

## Pelatihan Pembuatan Flipbook Interaktif sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia bagi Guru MGMP SMA Kabupaten Pekalongan Jawa Tengah

**Ariesma Setyarum\*<sup>1</sup>, Dina Nurmalisa<sup>2</sup>, Desyarini Puspita Dewi<sup>3</sup>, Afrinar Pramitasari<sup>4</sup>, Maya Agustina<sup>5</sup>, Tiah Ifanka<sup>6</sup>, Agung Aditya<sup>7</sup>, Pryamitra Agus Saputra<sup>8</sup>, Rizqytama Abdiyansah<sup>9</sup>, Syaiful Anas<sup>10</sup>, Daru Anggara Murty<sup>11</sup>**

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pekalongan, Indonesia

<sup>7,8,9,10</sup>Ilmu Hukum, Universitas Pekalongan, Indonesia

<sup>11</sup>Fakultas Teknik, Universitas Pekalongan, Indonesia

\*e-mail: [ariesmasetyarum@gmail.com](mailto:ariesmasetyarum@gmail.com)<sup>1</sup>

### **Abstrak**

*Kegiatan pengabdian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia oleh guru MGMP SMA Kabupaten Pekalongan. Kondisi awal menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih menggunakan metode konvensional yang cenderung monoton, sementara keterampilan dalam mengembangkan media digital masih terbatas. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar. Untuk menjawab permasalahan tersebut, kegiatan ini dirancang dalam bentuk pelatihan pembuatan flipbook interaktif sebagai media ajar alternatif yang lebih kreatif dan menarik. Pelatihan dilaksanakan melalui penyampaian materi teoritis, praktik pembuatan flipbook menggunakan aplikasi Canva dan Flipsnack, serta pendampingan intensif baik secara luring maupun daring. Setiap peserta menghasilkan minimal satu produk flipbook yang berisi materi ajar bahasa dan sastra sesuai kurikulum. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan guru mendesain media pembelajaran digital yang layak pakai, sekaligus menumbuhkan kepercayaan diri mereka untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Luaran kegiatan berupa artikel ilmiah, video dokumentasi, dan portofolio digital flipbook. Selain itu, terbentuknya komunitas daring pascapelatihan menjadi indikator keberlanjutan yang memungkinkan guru saling berbagi karya dan pengalaman implementasi. Kegiatan ini memberikan kontribusi nyata dalam memberdayakan guru MGMP untuk menghadirkan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan adaptif terhadap tuntutan literasi digital di era pendidikan modern.*

**Kata Kunci:** Bahasa dan Sastra, Flipbook Interaktif, Media Pembelajaran, MGMP, Teknologi Digital

### **Abstract**

*This community service activity was motivated by the low utilization of digital technology in Indonesian language and literature learning by high school MGMP teachers in Pekalongan Regency. The initial condition showed that most teachers still relied on conventional methods that tended to be monotonous, while their skills in developing digital media remained limited. This situation affected the low level of student engagement in the learning process. To address this issue, the activity was designed in the form of training on creating interactive flipbooks as an alternative teaching medium that is more creative and engaging. The training was carried out through the delivery of theoretical materials, hands-on practice in developing flipbooks using Canva and Flipsnack applications, as well as intensive mentoring conducted both offline and online. Each participant produced at least one flipbook product containing language and literature learning materials in accordance with the curriculum. The results of the activity indicated a significant improvement in teachers' skills in designing feasible digital learning media, while also fostering their confidence in integrating technology into teaching. The outputs included a scientific article, a documentation video, and a digital flipbook portfolio. In addition, the establishment of a post-training online community became an indicator of sustainability that enabled teachers to share their works and classroom implementation experiences. This activity provides a tangible contribution to empowering MGMP teachers in delivering innovative, interactive, and adaptive learning in response to the demands of digital literacy in modern education.*

**Keywords:** Digital Technology, Interactive Flipbook, Language And Literature, Learning Media, MGMP

## 1. PENDAHULUAN

Kabupaten Pekalongan, sebagai salah satu daerah di Provinsi Jawa Tengah, memiliki tantangan tersendiri dalam sektor pendidikan, terutama dalam hal pengembangan kompetensi guru. Meskipun terdapat upaya-upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, permasalahan yang dihadapi oleh guru-guru di Kabupaten Pekalongan masih cukup kompleks. Hal ini terutama terkait dengan keterbatasan dalam akses terhadap teknologi pendidikan dan pengembangan profesionalisme guru.

