

**PELATIHAN PEMBUATAN BAHAN AJAR BERBASIS MULTIMEDIA  
INTERKTIF TERHADAP GURU DI SMA YP UNILA**

Wayan Satria Jaya<sup>1</sup>, M. Yanuardi Zain<sup>2</sup>, Ulul Azmi<sup>3</sup>, Maghrilisa<sup>4</sup>, Sely Nadia Putri<sup>5</sup>  
<sup>12345</sup>STKIP PGRI Bandar Lampung  
<sup>1</sup>wayansatriaaya@gmail.com, <sup>2</sup>aditzain13@gmail.com, <sup>3</sup>spartauam.20@gmail.com,  
<sup>4</sup>maghrilisa@gmail.com, <sup>5</sup>snputri@gmail.com

**Abstrak:** Tujuan dilaksanakannya kegiatan pelatihan ini adalah 1) Menambah pengetahuan serta wawasan kepada guru tentang media pembelajaran; 2) mengubah pola pikir guru untuk selalu berinovasi dalam menyusun multimedia pembelajaran, 3) Memberikan pengalaman langsung bagi guru tentang langkah- langkah dalam menyusun multimedia pembelajaran yang interaktif; 4) meningkatnya motivasi untuk mengembangkan bahan ajarnya sendiri. Pengabdian ini dilaksanakan di SMA YP UNILA. Peserta pada kegiatan pengabdian ini terdiri dari tenaga pendidik (guru) yang berada di SMA YP UNILA. Metode dalam pelaksanaan pengabdian ini melalui tahapan persiapan, tahapan pelaksanaan dan tahapan pendampingan pembuatan multimedia interaktif berbasis aplikasi flipbook maker. Hasil wawancara peserta pelatihan memberikan respon positif dan sangat mengapresiasi kegiatan pelatihan mereka mengatakan bahwa ada banyak peningkatan pengetahuan baru yang didapatkan selama pelatihan ini terkhusus strategi dalam pemilihan multimedia interaktif yang efektif dalam pengaplikasiannya.

**Kata kunci:** Bahan ajar, multimedia interaktif, aplikasi *Flipbook Maker*

**Abstract:** *The purpose of carrying out this training activity is 1) to increase knowledge and insight to teachers about learning media; 2) changing the mindset of teachers to always innovate in compiling learning multimedia, 3) Providing direct experience for teachers about the steps in compiling interactive learning multimedia; 4) increased motivation to develop their own teaching materials. This service was carried out at YP UNILA High School. Participants in this service activity consisted of educators (teachers) who were at YP UNILA High School. The method for implementing this service is through the preparation stage, the implementation stage and the mentoring stage for making interactive multimedia based on the flipbook maker application. The results of the interviews with the training participants gave positive responses and highly appreciated their training activities, saying that there was a lot of new knowledge gained during this training, especially strategies in selecting interactive multimedia that were effective in their application.*

**Keywords:** *Teaching materials, interactive multimedia, flipbook maker application*

**PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar

peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia,

serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU Sisdiknas, 2013, Pasal 1 ayat 1). Dalam mencapai tujuan tersebut diperlukan guru yang berkompeten dan profesional serta berkualitas. Karena guru memiliki peranan penting dalam mengatur segala bentuk kegiatan dalam proses pembelajaran berlangsung seperti bertindak sebagai pemimpin, memotivasi, mendidik, fasilitator dan lainnya. Hal tersebut menjadi tuntutan dalam meningkatkan mutu pengelolaan kelas, penggunaan media, strategi mengajar, maupun sikap dan karakteristik masing-masing. Sehingga guru mempunyai andil dalam menentukan kualitas pendidikan. Untuk itu, guru perlu mempersiapkan segala sesuatu yang dapat membuat pembelajaran lebih aktif sehingga proses pembelajaran di kelas berjalan dengan efektif. Salah satunya yang dapat dilakukan adalah mampu menyusun atau mengembangkan bahan ajar.

Tuntutan pendidikan Abad ke-21 menghendaki pendidikan yang memadukan pengetahuan, keterampilan, dan sikap serta penguasaan teknologi informasi dan komunikasi. Terlebih pada pasca pandemi Covid-19, pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam jaringan (Budhayanti & Praba, 2021). Guru pun melaksanakan pembelajaran secara daring dengan menggunakan teknologi digital termasuk media digital (Rusli, 2021). Guru yang profesional disamping dapat memanfaatkan media digital yang tersebar di dunia maya hendaknya juga dapat mendesain dan memproduksi sendiri media pembelajaran (Mahardika, Wiranda & Pramita, 2021; Setiawan & Jatmikowati, 2021). Guru tahu media yang sesuai dengan karakteristik siswa dan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai (Junaedi, 2021).

