

Peningkatan kreativitas guru sekolah dasar melalui pelatihan pembuatan e book

Yulia Pramusinta^{1*}, Alfi Nur Rosyidatul Ummah²

¹Universitas Islam Lamongan, Lamongan, Indonesia, email: yuliapramusinta@unisla.ac.id

²Universitas Islam Lamongan, Lamongan, Indonesia, email: alfinurrosyidatul063@gmail.com

*Koresponden penulis

Info Artikel

Riwayat Artikel

Diajukan: 2022-10-25

Diterima: 2023-02-09

Diterbitkan: 2023-02-21

Keywords:

creativity; training; e-book creation

Kata Kunci:

kreativitas; pelatihan; pembuatan e book



Lisensi: cc-by-sa

Copyright © 2023 Yulia Pramusinta,
Alfi Nur Rosyidatul Ummah

Cara mensitasi artikel:

Pramusinta, Y., & Ummah, A. N. R. (2023). Peningkatan kreativitas guru sekolah dasar melalui pelatihan pembuatan e book. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 6(1), 27–36. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v6i1.18757>

ABSTRACT

Creativity is an ability that must be possessed by a teacher in the learning process, especially when making learning media, teacher creativity is needed in order to create interesting and interactive learning media. The development of the 21st century which has entered the era of the society 5.0 revolution has synergized with digital-based learning. Teachers as educators must be able to create and design digital-based learning media. This PKM aims to hone and train teachers' creativity in making e books. The service method uses service learning with 4 stages. The subjects of the service are teachers at SD Plus At Taqwa Lamongan. Data collection for this service uses a creativity questionnaire and a training satisfaction questionnaire. The results of this study show that there is an increase in teacher creativity in making e books as learning resources and media. The training participants were also satisfied with the training conducted by the PKM team.

ABSTRAK

Kreativitas merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang guru dalam proses pembelajaran, terutama saat pembuatan media pembelajaran kreativitas guru sangat dibutuhkan agar dapat menciptakan media belajar yang menarik dan interaktif. Perkembangan abad 21 yang telah memasuki era revolusi society 5.0 yang telah bersinergi dengan pembelajaran berbasis digital. Guru sebagai pendidik harus mampu membuat dan mendesain media pembelajaran berbasis digital. PKM ini bertujuan untuk mengasah dan melatih kreativitas guru dalam membuat e book. Metode pengabdian menggunakan service learning dengan 4 tahapan. Subyek pengabdian adalah guru di SD Plus At Taqwa Lamongan. Pengambilan data pengabdian ini menggunakan angket kreativitas dan angket kepuasan pelatihan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan terdapat peningkatan pada kreativitas guru dalam membuat e book sebagai sumber dan media belajar. Peserta pelatihan juga merasa puas terhadap pelatihan yang dilakukan oleh tim PKM.

PENDAHULUAN

Abad teknologi dan media menjadi salah satu nama lain yang dijuluki kepada Abad 21 akibat banyaknya kemajuan teknologi dan informasi yang terjadi. Hal ini berdampak pada dunia pendidikan, dimana tantangan bagi guru agar dapat mengembangkan pendidikan inovatif menjadi sorotan utama.

Kemampuan pendidik untuk dapat mengaplikasikan inovasi-inovasi terkini dan memanfaatkannya dalam kegiatan belajar mengajar menjadi salah satu fokus peningkatan kemampuan guru. Tidak hanya, guru, namun dalam proses pembelajaran, pemanfaatan teknologi dan informasi turut serta berkontribusi atas kemudahan siswa, dimana teknologi menjadi alternatif media pembelajaran. Sebagai contoh, guna pengintegrasian gadget di kelas semakin meluas dari tahun ke tahun (Fitriasari et al., 2021). Salah satu langkah efektif dan efisien yang digunakan pengajar sebagai kiat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan di Indonesia yakni dengan menggunakan teknologi, informasi, dan komunikasi sebagai media pembelajaran. Teknologi, informasi dan komunikasi menjadi suatu solusi dari masalah yang dijumpai dalam dunia pendidikan, terdapat banyak kemudahan dari penggunaan teknologi dan juga kemutakhiran, ketepatan dan kecepatan dalam proses menyampaikan informasi yang membuat teknologi, informasi dan komunikasi menjadi sangat penting dalam berbagai macam bidang termasuk dalam bidang dunia Pendidikan (Rahman et al., 2021). Media pembelajaran yang relevan dengan pembelajaran era abad 21 salah satunya adalah *e book*. Pembuatan *e book* akan lebih efektif dan efisien jika didukung oleh kreativitas pendidik.

