

## Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Terbaru Bagi Guru-Guru SMAN 1 Singorojo Kendal

Achmad Buchori<sup>1</sup>, Sigit Ristanto<sup>2</sup>, Noviana Dini Rahmawati<sup>3</sup>, Agus Setiawan<sup>4</sup>

Universitas PGRI Semarang

Email: [achmadbuchori@upgris.ac.id](mailto:achmadbuchori@upgris.ac.id)

### Info Artikel

#### Riwayat Artikel

**Diterima:** 8 Agustus 2022

**Direvisi:** 14 September 2022

**Disetujui:** 29 September 2022

**Dipublikasikan:**

30 September 2022

#### Keyword:

Renewable learning media

Digital Book

Flipbook Maker

Kahoot

### Abstract

*This community service activity (PKM) aims to: (1) provide an introduction to teachers at SMA Negeri 1 Singorojo Kendal regarding renewable learning media as an alternative to IT-based learning media, and (2) train teachers at SMA Negeri 1 Singorojo Kendal to able to take advantage of renewable learning media. The methods applied in this service program are the presentation method, the demonstration method, and the practical method. The presentation method is applied in the introduction of making learning videos, digital books based on flipbook makers, the Kahoot platform, its benefits, and its application in making renewable learning media, demonstration methods regarding program operations and practical methods where teachers practice directly making renewable learning media according to subjects. each using a flipbook maker-based digital book media and making evaluations using the Kahoot application.*

[Artikel ini dapat diakses secara terbuka dibawah lisensi CC-BY](#)



 <https://doi.org/10.24176/mjlm.v4i2.8471>

### Pendahuluan

Pandemi Covid-19 telah berdampak kepada seluruh sistem di Indonesia terutama dalam bidang pendidikan. Untuk mencegah penyebaran virus Covid-19 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan melalui Surat Keputusan Bersama (SKB) 4 menteri memutuskan untuk menutup sekolah, sehingga sekitar 68 juta siswa dan 4 juta guru melakukan kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) (Kemendikbud, 2020). Pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran dari rumah bukanlah hal mudah bagi guru untuk dilakukan. Guru harus bersiap untuk bertransformasi memanfaatkan teknologi dalam proses PJJ (Atsani, 2020). Hal tersebut tentu tidak mudah mengingat masih banyaknya guru yang belum mampu membuat media pembelajaran dengan teknologi terbaru. Banyak faktor yang mengakibatkan sulit untuk dilakukan antara lain, yaitu keterbatasan kemampuan guru dalam dunia teknologi informasi dan komunikasi, sarana dan prasarana yang dimiliki guru dan siswa serta kondisi lingkungan yang kurang mendukung, salah satunya para guru yang ada di SMA Negeri 1 Singorojo.

SMA Negeri 1 Singorojo Kendal juga melaksanakan kegiatan Pendidikan dengan pembelajaran jarak jauh. SMA Negeri 1 Singorojo Kendal berdiri dan beroperasi sejak tahun 2006 dan sampai saat ini merupakan salah satu sekolah berakreditasi A. Selain itu SMA Negeri 1 Singorojo Kendal merupakan salah satu Gerakan Sekolah Menyenangkan (GSM). GSM merupakan gerakan akar rumput yang mempromosikan dan membangun kesadaran guru, kepala sekolah, orang tua, dan pemangku kebijakan pendidikan untuk membangun ekosistem sekolah sebagai tempat yang menyenangkan untuk belajar ilmu pengetahuan dan keterampilan hidup

agar anak-anak menjadi pembelajar yang adaptif, mandiri, tangkas, dan cepat menghadapi perubahan dunia yang sangat cepat dan tak menentu.

Dewasa ini untuk menciptakan pembelajaran yang menarik membutuhkan media teknologi sebagai perantara interaksi dalam proses pembelajaran. Rusman (2003) mengatakan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi komunikasi antara sumber belajar, guru dan peserta didik. Nurseto (2011) menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran untuk mempermudah baik bagi pengajar maupun peserta didik dalam mengelola, menyampaikan informasi serta menjadikan pengalaman belajar yang berbeda. Hamalik (1994) menyatakan bahwa pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada peserta didik.

