

Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Flipbook Digital

| Diterima: 04 Maret 2025

| Direview: 16 April 2025

| Disetujui: 04 Agustus 2025

Johan Setiawan*¹, Elis Setiawati², Umi Hartati³, Bahtiar Afwan⁴, Widya Arum Pratama⁵

Universitas Muhammadiyah Metro, Jl. Ki Hajar Dewantara, 34111, Lampung, Indonesia

E-mail: johansetiawan767@gmail.com

ABSTRAK

Pembuatan media pembelajaran adalah bagian yang tidak bisa dipisahkan apabila guru ingin mempunyai kompetensi yang baik. Namun demikian, kegiatan semacam ini jarang dilakukan oleh kalangan guru. Hal ini berkaitan dengan di satu sisi kemungkinan kurangnya alokasi anggaran dana penelitian yang disediakan bagi para guru. Di sisi lain, rutinitas kegiatan mengajar dan penyelesaian tugas-tugas administrasi yang harus dipenuhi oleh para guru yang tampaknya juga menghambat kreativitas para guru dalam bidang Teknologi. Tujuan dari pengabdian ini yaitu: (1) Memberikan konsep dan wawasan keilmuan terkait dengan pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis flipbook digital. (2) Memberikan dorongan, ajakan, menyemangati, dan menunjukkan jalan bagaimana skill pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis flipbook digital. Metode pelaksanaan kegiatan ini terdiri dari Pra Kegiatan, Kegiatan Pendahuluan, Kegiatan Utama, Kegiatan Pendampingan, dan Kegiatan Evaluasi. Hasil dari pengabdian ini adalah tercapainya target program berupa transfer ilmu secara teori dan praktik dalam pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis flipbook digital bagi guru MGMP Sejarah SMA Se-Lampung Timur.

Kata kunci: workshop, pengembangan media, flipbook digital, guru sejarah.

ABSTRACT

Making learning media is an inseparable part if teachers want to have good competence. However, this kind of activity is rarely carried out by teachers. This is related to one side the possibility of unavailability of research funding budget allocations provided for teachers. On the other hand, the routine of teaching activities and completing administrative tasks that must be fulfilled by teachers also seems to hinder teachers' creativity in the field of technology. The objectives of this service are: (1) Providing scientific concepts and insights related to the development of digital flipbook-based history learning media. (2) Providing encouragement, invitation, encouragement, and showing the way to develop digital flipbook-based history learning media skills. The method for implementing this activity consists of Pre-Activities, Preliminary Activities, Main Activities, Supporting Activities, and Evaluation Activities. The result of this service is the achievement of the program target in the form of theoretical and practical knowledge transfer in developing digital flipbook-based history learning media for high school history MGMP teachers throughout East Lampung.

Keywords: workshop, media development, digital flipbooks, history teacher.

PENDAHULUAN

Sebagai bagian dari komunitas ilmiah, guru dituntut untuk terus mengembangkan ilmu pengetahuan. Di pundaknya terdapat tanggung jawab untuk mencerdaskan jutaan anak Indonesia sebagai generasi penerus yang akan memimpin bangsa ini. Tentu saja guru yang dapat menjadi inspirator bagi anak didiknya akan membawa harapan bagi kemajuan bangsa

(Henriksen et al., 2020; Kawuryan et al., 2021). Untuk itu, kompetensi baik dalam bidang inovasi pembelajaran, kemampuan keilmuan, atau skill yang lainnya harus dimiliki guru (Krismiyati, 2017; Sani, 2015). Tentu saja, yang semacam itu harus dimiliki oleh guru yang berjiwa pejuang, ulet, dan tekun yang semata-mata untuk kemajuan pendidikan di Indonesia.

