



Beujroh :

Jurnal Pemberdayaan dan Pengabdian pada Masyarakat
Volume 2, Nomor 1, Februari 2024 pp. 69-83
DOI <https://doi.org/10.61579/beujroh.v2i1.53>

e-ISSN 3025-9320

p-ISSN 3026-0884

PELATIHAN PENYUSUNAN BUKU DIGITAL MENGUNAKAN PLATFORM BOOK CREATOR

Zulfitri Aima¹, Villia Anggraini¹, Sofia Edriati^{1*}, Amalia Putri², Siti Haifa Alma³, Keysha Alifia Syahwa⁴

¹Universitas PGRI Sumatera Barat, Indonesia, email: zulfitristkip@gmail.com

¹Universitas PGRI Sumatera Barat, Indonesia, email: villiaanggraini04@gmail.com

¹Universitas PGRI Sumatera Barat, Indonesia, email: sofiaedriati81@gmail.com

²Universitas Islam Sultan Agung, Indonesia, email: amaliaputri@std.unissula.ac.id

³STKIP Syekh Mansyur, Indonesia, email: haifaalma28@gmail.com

⁴Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia, email:

keyshaalifiasyahwa@gmail.com

*Koresponden penulis : sofiaedriati81@gmail.com

Info Artikel

Diajukan: 16 Januari 2024

Diterima: 18 Januari 2024

Diterbitkan: 1 Februari 2024

Keywords:

Multimedia; Education
Technology; Digital
Book; Book Creator

Kata Kunci:

Multimedia,
Teknologi
Pembelajaran; Buku
Digital; Book Creator



Lisensi: cc-by-sa
Copyright © 2024
penulis

Abstract

The utilization of technology in school learning is still relatively low, and there are still many teachers who are not proficient in creating engaging digital books. Therefore, a strategic step is needed to train teachers to integrate technology into developing teaching materials to enhance school learning quality. The training is conducted with a participatory principle. The implementation method involves practical exercises for all training participants. The evaluation results show that most participants are proficient in practicing the training materials effectively. However, 11% of participants are still categorized as moderately skilled in applying the training materials, and they seek further guidance to become more proficient in using the features of Book Creator and producing more engaging digital books. Training participants also suggest organizing similar activities for teachers in schools more frequently, as it is highly beneficial in increasing students' learning interest.

Abstrak

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di sekolah masih tergolong rendah dan masih banyak guru yang belum terampil menyusun buku digital yang menarik. Oleh karena itu, diperlukan suatu langkah strategis untuk memberikan pelatihan kepada para guru agar dapat mengintegrasikan teknologi dalam penyusunan

bahan ajar untuk peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah. Pelatihan dilaksanakan dengan prinsip partisipatif. Metode pelaksanaan dilakukan dengan metode praktik oleh seluruh peserta pelatihan. Hasil evaluasi pelaksanaan memperlihatkan sebagian besar peserta telah terampil dalam mempraktikkan materi pelatihan dengan baik. Akan tetapi, masih terdapat 11% peserta dengan kategori cukup terampil dalam mempraktikkan materi pelatihan, dan mereka menginginkan pendampingan lebih lanjut agar lebih mahir dalam menggunakan fitur-fitur Book Creator dan bisa menghasilkan karya buku digital yang lebih menarik. Peserta pelatihan juga menyarankan untuk lebih sering mengadakan kegiatan serupa bagi guru di sekolah karena sangat bermanfaat dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Cara mensitasi artikel:

Aima, Z., Anggraini, V., Edriati, S., Putri, A., Alma, S. H., & Syahwa, K. A. (2024). PELATIHAN PENYUSUNAN BUKU DIGITAL MENGGUNAKAN PLATFORM BOOK CREATOR. *Beujroh : Jurnal Pemberdayaan Dan Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(1), 69–83. <https://doi.org/10.61579/beujroh.v2i1.53>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Integrasi teknologi ke dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan aksesibilitas informasi, tetapi juga mengubah paradigma pembelajaran secara keseluruhan. Dengan adanya perangkat elektronik, aplikasi pembelajaran, dan platform daring, siswa dapat mengakses sumber daya pendidikan dengan lebih mudah dan cepat. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dan berbasis pengalaman, memungkinkan penggunaan multimedia, simulasi, dan konten yang dapat dipersonalisasi sesuai dengan kebutuhan individu. Selain itu, teknologi memfasilitasi komunikasi antara guru dan siswa, serta memungkinkan kolaborasi yang lebih efektif di antara sesama siswa. Sebagai hasilnya, pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada teknologi tidak hanya memberikan efisiensi dalam penyampaian materi, tetapi juga membentuk keterampilan esensial seperti literasi digital dan pemecahan masalah, yang krusial untuk menghadapi tantangan di era modern.