Guru-guru yang tergabung dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Bahasa Indonesia SMA di Kabupaten Pekalongan berperan penting dalam proses pembelajaran di sekolah. MGMP merupakan wadah bagi para guru untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman, serta untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif. Namun, meskipun sudah ada forum seperti MGMP, masih terdapat beberapa permasalahan yang menghambat optimalisasi fungsi MGMP dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Sebagian besar guru Bahasa Indonesia SMA di Kabupaten Pekalongan masih terbatas dalam pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran. Meskipun sudah ada upaya untuk memperkenalkan teknologi melalui pelatihan-pelatihan, masih banyak guru yang merasa kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar mengajar. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya pemahaman teknis tentang penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran dan keterbatasan akses terhadap perangkat yang memadai. Terutama dalam pengajaran mata pelajaran bahasa dan sastra, di mana materi yang bersifat naratif dan kompleks memerlukan alat bantu yang lebih inovatif untuk memudahkan pemahaman siswa.

Banyak guru Bahasa Indonesia SMA di Kabupaten Pekalongan masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Hal ini sejalan dengan temuan Astuti (2018) yang menekankan bahwa media interaktif dapat meningkatkan minat baca dan partisipasi siswa dalam pembelajaran sastra. Penelitian lain oleh Wulandari & Purnama (2018) juga menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi flipbook mampu meningkatkan kreativitas siswa, sehingga mendukung penerapan teknologi digital dalam pembelajaran bahasa dan sastra. Metode seperti ceramah dan penggunaan media pembelajaran yang terbatas menyebabkan pembelajaran bahasa dan sastra kurang menarik bagi siswa. Padahal, dalam konteks pembelajaran bahasa dan sastra, pendekatan yang lebih kreatif dan interaktif sangat dibutuhkan untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Ketika guru tidak memiliki akses atau keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, mereka menjadi terbatas dalam cara mengajarkan materi dengan cara yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Sebagian besar guru MGMP Bahasa Indonesia SMA Kabupaten Pekalongan belum mendapatkan pelatihan yang memadai mengenai pembuatan materi pembelajaran digital atau penggunaan teknologi pendidikan modern seperti flipbook interaktif. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media flipbook interaktif efektif meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia di tingkat SD, seperti studi oleh Putri & Nuryanto (2025) yang menerapkan flipbook berbasis web untuk analisis fakta dan opini. Sebelum itu, Putri et al. (2020) mengembangkan flipbook interaktif berbasis budaya lokal dengan metode R&D, terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar di tingkat SMP. Pelatihan yang ada seringkali kurang terstruktur atau tidak memberikan pemahaman yang cukup mendalam tentang penerapan teknologi dalam pembelajaran. Hal ini menyebabkan ketidakmampuan untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Menurut Astuti (2018), penggunaan media interaktif dapat meningkatkan minat baca siswa dalam pembelajaran sastra. Keterbatasan pelatihan ini juga mempengaruhi motivasi guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan sesuai dengan kebutuhan zaman.

Meskipun ada upaya untuk meningkatkan keterampilan guru, pelatihan yang ada belum cukup untuk memenuhi kebutuhan di lapangan. Banyak guru yang tidak memiliki pemahaman yang kuat tentang cara menggunakan alat digital secara efektif untuk menyampaikan materi pelajaran. Selain itu, banyak guru yang kesulitan dalam merancang dan membuat materi pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Hal ini menjadi tantangan besar dalam memaksimalkan proses pembelajaran, terutama untuk mata pelajaran yang membutuhkan pendekatan visual dan kreatif seperti bahasa dan sastra.

Di beberapa SMA di Kabupaten Pekalongan, terutama di daerah pedesaan, infrastruktur teknologi seperti komputer, laptop, atau koneksi internet yang stabil masih terbatas. Meskipun beberapa sekolah telah mendapatkan bantuan perangkat teknologi, penggunaannya masih terbatas pada beberapa guru atau kelas tertentu. Ketidakmerataan akses ini membuat pembelajaran berbasis teknologi sulit untuk diterapkan secara menyeluruh di seluruh sekolah. Dalam konteks MGMP Bahasa Indonesia SMA, tidak semua guru memiliki fasilitas yang sama untuk mengakses atau memanfaatkan platform digital untuk pembelajaran.

