

## PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN EMODUL INTERAKTIF DENGAN FLIP PDF CORPORATE EDITION DI SMK NEGERI 1 NUSA PENIDA

Ketut Agustini<sup>1</sup>, Dessy Seri Wahyuni<sup>2</sup>, I Nengah Eka Mertayasa<sup>3</sup>, I Ketut Andika Pradnyana<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup>Jurusan Teknik Informatika FTK UNDIKSHA

Email: [ketutagustini@undiksha.ac.id](mailto:ketutagustini@undiksha.ac.id), [seri.wahyuni@undiksha.ac.id](mailto:seri.wahyuni@undiksha.ac.id), [eka.mertayasa@undiksha.ac.id](mailto:eka.mertayasa@undiksha.ac.id), [ipradnyana@undiksha.ac.id](mailto:ipradnyana@undiksha.ac.id)

### ABSTRACT

*SMKN 1 Nusa Penida, which is located in South Bali, faces challenges in packaging interesting and interactive learning materials. Therefore, it is necessary to carry out activities to train teachers in using Flip PDF Corporate Edition (CE), and assist them in compiling interactive electronic modules completely. This service activity aims to increase the use of information and communication technology (ICT) in the learning process at SMK Negeri 1 Nusa Penida through training and assistance in creating interactive electronic modules using Flip PDF CE. The training method consists of understanding the concept of interactive multimedia and technical implementation using Flip PDF CE. After the training, they were accompanied in the process of preparing the interactive electronic module until completion. This service activity involved 20 teachers as participants. Evaluation is carried out through questionnaires, observations and product assessments. The results of the activity showed that the teachers at SMKN 1 Nusa Penida showed high enthusiasm in participating in training and mentoring. They also gave positive responses to the concept of interactive learning using ICT. The resulting electronic module products have achieved a satisfactory level of success. This interactive emodule development training activity provides benefits for schools and teachers in improving the quality of learning, ICT competency (TPACK), as well as Undiksha as a community service provider. It is hoped that this training and mentoring program can become a model for developing interactive learning using ICT in other schools.*

*Keywords: Interactive Multimedia, Interactive emodule, Flip PDF Corporate Edition, ICT Competency*

### ABSTRAK

SMKN 1 Nusa Penida, yang terletak di Bali Selatan, menghadapi tantangan dalam mengemas materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, perlu dilakukan kegiatan melatih guru dalam penggunaan Flip PDF Corporate Edition (CE), dan mendampingi mereka menyusun modul elektronik interaktif secara tuntas. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran di SMK Negeri 1 Nusa Penida melalui pelatihan dan pendampingan dalam pembuatan modul elektronik interaktif menggunakan Flip PDF CE. Metode pelatihan terdiri dari tahap pemahaman konsep multimedia interaktif dan Implementasi teknis menggunakan Flip PDF CE. Setelah pelatihan, mereka didampingi dalam proses penyusunan modul elektronik interaktif sampai selesai. Kegiatan pengabdian ini melibatkan 20 guru sebagai peserta. Evaluasi dilakukan melalui angket, observasi, dan penilaian produk. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru-guru di SMKN 1 Nusa Penida menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti pelatihan dan pendampingan. Mereka juga memberikan tanggapan positif terhadap konsep pembelajaran interaktif menggunakan TIK. Produk modul elektronik yang dihasilkan mencapai tingkat keberhasilan yang memuaskan. Kegiatan pelatihan pengembangan emodul interaktif ini memberikan manfaat bagi sekolah dan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, kompetensi TIK (TPACK), serta Undiksha sebagai pelaksana pengabdian kepada masyarakat. Program pelatihan dan pendampingan ini harapannya dapat menjadi model untuk pengembangan pembelajaran interaktif menggunakan TIK di sekolah-sekolah lain.