Revolusi Industri keempat atau yang sering disebut Industri 4.0 merupakan tantangan era modern yang membawa perubahan besar dalam cara manusia bekerja, berinteraksi, dan belajar. Siswa generasi Z (Gen Z), yang lahir sekitar pertengahan 1990-an hingga awal 2010-an, tumbuh dewasa di tengah-tengah perkembangan teknologi yang sangat pesat. Gen Z tumbuh dengan akses yang lebih besar terhadap teknologi dan internet. Mereka lebih terbiasa dengan perangkat pintar, aplikasi, dan platform daring. Gen Z cenderung merespons positif terhadap pembelajaran yang menggunakan teknologi, seperti pembelajaran berbasis daring, penggunaan aplikasi pembelajaran, dan platform interaktif.

Pemanfaatan teknologi dan penekanan pada keterampilan yang relevan dapat membantu siswa Gen Z lebih siap menghadapi perubahan dan tuntutan yang ditimbulkan oleh Revolusi Industri 4.0 dalam perjalanan pendidikan dan karier mereka. Teknologi memberikan akses kepada siswa untuk menggali sumber daya pembelajaran daring, menggunakan aplikasi edukatif, dan terlibat dalam pengalaman pembelajaran interaktif (Sholihah et al., 2022). Salah satu contoh konkrit dari pemanfaatan teknologi adalah melalui penggunaan buku digital. Siswa Gen Z, yang tumbuh dengan keterampilan teknologi yang tinggi, dapat dengan mudah mengakses buku digital menggunakan perangkat pintar mereka. Buku digital tidak hanya memberikan fleksibilitas dalam mengakses materi pembelajaran di mana saja dan kapan saja, tetapi juga memungkinkan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif melalui fitur-fitur seperti animasi, video, dan konten multimedia lainnya (Tuminah et al., 2022). Dengan demikian, integrasi buku digital dalam pendidikan tidak hanya mendukung perkembangan literasi digital siswa Gen Z, tetapi juga meningkatkan efektivitas pembelajaran mereka dalam menghadapi era Revolusi Industri 4.0 (Sulistiani et al., 2022).

Untuk menyesuaikan pendekatan pembelajaran dengan era digital yang terus berkembang, diperlukan upaya nyata untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menyusun buku digital. *Book Creator* dipilih sebagai *platform* utama karena memiliki antarmuka yang sederhana dan dapat diakses oleh siapa saja tanpa memerlukan keahlian khusus dalam desain (Hasanah et al., 2022; Maharani & Santosa, 2021; Setiawan & Fikri, 2022). Dalam konteks tersebut, dirumuskan beberapa

permasalahan yang mendasari kebutuhan pelatihan ini. Pertama, sebagian besar guru di sekolah mitra belum memiliki keterampilan dalam menyusun buku digital. Kedua, rendahnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di sekolah tersebut. Oleh karena itu, diperlukan suatu langkah strategis untuk memberikan pelatihan kepada para guru agar mereka dapat mengintegrasikan teknologi dalam penyusunan bahan ajar.

Tujuan utama dari pengabdian ini adalah meningkatkan keterampilan guru khususnya di sekolah mitra dalam menyusun buku digital menggunakan *platform Book Creator*. Selain itu, pengabdian ini juga bertujuan untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media digital. Dengan demikian, diharapkan kualitas pembelajaran di sekolah dapat ditingkatkan secara menyeluruh.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pelatihan dilakukan secara langsung di SMA PGRI 3 Padang yang beralamat di jalan Seberang Padang Utara I No. 10 Kec. Padang Selatan Kota Padang. Lokasi sekolah lebih kurang berjarak 5,7 km dari lokasi kampus Universitas PGRI Sumatera Barat. Kegiatan pelatihan ini terlaksana pada tanggal 30 November sampai dengan 14 Desember 2023 dengan jumlah peserta yang hadir adalah 13 orang.

