



## **Pelatihan Desain E-Modul Berbasis Aplikasi Heyzine Flipbook bagi Guru SMK YAPIM Pekanbaru**

**Estika Satriani\*, Destry Pryanti Kadar**

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, Universitas Islam Riau, Indonesia.

\*Corresponding Author. Email: [estikasatriani@edu.uir.ac.id](mailto:estikasatriani@edu.uir.ac.id)

**Abstract:** This community service aims to increase the creativity of YAPIM Pekanbaru Vocational School teachers in compiling interesting and innovative E-modules based on the Heyzine Flipbook application to create quality learning. The method for implementing this service was training with stages including planning, presentation of material, practice, mentoring and evaluation. This training used a questionnaire instrument given to participants as an evaluation instrument and analyzed descriptively. The result of this service activity showed that teachers had Heyzine Flipbook accounts so they could design teaching materials for all subjects freely. Apart from that, teachers could use e-modules that had been designed for use in the classroom learning process. Moreover, teachers felt more challenged to create more varied teaching materials by using the Heyzine Flipbook feature. Apart from developing technological knowledge in learning, the design of e-module teaching materials could also support maximum learning implementation.

**Abstrak:** Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas guru SMK YAPIM Pekanbaru dalam menyusun E-modul yang menarik dan inovatif berbasis aplikasi Heyzine Flipbook untuk mewujudkan pembelajaran yang berkualitas. Metode pelaksanaan pengabdian ini adalah pelatihan dengan tahapan meliputi perencanaan, penyajian materi, praktik, pendampingan dan evaluasi. Pelatihan ini menggunakan instrumen angket yang diberikan kepada peserta sebagai instrumen evaluasi dan dianalisis secara deskriptif. Hasil kegiatan pengabdian ini adalah para guru telah memiliki akun Heyzine Flipbook sehingga dapat mendesain bahan ajar untuk semua mata pelajaran dengan bebas. Selain itu, guru dapat menggunakan e-modul yang telah didesain untuk digunakan pada proses pembelajaran dikelas. Serta guru merasa lebih tertantang untuk membuat bahan ajar yang lebih bervariasi dengan menggunakan fitur Heyzine Flipbook. Selain mengembangkan ilmu pengetahuan teknologi dalam pembelajaran, desain bahan ajar e-modul ini juga dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran lebih maksimal.

### **Article History:**

Received: 07-01-2024  
Reviewed: 26-02-2024  
Accepted: 16-03-2024  
Published: 15-05-2024

### **Key Words:**

Training; Design; E-Module; Flipbook  
Heyzine.

### **Sejarah Artikel:**

Diterima: 07-01-2024  
Direview: 26-02-2024  
Disetujui: 16-03-2024  
Diterbitkan: 15-05-2024

### **Kata Kunci:**

Pelatihan; E-Modul;  
Heyzine Flipbook.

**How to Cite:** Satriani, E., & Pryanti, D. (2024). Pelatihan Desain E-Modul Berbasis Aplikasi Heyzine Flipbook bagi Guru SMK YAPIM Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 5(2), 229-236. doi:<https://doi.org/10.33394/jpu.v5i2.10450>



<https://doi.org/10.33394/jpu.v5i2.10450>

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



## **Pendahuluan**

Teknologi dan informasi dalam perkembangannya berlangsung sangat cepat dan dinamis sehingga menyebabkan perubahan yang berdampak sangat signifikan pada berbagai bidang, salah satunya bidang pendidikan. Oleh karena itu, konsep pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemajuan dan perkembangan zaman seperti saat ini. Fakta ini ditandai dengan peralihan sistem pembelajaran konvensional pada pembelajaran dengan menggunakan teknologi elektronik (e-pembelajaran). E-Learning merupakan layanan proses pembelajaran berbasis elektronik baik dalam bentuk audio, video maupun multimedia yang dapat