Guru harus dapat mendesain dan mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi digital. Salah satu contohnya adalah aplikasi yang

dikenal luas dewasa ini ialah canva for education. Canva for education adalah aplikasi desain grafis secara daring yang memiliki berbagai macam template atau opsi desain (Santi, Mubaraq, Farid, & Sriwanti, 2020). Beberapa fitur dalam canva for education menyediakan desain untuk poster, infografis, komik, foto profil, dan banner (Pelangi, 2020). Canva for education memberikan kemudahan dalam pembelajaran diantaranya adanya desain grafis, animasi, template, bulletin, dan nomor halaman yang menarik; adanya fitur drag dan drop, praktis dan efisien. Disamping itu, adanya kemudahan dalam mengakses kembali, resolusi gambar yang jelas dan dapat dicetak (Sholeh, Rachmawati, & Susanti, 2020). Canva for education menjadi alternatif guru dalam mengembangkan media pembelajaran bahasa. Penggunaan media pembelajaran canva for education dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Canva for education merupakan aplikasi yang menyediakan template yang lebih atraktif sehingga menarik minat siswa dalam proses pembelajaran (Bakri, Simaremare, Lingga, & Susilowaty, 2021). Guru dapat menggunakan banyak contoh di aplikasi canva untuk disajikan kepada siswa, salah satunya adalah berbagai template kreatif Power Point. Pembelajaran yang pada dasarnya memiliki pendekatan berbasis teks (Isodarus, 2017). Pembelajaran dimulai dengan memahami teks dan diakhiri dengan memproduksi teks (Dharma, Ariesta, & Purwadi, 2019).

Menurut Daryanto (2013) bahan ajar merupakan informasi, alat dan teks yang diperlukan guru atau instruktur untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Manfaat bahan ajar bagi guru salah satunya yaitu guru tidak lagi bergantung kepada buku teks yang terkadang sulit diperoleh dan salah satu manfaat bagi siswa adalah

kegiatan pembelajaran lebih menarik. Bahan ajar dapat dibuat dalam berbagai model yang sesuai dengan karakteristik materi ajar serta kebutuhan yang akan disampaikan. Jika bahan ajar dibuat serta disusun lebih menarik dan berbagai model, maka akan menghasilkan produk yang memiliki fungsi yang baik terhadap guru dan siswa.

Media yang adalah suatu alat yang dapat dipakai pada kegiatan menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar memiliki beberapa manfaat. Daryanto (2013:5-6) menyebutkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah (1) membantu menjelaskan pesan sehingga terhindar dari verbalistis, (2) terbatasnya ruang, waktu tenang dan daya indra dapat teratasi, (3) dapat menciptakan semangat belajar, interaksi langsung diantara murid dan sumber belajar, (4) peserta didik dapat melakukan belajar mandiri sesuai pada bakat serta kemampuan visual, auditori dan kinestetik dari peserta didik itu sendiri, (5) memberikan rangsangan yang sama kepada peserta didik, seperti pengalaman serta dapat menciptakan persepsi yang sama antara peserta didik, (6) kegiatan belajar mengajar memiliki lima hal penting dalam komunikasi yaitu; guru, bahan ajar, media, siswa dan tujuan dari proses belajar mengajar.

Manfaat dari media seperti yang sudah disampaikan oleh Daryanto tersebut, memberikan pemahaman bahwa penggunaan dari media pembelajaran bisa berlangsung secara mudah, menyenangkan sehingga memiliki kemungkinan besar dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Berlandaskan hal itu sesuai yang disampaikan Hambalik 1986 (dalam Arsyad, 2011) yaitu penggunaan media pada kegiatan pembelajaran bisa menciptakan suatu keinginan serta minat, meningkatkan motivasi serta rangsangan untuk melakukan proses belajar, dan memberikan pengaruh secara psikologi

kepada siswa. Rivai (2018) menyampaikan bahwa media dalam pembelajaran memberikan manfaat pada kegiatan belajar dari peserta didik yaitu: (1) menumbuhkan motifasi, (2) memberikan kejelasan pada materi, (3) metode yang digunakan pada saat mengajar dapat bervariasi, (4) dapat lebih banyak melaksanakan proses dari belajar.