Buku menjadi bagian dari media pembelajaran yang bisa ditampilkan mengikuti kemajuan dari zaman dan kemajuan dari teknologi. Media pembelajaran juga akan meningkatkan proses komunikasi antara pembelajar dengan pengajar (Desyanti et al., 2019). Penyebaran penggunaan komputer dan internet memicu pesatnya perkembangan perangkat lunak, salah satu contohnya adalah peralihan penggunaan buku cetak konvensional, menjadi buku digital (*e-book*) (Hwang et al., 2018).

Buku paling sederhana dapat dikembangkan dengan hanya mengubah format buku yang sifatnya dicetak dalam format elektronik yang dapat diakses melalui komputer dan *smartphone*. Tidak hanya itu, format multimedia juga memungkinkan *e-book* tidak hanya memuat informasi dalam bentuk teks, tetapi juga berupa suara, gambar, film dan elemen multimedia lainnya. *E-book* yang tersebar pada saat ini hanyalah hasil transisi dari buku cetak ke buku digital, sehingga sangat diperlukan hadirnya *e-book* yang tidak hanya berisi gambar, tetapi juga elemen multimedia lain ke dalamnya sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep (Hala & Arifin, 2019).

Aplikasi canva menyediakan fitur menyusun *e-book* yang interaktif. Hal ini membuat kegiatan membaca buku tidak terasa membosankan, karena para pembaca dibuat tertarik untuk terus mengikuti setiap aktivitasnya. Perpaduan dari berbagai media yang dimanipulasi oleh penggunanya dapat membuat suatu bahan ajar menjadi interaktif (Prastowo, 2015). Dalam konteks ini, *e-book* dilengkapi dengan berbagai media visual maupun audio visual beraneka rupa, sehingga dapat menarik minat peserta didik ketika mempelajari suatu materi (Ambarita et al., 2021). Oleh karenanya, guru dapat mengembangkan kreativitas yang dimilikinya dalam merancang sebuah *e-book* dengan harapan kegiatan kelas berikutnya akan lebih menarik dan mengasyikkan bagi seluruh peserta didik.

Guru yang kreatif dapat mengembangkan suasana dan atmosfer kelas yang mendukung, dimana murid juga dapat menorehkan imajinasi mereka dalam setiap langkahnya (Suprihatiningsih & Sudibyo, 2020). Pengembangan kreativitas sangat krusial untuk menyiapkan warga negara dalam menghadapi kehidupan yang sangat kompetitif (Pang, 2015).

Dalam memotivasi peserta didik agar mau belajar, kreativitas guru sangat berpengaruh (Huda, 2017). Hal ini tidak lepas dari tujuan utama peningkatan kualitas pendidikan (Fitriasari et al., 2021). Terdapat tiga unsur utama kreativitas dalam pendidikan, yakni: pengajaran yang menyediakan praktik kreatif dan inovatif; penciptaan lingkungan yang mendukung kreativitas peserta didik; dan etos guru yang mempertahankan sikap terbuka dan melakukan refleksi (Wijaya et al., 2016). Hal ini bermakna bahwa guru kreatif dapat merencanakan bagaimana proses pembelajaran yang akan terjadi dan bagaimana peserta didik terlibat dengan cara mengembangkan desain imajinatif (Supriatna, 2019).