**Kata Kunci:** Multimedia Interaktif, emodul Interaktif, Flip PDF Corporate Edition, Kompetensi TIK

### PENDAHULUAN

Keberhasilan seorang pendidik dalam mengajar tidak hanya dipandang dari bagaimana cara guru mengajarkan suatu materi tetapi banyak faktor yang mendukung sehingga suatu pembelajaran dapat dikatakan berhasil (Kosasih, 2021). Selain mempunyai dan

mengembangkan empat kompetensi dasar (kepribadian, sosial, pedagogic dan professional), guru diwajibkan untuk mengikuti literasi dasar TIK (Kemendiknas, 2010). Kewajiban ini termuat dalam renstra 2021-2025 yang menekankan program peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan TIK untuk

kegiatan pembelajaran yang dianggap sangat strategis dalam upaya percepatan pemerataan mutu pendidikan di Indonesia. Literasi TIK dapat digunakan guru untuk meningkatkan proses pembelajaran melalui berbagai bentuk kegiatan. Pertama guru dapat memanfaatkan literasi ini untuk mencari bahan pembelajaran dari Internet. Kedua, guru dapat menggunakan TIK dalam proses pembelajaran baik itu sebagai alat bantu, media maupun sistem pembelajaran. Yang ketiga, guru dapat menggunakan TIK untuk membuat bahan ajar dan media pembelajarannya sendiri sehingga dapat disesuaikan dengan strategi pembelajaran pilihan dan karakteristik siswanya.

Penggunaan TIK dalam pembelajaran sudah menjadi suatu keharusan di zaman sekarang ini sesuai tuntutan guru profesional abad 21 yang bisa mengintegrasikan TPACK dalam pembelajaran (Agustini et al., 2019). Pelajaran yang terdiri atas kosep-konsep yang bersifat abstrak, prinsipal, simbolik dan lain sebagainya yang membutuhkan pemodelan, media dan ilustrasi agar dapat dipahami. Banyak model, bahan dan media pembelajaran yang bisa diakses di Internet, diambil dari buku ataupun diperoleh di toko. Namun tentu tidak semuanya sesuai dengan kurikulum, strategi pembelajaran yang dipilih guru dan karakteristik siswa. Untuk itu guru harus mampu membuat sendiri bahan ajar dan media pembelajarannya sehingga dapat memenuhi tuntutan kurikulum dan sesuai dengan strategi pembelajaran pilihan dan karakteristik siswa (Karyadiputra et al., 2021). Penggunaan media ini diintegrasikan dengan tujuan dan materi pembelajaran yang biasanya telah tertuang dalam Silabus dan Satuan Acara Pelajaran (SAP) (Gunawan et al., 2021). Media secara harfiah adalah perantara atau pengantar. Association for Educational and Comunication Technology (AECT) mengartikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi, sedangkan National Education Assosiation (NEA) mengartikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, dan dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut (Zulhelmi, 2021).

Sebagai seorang professional, guru diharapkan untuk menggunakan karya inovatif dalam pembelajaran. Karya inovatif dapat berupa bahan ajar interaktif dan media pembelajaran yang memiliki nilai inovasi untuk

pembelajaran di sekolah. Penggunaan bahan pelajaran memungkinkan siswa dapat mempelajari materi secara runtut dan sistematis sehingga mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu. Salah satu bahan ajar yang sekarang menjadi kebutuhan siswa adalah modul elektronik interaktif, hal ini karena emodul dapat digunakan secara fleksibel.

Namun kenyataan di lapangan, masih banyak guru yang belum memanfaatkan dan mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran di kelas. Guru masih tetap terpaku pada pembelajaran klasikal ataupun konvensional dalam menyampaikan materi pembelajaran meskipun sudah dalam basis online. Guru sebagai kunci dalam pembelajaran, seharusnya senantiasa mengupayakan inovasi dan meningkatkan kualitas diri untuk mencapai kemajuan. Penyajian konten pembelajaran belum secara optimal menggunakan teknologi yang inovatif. Apalagi dengan adanya Kurikulum Merdeka dimana konten dalam beberapa mata pelajaran dijadikan satu mata pelajaran baru pada kurikulum tersebut sehingga perlu adanya restrukturisasi konten menjadi sebuah materi baru sehingga memerlukan modul baru sebagai rujukan dilaam pembelajaran. Merujuk fenomena ini Pelatihan dan Pendampingan e-modul interaktif yang lagi trends dan memang diperlukan oleh para guru sangat urgent untuk dilakukan.