Guru merupakan suri tauladan pendidikan karakter di Sekolah. Guru adalah profesi. Sehingga untuk menjadi seorang guru harus memiliki kompetensi-kompetensi. Menurut Djamarah (2006) menyebutkan bahwa syarat guru yang profesional memiliki beberapa kompetensi yaitu kompetensi profesional, kompetensi personal, dan kompetensi sosial. Dari kompetensi tersebut kompetensi personal seorang guru akan memberikan karakter kepada siswa. Dengan kata lain, dalam kompetensi personal guru harus memiliki kemampuan dalam mengolah pembelajaran di kelas bagi siswa.

Menyusun dan membuat bahan ajar multimedia yang interaktif untuk mencapai tujuan materi atau tujuan pelaksanaan pembelajaran. Mengemas bahan ajar dalam bentuk multimedia pembelajaran dalam berbagai format yang lebih menarik bagi peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan (Yayi: 2019). Multimedia Pembelajaran berguna untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, ketrampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, dan terkendali (Daryanto: 2014).

Salah satu yang dapat dikembangkan agar menarik dan mempermudah dalam proses pembelajaran ialah multimedia interaktif melalui aplikasi flipbook maker. Aplikasi ini dapat digunakan mendesain bentuk tampilan buku digital karena terdapat

unsur teks, gambar/photo, animasi, audio, video dan interaktif yang dikemas dan dioperasikan perangkat komputer (Rasiman:2014).

Masalah yang ditemukan di lapangan masih ada guru yang belum mampu menyusun dan mengembangkan medianya sendiri khususnya pada bahan ajar yang berbasis multimedia. Dari pokok permasalahan tersebut, maka dilaksanakan pelatihan penyusunan bahan ajar berbasis multimedia interaktif terhadap guru di SMA YP UNILA.

## **METODE**

Kegiatan Pengabdian dilaksanakan pada tanggal 25 November 2022 di SMA YP UNILA peserta pada kegiatan pengabdian ini terdiri dari tenaga pendidik (guru). Adapun alur/tahapan kegiatan ini adalah: 1) Tahap Persiapan; tahapan ini berupa identifikasi sasaran pelaksanaan kegiatan dan persiapan materi, 2) Tahapan Pelaksanaan; Kegiatan penyajian materi dan pengenalan multimedia pembelajaran interaktif dan kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi *flipbook maker* dan 3) Tahap Pendampingan; pada tahapan ini memberikan penugasan kepada peserta untuk membuat dan menyusun langsung bahan ajarnya pada program yang telah disiapkan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pelatihan penyusunan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dilaksanakan tatap muka dengan tetap mematuhi protokol kesehatan di SMA YP UNILA. Adapun hasil yang diperoleh dari kegiatan pelatihan pengabdian tersebut sesuai dengan tahapan-tahapan berikut:

### **A. Tahapan Persiapan**

Tahapan persiapan yang dilakukan pada adalah: (a) Pemberitahuan kepada sekolah mitra yang dijadikan tempat pelaksana kegiatan dan melakukan koordinasi untuk membahas teknis pelaksanaan; (b) Sosialisasi program

dengan berkoordinasi dan menyampaikan kepada sekolah; (c) Menyusun jadwal program pelatihan; dan (d) Membuat materi pelatihan yang berkaitan pengembangan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *flipbook maker*.

### **B. Tahapan Pelaksanaan**

Kegiatan pelatihan ini diadakan pada tanggal 25 November 2021, di Ruang Aula SMA YP UNILA. Pelatihan dilaksanakan pukul 08.00-15.00 WIB. Panitia mengundang perwakilan perwakilan guru yang bersedia di SMA YP UNILA. Jumlah peserta yang hadir 29 orang guru.