Pengabdian ini dilakukan di SD Plus At Taqwa Kabupaten Lamongan. SD Plus At Taqwa merupakan salah satu sekolah dasar unggul yang mempunyai akreditasi A di kabupaten Lamongan. SD Plus At Taqwa menerapkan proses pembelajaran berbasis e learning. SD Plus At Taqwa mempunyai fasilitas pembelajaran yang cukup lengkap untuk proses belajar mengajar. Guru di SD plus At Taqwa ini juga mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi salah satunya seperti membuat media power point interaktif ketika mengajar di kelas. Akan tetapi guru belum memanfaatkan sepenuhnya teknologi pembelajaran secara optimal walaupun sekolah telah memfasilitasi dengan lab komputer serta jaringan wifi yang memadai. Kurangnya pengetahuan guru dalam memanfaatkan aplikasi berbasis teknologi untuk pembelajaran juga menjadi permasalahan yang ada di sekolah mitra. Kurangnya kreativitas dan minimnya guru dalam mengembangkan bahan ajar berupa buku ajar baik buku konvensional maupun e book. Di sisi lain, keterbatasan kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi atau software yang berpotensi besar sebagai media pembelajaran juga menghambat optimalisasi penggunaan teknologi di kelas.

Tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah untuk melatih guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran secara optimal dengan pelatihan membuat e book guna meningkatkan kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran yang berkembang saat ini. Akan tetapi, realita membuktikan bahwa penggunaan buku cetak masih menjadi media pembelajaran utama tanpa adanya sokongan alternatif lain dalam penyampaian materi. Hal ini menyulitkan bentuk visualisasi materi yang hendak disampaikan oleh guru. Oleh karenanya, diperlukan solusi untuk mengatasi persoalan tersebut melalui pelatihan pemanfaatan aplikasi e-book untuk membuat bahan ajar yang dapat diakses peserta didik tanpa leang waktu dan tempat.

METODE

Pelaksanaan penelitian berbasis pengabdian masyarakat ini dilakukan pada bulan September 2022 di SD Plus At Taqwa Kecamatan Brondong

Kabupaten Lamongan. Jumlah guru yang mengikuti kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berjumlah 11 orang guru. Metode PKM ini menggunakan *service learning* dengan 4 tahap kegiatan yaitu : 1) investigasi; (2) persiapan; (3) tindakan; dan (4) refleksi (Pramanik et al., 2021). Pada tahap investigasi ini tim PKM melakukan investigasi dan wawancara terhadap guru di SD Plus At Taqwa untuk menganalisis kebutuhan dan permasalahan pembelajaran yang ada di sekolah mitra. Pada tahap persiapan tim PKM membuat instrument angket dan mempersiapkan alat untuk pelaksanaan PKM. Tahap ke tiga yaitu tindakan, pada tahap tim melakukan pelatihan pembuatan *e book* terhadap guru-guru di SD Plus At Taqwa Lamongan. Tahap terakhir yakni tahap refleksi, pada tahap ini tim melakukan evaluasi dan penilaian secara menyeluruh terhadap pelaksanaan pelatihan.

Hasil yang diharapkan dari pelatihan ini adalah 1) guru mampu membuat buku elektronik (*e book*), 2) guru mampu mengembangkan kreativitasnya dalam membuat *e book* sebagai media sumber belajar berbasis teknologi, dan 3) guru mampu menguasai aplikasi berbasis teknologi untuk pengembangan media dan sumber belajar. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa kuesioner kreativitas yang telah dikembangkan menjadi 30 item pertanyaan yang terdiri dari 5 jawaban: 1) tidak pernah, 2) Jarang, 3) Kadang-kadang, 4) sering, 5) Selalu. Peneliti juga menyebarkan angket kepuasan peserta terhadap pelatihan melalui google form.