Pembelajaran yang menyenangkan dibutuhkan agar anak tidak merasa jenuh belajar dari rumah. Guru dituntut dapat membimbing dan menggunakan lebih banyak variasi dalam memberikan materi kepada siswa. Pemanfaatan teknologi dan informasi tidak hanya terbatas pada sarana komunikasi ataupun hiburan semata, tetapi bisa dimanfaatkan di berbagai bidang, salah satunya di bidang pendidikan. (Fakhrurrazi, 2018).

Pemanfaatan teknologi informasi di bidang pendidikan salah satunya dijadikan sebagai media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah terutama untuk mendukung pembelajaran jarak jauh. Media Pembelajaran merupakan sebuah sarana belajar yang digunakan oleh seseorang dengan menggunakan alat yang dibuat untuk memudahkan dalam penyampaian materi ketika mengajar di sekolah. Hal seperti itu sangat membantu guru dalam mengajar di sekolah dan merupakan solusi untuk membuat siswa senang ketika belajar dan tidak merasa jenuh. Media pembelajaran selalu mengikuti perkembangan teknologi, mulai dari teknologi cetak, audio visual, komputer sampai teknologi gabungan antara teknologi cetak dengan computer (Arsyad, 2019).

Salah satu media pembelajaran terbaru yang bisa diadopsi untuk pembelajaran jarak jauh agar lebih bervariasi adalah *digital book* dengan *flipbook maker*. Buku digital merupakan publikasi berupa teks dan gambar dalam bentuk digital yang diproduksi, diterbitkan, dan dapat dibaca melalui komputer atau alat digital lainnya (Andina 2011). Hal senada dituliskan dalam Kamus Bahasa Inggris yang memberi istilah *E-book* pada buku versi elektronik. *E-book* adalah singkatan dari *Electronicbook* atau buku elektronik, merupakan sebuah bentuk buku yang dapat dibuka secara elektronik melalui komputer. Sedangkan interaktif itu sendiri didefinisikan sebagai kegiatan saling melakukan interaksi (berlangsung dua arah) antara media dengan yang menggunakan media (*user*).

Desain tampilan buku digital yang kini banyak diminati masyarakat adalah buku digital dengan teknologi *e-book* tiga dimensi yang dikenal dengan *flipbook*, dimana halaman sudah bisa dibuka seperti membaca buku di layar monitor (Riyanto, 2012). *Flipbook* mulai dikembangkan untuk pembelajaran di sekolah. Penelitian yang dilakukan oleh Ramdania (2007) menyatakan bahwa penggunaan media *flipbook* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dipengaruhi oleh ketertarikan siswa terhadap tampilannya yang lebih menarik dan interaktif daripada

buku cetak. Teknologi terbaru ini memberi peluang besar bagi pemanfaatan buku digital dalam ilmu pengetahuan dan pengajaran jarak jauh (*distance learning*) (Gorghiu, 2011). Menurut Shideqy dan Lestari (2010) hal-hal yang diperlukan dalam pengembangan buku digital sebagai sumber belajar, yaitu learner (pembelajar), fasilitas dan media belajar, fasilitator (guru), dan tersedianya evaluasi (tes).

Selain itu inovasi teknologi agar pembelajaran menjadi kondusif, interaktif, menarik serta dapat membantu pengajar membuat evaluasi penilaian terhadap peserta didik adalah menggunakan platform Kahoot. Aplikasi Kahoot dapat mempermudah guru dalam mengevaluasi (Dewi, Kurnia, 2018). Kahoot merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan baik bagi peserta didik maupun bagi pengajar karena aplikasi Kahoot menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya (Harlina, Nor, & Ahmad, 2017).