Pelaksanaan kegiatan ini diawali dengan pembukaan oleh panitia dan tim pengabdian. Setelah pelaksanaan pembukaan selesai, kegiatan selanjutnya yaitu penyampaian materi yang dipandu oleh moderator. Pada materi pertama yang disampaikan kepada peserta yaitu bahan ajar. Pada materi ini peserta dibekali dengan konsep, tujuan, dan langkah-langkah penyusunan bahan ajar yang berlangsung selama 90 menit dari pukul 09.00-10.30 wib. Dalam 90 menit itu pemateri akan menerangkan dalam memilih media pembelajaran ada beberapa kriteria yang digunakan yaitu:

1. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran  
Media pengajaran yang dipilih atas dasar tujuan instruksional yang telah di tetapkan.
2. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran  
Bahan pelajaran yang sifatnya fakta, peinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
3. Kemudahan memperoleh media  
Media yang digunakan mudah diperoleh, mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar.
4. Ketrampilan guru dalam menggunakannya

- Diharapkan guru dapat berinteraksi dengan siswa pada waktu menggunakan media tersebut.
5. Tersedia waktu untuk menggunakannya  
Media bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
  6. Sesuai dengan taraf berpikir siswa  
Sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh siswa (Sudjana, 2011)

Materi yang kedua adalah media pembelajaran. Pada materi tersebut peserta dibekali dengan konsep media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, tujuan masing-masing media pembelajaran serta multimedia pembelajaran. Materi tersebut berlangsung selama 90 menit dari pukul 10.30-12.00 wib. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu:

- 1) Media grafis disebut juga media dua dimensi yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik.
- 2) Media tiga dimensi dalam bentuk model seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, diorama.
- 3) Media proyeksi seperti slide, film strips, film
- 4) Penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran (Sudjana. 2011).

Dari pendapat para ahli di atas maka, secara umum dapat dikelompokkan media menjadi :

- 1) Media auditif, yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti tape recorder.
- 2) Media Audio, yang mengandalkan kemampuan suara seperti radio, kaset dan sebagainya.

- 3) Media visual yaitu media yang menampilkan gambar diam seperti; foto, lukisan dan sebagainya.
- 4) Media audiovisual, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar seperti film, video.

Pada materi ketiga adalah pembuatan dan penyusunan bahan ajar berbasis multimedia interaktif. Sebelum masuk pada pembuatan terlebih dahulu peserta di berikan materi tentang aplikasi *flipbook maker*. Materi ini berlangsung pukul 13.00-15.00 wita dan dilanjutkan dengan kegiatan penutupan.

Pemateri memberikan penjelasan langkah-langkah dalam menyusun bahan ajar pada aplikasi *flipbook maker*. Sebelum mengolah atau membuat multimedia interaktif para peserta juga diberikan panduan penggunaan *flipbook*. Setelah materi selesai masing-masing peserta diminta untuk melakukan penginstalan. Peserta yang proses penginstalannya berhasil diminta untuk membuat dan menyusun multimedia interaktif.

### C. Tahapan Pendampingan

Setelah peserta diberikan atau dipaparkan materi tentang media pembelajaran dan pengenalan multimedia pembelajaran yang interaktif, tahap selanjutnya memberikan aktivitas secara langsung kepada peserta yaitu mendesain dan membuat bahan ajar multimedia interaktif. Pelaksanaan pendampingan dengan metode tutorial terbimbing dengan pemateri memandu jalannya kegiatan praktik serta pendampingan yang dilakukan oleh tim lainnya. Sebelum peserta merancang multimediana masing-masing terlebih dahulu mereka melakukan penginstalan diperangkat komputer/laptopnya masing-masing. Setelah penginstalan selesai maka langkah selanjutnya adalah melakukan praktik dengan membuat multimedia interaktif.

Berdasarkan hasil dari wawancara kepada peserta pelatihan, kegiatan penyusunan bahan ajar berbasis multimedia interaktif yang dilaksanakan mereka mengatakan bahwa ada banyak peningkatan pengetahuan baru yang didapatkan selama pelatihan ini terkhusus strategi dalam pemilihan multimedia efektif dalam pengaplikasiannya. Tanggapan peserta terkait aplikasi *flipbook maker* dalam penyusunan bahan ajar membuat guru lebih kreatif mendesain bahan ajarnya. Para peserta memberikan respon sangat positif dan mengapresiasi kegiatan pelatihan ini karena mendapatkan pengetahuan serta pengalaman baru dalam berinovasi membuat bahan ajar berbasis multimedia interaktif.