Pemateri melaksanakan pengabdian masyarakat ini menggunakan media slide power point yang berisikan materi dan tahapan pembuatan *e book* melalui aplikasi canva. Pelaksanaan pengabdian masyarakat dikemas ke dalam acara workshop dimana pemateri memberikan materi terlebih dahulu kemudian peserta diberikan waktu untuk bekerja membuat karya berupa buku elektronik (*e book*). Metode pembelajaran yang digunakan ketika pelatihan adalah metode *cooperative learning* dimana peserta pelatihan dibagi menjadi beberapa kelompok untuk bekerja membuat karya berupa buku elektronik (*e book*). Alat yang digunakan pada pelatihan ini berupa projector, mikrofon, laptop (masing-masing peserta), jaringan Wifi, smartphone dan materi seminar. Pelatihan pembuatan *e book* ini menggunakan aplikasi canva.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian ini dilakukan dengan empat tahapan, pertama yakni tahap investigasi, pada tahap investigasi ini tim PKM melakukan investigasi dan wawancara terhadap guru di SD Plus At Taqwa untuk menganalisis kebutuhan dan permasalahan pembelajaran yang ada di SD Plus At Taqwa Lamongan. tahap kedua yakni tahap persiapan. Pada tahap persiapan ini tim pengabdian masyarakat juga melakukan penyebaran angket pre test menggunakan google form untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan kreatifitas guru mengenai pembuatan *e book*, kemudian didapatkan hasil bahwa guru-guru di SD Plus At Taqwa masih belum pernah mengenal dan mengikuti pelatihan pembuatan *e book*. Tim PKM juga melakukan persiapan peralatan yang digunakan untuk pelaksanaan pelatihan pembuatan *e book*. Pada tahap

persiapan ini memakan waktu H-2 sebelum pelaksanaan pelatihan pengabdian masyarakat ini.

Tahap ketiga yaitu pelaksanaan pengabdian di SD Plus At Taqwa Brondong Kabupaten Lamongan. Pelatihan diikuti oleh 11 guru SD Plus At Taqwa yang sangat antusias dalam mengikuti sesi pelatihan pembuatan e book. Pelaksanaan pelatihan pembuatan e book diawali dengan pemateri menyampaikan materi menggunakan slide power point yang berisikan tentang tujuan dan manfaat e *book*, pemateri juga memaparkan tentang langkah-langkah pembuatan e *book* menggunakan aplikasi canva yang dapat diakses dengan mudah oleh peserta pelatihan. Tim memilih aplikasi canva dalam pembuatan e *book* dikarenakan tim menganggap aplikasi canva paling mudah di akses dan juga mudah digunakan bagi pemula untuk membuat e *book*. Ada banyak layout yang dapat dipilih di aplikasi canva untuk menunjang kreativitas guru dalam membuat e *book*. Berikut hasil dokumentasi proses pemaparan materi oleh tim PKM.



Gambar 1. Pemaparan materi oleh Tim PKM di SD Plus At Taqwa

Setelah memaparkan materi tim PKM membagi peserta pelatihan menjadi beberapa kelompok untuk mengerjakan tugas proyek yakni membuat e *book* dengan materi pelajaran yang ada di SD atau yang materi yang pernah diajarkan oleh guru-guru tersebut. Saat bekerja kelompok guru membuat e *book* sesuai dengan langkah-langkah yang sudah dipaparkan oleh pemateri dan menggunakan aplikasi canva dalam proses pengerjaannya. Dalam pengerjaannya tim memberikan waktu sekitar 3 jam untuk guru dapat membuat dan mengembangkan kreativitas dalam pembuatan e *book*. Pada sesi pengerjaan e *book* ini tim juga melakukan pendampingan dan memfasilitatori peserta guru agar peserta dapat membuat e *book* dengan baik dan benar sesuai dengan kreativitas yang dimiliki oleh masing-masing guru. Berikut adalah dokumentasi proses pengerjaan e *book* di SD Plus At Taqwa Lamongan.



Gambar 2. Proses bekerja kelompok untuk membuat e book

Pada proses pelaksanaan pelatihan pembuatan e book ini guru-guru tidak hanya belajar secara teori akah tetapi mereka juga langsung mempraktikan ilmu mereka dalam membuat e book. Berikut hasil karya guru yang telah dipilih oleh tim PKM.



