiliki oleh guru di era saat ini (Kuntarto, 2015).

Tujuan dari pelaksanaan pengabdian yang dilakukan oleh tim pengabdian adalah untuk meningkatkan kompetensi digital guru dalam membuat modul digital berbasis *flipbook canva* sehingga penyajian pembelajaran dikelas menjadi lebih menarik, menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk semakin mengembangkan potensi diri yang dimiliki oleh peserta didik.

2. METODE

Pelaksanaan kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM), yaitu Senin s.d Selasa, 10-11 Juni 2024 di UPT. SMP Negeri 3 Medang Deras dengan melibatkan aktivitas peserta dalam kegiatan pelatihan dan pendampingan membuat modul digital berbasis *flipbook canva* untuk menciptakan pembelajaran interaktif. Metode yang digunakan adalah presentasi, diskusi, dan latihan membuat modul digital pembelajaran yang interaktif. Prosedur kegiatan PKM adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan diskusi untuk mengetahui pengetahuan awal peserta pelatihan tentang penguasaan materi teknik penulisan modul pembelajaran.
- b. Melakukan diskusi untuk mengetahui pengetahuan awal peserta pelatihan tentang penggunaan aplikasi (*software*) membuat modul digital.
- c. Memberikan penjelasan tentang teknik penulisan modul digital pembelajaran.
- d. Memberikan penjelasan tentang penggunaan aplikasi *flipbook canva*.
- e. Membimbing peserta pelatihan mendesain modul digital yang interaktif.
- f. Membimbing peserta pelatihan membuat modul digital yang interaktif dengan aplikasi *flipbook canva*.

- g. Peserta pelatihan melakukan uji coba modul digital yang interaktif yang dibuat bagi peserta didik.
- h. Mengevaluasi proses kegiatan pelatihan dan pendampingan.
- i. Mengevaluasi hasil kegiatan pendampingan berupa modul digital yang interaktif.

Adapun bentuk partisipasi yang dapat diberikan oleh mitra untuk melaksanakan kegiatan pelatihan dan pendampingan membuat modul digital berbasis *flipbook canva* untuk menciptakan pembelajaran interaktif, yaitu (1) Menyediakan sarana dan prasarana pelaksanaan kegiatan dan (2) menghadirkan seluruh guru dalam kegiatan tersebut. Evaluasi yang dilakukan dengan melihat produk modul digital yang telah didesain oleh guru secara mandiri. Produk yang telah didesain oleh masing-masing guru kemudian direview oleh narasumber untuk melihat kendala yang dihadapi oleh guru dalam membuat modul digital tersebut. Selanjutnya narasumber memberikan pendampingan lanjutan dari temuan masalah-masalah yang dihadapi oleh para guru. Keberlanjutan dari program kemitraan masyarakat tersebut dengan membuat grup whatsapp sebagai wadah untuk berdiskusi apabila dikemudian hari para guru menghadapi kendala dalam membuat modul digitalnya. Rekognisi SKS bagi mahasiswa yang mengikuti program kemitraan masyarakat tersebut, yaitu mata kuliah media pembelajaran kimia dengan bobot 2 SKS.

2.1. Tahap Persiapan

Sebelum dilaksanakan kegiatan pengabdian disekolah UPT. SMP Negeri 3 Medang Deras tim pengabdian berkomunikasi kepada kepala sekolah agar Ketika pelaksanaan kegiatan semua guru membawa laptop. Selanjutnya para guru juga harus menginstal aplikasi *flipbook canva* secara mandiri yang sebelumnya telah diberikan kepada kepala sekolah.