disebarluaskan dan diakses melalui internet. Adapun bagian dari perubahan system pembelajara adalah dengan meningkatkan kreativitas guru dalam merancang bahan ajar yang kreatif dan inovatif guna mendukung proses pembelajaran yang berkualitas dan dinamis. Bagi seorang pendidik, kemampuan menyajikan materi baru perlu dimiliki dengan sangat baik, jika tidak maka peserta didik akan cenderung lebih cepat bosan karena materi yang ditampilkan tidak memiliki nilai kebaruan. Inilah yang membedakan cara belajar siswa milineal dengan cara belajar siswa dahulu (Sunarto, 2018). Perkembangan zaman menuntut guru mampu mengembangkan diri, meningkatkan pengetahuan tentang teknologi dan inovasi baru dalam pembelajaran sesuai kebutuhan siswa. Salah satu bentuk inovasi yang dibutuhkan siswa saat ini adalah mengkreasikan tampilan atau kemasan bahan ajar, dan merubah cara penyampaianya dengan sesuatu yang lebih menarik dan berkualitas. Bahan ajar atau modul adalah materi pembelajaran yang disusun secara sistematis dan terstruktur untuk membantu proses pembelajaran, biasanya dipersiapkan guru dalam bentuk file dengan format doc; atau pdf, namun untuk membuat modul pembelajaran ini menjadi bahan ajar yang lebih menarik agar lebih diminati dan dapat memotivasi siswa dalam belajar, maka modul perlu dikemas menjadi bentuk digital yang menarik (e-module). E-module juga berperan dalam melatih peserta didik untuk belajar aktif dan mandiri serta dapat pula menunjang kepraktisan pencapaian tujuan pembelajaran (Gunadharna, 2014). E-Module juga bertujuan agar dapat dijadikan pedoman dalam belajar (Ayu P. E. S, 2019)

Modul pembelajaran digital merupakan salah satu jenis media digital yang digunakan dalam proses pembelajaran agar siswa dapat bereksplorasi sendiri selama proses pembelajaran (Arsyad, A., 2015). Dengan kata lain, modul pembelajaran digital merupakan salah satu solusi cerdas yang diharapkan mampu mengatasi berbagai permasalahan yang muncul selama kegiatan pembelajaran. Hal ini terkait dengan tujuan pembelajaran digital, yaitu dapat menciptakan situasi pembelajaran baru yang efektif dan dinamis. Berdasarkan hasil dari beberapa penelitian, penggunaan modul elektronik (e-modul) dalam pembelajaran lebih efektif dan memotivasi dibandingkan dengan penggunaan buku teks dalam bentuk paperprint. Disamping itu, modul elektronik juga dapat digunakan sebagai sumber informasi pembelajaran (Sa'diyah, 2021a).

Salah satu teknologi perangkat lunak yang dapat digunakan untuk menghasilkan modul elektronik yaitu Flipbook. Flipbook merupakan sejenis papan tulis interaktif yang memiliki kemampuan dalam menyunting, seperti kemampuan untuk membuat anotasi teks, gambar, video, dan hyperlink sebagai objek multimedia pada halaman yang tersedia dan dapat dibalik, seperti halnya buku (Ihsan, 2014). Penggunaan flipbook dalam mendesain bahan ajar yang kreatif dan inovatif ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap ide-ide yang disampaikan oleh pengajar dalam hal ini adalah guru selama proses pembelajaran dan untuk merangsang motivasi dan kreativitas siswa sehingga pada akhirnya meningkatkan hasil belajar mereka. Selain itu, akan tercipta suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan menarik bagi siswa.

Penggunaan bahan ajar inovatif, modul digital berbasis flipbook dalam proses pembelajaran, dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep materi pembelajaran yang disampaikan. Prinsip modul digital berbasis flipbook hampir sama dengan prinsip bahan ajar manual, namun, konten yang dikemas lebih menarik karena memiliki suara, gambar, video, dan hyperlink sebagai pendukung. Setelah selesai, e-modul dapat dipublikasikan dalam format SWF HTML atau PDF, yang dapat dikirimkan kepada siswa melalui media pendukung pembelajaran seperti e-mail, whatsapp, dan lainnya (Yulaika et al., 2020), (Sa'diyah, 2021).