Gambar 3. Hasil karya guru dalam membuat e book

Tahap ketiga pengabdian masyarakat ini yaitu tahap refleksi. Pada tahap ini tim PKM mengevaluasi dan penilaian terhadap pelaksanaan pembuatan e book dengan menyebarkan angket post test kreativitas pembuatan e book pada guru-guru di SD Plus At Taqwa melalui google form. Pada tahap evaluasi ini tim PKM juga melakukan pendampingan kepada guru-guru di SD Plus At Taqwa tentang kesulitan atau kendala yang dihadapi saat membuat e book dengan aplikasi canva. Pada pelatihan pembuatan e book ini diharapkan kreativitas guru dapat terasah dengan baik. Hasil analisis kegiatan pelatihan pembuatan e book yang berupa hasil skor pre-test dan post-test telah tersusun pada Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Hasil skor pretest posttest pelatihan

| N | Test | Terkecil | Terbesar | Rata-Rata |
|----|-----------|----------|----------|-----------|
| 11 | Pre test | 72 | 103 | 85,3 |
| 11 | Post Test | 78 | 120 | 96,7 |

Pada tabel 1 diatas menunjukkan adanya peningkatan kreativitas guru dilihat dari hasil pretest yang bernilai 85,3% sedangkan hasil posttest mengalami peningkatan sebesar 96,7%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kreativitas guru dalam pembuatan *e book*.

Tabel 2. Hasil analisis perspektif peserta terhadap pelatihan

| Aspek Penilaian | Tanggapan | % | Kriteria |
|--|---|----|-------------|
| Penilaian terhadap diri sendiri | Manfaat setelah mengikuti pelatihan | 80 | Besar |
| | Peningkatan keterampilan setelah mengikuti pelatihan | 85 | Besar |
| | Kepuasan setelah mengikuti pelatihan | 80 | Besar |
| | Peningkatan pengetahuan setelah mengikuti pelatihan | 80 | Besar |
| Penilaian terhadap Pelatihan | Manfaat metode kooperatif learning | 85 | Besar |
| | Manfaat metode demonstrasi | 80 | Besar |
| | Manfaat tugas yang diberikan | 85 | Besar |
| | Manfaat pelatihan ini di masa mendatang | 85 | Besar |
| | Manfaat pembuatan <i>e book</i> | 85 | Besar |
| | Keyakinan untuk mampu melaksanakan keterampilan baru ini secara mandiri | 85 | Besar |
| Penilaian terhadap pemateri | Sebagai motivator | 85 | Sangat Baik |
| | Penguasaan metode/teknik pelatihan | 80 | Sangat Baik |
| | Kejelasan menyampaikan materi | 85 | Sangat Baik |
| | Kejelasan memberikan pengarahan | 85 | Sangat Baik |
| | Kesungguhan dalam memberikan pelatihan | 85 | Sangat Baik |

Analisis penilaian respon peserta terhadap pelatihan ini menggunakan 1) lembar evaluasi refleksi diri. Refleksi diri bertujuan untuk mengetahui adanya perubahan pada diri setelah mengikuti pelatihan. Lembar ini menggunakan skala angka 1 (sangat kurang) sampai 5 (sangat besar). 2) Lembar evaluasi terhadap kegiatan yang digunakan untuk mengetahui besarnya manfaat yang diberikan kegiatan ini. Penilaian diambil dari angka 1 (sangat kurang) sampai 5 (sangat besar). 3) Lembar evaluasi terhadap pemateri yang bertujuan untuk mengeksplorasi sikap pemateri selama kegiatan. Lembar evaluasi berisikan 3 macam penilaian, yaitu terhadap diri sendiri, kegiatan dan pemateri. Aspek pertama difungsikan untuk mendeteksi adanya perubahan diri setelah melakukan kegiatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar peserta (80%) merasakan pelatihan ini telah memberikan manfaat berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan diri. Aspek kedua, yaitu penilaian terhadap kegiatan, bertujuan untuk mengetahui seberapa besar manfaat yang diberikan kegiatan ini. Mayoritas peserta, yakni 85%, merasakan manfaat metode pelatihan ini, baik berupa metode kooperatif maupun kegiatan demonstrasi. Aspek terakhir yakni penilaian terhadap pemateri. Evaluasi ini bertujuan untuk menginvestigasi sikap pemateri selama kegiatan. Peserta menilai bahwa baik dalam aspek penugasan maupun praktek, pemateri menguasai kegiatan dengan baik.