Pelaksanaan pelatihan penyusunan buku digital menggunakan *Book Creator* dilaksanakan dengan prinsip partisipatif. Metode kegiatan yang bersifat partisipatif ini merupakan pendekatan di mana semua tim pelaksana dan peserta dilibatkan secara aktif dalam pelaksanaan kegiatan. Semua tim berpartisipasi aktif dalam memberikan pelatihan penyusunan buku digital menggunakan *platform Book Creator* dan melakukan pendampingan terhadap seluruh peserta. Seluruh peserta juga berpartisipasi aktif dalam mengikuti kegiatan dan mempraktikkan secara langsung materi pelatihan. Komitmen peserta untuk berpartisipasi aktif selama kegiatan sangat diharapkan untuk mencapai target luaran kegiatan.

Target capaian luaran kegiatan telah disepakati bersama oleh tim pelaksana dengan unsur pimpinan sekolah mitra. Luaran yang ditargetkan yaitu setiap peserta menghasilkan satu buku digital.

Berangkat dari hal tersebut maka disusun secara bersama rencana aksi para guru untuk menyusun buku digital yang akan digunakan oleh siswa pada semester genap 2023/2024. Tahapan kegiatan dimulai dengan pengenalan fitur-fitur dan cara mengoperasikan *platform Book Creator*, selanjutnya seluruh peserta diarahkan untuk membuat akun di *Book Creator* dan mendesain satu buku digital lengkap dengan penyajian materi, video pembelajaran, serta evaluasi online untuk memunculkan unsur interaktif dalam buku digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan yang dilaksanakan di SMA PGRI 3 Padang diikuti oleh 13 orang guru sebagai peserta yang mewakili semua mata pelajaran di sekolah tersebut. Pelatihan dimulai dengan memberikan arahan seperti terlihat pada Gambar 1 dan memeriksa kelengkapan infrastruktur yang akan digunakan selama pelatihan. Setiap guru yang mengikuti pelatihan difasilitasi masing-masing 1 (satu) laptop dan disediakan wifi oleh pihak sekolah. Hal ini sangat memudahkan dalam melaksanakan kegiatan pelatihan karena semua guru dapat berpartisipasi aktif tanpa terkendala infrastruktur yang dibutuhkan dalam pelatihan.



Gambar 1. Arahan dari Tim Pelaksana dan Penyajian Materi Pelatihan

Tim pelaksana memperkenalkan *platform* Book Creator seperti terlihat pada Gambar 1, kemudian menyajikan kepada para peserta contoh-contoh buku ajar digital yang merupakan hasil karya mahasiswa pada mata kuliah Multimedia Pembelajaran Matematika di Universitas PGRI Sumatera Barat. Gambar 2 merupakan contoh tampilan buku digital yang ditayangkan pada saat pelatihan.



Gambar 2. Contoh Buku-buku Digital yang disajikan kepada Peserta

Semua contoh buku digital yang diberikan memuat topik ajar matematika karena buku-buku tersebut merupakan hasil karya mahasiswa program studi Pendidikan Matematika fakultas Sains dan Teknologi Universitas PGRI Sumatera Barat. Kegiatan pelatihan ini melibatkan beberapa mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Multimedia Pembelajaran Matematika di Semester Ganjil 2023/2024. Mahasiswa yang terlibat merupakan mahasiswa peserta Program Modul Nusantara (PMN) yang berasal dari STKIP Syekh Mansyur, Universitas Islam Sultan Agung, dan Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka.

Contoh-contoh buku digital hasil karya mahasiswa yang ditayangkan dalam kegiatan pelatihan sangat menarik minat para peserta. Antusiasme peserta mulai muncul setelah melihat produk-produk buku digital tersebut. Sebagaimana ditemukan pada kegiatan

pelatihan serupa di SMAN 03 Baros dimana peserta memperlihatkan minat yang tinggi terhadap *Book Creator* (Nuraeni et al., 2022). *Book Creator* memiliki fitur-fitur yang mudah digunakan dan dapat menjadikan tampilan buku digital lebih menarik (Munawwarah et al., 2023).