Sehubungan dengan observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh tim pengabdian, guna terlaksananya pembelajaran pihak sekolah SMK YAPIM Siak Hulu Pekanbaru telah mempersiapkan modul pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik sebagai bahan ajar, akan tetapi penyajian modul masih dalam bentuk paperprint atau file. Hal ini terkesan monoton dan konvensional sehingga kurang diminati oleh peserta didik. Untuk itu kepala sekolah menyambut baik solusi yang ditawarkan oleh Tim Pengabdian pada Masyarakat FKIP UIR Pekanbaru untuk mendampingi dan melatih serta memberikan pendampingan kepada para guru-guru dalam mendesain bahan ajar modul dengan bentuk dan tampilan yang menarik dan inovatif dengan menggunakan Flipbook Heyzine. Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas guru-guru SMK YAPIM Pekanbaru dalam menyusun E-modul yang menarik dan inovatif berbasis aplikasi Heyzine Flipbook untuk mewujudkan pembelajaran yang berkualitas.

### **Metode Pengabdian**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menggunakan metode pelatihan dengan tahapan meliputi perencanaan, penyajian materi, praktik, pendampingan dan evaluasi. Pelatihan ini menggunakan instrumen angket yang diberikan kepada peserta sebagai alat evaluasi dan dianalisis secara deskriptif. Pada tahap perencanaan, tim dan anggota pengabdian kepada masyarakat Universitas Islam Riau dengan Mitra yakni SMKS YAPIM Pekanbaru dengan melakukan diskusi atau observasi dan wawancara. Pada tahap penyajian, tim menjelaskan konsep penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan menjelaskan materi pelatihan yang telah dikemas melalui slide presentasi dengan menggunakan Canva. Kemudian tahap pelatihan diberikan praktik dan pendampingan bagaimana mengkreasikan modul biasa menjadi e-module yang menarik dan lebih inovatif. Diakhir pelatihan ini diberikan angket sebagai evaluasi guna mendapatkan informasi sejauhmana pelatihan ini diterima, dipahami serta bermanfaat bagi peserta, sehingga dapat diimplementasikan pada proses pembelajaran. (Najuah et al., 2020) menyatakan bahwa modul elektronik merupakan salah satu alat bantu pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu sangat penting bagi guru untuk mengetahui prosedur penyusunan dan berbagai aplikasi yang dapat digunakan guru dalam mengembangkan modul elektronik. Secara rinci prosedur kegiatan ini dijelaskan berikut ini:

- 1) Tahap awal adalah melakukan perencanaan dan persiapan pengabdian diantaranya melakukan survey (observasi dan wawancara) mengenai kebutuhan diadakannya pelatihan, waktu, tempat pelaksanaan pengabdian, peralatan, materi dan seluruh perlengkapan yang diperlukan selama pengabdian berlangsung.
- 2) Tahap kedua penyampaian materi dengan menggunakan slide presentasi power point. Slide presentasi menggunakan aplikasi Canva yang berisi konsep, materi dan langkah-langkah mendesain bahan ajar e-modul menggunakan aplikasi Heyzine Flipbooks. Slide dijelaskan oleh pemateri melalui ceramah. Penggunaan power point Canva dengan menyertakan animasi, gambar, grafik, dan music agar materi yang disampaikan lebih menarik (Munawar, 2016).
- 3) Tahap ketiga melakukan pelatihan dan pendampingan kepada peserta. Setelah penyampaian materi, tim dan anggota memberikan waktu kepada peserta untuk mempraktekkan materi yang telah disampaikan sebagai berikut. a. menyiapkan modul pembelajaran. b. Mendownload aplikasi Canva dan mengikuti instruksi dan langkah-langkah pembuatan e-book yang telah dijelaskan oleh pemateri pada penggunaan aplikasi Canva sebelumnya. c. Menggunakan fitur Heyzine Flipbooks