SMK Negeri 1 Nusa Penida merupakan sekolah kejuruan yang terletak di Desa Ped, Kecamatan Nusa Penida, Kabupaten Klungkung, Bali. SMK Negeri 1 Nusa Penida menjadi satu-satunya SMK yang ada di Nusa Penida dengan memiliki 5 jurusan yaitu Multimedia, Teknik Gambar Bangunan, Otomotif (TKR), Akomodasi Perhotelan, dan Jasa Boga. Terdapat 25 guru PNS dan 26 guru tidak tetap yang tersebar di berbagai jurusan di SMK Negeri 1 Nusa Penida. Di SMK Negeri 1 Nusa Penida guru-gurunya sudah memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, namun belum secara optimal, terutama dalam mengemas materi pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik. Masih banyak guru menyajikan materi hanya dengan teks, power point saja, dan file pdf saja tanpa ada sentuhan teknologi yang bersifat interaktif. Hal ini akan menyulitkan para guru dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik, dan tentu akan membuat peserta didik sulit memahami materi

pembelajaran, terlebih materi yang bersifat abstrak.

Padahal tuntutan di abad ke 21 ini mengharuskan guru kreatif dan terampil dalam mengemas materi pembelajaran. Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Nusa Penida selalu menghimbau agar guru memulai membiasakan diri dengan menerapkan teknologi yang mendukung pembelajaran, terlebih SMK Negeri 1 Nusa Penida sudah memiliki labororium komputer yang memadai dalam upaya meningkatkan kualitas guru maupun siswa, hanya saja para guru menyatakan perlu adanya diskusi, pelatihan dan pendampingan terkait penerapan teknologi tersebut.

Guru-guru di SMK Negeri 1 Nusa Penida memiliki semangat untuk belajar dan siap melakukan perubahan dalam pembelajaran yang berorientasi pada TIK sekaligus menginginkan adanya pelatihan dan pendampingan penyusunan konten pembelajaran interaktif.

Berdasarkan analisis situasi di atas, tampaknya sangat penting dilakukan pelatihan dan pendampingan penggunaan teknologi dalam pembelajaran khususnya dalam mengemas konten pembelajaran. Pelatihan dan pendampingan yang akan ditawarkan ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru dalam kegiatan mengemas konten interaktif dengan menggunakan flip pdf corporate edition. Aplikasi ini juga relatif mudah dilaksanakan karena mudah untuk dioperasikan. Flip PDF Corporate Edition adalah media interaktif yang dapat dengan mudah menambahkan berbagai jenis tipe media animatif ke dalam flipbook. Hanya dengan drag, drop atau klik, kita dapat menyisipkan video youtube, hyperlink, teks animatif, gambar, audio dan flash ke dalam flipbook. Software ini juga mempunyai fitur-fitur seperti penambahan kuis, movie, picture, character dan lain-lain yang mudah digunakan. Multimedia pembelajaran interaktif berbasis Flip PDF Corporate Edition dibutuhkan dalam pembelajaran karena memudahkan pembelajaran, dan menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, dan suatu alternatif keterbatasan kesempatan mengajar yang dilaksanakan guru.

## METODE

Kegiatan pelatihan dan pendampingan ini dilakukan dalam empat tahapan, yaitu (1) tahapan pendidikan konseptual terkait multimedia interaktif, (2) tahapan pelatihan teknik pemanfaat tools Flip PDF Corporate Edition, (3) tahapan pendampingan, dan (4) tahapan penilaian produk yang dihasilkan.

*Tahapan pertama*, dilakukan melalui Seminar pemahaman konsep terkait multimedia interaktif yang dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab. Fasilitator dari Universitas Pendidikan Ganesha akan menyajikan materi, sedangkan para guru akan berperan sebagai peserta. Kegiatan ini dilaksanakan bisa dilakukan secara daring ataupun luring di ruang pertemuan/lab komputer sesuai kesiapan sekolah dengan tetap menjalankan protokol kesehatan.

*Tahapan kedua*, dilakukan workshop pelatihan mengemas konten pembelajaran dengan media yang interaktif. Proses ini dijalankan dengan praktek langsung menerapkan tools menggunakan Flip PDF Corporate Edition yang dilakukan oleh para guru dibimbing langsung oleh fasilitator. Kegiatan ini dilaksanakan secara luring di ruang pertemuan/lab komputer sesuai kesiapan sekolah dengan tetap menjalankan protokol kesehatan. Fasilitator menjalankan perannya sebagai pelayan guru, sehingga proses berlangsung secara terbuka dan bebas.