Kahoot adalah laman web yang bersifat edukatif yang mulanya diinisiasi oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik disebut joint project dengan Norwegian University of Technology and Science pada Maret 2013. Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang menggunakan teknologi pendidikan di dalam sekolah dan institusi pendidikan lainnya. Kahoot berupa aplikasi permainan, quis pilihan ganda, ataupun survey pendapat dan opini publik peserta didik atau anggota institusi yang dilakukan secara online melalui web browser. Belajar melalui Kahoot sangat mudah dilaksanakan. Hanya saja, guru harus menyiapkan sendiri butir soalnya, tidak mengopinya begitu saja. Kahoot dapat dimainkan melalui *browser* yang berbeda hingga *browser* yang terinstal pada gadget peserta didik. Aplikasi kahoot sangat menarik, karena guru dapat membuat quiz dengan memasukkan gambar ataupun video dalam soal tersebut agar dapat menarik perhatian siswa.

Permasalahan prioritas guru-guru di SMA Negeri 1 Singorojo Kendal masih membutuhkan penyegaran dalam pembuatan media pembelajaran terbaru. Seperti halnya yang telah disampaikan oleh Husnani, dkk (2019) dalam penelitiannya diuraikan bahwa tantangan guru masa kini adalah pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana yang mendukung dalam penyampaian materi ataupun informasi kepada para siswa guna mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik, utamanya pada masa pembelajaran jarak jauh. Salah satu faktor yang mempengaruhi ketercapaian tujuan pembelajaran adalah dengan pemilihan media pembelajaran yang terbaru dan efektif sesuai dengan karakter siswa. Dengan pemilihan media yang sesuai dan efektif, diharapkan mampu membuat ketertarikan siswa terhadap subjek pelajaran yang diikuti, sehingga memicu minat peserta didik untuk mempelajari materi-materi yang diajarkan dengan lebih mendalam dan dapat mengatasi kejenuhan pembelajaran jarak jauh.

Menyikapi hal tersebut, kondisi para guru di SMA Negeri Sigorojo Kendal yang belum maksimal dalam memanfaatkan kemampuan yang dimiliki, maka tim pengabdian memiliki gagasan untuk memperkenalkan, memanfaatkan dan menggunakan media pembelajaran terbaru sebagai salah satu alternatif media

pembelajaran untuk menunjang kualitas pelaksanaan proses pembelajaran di era pembelajaran jarak jauh. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, maka kegiatan peningkatan pemahaman dan keterampilan guru menggunakan media pembelajaran terbaru dalam bentuk serangkaian kegiatan pelatihan perlu dilaksanakan dengan tema “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Terbaru bagi Guru-guru SMAN 1 Singorojo Kendal”

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan bersama dengan melibatkan mitra SMA Negeri 1 Singorojo Kendal, dimana para guru sebagai peserta pelatihan. Untuk membantu kelancaran kegiatan, maka tim pengabdian juga melibatkan peran mahasiswa sebagai wadah untuk memberikan ruang kepada mahasiswa dalam mengembangkan diri *sharing keilmuan* kepada sesama.

Permasalahan prioritas Guru-guru di SMA Negeri 1 Singorojo Kendal masih membutuhkan penyegaran dalam pembuatan media pembelajaran terbaru. Media pembelajaran merupakan sarana yang mendukung dalam penyampaian materi ataupun informasi kepada para siswa guna mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik, utamanya pada masa pembelajaran jarak jauh. Salah satu faktor yang mempengaruhi ketercapaian tujuan pembelajaran adalah dengan pemilihan media pembelajaran yang terbaru dan efektif sesuai dengan karakter siswa. Dengan pemilihan media yang sesuai dan efektif, diharapkan mampu membuat ketertarikan siswa terhadap subjek pelajaran yang diikuti, sehingga memicu minat peserta didik untuk mempelajari materi-materi yang diajarkan dengan lebih mendalam dan dapat mengatasi kejenuhan pembelajaran jarak jauh.