pada aplikasi Canva guna merubah tampilan modul menjadi elektronik modul, dimana modul dapat di sertai dengan animasi-animasi dan gambar-gambar serta suara yang membuat modul lebih menarik untuk di baca dan dipelajari. E-modul dengan aplikasi Heyzine flipbooks juga dapat dibalik seperti membalik buku dengan mengklik arah kursor yang tampil pada e-modul. Anggreni, F., & Sari, (2022) menyatakan bahwa menggunakan heyzine serupa dengan ebook, tetapi kelebihan heyzine seperti membuka lembar demi lembar buku dengan didukung video, audio, teks, maupun gambar yang mendukung konteks buku agar tampilannya tidak membosankan.

- 4) Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi dengan sisten survey melalui pendistribusian quesioner (angket) kepada peserta pelatihan pada pengabdian ini. Pemberian angket digunakan untuk mengetahui keberhasilan dan kepuasan mitra terhadap pelatihan dan pendampingan yang diberikan. Angket terdiri dari beberapa pernyataan peserta pelatihan yang berkaitan dengan penyajian materi dan pelaksanaan pelatihan pada pengabdian. Angket dianalisis menggunakan *deskriptif kualitatif* dengan membuat tabel frekueansi.

### Hasil Pengabdian dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan oleh Tim Pengabdian Universitas Islam Riau yang beranggotakan Estika Satriani, S.Pd., M.Pd, sebagai ketua, (Prodi Bahasa Inggris), Dr. Tri Yuliawan, M.Pd, M Muklis, S.Pd., M.Pd dari (Prodi Bahasa dan Sastra Indonesia), dan Destry Priyanti Kadar (Mhs. Prodi Bahasa Inggris). Seluruh aktivitas pelaksanaan pengabdian diadakan di SMKS YAPIM Pekanbaru. Kegiatan ini dilakukan selama 2 (dua) hari dan dilanjutkan dengan pertemuan online 2 (dua) kali disetiap akhir bulan Oktober dan November sebagai tindak lanjut pelatihan yang masih dibutuhkan oleh para guru. Kegiatan pengabdian ini diawali dengan penyampaian konsep desain bahan ajar e-modul kepada peserta pelatihan. Selanjutnya penjelasan aplikasi canva dan kegunaan fitur Heyzine Flipbooks sebagai media e-modul. Dalam pelatihan ini digunakan presentasi dan ceramah bersama dengan interaksi atau diskusi. Metode ceramah terbukti dapat meningkatkan pemahaman materi peserta setelah pelatihan dilakukan (Hafidz, 2022). Presentasi pada awal pertemuan dilakukan guna menyampaikan pemanfaatan Heyzine Flipbook pada bahan ajar yang dirancang. Selanjutnya, penjelasan langkah-langkah mendesain e-module dengan Heyzine Flipbook. Materi pelatihan dipaparkan oleh beberapa dosen sesuai kompetensi yang dimiliki, hal tersebut dapat dilihat pada gambar 1 dan 2.



**Gambar 1. Pemaparan konsep desain bahan ajar dengan aplikasi Heyzine Flipbooks**



**Gambar 2. Penjelasan Tahap-tahap Desain**

Guna mengetahui pemahaman peserta terkait materi yang sampaikan, maka tim memberikan pelatihan dan pendampingan yang dimulai dengan mendownload aplikasi Canva terlebih dahulu. Kemudian melakukan pendaftaran akun. Selanjutnya Tim membimbing peserta untuk membuka fitur E-book pada aplikasi Canva guna memilih desain E-modul yang akan digunakan. Setelah yakin seluruh peserta mengikuti seluruh instruksi desain E-Modul, kemudian tim melanjutkan cara memasukkan teks atau konten modul yang telah disiapkan oleh guru-guru sesuai materi atau mata pelajaran yang diajarkan kedalam desain E-modul yang telah didesain sebelumnya, kemudian menyimpan desain dan membuka fitur buku online Heyzine Flipbook yang tersaji pada aplikasi dan desain akan diproses sampai muncul link yang dapat dishare kepada siapa saja yang membutuhkan e-module tersebut, terutama kepada siswa dalam hal ini pengguna e-modul.