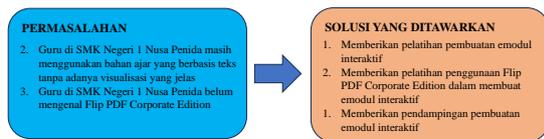
*Tahapan ketiga*, dilakukan dengan metode pendampingan dalam rangka melakukan koreksi dan revisi produk yang dihasilkan oleh guru-guru yang terlibat dalam pelatihan dan pendampingan ini. Produk yang dimaksud adalah emodul interaktif yang sudah disusun.

*Tahap keempat*, dilakukan dengan review produk yang dihasilkan merujuk pada indikator penilaian yang telah ditentukan.

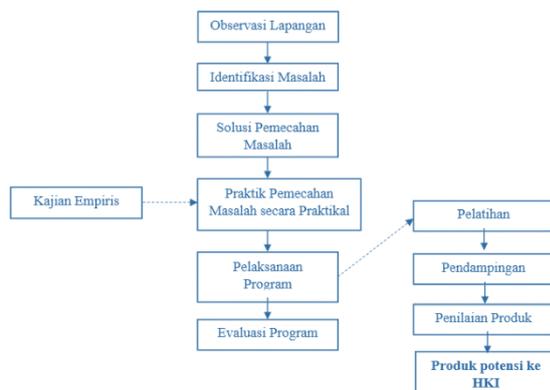
Produk yang dihasilkan dari pelatihan dan pendampingan ini berpotensi menghasilkan sertifikat Hak Kekayaan Intelektual (HKI) bagi guru-guru yang produknya lengkap dan eligible untuk di publikasikan ke sekolah lainnya melalui MGMP.

Berdasarkan dari permasalahan yang dihadapi guru-guru di SMK Negeri 1 Nusa Penida, dan dengan melihat kondisi lingkungan pembelajaran saat ini, maka disusun alternatif pemecahan masalah yang dilaksanakan dalam pelaksanaan P2M ini. Kerangka pemecahan masalah yang digunakan disusun berdasarkan

Gambar 1. Sedangkan kerangka pelaksanaan program dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 1. Kerangka pemecahan masalah



Gambar 2 Kerangka pelaksanaan program

Evaluasi dilakukan sebagai rangkaian akhir dari pelaksanaan kegiatan. Namun pada prinsipnya kegiatan evaluasi dilakukan secara simultan, yaitu: evaluasi dilakukan secara bersamaan selama berlangsungnya kegiatan pelatihan dan pendampingan.

1. Aspek-aspek yang dievaluasi  
Adapun aspek-aspek yang dievaluasi antara lain: kehadiran peserta dan produk yang dihasilkan.
2. Teknik Evaluasi  
Kehadiran peserta akan dapat dievaluasi pada saat pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat. Konfirmasi peserta diharapkan dapat dipastikan 1 hari sebelum pelaksanaan kegiatan. Evaluasi terhadap produk yang dihasilkan dilakukan setelah pelaksanaan kegiatan.
3. Indikator Pencapaian Program  
Data yang telah terkumpul, selanjutnya dianalisis untuk dapat mengambil kesimpulan tentang pelaksanaan pelatihan yang dilakukan. Kriteria pencapaian program setiap aspek adalah sebagai berikut: Kriteria pencapai yang ditargetkan yaitu kehadiran peserta lebih dari 75%, respon peserta kegiatan berkategori baik, dan produk yang dihasilkan berkategori baik. dari 75%, aktivitas berkategori baik, respon guru terhadap kegiatan berkategori baik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM dilaksanakan pada tanggal 18-19 Agustus 2023 bertempat di ruang lab multimedia SMKN 1 Nusa Penida. Adapun pesertanya terdiri dari Para guru produktif yang berjumlah 20 orang, dan tim PKM 4 orang. Kegiatan diawali dengan pembukaan yang dihadiri oleh Wakil Kepala Sekolah Bidang Hubungan Masyarakat yaitu Ibu Dewa Ayu Nyoman Pradnyani Sari, dan koordinator program studi multimedia SMK Negeri 1 Nusa Penida yaitu Bapak Komang Priatna. Kepala Sekolah yang diwakili oleh Waka Humas menyambut baik adanya kerjasama sinergi antara perguruan tinggi dengan sekolah. Harapannya kegiatan serupa bisa terus berkelanjutan yang memberikan dampak terdapat kemajuan pendidikan.