Dalam pelatihan peserta membuat bahan ajar berbasis multimedia interaktif yang menarik, yaitu bahan ajar yang dibuat dalam aplikasi *flipbook maker*. Pada saat pelatihan terdapat 13 orang guru berhasil membuat bahan ajar berbasis multimedia meskipun masih belum sempurna. Hal tersebut disebabkan karena gangguan pada komputer/laptop yang digunakan, guru memahami materi dengan kurang jelas, dan serta masih adanya guru yang belum familiar dengan aplikasi *flipbook maker*. Kegiatan pelatihan ini tidak berjalan dengan baik karena adanya kendala lain yang dihadapi salah satunya adalah waktu yang singkat, fasilitas yang kurang, perangkat yang digunakan masih terbatas, serta masih adanya guru yang kurang mampu mengoperasikan perangkat komputer.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang inovatif dan interaktif sangat diperlukan untuk menunjang suatu pendidikan. Media yang disajikan pada saat ini lebih mengedepankan teknologi dan komunikasi untuk diimplementasikan di ranah-ranah pendidikan, terutama pembelajaran di pondok-pondok

pesantren. Bagaimana media pembelajaran memberi alat bantu berupa ilmu pengetahuan, serta mengasah kreativitas dan keterampilan peserta didik.

Kegiatan yang dilaksanakan dilapangan di simpulkan bahwa dengan adanya program pengabdian ini memberikan dampak baik terhadap peningkatan skill ataupun kompetensi guru dalam menyusun bahan ajar berbasis multimedia interaktif. Bentuk pelaksanaan kegiatan ini sangat efektif dan efisien dalam memberikan inovasi serta penyegaran dan pengembangan wawasan untuk peningkatan pengetahuan tentang pemamfaatan multimedia pada proses pembelajaran yang berkualitas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Budhayanti, C. I. S., & Praba, L. N. (2021). Pelatihan strategi pembelajaran daring bagi guru-Guru di SDN 01 dan 05 Pluit. *DINAMISIA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(5), 1170–1180.
- Daryanto, (2013). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Daryanto. (2014). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Dharma, P. S. V., Ariesta, R., & Purwadi, A. J. (2019). Implementasi pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks di SMA Negeri 1 Bengkulu Tengah kelas XI. *Jurnal Ilmiah Korpus*, 3(1), 66–74.

- Djamarah, Syaiful Bahri, 2006. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Endang Kusumaningtyas. (2018), "Menguak Mabel IT Matematika", Pasuruan: Caremedia Communication.
- Isodarus, P. B. (2017). Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks. *Jurnal Ilmiah Kebudayaan Sintesis*, 11(1), 1–11.
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi canva sebagai media pembelajaran daring untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas mahasiswa pada mata kuliah English for information communication and technology. *Bangun Rekaprima*, 07(2), 80–89.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281.
- Mulyaningsih, N. N., & Saraswati, D. L. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Kvisoft Flipbook Maker. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 25-32.
- Noviyanita, W. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flipbook Maker Pada Materi Program Linear Kelas X SMK. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(2), 41-49. Divayana, D. G. H., Suyasa, P. W. A., & Adiarta, A. (2018). Pelatihan Pembuatan Buku Digital Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Bagi Para Guru Di SMK TI Udayana. *Abdimas Dewantara*, 1(2), 31-44.
- Nuris, D. M. R., Nagari, P. M., & Nuraini, U. (2020). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar dan Media Pembelajaran Berbasis TIK Bagi Guru Akuntansi. *J-ABDIPAMAS*, 4(1), 75-82.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96.
- Rasiman, R. (2014). Efektivitas Resource-Based Learning Berbantuan Flip Book Maker Dalam Pembelajaran Matematika SMA. *JKPM*, 1(2), 34-41.
- Rivai. 2018. Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. Gresik: Universitas Muhammadiyah Gresik.
- Rusli, D. (2021). Pelatihan media belajar digital bagi guru SDIT Mutiara Pariaman di Era New Normal. *DINAMISIA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(5), 1226–1231.
- Santi, I. N., Mubaraq, R., Farid, F., & Sriwanti, S. (2020). Pelatihan membuat logo usaha menggunakan aplikasi canva bagi mahasiswa wirausaha. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 8(November), 41– 45.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan aplikasi canva untuk membuat konten gambar pada media sosial sebagai upaya mempromosikan hasil produk UKM. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian*

Berkemajuan, 4(November), 430–436.

Sopiah, S., Murdiono, A., Martha, J. A., Prabowo, S. H., & Fitriana, F. (2019). Pelatihan dan Pendampingan Penyusunan Bahan Ajar Bagi Guru SMA 5 Kediri. *Jurnal Karinov*, 2(1), 52- 56.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, (2011). *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Yayi, F. P., & Yuliana, A. (2019). Pengembangan multimedia pembelajaran dalam bentuk buku digital interaktif berbasis flipbook maker bagi mahasiswa teknik mesin. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(2), 1-10.