Berdasarkan permasalahan yang dialami mitra, maka solusi yang ditawarkan dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini meliputi:

1. Observasi lapangan untuk memperoleh data awal tentang permasalahan yang dihadapi oleh mitra.
2. Analisis kebutuhan mitra dan menawarkan solusi penyelesaian.
3. Membuat perancangan system.
4. Membuat materi yang berkenaan dengan pengembangan media pembelajaran terbaru yang bisa diadopsi untuk pembelajaran jarak jauh agar lebih bervariasi berupa digital book dengan *flipbook maker*
5. Membuat materi yang berkenaan dengan pengembangan media pembelajaran terbaru agar pembelajaran menjadi kondusif, interaktif, menarik serta dapat membantu pengajar membuat evaluasi penilaian terhadap peserta didik menggunakan platform Kahoot.
6. Melakukan pelatihan pembuatan video pembelajaran.
7. Melakukan pelatihan digital book dengan *flipbook maker*.
8. Melakukan pelatihan pengenalan aplikasi Kahoot.
9. Melakukan workshop pembuatan video pembelajaran, digital book dengan *flipbookmaker*, dan platform Kahoot dalam membuat media pembelajaran terbaru.
10. Melakukan pendampingan kepada mitra dalam pembuatan media pembelajaran terbaru menggunakan digital book dengan *flipbook maker* dan membuat evaluasi dengan aplikasi Kahoot.

## Metode

Ada tiga metode yang diterapkan dalam program pengabdian ini, yaitu metode presentasi, metode demonstrasi, dan metode praktek. Metode presentasi diterapkan dalam pengenalan digital book dengan *flipbook maker*, aplikasi kahoot, kemanfaatannya, dan penerapannya dalam pembuatan media pembelajaran terbaru. Metode Demonstrasi mengenai pengoperasionalisasian program dan Metode Praktek dimana guru-guru mempraktekkan secara langsung pembuatan media pembelajaran sesuai mata pelajaran masing-masing dengan pemanfaatan digital book berbasis *flipbook maker* dan aplikasi kahoot.

Adapun langkah yang telah ditempuh dalam kegiatan PKM ini mencakup beberapa tahap berikut ini.

### 1. Persiapan

Tahap persiapan merupakan tahap awal sebelum pelaksanaan PKM. Dalam tahap ini ada beberapa hal yang dilakukan, yakni Koordinasi Internal, dilakukan oleh Tim untuk merencanakan pelaksanaan secara konseptual, operasional, serta *job description* masing-masing anggota, pembuatan Instrumen PKM, seperti lembar presensi, angket, lembar kerja, persiapan konsumsi, publikasi, lokasi, dokumentasi, dan sebagainya.

### 2. Tahap Pelatihan

Tahap ini merupakan tahap pelatihan yang diberikan kepada para guru SMA Negeri 1 Singorojo Kendal. Pelaksanaan pelatihan ini mencakup:

- a. Penyajian materi
- b. Praktek pembuatan media pembelajaran terbaru berupa digital book berbasis *flipbook maker* dan aplikasi kahoot
- c. Penugasan praktek
- d. Pendampingan
- e. Evaluasi dan Penyempurnaan Karya media pembelajaran terbaru oleh Tim
- f. Refleksi dan penutupan program PKM

## Hasil dan Pembahasan

Hasil yang dicapai melalui kegiatan pengabdian ini dituangkan dalam bentuk hasil kegiatan pada setiap tahap pelaksanaan sebagai berikut:

### 1. Perencanaan

Tim pengabdian dalam melaksanakan program kemitraan masyarakat ini, pertama kali yang dilakukan adalah menjalin komunikasi dengan mitra. Mitra dalam PKM ini adalah SMA Negeri 1 Singorojo Kendal. Tim pengabdian melakukan komunikasi dengan ibu kepala sekolah SMA Negeri 1 Singorojo Kendal. Kegiatan ini bermaksud untuk melakukan diskusi awal terkait pengabdian yang dilaksanakan. Dari hasil diskusi diperoleh kesepakatan tentang jadwal pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Sasaran pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini adalah guru guru SMA Negeri 1 Singorojo Kendal. Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran terbaru bagi guru-guru SMA Negeri 1 Singorojo Kendal ini dilaksanakan sejak tanggal 16 Februari 2022. Kegiatan dalam program PkM ini meliputi pemberian *workshop*

dan pelatihan kepada guru di sekolah tersebut, serta pembimbingan pembuatan produk hingga produk tersebut selesai dan dapat digunakan seperti yang diharapkan.