Kegiatan pelatihan dilanjutkan dengan pembagian modul yang dapat digunakan oleh peserta untuk praktik secara mandiri. Modul yang diberikan kepada peserta memuat cara-cara menggunakan fitur-fitur yang ada di laman *Book Creator*. Modul pelatihan ini juga dilengkapi dengan cara mengakses laman *Book Creator*, cara membuat akun dan login sebagai *teacher* dan *student*, cara berkolaborasi dengan beberapa penulis dalam menyusun buku digital, serta cara mempublikasikan buku kepada siswa. Modul pelatihan ini dibuat oleh tim pelaksana kegiatan dan digunakan hanya untuk keperluan kegiatan pelatihan saja.

Peserta pelatihan kemudian diarahkan untuk membuat akun dan masuk ke laman *Book Creator*. Peserta dapat masuk sebagai *teacher* ke laman *Book Creator* menggunakan akun belajar.id. Seluruh peserta diarahkan langsung untuk mempraktikkan cara membuat buku digital dan mendesain buku dengan tampilan yang lebih kreatif dan menarik. Partisipasi peserta dalam mengikuti kegiatan terlihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Partisipasi Peserta dalam Pembuatan Buku Digital di *Book Creator*



Gambar 4. Pendampingan oleh Mahasiswa yang Terlibat sebagai Tim Pelaksana

Kegiatan pelatihan berjalan interaktif dimana peserta terlihat mengikuti arahan dari tim dan langsung meminta pendampingan ketika menemukan kendala selama pelatihan. Gambar 4 memperlihatkan peserta pelatihan yang didampingi oleh beberapa mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan pelatihan. Meskipun demikian, masih ada ditemukan peserta yang belum fokus dan sibuk melakukan pekerjaan lain yang tidak terkait dengan materi pelatihan. Oleh karena itu, kepala sekolah menegaskan kembali kepada peserta untuk membuat satu buku digital sebagai luaran dalam kegiatan pelatihan tersebut. Salah seorang peserta yang telah berhasil menyelesaikan buku digital mempresentasikan hasil karyanya, seperti terlihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Presentasi Hasil Karya Peserta

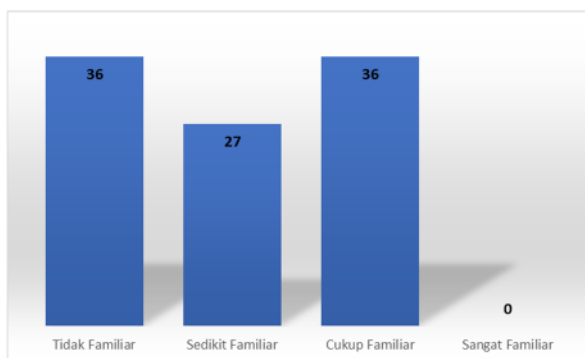
Gambar 6 menampilkan beberapa contoh buku-buku hasil karya para peserta pelatihan. Pembuatan buku digital oleh peserta menjadi lebih mudah karena peserta telah memiliki dokumen bahan ajar yang dapat diupload ke Book Creator. Peserta hanya perlu mendesain kembali ukuran buku, tampilan cover, dan penambahan link video maupun kuis. Akan tetapi, masih ada beberapa buku yang belum dilengkapi dengan video dan link kuis online. Ada juga buku yang hanya berupa import dokumen pdf tanpa didesain ulang oleh peserta agar terlihat menarik. Di akhir kegiatan, setiap peserta yang telah menyelesaikan buku digital diarahkan untuk mempublikasikan dan berbagi tautan buku di google classroom dan di grup media sosial.



Gambar 6. Contoh Hasil Karya Peserta

Kegiatan pelatihan ditutup dengan pengisian angket evaluasi kegiatan oleh seluruh peserta pelatihan. Angket yang diberikan terdiri atas 7 (tujuh) butir pertanyaan yang menyangkut pengetahuan peserta sebelum dan setelah pelatihan diberikan, serta saran dan harapan dari peserta untuk peningkatan kualitas pelatihan.