2.2. Tahap Pelaksanaan

Ketua tim pengabdian memberikan materi tentang aplikasi *flipbook canva* dan pembuatan modul digital. Kemudian pemateri memberikan contoh untuk membuat modul digital untuk diikuti oleh peserta untuk dilakukan ditempatnya masing-masing. Setelah selesai pemateri menanyakan kendala yang dihadapi oleh peserta dalam mengikuti untuk membuat modul digital yang dipandu oleh pemateri. Apabila tidak ada masalah dalam pembuatan modul digital tersebut maka para peserta diberikan latihan untuk membuat modul digital secara mandiri sesuai bidang studi masing-masing.

2.3. Tahap Evaluasi

Modul digital yang telah dibuat oleh masing-masing peserta kemudian diperiksa oleh pemateri untuk dilakukan masukan dan perbaikan dari modul digital yang telah didesain. Berdasarkan hasil pengamatan lalu tim pengabdian melakukan penelusuran terhadap para guru yang mengalami kendala untuk membuat modul digitalnya masing-masing.

Adapun target dari kegiatan pengabdian yang dilakukan di UPT. SMP Negeri 3 Medang Deras, yaitu para guru mata Pelajaran dapat membuat modul digital yang diajarkan kepada siswa membuat variasi pembelajaran dikelas menjadi lebih menarik bagi siswa sebab tampilan dari modul yang telah didesain berupa gambar, video, tulisan, dan efek animasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan yang dilaksanakan di UPT. SMP Negeri 3 Medang Deras terlebih dahulu diberikan apersepsi oleh pemateri terkait urgensi pembelajaran aktif, efektif, aktif, inovatif dan menyenangkan bagi siswa yaitu, melalui implementasi pembelajaran menggunakan modul digital berbasis *flipbook canva*. Sehingga para guru harus secara terus-menerus untuk mengupgrade kompetensinya terutama kompetensi digital guru agar tidak tertinggal dari perkembangan teknologi informasi untuk digunakan dalam mendukung pembelajaran dikelas. Adapun urutan kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Menjelaskan keunggulan aplikasi *flipbook canva* berdasarkan penelitian

- b. Menjelaskan materi *flipbook canva*
- c. Menjelaskan cara membuat modul digital menggunakan *flipbook canva* Dengan cara mendemonstrasikan kepada para peserta kegiatan.
- d. Para peserta diberikan Latihan untuk membuat modul digital secara mandiri sesuai bidang studi masing-masing
- e. Tim pengabdian melakukan pemantauan dan evaluasi berdasarkan hasil kerja peserta dalam membuat modul digital yang telah didesain untuk diberikan masukan dan perbaikan.

Flipbook canva adalah salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya di gambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau beranimasi (& Maris Kurniawati, 2013). *Flipbook canva* dapat diartikan buku elektronik yang bisa di isi dengan video dan animasi agar siswa tertarik untuk membaca dan mudah di bawa kemana-mana.

Penggunaan *flipbook canva* dapat disajikan dalam format elektronik yang mampu menampilkan simulasi-simulasi interaktif dengan memadukan animasi, teks, video, gambar, audio, dan navigasi yang membuat peserta didik lebih interaktif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik (Diani & Hartati, 2018). Dengan penggunaan *flipbook canva* akan membuat siswa yang membaca lebih menyenangkan. *Flipbook canva* juga memiliki beberapa kelebihan di antaranya yaitu; dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat dan gambar, dapat dilengkapi dengan warna-warna, sehingga lebih menarik perhatian siswa, pembuatannya mudah dan harganya murah, mudah dibawa kemana-mana, dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa (Rahmawati & Ridwan, 2017). Kelebihan *flipbook canva* yang lain adalah membantu meningkatkan penguasaan siswa terhadap hal-hal abstrak atau peristiwa yang tidak bisa dihadirkan dalam kelas.