## 2. Pelaksanaan Kegiatan

Tindakan dalam kegiatan ini berupa implementasi Program. Jadwal pelaksanaan kegiatan sebanyak 4 kali pertemuan yang dilaksanakan daring melalui zoom secara *syncronus* *asynronus* dan peserta pelatihan yang memiliki komitmen untuk kontinyu menjadi peserta pelatihan. Pelaksanaan kegiatan pelatihan bagi guru-guru ini dilaksanakan dengan jadwal sebagai berikut.

- a. Pertemuan pertama Rabu, 24 Februari 2022
- b. Pertemuan kedua Kamis, 25 Februari 2022
- c. Pertemuan ketiga Selasa, 1 Maret 2022
- d. Pertemuan keempat Rabu, 2 Maret 2022

Peserta kegiatan ini adalah seluruh guru SMA Negeri 1 Singorojo Kendal. Kegiatan yang diawali dengan ceramah dan demonstrasi ini kemudian dilanjutkan latihan. Dari kegiatan latihan tampak bahwa guru memang belum menguasai cara pengembangan media pembelajaran yang baik, khususnya media pembelajaran terbaru. Acara kemudian dilanjutkan sesi tanya jawab. Berbagai pertanyaan diajukan secara antusias oleh para peserta dalam sesi tanya jawab. Secara garis besar inti dari pertanyaan para peserta adalah bagaimana syarat-syarat penyusunan media pembelajaran yang baik, langkah-langkah pembuatan media pembelajaran terbaru berbasis komputer dengan cepat dan pengaturan tampilan media pembelajaran terbaru berbasis komputer bagi guru dan siswa. Jadwal pelaksanaan kegiatan PkM bagi guru SMA Negeri 1 Singorojo Kendal disajikan pada tabel berikut. Kegiatan dilaksanakan daring melalui zoom secara *syncronus* dan *asynronus*.

**Tabel 1. Jadwal Kegiatan PKM**

Pert. I		Waktu	Kegiatan	Penyaji
Rabu, 24 2022	Februari	08.00-09.00	Pembukaan	Kepala SMA Negeri 1 Singorojo Kendal dan Ketua Tim Pengabdi
		09.00-10.00	Pembuatan Email	Dr. A. Buchori, M.Pd.
		10.00-12.00	Pengenalan Kahoot	Dr. A. Buchori, M.Pd.
		12.00-13.00	Istirahat	Tim
		13.00-15.30	Praktik membuat quiz dengan Kahoot	Tim
		15.30-16.00	Sesi tanya jawab	Tim
Pert. II		Waktu	Kegiatan	Penyaji
Kamis, 25 2022	Februari	09.00-10.00	Pengenalan Flipbook maker	Noviana Dini R, M.Pd.
		10.00-12.00	Pembuatan digital book dengan flipbook maker	Noviana Dini R, M.Pd.
		12.00-13.00	Istirahat	Tim
		13.00-15.30	Praktik membuat digital book dengan flipbook maker	Tim

Pert. III	Waktu	Kegiatan	Penyaji
<b>Selasa, 1 Maret 2022</b>	15.30-16.00	Sesi tanya jawab	Tim
	09.00-10.00	Pengenalan ProProfs	Sigit Ristanto, M.Sc.
	10.00-12.00	Pembuatan tes online dengan ProProfs	Sigit Ristanto, M.Sc.
	12.00-13.00	Istirahat	Tim
	13.00-15.30	Praktik pembuatan tes online dengan ProProfs	Tim
	15.30-16.00	Sesi tanya jawab	Tim
Pert. IV	Waktu	Kegiatan	Penyaji
<b>Rabu, 2 Maret 2022</b>	09.00-10.00	Pengenalan Lectora	Agus S, M.Pd.
	10.00-12.00	Pembuatan bahan ajar dengan lectora	Agus S, M.Pd.
	12.00-13.00	Istirahat	Tim
	13.00-15.30	Praktik pembuatan bahan ajar dengan lectora	Tim
	15.30-16.00	Sesi tanya jawab	Tim