Jika disimpulkan, maka pelatihan ini terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran maupun sumber belajar. Melalui pelatihan pembuatan *e book* ini guru dapat mengembangkan media

pembelajaran berbasis teknologi agar pembelajaran di kelas lebih efektif dan efisien (Mufarrokhah & Pramusinta, 2022). Pelatihan pembuatan e book ini juga dapat membantu meningkatkan kreativitas guru dilihat dari beberapa indikator kreativitas yang dapat dipupuk melalui pelatihan pembuatan e book. Adapun indikator kreativitas dapat dianalisis sebagai berikut: 1) keinginan untuk melakukan suatu Tindakan yang telah dipikirkan secara matang, 2) percaya diri dan imajinatif dalam melakukan perbuatan atau pekerjaan, 3) bertindak secara aktif dan kreatif dalam melaksanakan tugas dan menjawab pertanyaan dengan antusias, 4) kemampuan membuat sintesis dan analisis (Makmur & Aspia, 2015). Keempat indikator tersebut dapat terfasilitasi dengan pelatihan pembuatan e book.

Dari hasil evaluasi peserta guru menyatakan bahwa pelatihan e book sangat membantu dan memberikan banyak manfaat kepada guru dalam mengembangkan sumber belajar. Selain itu pelatihan ini juga mampu mengembangkan kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran (Mentari et al., 2018). Melalui e book guru dapat mengasah kemampuan berfikir kritis dan berpikir kreatif dan menuangkan ide kreatif guru melalui media dan sumber belajar e book (Rosyidah et al., 2022). Salah satu keunggulan e-book yakni kepraktisannya dalam pengintegrasian pembelajaran luring, dimana kegiatan pembelajaran dapat dilengkapi dengan fitur menarik yang juga dapat disambungkan pada jaringan daring menggunakan laptop/ smartphome. Baik guru maupun peserta didik merasa sangat terbantu ketika melaksanakan pembelajaran dalam kondisi manapun. Salah satu fungsi e book sebagai sumber belajar yakni siswa mampu belajar kapanpun dan dimanapun dengan mudah praktis dan efisien sehingga memudahkan siswa dalam proses belajarnya (Harahap, 2020; Wahid, 2018).

SIMPULAN

Pelatihan pembuatan e book ini memberikan manfaat sebesar 85% terhadap guru di SD Plus At Taqwa Lamongan. Kreatifitas guru dalam membuat e book ini juga meningkat sebesar 96,7%. Pelatihan pembuatan e book ini diharapkan mampu menambah wawasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Pelatihan selanjutnya di harapkan mampu memberikan inovasi dan pembaharuan media pembelajaran yang interaktif berbasis teknologi. Pelatihan selanjutnya juga di harapkan mampu meningkatkan kompetensi guru tidak hanya di segi kreatifitas namun juga pada keterampilan yang di butuhkan pada pembelajaran abad 21.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih dihaturkan tim pengabdian masyarakat kepada Litbang Pemas Unisla yang telah membantu dalam memberikan pendanaan demi pelaksanaan pengabdian masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga tim berikan kepada kepala sekolah, guru dan staf SD Plus At Taqwa Brondong Kabupaten Lamongan yang telah mendukung suksesnya pelatihan pembuatan e book.