Dengan melihat analisis situasi dan permasalahan yang ada, dapat disimpulkan bahwa meskipun MGMP Bahasa Indonesia SMA Kabupaten Pekalongan memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan, masih ada beberapa hambatan yang harus diatasi. Pelatihan dan pendampingan yang lebih intensif terkait pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, serta penyediaan alat bantu yang memadai, sangat dibutuhkan untuk mendukung pengajaran yang lebih kreatif dan efektif. Salah satu solusi untuk masalah ini adalah dengan memberikan pelatihan pembuatan flipbook interaktif kepada guru MGMP Bahasa Indonesia SMA Kabupaten Pekalongan, yang dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa.

## 2. METODE

Pelaksanaan pelatihan pembuatan flipbook interaktif sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia bagi guru-guru MGMP Bahasa Indonesia SMA Kabupaten Pekalongan dirancang dengan pendekatan yang sistematis dan praktis. Pelatihan ini bertujuan agar peserta tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu menerapkan keterampilan secara langsung dalam proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, pelatihan disusun dalam beberapa tahapan utama yang saling terintegrasi dan berorientasi pada penguatan kompetensi praktis peserta.

Tahap awal pelatihan dimulai dari persiapan, meliputi penyusunan modul dan materi pelatihan yang mencakup pengenalan konsep flipbook, pengoperasian platform digital (seperti Publuu Flipbooks, dan Canva), serta cara mengintegrasikan elemen interaktif seperti video, audio, dan kuis ke dalam flipbook. Selain itu, dilakukan pengadaan perangkat yang memadai, termasuk laptop dan akses internet, agar peserta dapat mengikuti sesi praktik dengan optimal. Tempat pelatihan juga dipilih yang nyaman dan kondusif, dengan jadwal yang fleksibel agar sesuai dengan waktu luang guru.

Pada tahap pelaksanaan, pelatihan menggabungkan metode penyampaian teori dan praktik. Peserta pertama-tama mendapatkan pemahaman konseptual mengenai manfaat dan penerapan flipbook dalam pembelajaran bahasa dan sastra. Selanjutnya, mereka diarahkan untuk langsung membuat flipbook dari materi ajar seperti teks cerpen, puisi, atau artikel sastra. Proses ini dibimbing oleh instruktur yang memberikan pendampingan teknis untuk mengatasi kendala serta meningkatkan kualitas desain flipbook yang dibuat oleh peserta.

Untuk mendukung pembelajaran yang interaktif, pelatihan juga melibatkan demonstrasi langsung dari instruktur mengenai langkah-langkah pembuatan flipbook, disertai sesi diskusi kelompok yang mendorong peserta bertukar ide dan pengalaman. Produk flipbook yang dihasilkan kemudian dievaluasi secara konstruktif oleh instruktur dan peserta lain melalui sesi umpan balik, guna mengidentifikasi kekuatan dan area yang perlu diperbaiki.

Setelah seluruh rangkaian pelatihan selesai, dilakukan penilaian terhadap hasil kerja peserta. Untuk mengetahui efektivitas pelatihan, dilakukan kegiatan evaluasi melalui pre-test dan post-test guna mengukur peningkatan kompetensi guru dalam penggunaan media digital. Evaluasi juga mencakup penilaian produk flipbook yang dihasilkan berdasarkan aspek keterpaduan isi, kualitas desain visual, interaktivitas, serta kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, dilakukan angket kepuasan peserta untuk mengetahui respon terhadap materi, instruktur, serta manfaat kegiatan bagi praktik pembelajaran.

Sebagai pelengkap kegiatan, pelatihan ini juga menyediakan evaluasi pascapelatihan untuk menilai perkembangan keterampilan peserta secara berkelanjutan. Dukungan tambahan diberikan melalui forum daring yang memungkinkan peserta berkonsultasi dan berbagi pengalaman, sehingga proses belajar tidak berhenti pada saat pelatihan selesai. Pendekatan menyeluruh ini diharapkan mampu menciptakan guru-guru yang terampil, adaptif terhadap teknologi, serta siap mengimplementasikan flipbook sebagai media pembelajaran yang kreatif dan efektif di kelas.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berjudul “Pelatihan Pembuatan Flipbook Interaktif sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia bagi Guru MGMP Bahasa Indonesia SMA Kabupaten Pekalongan” telah dilaksanakan dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Kegiatan ini berlangsung selama enam bulan dan melibatkan sejumlah guru yang tergabung dalam MGMP Bahasa Indonesia di wilayah Kabupaten Pekalongan. Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan bekal keterampilan kepada para guru dalam menciptakan media pembelajaran berbasis digital yang menarik dan interaktif melalui pemanfaatan *flipbook*. Penggunaan flipbook juga terbukti meningkatkan pemahaman struktur kalimat (Armayanti et al., 2022), serta efektif ketika dikolaborasikan dengan pendekatan Problem Based Learning (Santia & Nurmayani, 2022). Pada jenjang SMK, Nurwanto et al. (2020) menunjukkan bahwa flipbook pada materi teks eksposisi mampu mendorong keterlibatan aktif siswa. Selain itu, Penggunaan flipbook sebagai media interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa (Salim & Hidayat, 2019; Wulandari & Purnama, 2018). Selanjutnya, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad 21 yang menekankan literasi digital (Purwanto, 2020; Prasetyo, 2019).