Berdasarkan tabel di atas, program pengabdian pada masyarakat berupa pelatihan pengembangan media pembelajaran terbaru bagi guru-guru SMA Negeri 1 Singorojo Kendal yang sudah dilaksanakan ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, keterampilan dan lebih percaya diri dalam menjalankan profesinya. Guru akan lebih semangat dan termotivasi untuk mengembangkan diri. Hasil pelatihan ini akan bermanfaat bagi sekolah, proses belajar mengajarnya akan lebih menarik dengan digunakannya media pembelajaran yang lebih bervariasi.

### 3. Observasi dan Evaluasi

Kegiatan ini berlangsung lancar dan interaktif. Selama 4 hari melakukan workshop secara daring, para peserta terlihat aktif dan antusias dalam mengikuti semua kegiatan dan materi yang diberikan. Hal ini terlihat dari keseriusan para peserta dalam memperhatikan paparan materi dari tim PkM, dan keaktifan peserta dalam bertanya apabila merasa kurang paham dengan materi yang disampaikan.

Observasi dilakukan terhadap proses pembuatan dan penerapan pembuatan media pembelajaran terbaru oleh para guru SMA Negeri 1 Singorojo Kendal. Evaluasi dilakukan terhadap kualitas produk yang dihasilkan. Produk yang dihasilkan dalam kegiatan ini adalah media Pembelajaran terbaru dengan menggunakan aplikasi kahoot, digital book dengan *flipbook maker*.

Kendala yang dihadapi oleh para peserta dalam mengikuti pelatihan ini antara lain adalah kendala sinyal yang kadang kurang mendukung, faktor usia guru yang bervariasi sehingga ada peserta yang dengan mudah memahami materi, tapi sebagian yang lainnya agak lambat dalam memahami materi yang dipaparkan. Selain itu, kondisi sarana dan prasarana dari masing-masing sekolah berbeda-beda, sehingga antara satu peserta dengan yang lainnya juga berbeda

dalam mempraktekkan media pembelajaran pembelajaran terbaru berbasis komputer di kelas masing-masing. Kurangnya pengalaman dalam membuat media pembelajaran menyebabkan para peserta terhambat untuk membuat media pembelajaran.

Ketercapaian tujuan pendampingan pengembangan media pembelajaran terbaru berbasis komputer secara umum sudah baik, namun keterbatasan waktu yang disediakan mengakibatkan tidak semua materi tentang pengembangan media pembelajaran dapat disampaikan secara detail. Namun dilihat dari hasil latihan para peserta yaitu kualitas media pembelajaran yang telah dihasilkan, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan kegiatan ini dapat tercapai.

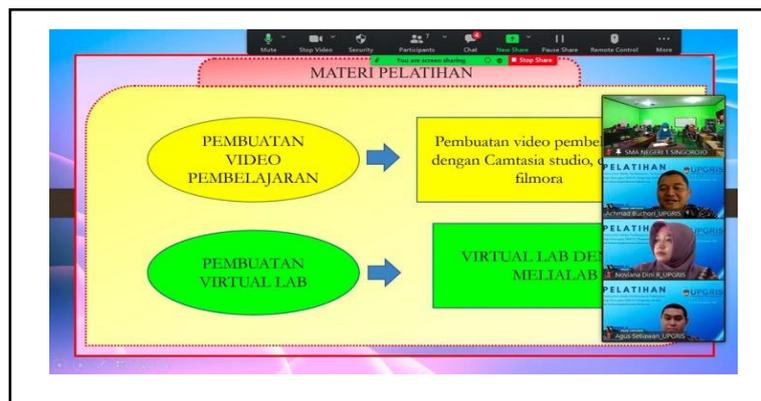
Setelah pengabdian ini diharapkan guru dapat memposisikan media pembelajaran sebagai salah satu komponen penting dari suatu proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peranan yang strategis dalam upaya pemerolehan hasil belajar yang optimal. Media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Guru senantiasa dituntut agar mampu mengembangkan dan menggunakan alat-alat pembelajaran yang tersedia di sekolah sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman.