Modul digital ini dikemas dengan berbasis aplikasi elektronik yang akan memudahkan siswa untuk belajar meskipun dalam pembelajaran daring (Hasanah et al., 2023). Menurut (Mardhiyyah et al., 2022) bahwa penyusunan modul digital mengutamakan kemandirian peserta didik dalam melakukan pembelajaran sehingga peserta didik dapat menyelesaikan suatu masalah yang di hadapi secara mandiri. Penggunaan modul digital dalam kegiatan belajar-mengajar dapat lebih efektif dalam melatih keterampilan siswa, yang pada pembahasan ini ialah keterampilan berpikir kreatif. Maka dari itu penelitian ini akan mengembangkan produk bahan ajar berupa modul digital dengan berbantuan *flipbook canva* yang didesain secara efektif dan efisien untuk meningkatkan keterampilanberpikir kreatif siswa. Modul digital ini juga didesain secara online sehingga peserta didik dapat mengakses dengan mudah terutama di masa pembelajaran daring ini. Hal ini tentu akan membantu berlangsungnya pembelajaran dengan lebih menyenangkan dan mudah walaupun pembelajaran yang berlangsung tidak dilakukan secara tatap muka.

Sebelumnya para guru mata Pelajaran belum mengenal dan memahami aplikasi *flipbook canva* serta mereka juga belum mengetahui terkait dengan pembuatan modul digital. Setelah dilakukan pendampingan kepada para guru yang ada di UPT SMP Negeri 3 Medang Deras yang berjumlah pesertanya sebanyak 31 orang guru untuk membuat modul digital berbasis *flipbook canva*. Pada akhir kegiatan para guru diberikan tugas secara mandiri untuk membuat modul digital selama 2 jam dengan materi tertentu yang dipilih oleh guru sesuai dengan keinginannya untuk mengukur sudah sejauh mana tingkat kemampuan guru atau kompetensi guru untuk mendesain modul digital tersebut. Hasilnya para guru yang telah mampu membuat modul digital sebanyak 23 orang sedangkan 8 orang lagi belum bisa membuat modul digital. Hal ini disebabkan guru tersebut mengalami kendala untuk mengoperasikan laptop sehingga narasumber meminta agar para guru yang telah mampu membuat modul digital tersebut untuk membantu mengajari guru tersebut dalam membuat modul digital sehingga para guru memiliki kompetensi yang sama untuk melayani seluruh peserta didik yang berada di UPT SMP Negeri 3 Medang Deras dengan perlakuan yang sama dari guru yang lainnya.

Berdasarkan hasil pengabdian yang dilakukan oleh Usmeldi et al., (2023) diperoleh bahwa materi pelatihan dapat dikuasai oleh peserta, baik pengetahuan maupun keterampilan membuat e-modul pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *flip pdf professional*. Keberhasilan ini ditunjang oleh: (a) Adanya kesesuaian materi pelatihan dengan kebutuhan peserta. (b) Adanya

respon yang positif dari peserta. Adapun perbedaan dari kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh tim kami, yaitu: aplikasi yang digunakan menggunakan *flipbook canva*, guru mata pelajaran dikhususkan untuk SMP dan Lokasi kegiatan dilaksanakan di UPT. SMP Negeri Medang Deras Kabupaten Batu Bara, Provinsi Sumatera Utara.

Adapun dokumentasi kegiatan dari pelaksanaan pendampingan Peningkatan kompetensi digital guru di UPT. SMP Negeri 3 Medang Deras dalam Pembuatan Modul Digital Berbasis *Flipbook Canva* adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Pemaparan Materi oleh Narasumber



Gambar 2. Peserta Membuat Modul Digital



Gambar 3. Narasumber Mengevaluasi Modul Digital



Gambar 4. Dokumentasi Akhir Kegiatan

4. KESIMPULAN

Adapun Kesimpulan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di UPT SMP Negeri 3 Medang Deras diperoleh bahwa : Pelaksanaan kegiatan pendampingan peningkatan kompetensi digital guru di UPT. SMP Negeri 3 Medang Deras dalam pembuatan modul digital berbasis *flipbook canva* diperoleh persentase keterlaksanaan sebesar 74,2%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kegiatan tersebut membawa dampak positif bagi peningkatan kompetensi guru untuk menguasai digital berbasis *flipbook canva*.