Gambar 3. Pembukaan kegiatan oleh tim pengabdian dan Waka Humas SMK Negeri 1 Nusa Penida

Selanjutnya kegiatan dengan topik “Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Emodul Interaktif dengan Flip Pdf Corporate Edition di SMK Negeri 1 Nusa Penida” diawali dengan penyampaian materi. Kegiatan pelatihan memfokuskan pada materi pengenalan emodul pembelajaran, dan melakukan instalasi Flip PDF Corporate Edition. Sedangkan pada hari kedua dilakukan pelatihan pembuatan emodul interaktif sesuai dengan mata pelajaran yang diampu oleh masing-masing guru. Proses pelatihan dilakukan secara bertahap, mulai dari import konten pembelajaran berupa file pdf, kemudian melakukan *editing* dengan menambahkan video, gambar, animasi, dan kuis pembelajaran. Tahap selanjutnya adalah *export* emodul interaktif yang telah selesai dikembangkan.

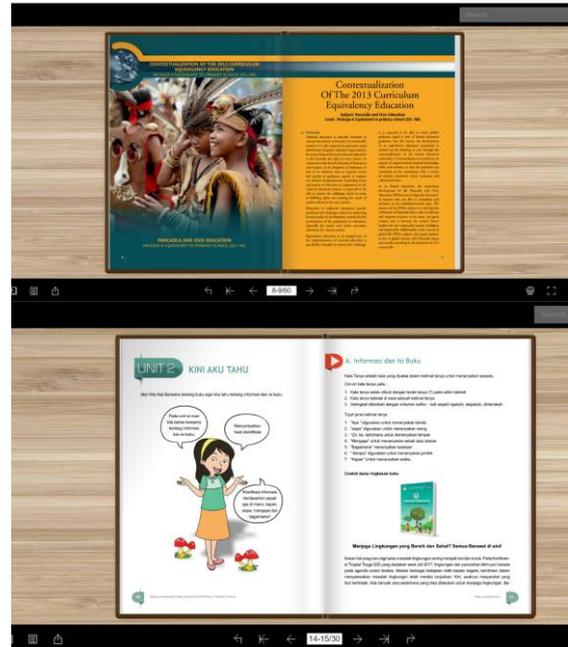


Gambar 4. Penyampaian materi emodul interaktif dan flip pdf corporate edition



Gambar 5. Pelatihan pembuatan emodul interaktif

Dari hasil pelatihan pengembangan emodul interaktif, guru mendapatkan pengetahuan tentang emodul interaktif, flip pdf corporate editon dan keterampilan pengembangan emodul. Berikut tampilan emodul dari hasil pelatihan yang telah dikembangkan oleh guru di SMK negeri 1 Nusa Penida



Gambar 6. Produk emodul hasil dari pelatihan

Program Kemitraan Masyarakat dilaksanakan dalam bentuk kegiatan pelatihan dan pendampingan membuat e-modul pembelajaran interaktif dengan aplikasi flip pdf professional bagi guru di sekolah mitra. Setelah kegiatan pelatihan selesai, kegiatan dilanjutkan dengan pemberian angket kepada peserta pelatihan yang berjumlah 20 orang guru untuk mengetahui kebermanfaatan kegiatan yang telah dilakukan. Sebagai penutup pada kegiatan pelatihan pembuatan emodul interaktif, tim pengabdian membuat group whatsapp untuk proses pendampingan kepada guru di SMK Negeri 1 Nusa Penida. Selain itu juga mempermudah koordinasi dan diskusi antara tim pengabdian dengan guru di SMK Negeri 1 Nusa Penida.

Pelatihan dan pendampingan yang sudah dilakukan dapat meningkatkan kompetensi peserta pelatihan (guru) dalam membuat e-modul pembelajaran interaktif. Ada beberapa faktor yang menentukan keberhasilan pelatihan ini, yaitu: (1) Materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan peserta. (2) Peserta memiliki motivasi dalam pelaksanaan pelatihan, dan (3) Peserta pelatihan sudah menguasai penggunaan perangkat digital seperti smartphone, PC, atau laptop.