Para guru merasa tertantang dengan kegiatan mendesain bahan ajar modul ini. Dengan antusias tinggi mereka meminta tim mengulangi kembali latihan tersebut hingga mereka benar-benar mampu melakukan sendiri tanpa didampingi lagi. Pada kesempatan yang sama para guru juga antusias bertanya hal-hal yang terkait dengan desain bahan ajar menggunakan Heyzine Flipbooks. Setiap pertanyaan dan permintaan bantuan dijawab dan ditindak lanjuti dengan baik dan penuh kesabaran oleh tim pendamping. Selain itu, para peserta pelatihan juga meminta pelatihan ini dapat dilanjutkan. Sesi terakhir pelatihan ini merupakan evaluasi kegiatan dengan mendistribusikan angket kepada 23 peserta pelatihan guna mengetahui kepuasan peserta terhadap pelatihan yang diberikan. Kegiatan tersebut dapat dilihat pada gambar 4 dan 5 berikut ini.



**Gambar 3. Pendampingan/pelatihan**



Hasil analisis angket kepuasan pelaksanaan kegiatan pelatihan desain bahan ajar dengan aplikasi Heyzine Flipbooks bagi guru SMKS YAPIM Pekanbaru dikategorikan ke dalam 4 (empat) kategori, yaitu: (1) Sangat Setuju (SS) dengan nilai 4, (2) Setuju (S) dengan nilai 3, (3) Tidak Setuju (TS) dengan nilai 2, dan (4) Sangat Tidak Setuju (STS). Sedangkan pernyataan yang digunakan terdiri dari 12 (dua belas butir). Pernyataan secara rinci dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini.

**Tabel 1. Kepuasan Pelaksanaan PkM “Pelatihan Desain Bahan Jar E-Modul dengan Aplikasi Heyzine Flipbooks”**

Pernyataan	SS	S	TS	STS
	4 (%)	3 (%)	2 (%)	1(%)
1) Materi PkM sesuai dengan kebutuhan mitra/peserta	100	0	0	0
2) Kegiatan PkM yang dilaksanakan sesuai harapan mitra	86.96	13.04	0	0
3) Cara Pemateri menyajikan materi PkM menarik dan sistematis	95.65	4.35	0	0
4) Materi yang disajikan sangat jelas dan mudah dipahami oleh peserta	78.26	21.74	0	0
5) Waktu yang disediakan sesuai untuk penyampaian materi dan kegiatan PkM	44.44	39.13	17.39	0
6) Mitra berminat untuk mengikuti kegiatan PkM selama sesuai dengan kebutuhan mitra	86.96	13.04	0	0
7) Anggota PkM yang terlibat dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat memberikan pelayanan sesuai dengan kebutuhan	86.96	13.04	0	0
8) Kegiatan PkM dilakukan secara berkelanjutan	86.96	13.04	0	0
9) Setiap pertanyaan/permasalahan/keluhan yang diajukan ditindak lanjuti dengan baik oleh pemateri dan anggota tim pengabdian yang terlibat	100	0	0	0
10) Mitra mendapatkan manfaat langsung dari Kegiatan PkM yang dilaksanakan	100	0	0	0
11) Kegiatan PkM berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mitra	91.3	8.17	0	0
12) Secara umum, mitra merasa puas terhadap kegiatan PkM yang dilaksanakan oleh Tim PkM UIR	86.96	13.04	0	0
Rata-rata	7.03	11.53	1.44	0