Adapun evaluasi dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat tersebut, yaitu bagi para guru yang gagap teknologi (Gaptak) agar diberikan pendampingan khusus sebelum mendapatkan pendampingan terhadap mereka sehingga kegiatan yang dilaksanakan memiliki dampak yang sama bagi para guru yang mengikuti kegiatan pengabdian yaitu berupa peningkatan kompetensi digital guru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Pengabdian mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada lembaga penelitian dan pengabdian kepada masyarakat karena memfasilitasi kegiatan pengabdian yang dilaksanakan di UPT. SMP Negeri 3 Medang Deras. Tak lupa juga kami mengucapkan terimakasih kepada Dekan FKIP dan Kepala Sekolah UPT. SMP Negeri 3 Medang Deras yang memberikan rekomendasi dan bersedia menjadi mitra untuk pelaksanaan kegiatan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, M. S. A., & Lestari, N. A. P. (2020). E-modul interaktif berbasis proyek terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 433–441. <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i3.28035>
- Inanna, I., Rahmatullah, R., Ampa, T., & Nurjannah, N. (2020). Pengelolaan Referensi Karya Ilmiah Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Aplikasi Mendeley. *Hasil Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 29–34. Retrieved from <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/1937267>
- Kuntarto, E. (2015). Teknik Menyusun Sitasi Otomatis dengan Software Mendeley. *Repository Unja*, 1–18. Retrieved from <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/5689>
- Mardin, H., Baharuddin, B., & Nane, L. (2020). Pelatihan Cara Menulis Sitasi dan Daftar Pustaka Jurnal Format Apa Style Menggunakan Aplikasi Mendeley. *Jurnal Abdidas*, 1(3), 137–143.
- Marsitin, R., Sesanti, N. R., & Agustina, R. (2018). Pelatihan IT melalui pembuatan e-modul matematika bagi guru matematika SMK Kabupaten Malang. *Abdimas: Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Merdeka Malang*, 3. <https://doi.org/10.26905/abdimas.v3i0.2647>

- Novitasari, N. F., & Nurfiqih, D. (2022). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Smartphone bagi Guru MTs Nurul Huda Paowan Situbondo. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 7(1), 178–187. <https://doi.org/10.30653/002.202271.29>
- Nuris, D. M., Nagari, P. M., & Nuraini, U. (2020). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar dan Media Pembelajaran Berbasis TIK Bagi Guru Akuntansi. *J-ABDIPAMAS*, 4(1), 75–82. Retrieved from https://www.researchgate.net/profile/Dudung-Nuris/publication/341641898_PELATIHAN_PEMBUATAN_BAHAN_AJAR_DAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_BERBASIS_TIK_BAGI_GURU_AKUNTANSI/links/60ceaec6a6fdcc01d4865b4f/PELATIHAN-PEMBUATAN-BAHAN-AJAR-DAN-MEDIA-PEMBELAJARAN-BERBASIS-TIK-BAGI-GURU-AKUNTANSI.pdf
- Ristante, R., Rusdi, R., Mahardika, R., Darmawan, E., & Ismirawati, N. (2020). *Digital Flipbook Immunopedia (DFI): A Development in Immune system e-learning media*. <https://www.learnstechlib.org/p/218401/>.
- Setianingrum, D. A., Ula, E. M., Pratiwi, S., & Jumadi, J. (2022). Development of Science Module based on Flipbook about Physics in the Respiratory System to Improve Students' Learning Independence. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(6), 2621–2628. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v8i6.1923>
- Usmaldi, U., Amini, R., & Darni, R. (2023). Pelatihan Pembuatan E-Modul Interaktif berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru SD dan SMP di Kapau Kabupaten Agam. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 8(3), 614–622. <https://doi.org/10.30653/jppm.v8i3.345>