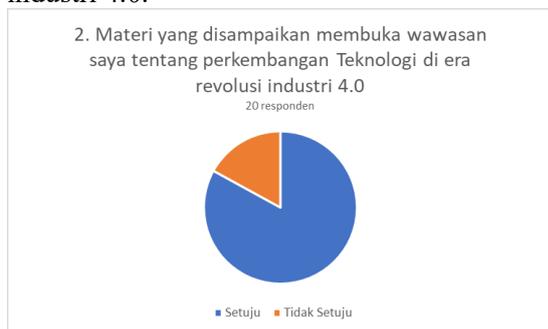
Berdasarkan analisis angket yang disebar setelah dilakukan pelatihan di SMK Negeri 1 Nusa Penida, diperoleh data responden bahwa sebanyak 97% responden menyatakan bahwa

materi yang disampaikan selama kegiatan P2M sangat bermanfaat.



Gambar 7. Hasil Angket Instrument 1

Sebanyak 83% menyatakan materi yang disampaikan telah membuka wawasan para guru tentang pembelajaran di era revolusi industri 4.0.



Gambar 8. Hasil Angket Instrument 2

Sebanyak 96% responden menyatakan bahwa kegiatan pelatihan P2M telah menambah keterampilan guru-guru tentang membuat media pembelajaran secara digital.



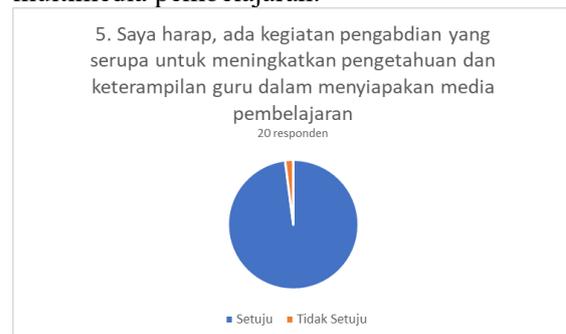
Gambar 9. Hasil Angket Instrument 3

Sebanyak 90% responden menyatakan bahwa kegiatan P2M telah memotivasi guru-guru untuk terus berinovasi dalam menyediakan media interaktif.



Gambar 9. Hasil Angket Instrument 4

Sebanyak 98% responden menyatakan harapannya agar ada kegiatan pengabdian yang serupa untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru-guru dalam menyiapkan multimedia pembelajaran.



Gambar 10. Hasil Angket Instrument 5

Hasil dari Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Emodul Interaktif dengan Flip Pdf Corporate Edition di SMK Negeri 1 Nusa Penida dan berdasarkan hasil angket yang telah didapatkan sejalan dengan hasil penelitian oleh Marsitin, et al. (2018); Novitasari & Nurfiqih (2022); Siraj et al. (2022); Susanto & Irsal (2022) menemukan bahwa terdapat peningkatan kompetensi peserta dalam merancang e-modul pembelajaran interaktif. Penilaian terhadap e-modul pembelajaran interaktif yang dibuat peserta termasuk kategori baik. Dalam penulisan e-modul pembelajaran dibutuhkan kemampuan akses untuk mencari dan mengelola sumber rujukan digital, serta keterampilan dalam penggunaan aplikasi pengutipan (Pahmi et al., 2018; Inanna et al., 2020; Kuntarto, 2015; Mardin et al., 2020; Perdana, 2020; Thelwall, 2018; Triyanto et al., 2020; Wilis, 2020). Peserta pelatihan dapat menguasai struktur penulisan e-modul pembelajaran sesuai dengan ketentuan yang berlaku (Damayanti, 2019; Fauziya, 2020).