Pada tabel 1 diatas hasil analisis data angket kepuasan pelaksanaan pelatihan dan pendampingan desain e-modul bahan ajar aplikasi Heyzine Flipbook sangat berkontribusi terhadap kebutuhan dan peningkatan pengetahuan serta keterampilan guru-guru di SMKS YAPIM Pekanbaru. Adapun kontribusi positif dapat dilihat pada kesesuaian materi dengan kebutuhan dan harapan peserta, cara pemaparan materi yang menarik minat peserta, pemanfaatan waktu, tindak lanjut, pelayanan yang memuaskan, manfaat kegiatan pelatihan bagi peserta, meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta tentang penggunaan teknologi, dan tingkat kepuasan peserta pada kegiatan pelatihan oleh Tim PkM . Sehubungan dengan seluruh pernyataan pada angket yang diberikan kepada peserta latihan, 87.03% peserta menyatakan “sangat setuju” dengan pelatihan yang dilaksanakan oleh Tim PkM UIR, dan 11.53.8% peserta menyatakan “setuju” dengan pelatihan ini. Sedangkan 1.44



persen peserta yang merasa tidak puas dengan alasan bahwa waktu praktek pada pelatihan kurang sehingga butuh tambahan waktu.

Berdasarkan pemaparan data pada tabel 1 dapat diambil kesimpulan bahwa pelaksanaan PkM dengan kegiatan pelatihan desain bahan ajar E-modul aplikasi Heyzine Flipbooks sangat memuaskan dan meningkatkan kemampuan peserta dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran. Aplikasi Heyzine Flipbook digunakan untuk mendesain e-modul dengan desain grafis menggunakan canva, lalu dibuat dalam format PDF dan diunggah ke dalam website Heyzine Flipbook. Flipbook Heyzine membuat belajar lebih interaktif sebagai media pembelajaran karena memiliki efek animasi bergerak, video, foto, dan link dalam desainnya. E-Modul menggunakan format PDF (Portable Document Format) dan diunggah pada website Heyzine Flipbook. Heyzine flipbook adalah website online converter PDF ke flipbook gratis dengan memberikan efek buku elektronik yang dapat dibuka di setiap halaman layaknya sebuah buku (Manzil et al., 2022). Dengan menggunakan browser web, konten pembelajaran buku elektronik dapat diakses melalui konten visual, audio, dan video (Erawati, N. K., Purwati, N. K. R. & Saraswati, 2022). Keunggulan e-modul flip book berbeda dengan modul cetak, tidak hanya berupa kata-kata atau gambar saja yang terkadang membuat siswa bosan dan kesulitan dalam memahaminya. Namun terdapat beberapa elemen menarik seperti video, lagu, audio, animasi, atau grafik bergerak yang dapat diintegrasikan di dalam e-modul. Unsur-unsur tersebut membuat e-modul menjadi lebih menarik sehingga siswa tertarik untuk membaca dan mempelajarinya (Abror, M., Suryani, N., & Ardianto, 2020).

Diakhir pelaksanaan kegiatan PkM, peserta meminta agar adanya kelanjutan pelatihan yang menyertakan animasi, video dan audio pada desain bahan ajar modul dengan aplikasi Heyzine Flipbooks. Sebagai tindak lanjut pelatihan ini, maka pelatihan dilakukan melalui media online atau media sosial. Pertemuan lanjutan dilakukan pada setiap akhir bulan sebanyak 2 (dua) kali pada bulan Oktober dan November. Waktu pelaksanaan akan disepakati melalui forum diskusi chatting (whatsapp).