Pada tahap awal dari kegiatan ini adalah persiapan, yang meliputi penyusunan modul pelatihan, perizinan tempat, serta pengadaan perangkat dan akses ke platform digital seperti Publuu Flipbooks dan Canva. Modul pelatihan dirancang secara tematik dan praktis agar mudah dipahami oleh peserta dengan berbagai latar belakang kemampuan teknologi. Hal ini sejalan dengan temuan Astuti (2018) bahwa penyediaan media pembelajaran yang mudah digunakan dapat meningkatkan partisipasi dan minat guru dalam pengembangan media interaktif. Penyusunan materi juga mempertimbangkan konteks pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia yang khas, serta kebutuhan peserta dalam mengembangkan media ajar yang kontekstual.



Gambar 1. Pemaparan Materi Flipbook Interaktif sebagai Media Pembelajaran

Selanjutnya, pelaksanaan pelatihan dilakukan secara luring dengan metode *blended* antara pemaparan teoritis dan praktik langsung. Para peserta terlebih dahulu diperkenalkan dengan konsep flipbook interaktif, manfaatnya dalam pembelajaran, serta potensi kreativitas yang bisa dikembangkan melalui media ini. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital yang sederhana namun inovatif mampu meningkatkan keterampilan guru dan menarik minat siswa dalam pembelajaran sastra (Nugroho & Ismail, 2021; Rahayu & Lestari,

2020). Dalam sesi praktik, para guru dilatih langkah demi langkah mulai dari perencanaan isi, desain visual, penyisipan elemen multimedia seperti gambar dan video, hingga integrasi soal kuis sebagai fitur interaktif. Pendekatan ini mendukung pengembangan kreativitas guru sebagaimana disarankan oleh Yusuf & Arifin (2019), bahwa teknologi pembelajaran yang interaktif mendorong guru berinovasi dalam menyampaikan materi.



Gambar 2. Tutorial Platform (Canva & Publuu Flipbooks)

Evaluasi pelatihan dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan partisipatif. Tim pelaksana menggunakan observasi langsung selama kegiatan berlangsung untuk menilai keterlibatan peserta dalam setiap sesi, mulai dari pemahaman materi, partisipasi diskusi, hingga kemampuan praktik membuat *flipbook* interaktif. Setiap produk *flipbook* yang dihasilkan guru dievaluasi dengan rubrik penilaian yang mencakup aspek kelayakan isi, kreativitas desain visual, pemanfaatan fitur interaktif (gambar, audio, dan video), serta kesesuaian dengan tujuan pembelajaran bahasa dan sastra. Produk *flipbook* yang dihasilkan mencakup materi seperti cerpen, puisi, teks eksposisi, dan biografi tokoh sastra.

Selain itu, evaluasi juga dilakukan melalui penilaian portofolio hasil karya peserta yang dikumpulkan di akhir pelatihan. Portofolio ini mencerminkan perkembangan keterampilan guru secara nyata dan dapat dijadikan rujukan bagi kegiatan pembelajaran selanjutnya. Untuk melengkapi evaluasi, peserta diberikan kesempatan menyampaikan refleksi dan umpan balik mengenai manfaat pelatihan, kendala yang dihadapi, serta potensi penerapan *flipbook* dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.