## SIMPULAN

Dalam kegiatan ini, telah dilakukan upaya untuk meningkatkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran di SMK Negeri 1 Nusa Penida melalui pelatihan dan pendampingan dalam pembuatan modul elektronik interaktif menggunakan Flip PDF Corporate Edition. Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat menunjukkan bahwa pendekatan ini berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut. Beberapa kesimpulan utama yang dapat ditarik adalah: (1) Antusiasme Guru: Guru-guru di SMK Negeri 1 Nusa Penida menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti pelatihan TIK dan menerapkan konsep pembelajaran interaktif. (2) Peningkatan Kompetensi TIK: Pelatihan teknis dalam menggunakan Flip PDF Corporate Edition membantu guru-guru meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mereka dalam mengintegrasikan TIK dalam pembelajaran. (3) Pembuatan Modul Elektronik Interaktif: Dengan bantuan pelatihan dan pendampingan, guru-guru mampu menyusun modul elektronik interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. (4) Tanggapan Positif Terhadap Pembelajaran Interaktif: Guru-guru memberikan tanggapan positif terhadap konsep pembelajaran interaktif menggunakan TIK, dan hasil penilaian produk modul elektronik juga memuaskan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K., Santyasa I. W., Ratminingsih, N. M., Analysis of Competence on "TPACK": 21st Century Teacher Professional Development., November 2019 Journal of Physics Conference Series 1387(1):012035., doi: <http://10.1088/17426596/1387/1/012035>
- Agustin, C. E., Dwi. K., D., Dian. W. H., & Hidayat. R. (2021). Pengembangan Emodul berbantuan aplikasi Flip Builder pada mata pelajaran marketing (studi pada kelas X bisnis daring dan pemasaran SMKN 1 Turen). *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan*. 1(2), 163–171
- A. Januszewski & M. Molenda. 2008. *Educational Technology: A Definition with Commentary*, New York: Routledge
- Damayanti, A.R. (2019). *Ragam Gaya Selingkung Artikel Jurnal di Indonesia*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/ke5ur>.
- Dony Sugianto and others, 'Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital', INVOTEC, IX.2 (2013), 101–16.
- I M Suarsana and G.A. Mahayukti, 'Pengembangan E-Modul Berorientasi Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa', *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2.2 (2013), 264–75.
- Inanna, I., Rahmatullah, R., Ampa, T., & Nurjannah, N. (2020). *Pengelolaan Referensi Karya Ilmiah Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Aplikasi Mendeley*. Pengabdian, 1(1).
- Karyadiputra, E. Et Al. (2021) 'Pelatihan Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Powtoon Dan Media Ujian Online Google Forms Untuk Penunjang Pelaksanaan Pembelajaran Online Di Smpn 1 Anjir Pasar', *Jurnal Pengabdian Al-Ikhlash*, 7(1), Pp. 15–21.
- Kuntarto, E. (2015). *Teknik Menyusun Sitasi Otomatis dengan Software Mendeley*. Repository Unja, 1–18.
- Kosasih, E. 2021. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- 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*, Edisi Khusus, 3, 1-6.
- 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.
- Pahmi, P., Ardiya, A., Syahfutra, W., Wibowo, A. P., Niah, S., & Febtiningsih, P.

- (2018). Pelatihan penggunaan Mendeley untuk referensi dalam menulis karya ilmiah bagi guru SMA Handayani Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*,2(2), 35-39.
- Perdana, F. J. (2020). Pelatihan Membuat Daftar Pustaka Otomatis Dengan Aplikasi Mendeley Desktop Bagi Mahasiswa Dalam Persiapan Penyusunan Tugas Akhir. *Dimasejati: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 75–93.
- Rusdha Aulia, Syaad Patmantara, and Anik Nur Handayani, 'Perancangan Buku Digital Interaktif Berbasis Flippig Book TIK Kelas XI SMA', *Politeknik Negeri Malang*, 8.ISSN: 2085-- 2347 (2016), 346–51.
- Siraj, S., Dabet, A., Yusuf, M., Safrwardy, F., Marwan, M., Marsithah, I., & Maulida, M. H. (2022). Penguatan Keterampilan Guru Dalam Merancang E-Modul Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Kota Lhokseumawe. *Jurnal Vokasi*, 6(2), 158-162.
- Sitti Ghaliyah, Fauzi Bakri, and Siswoyo, 'Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Model Learning Cycle 7E Pada Pokok Bahasan Fluida Dinamik Untuk Siswa SMA Kelas XI', *Prosiding Seminar Nasional Fisika*, IV (2015), 149–54.
- Susanto, E. & Irsal, NA. (2022). Workshop Penyusunan E-Modul Matematika Interaktif Penunjang Pembelajaran Bagi Guru SMP, *INCOME: Indonesian Journal of Community Service and Engagement*, 01(02), 56-62.
- Thelwall, M. (2018). Early Mendeley readers correlate with later citation counts. *Scientometrics*, 115(3), 1231–1240.
- Triyanto, T., Yana, R. H., & Nurkhalis, N. (2020). Sosialisasi Mendeley Pada Mahasiswa Universitas Teuku Umar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Darma Bakti*
- Zulhelmi. (2021). Pemanfaatan Kvisoft Flipbook Maker Dalam Rangka Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 217 – 226.