Berdasarkan hasil evaluasi angket dan temuan selama pelaksanaan kegiatan, pelatihan penggunaan *Book Creator* untuk pembuatan buku digital ini sangat menarik minat peserta pelatihan. Hasil evaluasi pengetahuan awal peserta terhadap *platform Book Creator* menunjukkan 36% peserta belum pernah mengenal sama sekali *platform Book Creator*, 36% peserta mengaku cukup familiar dengan *platform* ini, terdapat 27% peserta yang mengaku sedikit familiar. *Platform Book Creator* tergolong baru dan belum pernah ada yang melakukan kegiatan pelatihan serupa sebelumnya di sekolah mitra. Gambar 7 memperlihatkan grafik yang menggambarkan seberapa familiar peserta dengan *platform Book Creator*.

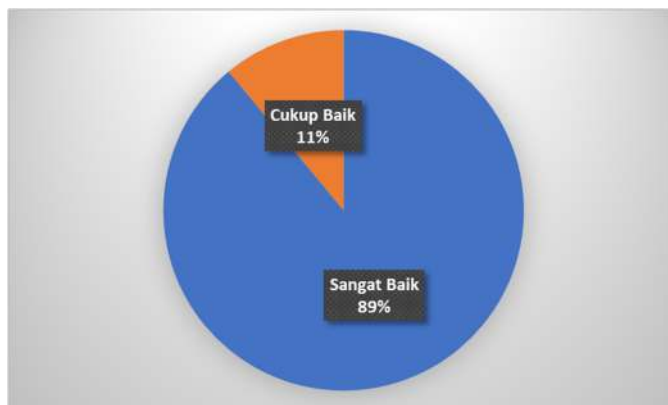


Gambar 7. Gambaran Umum Pengetahuan Awal Peserta tentang *Book Creator*

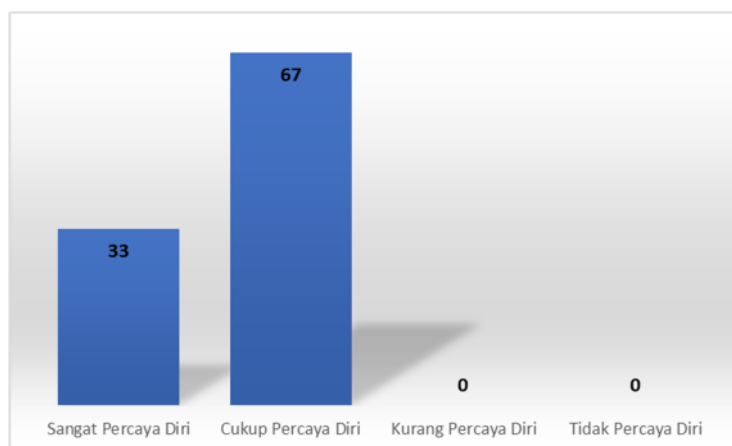
Hasil pengamatan dari pendampingan terhadap peserta selama pelatihan, diperoleh kesimpulan bahwa pengetahuan peserta yang mengaku cukup familiar dengan *platform Book Creator* masih sebatas mengenal tentang *platform Book Creator* dan pernah membuka laman website-nya. Namun belum ada peserta tersebut yang sudah pernah membuat akun dan menggunakannya untuk membuat buku digital.

Peserta yang mengaku sedikit familiar dengan *platform Book Creator* yaitu sebanyak 27% ditemukan sudah pernah membuat akun dan terdapat 1 (satu) peserta yang sudah pernah menggunakan *platform* tersebut untuk membuat buku digital. Peserta tersebut baru sebatas mengekspor dokumen bahan ajar bertipe pdf. Belum ada peserta yang pernah menggunakan fitur-fitur *Book Creator* untuk mendesain sendiri cover buku atau menggunakan template yang tersedia, menambahkan

video dan tautan dari *platform* kuis online. Fitur-fitur tersebut bisa membuat buku digital menjadi lebih menarik bagi siswa. Dalam pelatihan ini peserta diarahkan untuk bisa mendesain cover yang menarik, menambahkan video pembelajaran, serta menyisipkan tautan kuis online. Namun demikian, dalam penyelesaian tugas, peserta masih ada yang belum menambahkan fitur-fitur tersebut ke dalam buku digitalnya. Gambar 8 memperlihatkan tingkat kemahiran peserta setelah mengikuti pelatihan. Sebagian besar peserta ditemukan sudah sangat mahir dalam menggunakan *Book Creator*, namun masih ada 11% peserta dengan tingkat kemahiran cukup baik.