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian ini, dapat disimpulkan bahwa guru SMK YAPIM Pekanbaru telah memiliki akun Heyzine Flipbook sehingga dapat mendesain bahan ajar untuk semua mata pelajaran dengan bebas. Selain itu, guru dapat menggunakan e-modul yang telah didesain untuk digunakan pada proses pembelajaran di kelas. Serta guru merasa lebih tertantang untuk membuat bahan ajar yang lebih bervariasi dengan menggunakan fitur Heyzine Flipbook. Selain mengembangkan ilmu pengetahuan teknologi dalam pembelajaran, desain bahan ajar e-modul ini juga dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran lebih maksimal.

### **Saran**

Untuk selanjutnya dapat dilakukan kegiatan pelatihan kepada guru-guru SMKS YAPIM dalam menggunakan Heyzine Flipbook dengan lebih luas seperti memasukkan animasi dan video ke dalam E-modul. Untuk itu Kepala Sekolah diharapkan dapat memfasilitasi kegiatan tersebut guna meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah yang dipimpinnya.

### **Ucapan Terima Kasih**

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada DPPM Universitas Islam Riau yang telah mendanai kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini sehingga dapat berjalan dengan lancar.



Kemudian, terimakasih kepada Kepala Sekolah beserta guru-guru SMK YAPIM yang secara sukarela menyediakan fasilitas dan menjadi mitra untuk kegiatan pengabdian ini.

### Daftar Pustaka

- Abror, M., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2020). (2020). Digital flipbook empowerment as a development means for history learning media. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 8(2), 266.
- Anggreni, F., & Sari, R. (2022). *Pendampingan Penyusunan E - modul Menggunakan Aplikasi He yzine untuk Mendukung Program Madrasah D igital.*
- Ayu P. E. S. (2019). Keterampilan Belajar Dan Berinovasi Abad 21 Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Purwadita*, 3(1), 77–83.
- Azhar Arsyad. (2015). *Media Pembelajaran. Raja Grafindo Persada.*
- Erawati, N. K., Purwati, N. K. R., & Saraswati, I. D. A. P. D. (. (2022). Pengembangan E-Modul Logika Matematika Dengan Heyzine untuk Menunjang Pembelajaran di SMK. *Jurnal Pendidikan Matematika (JPM)*, 8(2), 71–80.
- Gunadharma, A. (2014). Pengembangan Modul Elektronik Sebagai Sumber Belajar Untuk Mata Kuliah Multimedia Design. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 1(3).
- Hafidz, M. A. F. L. D. . & K. M. A. (2022). Pendampingan Peningkatan Kompetensi Dan Motivasi Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 1103–1108.
- Ihsan, M. N. (2014). *Pengembangan Modul Elektronik Microsoft Excel 2007 Untuk Kelas Xi Sekolah Menengah Atas.* 26, 1–161.
- Manzil, E. F., Sukamti, S., & Thohir, M. A. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Heyzine Flipbook Berbasis Scientific Materi Siklus Air Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 31(2), 112. <https://doi.org/10.17977/um009v31i22022p112>
- Munawar. (2016). *Pelatihan Penggunaan Power Point Untuk Membuat. Pelatihan Penggunaan Power Point Untuk Membuat Persentasi Menarik.* 2(6).
- Najuah, Lukitoyo, P. S., & Wirianti, W. (2020). Modul Elektronik: Prosedur Penyusunan dan Aplikasinya. In *Yayasan Kita Menulis.*
- Sa'diyah, K. (2021a). Pengembangan E-Modul Berbasis Digital Flipbook Untuk Mempermudah Pembelajaran Jarak Jauh Di SMA. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/561>. *Edukatif:Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1298–1308.
- Sa'diyah, K. (2021b). Pengembangan E-Modul Berbasis Digital Flipbook Untuk Mempermudah Pembelajaran Jarak Jauh Di SMA. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1298–1308. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/561>
- Sunarto, W. G. dan. (2018). *Setrategi Pembelajaran Berbasis TIK.* PAKEMATIK: PT. Elex Media Komputindo.
- Yulaika, N. F., Harti, H., & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 4(1), 67–76. <https://doi.org/10.26740/jpeka.v4n1.p67-76>