Gambar 3. Praktik Pembuatan Flipbook Interaktif

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa lebih dari 90%, yaitu 27 dari 30 peserta peserta mampu menghasilkan *flipbook* yang memenuhi kriteria “baik” hingga “sangat baik”. Selain itu, mayoritas peserta mengaku mendapatkan pengalaman baru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran, merasa lebih percaya diri, dan termotivasi untuk menerapkan serta mengembangkan *flipbook* interaktif secara mandiri. Evaluasi ini menegaskan bahwa keberhasilan kegiatan dapat diukur tidak hanya dari produk yang dihasilkan, tetapi juga dari

perubahan sikap, keterampilan, dan komitmen guru dalam berinovasi menggunakan media digital. Temuan ini konsisten dengan penelitian Setyawan (2021) bahwa penerapan media interaktif efektif meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Lebih jauh, Yusuf & Arifin (2019) menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi pembelajaran tidak hanya memperkaya media ajar, tetapi juga meningkatkan kualitas pengajaran sastra di sekolah menengah.



Gambar 4. Presentasi Karya Peserta dan Umpan Balik

Selain peningkatan dalam aspek keterampilan, pelatihan ini juga memberikan dampak positif terhadap perubahan sikap peserta terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Wahyudi & Saputra (2017) menekankan bahwa penerapan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu memperluas variasi metode pengajaran dan meningkatkan keterlibatan siswa. Para guru merasa lebih percaya diri untuk mencoba metode baru dan menunjukkan antusiasme tinggi dalam menjajaki potensi media digital lainnya. Pelatihan ini membuka wawasan mereka bahwa teknologi bukan hanya milik guru TIK, tetapi juga dapat diadaptasi dalam mata pelajaran seperti bahasa dan sastra.

Interaksi antarpeserta selama pelatihan berlangsung sangat intensif dan produktif. Terjadi diskusi-diskusi kolaboratif yang memperkuat pemahaman mereka, baik dalam menyusun materi ajar maupun mengembangkan fitur-fitur flipbook yang relevan dengan kebutuhan siswa. Beberapa peserta bahkan mulai menginisiasi kelompok kecil untuk saling berbagi flipbook dan pengalaman implementasinya di kelas masing-masing.



Gambar 5. Diskusi

Sebagai bentuk keberlanjutan kegiatan, tim pelaksana juga membentuk grup daring untuk memfasilitasi pendampingan pascapelatihan. Melalui grup ini, peserta dapat mengunggah flipbook yang telah mereka buat, berdiskusi mengenai tantangan dalam penerapan, serta mendapatkan masukan dari sesama guru dan tim pelaksana. Inisiatif ini terbukti menjaga semangat belajar peserta dan memperluas efek pelatihan di luar ruang kelas.

Kegiatan ini juga menghasilkan luaran wajib berupa artikel ilmiah yang siap dipublikasikan di jurnal pengabdian terakreditasi nasional serta video dokumentasi kegiatan yang telah diunggah di media sosial dan kanal *Youtube* institusi. Produk flipbook peserta dikumpulkan dalam bentuk portofolio digital yang dapat dijadikan contoh praktik baik bagi guru

lain, baik di Pekalongan maupun daerah lain yang memiliki kondisi serupa.

Meski secara umum kegiatan berlangsung lancar, beberapa tantangan sempat muncul selama pelaksanaan, antara lain keterbatasan perangkat digital yang dimiliki peserta, koneksi internet yang tidak stabil di beberapa lokasi, serta keterbatasan waktu yang dimiliki guru karena beban tugas lain. Namun, kendala tersebut dapat diatasi dengan adaptasi jadwal, penggunaan media pelatihan yang dapat diakses secara offline, serta pendekatan personal dalam pendampingan teknis.

Pembahasan dari hasil kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan yang berbasis praktik langsung dan disertai pendampingan sangat efektif dalam meningkatkan kompetensi guru. Flipbook interaktif dinilai sebagai media yang relevan dan mampu menjawab tantangan pembelajaran abad 21, terutama dalam menciptakan pembelajaran yang komunikatif, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh siswa.

Penggunaan flipbook memberikan nuansa baru dalam pembelajaran bahasa dan sastra. Materi yang semula terasa kaku dan bersifat teks semata, kini dapat divisualisasikan dan diintegrasikan dengan elemen audio dan video sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa dengan gaya belajar yang beragam. Hal ini selaras dengan tuntutan literasi digital dalam Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran berbasis teknologi dan berbasis proyek.

Flipbook juga memungkinkan terjadinya personalisasi dalam pembelajaran. Guru dapat menyesuaikan isi flipbook dengan konteks lokal, minat siswa, maupun kebutuhan kelas. Kemampuan ini menjadi penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan adaptif. Dengan demikian, flipbook tidak hanya menjadi media presentasi, tetapi juga menjadi instrumen pedagogis yang efektif.