Gambar 8. Tingkat Kemahiran Penggunaan *Book Creator* Peserta Setelah Pelatihan



Gambar 9. Tingkat Kepercayaan Diri Peserta untuk Menggunakan *Book Creator* Setelah Pelatihan

Kepercayaan diri peserta untuk menggunakan *Book Creator* setelah mendapatkan pelatihan dapat dikategorikan cukup baik, karena terdapat 33% peserta yang sangat percaya diri dan 67% cukup percaya diri. Grafik tingkat kepercayaan diri peserta dapat dilihat pada Gambar 9. Beberapa peserta yang mengaku masih di level cukup percaya diri menginginkan pendampingan lebih lanjut karena waktu pelatihan yang terbatas dan kesibukan guru di akhir semester membuat peserta kekurangan waktu untuk berlatih. Kendala waktu yang dikemukakan oleh peserta pada kegiatan ini juga sering terjadi pada beberapa kegiatan pelatihan yang pernah dilakukan sebelumnya. Kondisi ini juga terjadi pada kegiatan pelatihan di SMPN 2 Puri Mojokerto yang juga terkendala dengan waktu yang singkat (Mardiyah & Krisdiana, 2023). Kegiatan pelatihan mandiri yang sering diadakan di sekolah-sekolah diharapkan dapat dijadikan sebagai peluang dan kesempatan bagi sekolah dan guru untuk peningkatan dan pengembangan keahlian guru dalam pengelolaan pembelajaran (Soekirno, 2014).

Kegiatan pelatihan *Book Creator* ini juga memberikan dampak positif bagi peserta yaitu dengan tumbuhnya kepercayaan diri peserta untuk membuat buku digital menggunakan *platform Book Creator* seperti terlihat pada Gambar 9. Temuan ini sejalan dengan temuan pada kegiatan sosialisasi yang dilakukan sebelumnya di SMA Negeri 2 Sambas bahwa kegiatan sosialisasi tersebut memberikan dampak positif dan membantu guru dalam usaha meningkatkan proses pembelajaran di sekolah (Barella et al., 2021).

Selama kegiatan pelatihan penyusunan buku digital menggunakan *Book Creator* ini, unsur pimpinan sekolah sangat berperan dalam meningkatkan keterlibatan seluruh peserta pelatihan. Kerja sama yang baik dari kepala sekolah dan jajaran menjadikan kegiatan pelatihan ini berjalan dengan lancar dan berhasil mengaktifkan seluruh peserta untuk terlibat penuh selama kegiatan berjalan.

Pada kegiatan pelatihan ini juga diminta saran dan komentar dari peserta. Beberapa peserta mengharapkan lebih banyak lagi pelatihan media pembelajaran seperti ini untuk menambah wawasan para guru dan siswa. Menurut para peserta, buku digital dengan tampilan menarik dari *Book Creator* dapat meningkatkan minat belajar siswa karena e-book menimbulkan pembelajaran yang menambah minat dan motivasi siswa

untuk belajar. Hal ini relevan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menemukan bahwa *Book Creator* memberikan suasana belajar baru yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam belajar (Oktavia, 2022). Pada kegiatan ini juga ditemukan peserta yang mengharapkan pemantapan materi dan pendampingan lebih lanjut agar lebih memahami lagi pembuatan buku digital menggunakan *Book Creator*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil evaluasi pelaksanaan kegiatan, dapat diperoleh simpulan bahwa materi penyusunan buku digital menggunakan *Book Creator* merupakan materi yang masih baru bagi seluruh peserta pelatihan, namun cukup mudah dipahami cara penggunaannya. Kegiatan pelatihan yang dilaksanakan telah berhasil menambah pengetahuan dan pengalaman para peserta dalam penggunaan teknologi untuk pembelajaran khususnya *platform Book Creator*. Keterlibatan unsur pimpinan dalam hal penyediaan infrastruktur dan penegasan tugas kepada peserta menjadikan kegiatan pelatihan berjalan dengan efektif dimana seluruh peserta berhasil menyelesaikan masing-masing 1 (satu) buku digital. Kerja sama dalam hal penyediaan waktu oleh para peserta sangat diharapkan untuk ketercapaian target pelaksanaan kegiatan dalam meningkatkan dan mengembangkan kompetensi guru.