DAFTAR RUJUKAN

- Ambarita, J., Helwaun, H., & Houten, L. Van. (2021). Workshop Pembuatan E-book Sebagai Bahan Ajar Elektronik Interaktif Untuk Guru Indonesia Secara Online di Tengah Covid 19. *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 2(1), 44–57. <https://doi.org/10.37385/ceej.v2i1.136>
- Desyanti, Suhaidi, M., & Fitra. (2019). Meningkatkan kemampuan menghafal juz amma melalui media pembelajaran audio visual. *Unri Conference Series: Community Engagement*, 1, 297–303. <https://doi.org/10.31258/unricsce.1.297-303>
- Fitriasari, P., Fuadiah, N. F., Destiniar, Misdalina, Rohana, & Nopriyanti, T. D. (2021). Pelatihan Pembuatan Buku Elektronik (E-Book) dengan Aplikasi Flipbook. *Community Education Engagement Journal (CEEJ)*, 2(2), 11–20. <https://doi.org/10.25299/ceej.v2i2.6697>
- Hala, Y., & Arifin, A. N. (2019). Pelatihan pembuatan e-book pada Guru IPA MGMP Kabupaten Gowa. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 602–604. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/7988>
- Harahap, A. I. (2020). Cara Pembuatan E-Book (Electronic Book) dengan Memanfaatkan Fitur Sigil Ver 0.9.4 Format EPUB. *Jurnal Fasikom*, 10(3), 228–234. <https://doi.org/10.37859/jf.v10i3.2301>
- Huda, M. (2017). Kompetensi Kepribadian Guru dan Motivasi Belajar Siswa (Studi Korelasi pada Mata Pelajaran PAI). *Jurnal Penelitian*, 11(2), 237–266. <https://doi.org/10.21043/jupe.v11i2.3170>
- Hwang, G.-J., Tu, N.-T., & Wang, X.-M. (2018). Creating interactive e-books through learning by design: The impacts of guided peer-feedback on students' learning achievements and project outcomes in science courses. *Educational Technology and Society*, 21(1), 25–36. <https://www.jstor.org/stable/26273865>
- Makmur, A., & Aspia, A. (2015). Efektifitas Penggunaan Metode Base Method dalam Meningkatkan Kreativitas dan Motivasi Belajar Matematika Siswa SMP N 10 Padangsidempuan. *Jurnal Edutech*, 1(1), 1–15. <https://doi.org/10.30596%2Fedutech.v1i01.264>
- Mentari, D., Sumpono, S., & Ruyani, A. (2018). Pengembangan media pembelajaran e-book berdasarkan hasil riset elektroforesis 2-d untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. *PENDIPA Journal of Science Education*, 2(2), 131–134. <https://doi.org/10.33369/pendipa.2.2.131-134>
- Mufarrokhah, L., & Pramusinta, Y. (2022). Tnd Box Uno Stacko Media Development On Thematic Lessons. *Fikroh: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 15(1), 106–119. <https://doi.org/10.37812/fikroh.v15i1.383>
- Pang, W. (2015). Promoting creativity in the classroom: A generative view. *Psychology of Aesthetics Creativity and the Arts*, 9(2), 122–127. <https://doi.org/10.1037/aca0000009>
- Pramanik, P. D., Achmadi, M., & Nasution, D. Z. (2021). Media Belajar Inovatif

- Bagi Siswa SDN 05 Pesanggrahan Jakarta: PkM Dengan Konsep Service Learning. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (Pemberdayaan, Inovasi Dan Perubahan)*, 1(3), 1–11. <https://doi.org/10.1234/jpm.v1i3.43.g58>
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press.
- Rahman, F. Y., Karyadiputra, E., Setiawan, A., & Purnomo, I. I. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Buku Digital Menggunakan Flipbook Pada SDIT Sullamul ' Ulum. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 87–93. <https://doi.org/10.52072/abdine.v1i2.214>
- Rosyidah, I., Sri Rahayu, Y., E-Book Interaktif BioEdu, P., Ilmiah Pendidikan Biologi, B., & Dan Perkembangan Tumbuhan, P. (2022). Development of Interactive E-Book Oriented Contextual Teaching And Learning to Train Creative Thinking Skills in Growth and Development Plants Topic. *Journal of Biology Education*, 11(1), 49–59. <https://doi.org/10.15294/jbe.v11i1.55256>
- Supriatna, N. (2019). Pengembangan Kreativitas Imajinatif Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Sejarah. *Historia Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 2(2), 73–82. <https://doi.org/10.17509/historia.v2i2.16629>
- Suprihatiningsih, S., & Sudibyo, N. A. (2020). Pelatihan Penggunaan E-Book Matematika Berbasis Terbimbing pada Siswa SMP Daerah 3T (Terluar, Terdalam, Terdepan). *JCES (Journal of Character Education Society)*, 3(2), 366–371. <https://doi.org/10.31764/jces.v3i2.2354>
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(2), 1–11. <https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqra/article/view/461>
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global. *Jurnal Pendidikan*, 1, 263–278.