Kegiatan ini menegaskan pentingnya kolaborasi antara institusi pendidikan tinggi, komunitas guru (MGMP), dan pihak sekolah dalam mendorong inovasi pembelajaran. Sinergi yang terbangun melalui kegiatan ini membuktikan bahwa pengembangan kapasitas guru tidak harus mahal atau berskala besar, tetapi harus kontekstual, aplikatif, dan berorientasi pada hasil nyata.

Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil mencapai tujuannya dalam memberdayakan guru untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam menyusun media ajar. Semangat belajar peserta, keberhasilan produk yang dihasilkan, serta keberlanjutan komunitas pascapelatihan menunjukkan bahwa kegiatan ini memberikan dampak nyata yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di daerah.

Ke depan, kegiatan serupa perlu direplikasi dan diperluas cakupannya dengan melibatkan lebih banyak guru dari berbagai jenjang pendidikan. Dukungan kebijakan dari pihak sekolah dan dinas pendidikan juga dibutuhkan agar penggunaan media seperti flipbook ini dapat diadopsi secara sistematis dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan literasi digital di kalangan guru dapat terus berkembang dan menjadi bagian integral dari transformasi pendidikan di era digital.

#### 4. KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan *flipbook* interaktif memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kompetensi guru MGMP Bahasa Indonesia SMA Kabupaten Pekalongan. Melalui pelatihan berbasis praktik dan pendampingan, guru mampu menghasilkan media ajar digital yang kreatif, menarik, dan sesuai kurikulum. Setiap peserta pelatihan menghasilkan minimal satu *flipbook* yang dinilai secara sistematis dengan umpan balik membangun, dan hasilnya menunjukkan bahwa 90% peserta mencapai kategori “baik” pada seluruh aspek penilaian. Kegiatan ini berhasil meningkatkan motivasi dan keterampilan guru dalam penggunaan teknologi pendidikan.

Kegiatan ini layak direplikasi di wilayah lain, dan implementasi flipbook dapat didukung secara kelembagaan agar menjadi bagian dari pembelajaran rutin. Perlu ada kesinambungan program pendampingan dan diseminasi hasil untuk memperluas dampak kegiatan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada LPPM Universitas Pekalongan, MGMP Bahasa Indonesia SMA Kabupaten Pekalongan, dan seluruh pihak yang telah mendukung kelancaran kegiatan ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Armayanti, A. G. (2022). Pengembangan media flipbook untuk analisis jenis kalimat di kelas 5 SD Negeri 12 Kota Langsa. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*.
- Astuti, P. (2018). Meningkatkan Minat Baca Siswa dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Sastra. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 17(4), 250-262.
- Nugroho, R. &. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru melalui Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Digital pada Mata Pelajaran Sastra. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 11 (2), 205-218.
- Nurwanto, S. H. (2020). Pengembangan media pembelajaran flipbook pada materi teks eksposisi kelas X SMK Al-Huda Grogol. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra*.
- Prasetyo, Z. (2019). Pendidikan dan Penggunaan Teknologi Digital dalam Pembelajaran Sastra. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21 (3), 210-220.
- Purwanto, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi untuk Mata Pelajaran Sastra di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan dan Media Digital*, 18 (2), 133-146.
- Putri Kurnia Yulianti & Nuryanto, S. (2025). Pengembangan media pembelajaran flipbook interaktif untuk menganalisis fakta dan opini peserta didik kelas V SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 1-10.
- Putri, R. A. (2020). Development of Interactive Learning Media Flip-Book Using Kvisoft Flipbook Maker Based on Local Culture Arts. *INNOVATION RESEARCH JOURNAL*, 1(1), 55-64.
- Rahayu, T. &. (2020). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 14 (2), 105-120.
- Salim, A. &. (2019). Flipbook Interaktif sebagai Sarana Pembelajaran Bahasa dan Sastra: Studi Kasus di Kota Bandung. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 22 (3), 178-191.
- Santia, E. &. (2022). Bahan ajar flipbook interaktif berbasis problem based learning untuk meningkatkan pemahaman materi siswa SD. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 12(1), 88-96.
- Setyawan, A. (2021). Penerapan Media Interaktif untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 12(1), 95-102.
- Wulandari, S. &. (2018). Penggunaan Aplikasi Flipbook dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Sastra. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15 (4), 245-258.
- Yusuf, A. &. (2019). Penerapan Teknologi Pembelajaran dalam Pengajaran Sastra untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Sekolah Menengah. *Jurnal Teknologi/ Pembelajaran*, 16 (2), 100-115