DAFTAR RUJUKAN

- Barella, Y., Rustiyarso, R., Bahari, Y., Zakso, A., Supriyadi, S., & Al Hidayah, R. (2021). Sosialisasi Pemanfaatan E-Book Creator Berbasis Internet pada Guru SMA Negeri 2 Sambas. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 488–497. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v5i3.3181>
- Hasanah, N., In'am, A., Darmayanti, R., Choirudin, C., Nurmalitasari, D., & Usmiyatun, U. (2022). Development of Al-Qur'an Context Math E-Module on Invers Function Materials Using Book Creator Application. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(4), 3502.

- <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.5647>
- Maharani, A. A. P., & Santosa, M. H. (2021). the Implementation of Process Approach Combined With Screencast-O-Matic and Bookcreator To Improve Students' Argumentative Writing. *LLT Journal: Journal on Language and Language Teaching*, 24(1), 12-22. <https://doi.org/10.24071/llt.v24i1.2516>
- Mardiyah, A. A., & Krisdiana, A. (2023). Pelatihan Media Digital Book Creator dan Quizizz untuk Meningkatkan Kompetensi Guru SMPN 2 Puri Mojokerto dalam Penerapan Kurikulum Merdeka. *MAJAMAS (Jurnal Pengabdian ...)*, 1, 46-54. <http://ejurnal.unim.ac.id/index.php/majamas/article/view/2782>
- Munawwarah, Eka Putri, S., Magfirah Ilyas, N., Side, S., & Zubair, S. (2023). Book Creator Sebagai Aplikasi dalam Menyusun Media Pembelajaran Interaktif bagi Calon Guru Profesional. *INOVASI: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 8-12. <https://bookcreator.com/>
- Nuraeni, Wahab, I., Astri, Z., Aisyah, S., Tanasy, N., Fachrunnisa, N., Latauga, H., & Atira, N. (2022). Pelatihan Aplikasi Book Creator Sebagai Wadah Membuat Materi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 1-9.
- Oktavia, N. T. (2022). Penggunaan Book Creator Dalam Model Pembelajaran Blended Learning Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Teknologi Pembelajaran (JTeP)*, 2(2), 9-19. <http://proceedings2.upi.edu/index.php/semnaspendas/article/view/2381%0Ahttp://proceedings2.upi.edu/index.php/semnaspendas/article/download/2381/2207>
- Setiawan, T. Y., & Fikri, A. (2022). The Development of E-Lkpd Using Book Creator on Fraction Operations Material in Elementary School. *MaPan*, 10(1), 116-126. <https://doi.org/10.24252/mapan.2022v10n1a8>
- Sholihah, D. Z., Wardani, N. S., & Prasetyo, A. K. (2022). The Development of e-Book Based on Problem and Project Based Learning Assisted by Book Creators. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(2), 258-270. <https://doi.org/10.21009/jtp.v24i2.28851>

- Soekirno, S. (2014). Hubungan antara Kebutuhan Pengembangan Diri, Pemahaman Strategi Pembelajaran, dan Sikap Inovatif dengan Kemampuan Profesional Guru Sekolah Dasar di Kota Surakarta, Jawa Tengah. *Jurnal Profesi Pendidik*, 1(1), 88–104.
- Sulistiani, Suparman, & Fajrie, N. (2022). Development of Electronic Mathematics Student Worksheets Assisted by Book Creators to Support Problem-Based Learning Models to Achieve Student Problem-Solving Ability. *Asian Pendidikan*, 2(2), 41–51. <https://journalarsvot.com/index.php/aspem/article/view/285>
<https://journalarsvot.com/index.php/aspem/article/download/285/254>
- Tuminah, Fadjat Kurniawan, D., & Faridha, N. (2022). The Effect of Storytelling Through Book Creator to Improve Students' Reading Comprehension. *Edulitics Journal*, 7(2), 101–107.