**Gambar 1. Pembukaan Kegiatan PkM; Kepala SMAN 1 Singorojo Kendal dan Ketua Tim Pengabdian**



**Gambar 2. Tema Pelatihan**



Gambar 3. Penyampaian Materi Pelatihan

### Simpulan

Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran terbaru di SMA Negeri 1 Singorojo Kendal disambut antusias oleh pihak sekolah; khususnya para guru yang mendukung seluruh kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PkM). Hal ini terlihat dari para peserta terlihat aktif dan bersemangat dalam mengikuti semua kegiatan dan materi yang diberikan. Delapan puluh lima persen lebih peserta pelatihan; yaitu para guru di SMA Negeri 1 Singorojo tertarik untuk dapat mengintegrasikan berbagai media terbaru berbasis IT dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Selain itu pelatihan pembuatan media pembelajaran terbaru bagi guru-guru SMA Negeri 1 Singorojo Kendal bagi para guru penting dilaksanakan, sehingga para guru memiliki pengetahuan serta keterampilan beragam dalam pembuatan media pembelajaran terbaru dan kegiatan pelatihan semacam ini dapat menunjang karir dalam menghadapi Era Revolusi Industri 5.0. Dengan pertimbangan pentingnya materi pelatihan ini, diharapkan pelatihan sejenis dapat dilaksanakan kembali di masa datang dan media pembelajaran yang telah dihasilkan agar dapat digunakan dan dilaksanakan secara berkesinambungan.

### Daftar Pustaka

- Arsyad, A. 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Atsani, L. G. 2020. Transformasi Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *AlHikmah: Jurnal Studi Islam*, <http://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/alhikmah/article/view/3905>.
- Dewi, Kurnia, C. 2018. *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X*. Raden Intan. Retrieved from <http://repository.radenintan.ac.id/4286/1/SKRIPSI CAHYA KURNIA.pdf>
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat Pembelajaran Yang Efektif. *At-Tafkir*, 11(1), 85-99. <https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>
- Gorghiu. 2011. The electronic book - a modern instrument used in teachers' training process. *Procedia Computer Science* 3 (2011):563-567

- Hamalik, O. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Harlina, Nor, Z. M., & Ahmad, A. 2017. Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21. *Seminar Serantau*, 627-635. Retrieved from <https://seminarserantau2017.files.wordpress.com/2017/09/74-harlina-binti-ishak.pdf>
- Husnani, dkk. 2019. Tantangan Guru di Era Kekinian. Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang. ISBN. 978-602-52541-3-8 diakses melalui <https://jurnal.univpgripalembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/48>
- Kemendikbud, P. W. 2020. *Kemendikbud.go.id*. Diambil kembali dari [www.kemendikbud.go.id:https://www.kemendikbud.go.id/main/blog/2020/08/penyesuaiankeputusan-bersama-empat-menteri-tentang-panduan-pembelajaran-di-masa-pandemicovid19](https://www.kemendikbud.go.id:https://www.kemendikbud.go.id/main/blog/2020/08/penyesuaiankeputusan-bersama-empat-menteri-tentang-panduan-pembelajaran-di-masa-pandemicovid19).
- Nurseto, Tejo. 2011. *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*. Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan, Volume 8 N, 19-35.
- Ramdania DR, Sutarno H & Waslaluddin. 2007. Penggunaan media flash flipbook dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan* 1(1):1-6.
- Riyanto, Lukman & Subagyo. 2012. Pengembangan digital library local content pekalongan dalam format buku 3 dimensi. *Jurnal LIPI* 1(1):1-13.
- Shideqy D.A.& Lestari. 2010. Pemanfaatan Buku Elektronik untuk Pembelajaran di Sekolah. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.