Workshop Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah berbasis Flipbook digital adalah bagian yang tidak bisa dipisahkan apabila guru ingin mempunyai kompetensi yang baik (I Putu Arya Dharmayasa, Made Aristia Prayudi, 2021). Namun demikian, kegiatan semacam ini jarang dilakukan oleh kalangan guru. Hal ini berkaitan dengan di satu sisi kemungkinan kurangnya alokasi anggaran dana yang disediakan bagi para guru. Di sisi lain, rutinitas kegiatan mengajar dan penyelesaian tugas-tugas administrasi yang harus dipenuhi oleh para guru yang tampaknya juga menghambat kreativitas para guru dalam bidang pengembangan media pembelajaran.

Workshop ini bertujuan untuk mendukung para pendidik dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran sejarah. Dalam era di mana teknologi semakin merambah ke berbagai aspek kehidupan, pendidikan tidak terkecuali. Penggunaan media digital dalam konteks pembelajaran sejarah menawarkan potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Dalam workshop ini, peserta akan diajak untuk memahami betapa pentingnya memanfaatkan alat-alat digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan relevan dengan zaman sekarang. Perkembangan teknologi telah membuka pintu untuk metode-metode pembelajaran yang lebih interaktif, yang dapat membantu siswa mengaitkan pelajaran sejarah dengan konteks masa kini.

Melalui diskusi, peserta workshop akan belajar tentang berbagai platform dan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat konten sejarah yang menarik dan mudah diakses oleh siswa. Kami juga akan membahas strategi untuk mengatasi tantangan-tantangan yang mungkin dihadapi dalam mengadopsi teknologi digital, serta cara mengukur efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah.

Dengan mempertimbangkan kebutuhan akan keterampilan digital di era digital ini, workshop ini dirancang untuk memberikan wawasan yang mendalam dan keterampilan praktis kepada peserta agar mereka dapat secara efektif mengintegrasikan media pembelajaran berbasis flipbook digital ke dalam kurikulum sejarah mereka (Sari et al., 2019). Semoga

workshop ini dapat menjadi langkah awal yang bermanfaat dalam mempersiapkan pendidik untuk menghadapi tantangan dan peluang di masa depan (Noorjannah, 2014).

Untuk itu, pengabdian kepada masyarakat yang akan dilakukan pada kesempatan ini adalah dalam rangka mengajak, mendukung, menyemangati, dan menambah wawasan pengetahuan pengembangan media pembelajaran sejarah khususnya flipbook digital bagi Guru Sejarah MGMP Lampung Timur (Lisadwati et al., 2022).

METODE PELAKSANAAN

Workshop Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Flipbook Digital terwujud karena adanya kerjasama dengan MGMP Guru Sejarah Kabupaten Lampung Timur. Target peserta adalah para guru sejarah SMA/MA/SMK Kabupaten Lampung Timur. Tempat pelaksanaan kegiatan di SMA Muhamamdiyah 1 Pekalongan, yang berlangsung selama 1 tahun dari bulan Febuari 2025 hingga Januari 2026.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tahapan sebagai berikut :

- (1) Pra Kegiatan, langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut: (a) TIM PKM melakukan koordinasi dengan pihak mitra yaitu MGMP Guru Sejarah tingkat SMA/MA/SMK di Lampung Timur, (b) menentukan waktu dan tempat pelaksanaan.
- (2) Kegiatan Pendahuluan, langkah-langkah yang dilakukan yaitu: (a) observasi lanjutan untuk mendata guru-guru yang ikut dalam kegiatan pengabdian, (b) mengidentifikasi dan membantu mempersiapkan bahan-bahan dan perlengkapan untuk persiapan acara.
- (3) Kegiatan Utama, sebagai kegiatan utama yaitu: (a) menyelenggarakan program workshop terlebih dahulu berkoordinasi dengan pihak pimpinan MGMP guru sejarah dan (b) memberikan materi tentang workshop pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis digital kepada guru sejarah yang menjadi peserta kegiatan.
- (4) Kegiatan Pendampingan, kegiatan pendampingan dilakukan dengan membantu guru dalam pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis flipbook digital.
- (5) Kegiatan Evaluasi, dilakukan oleh tim PKM bertujuan untuk melihat apakah program yang telah dilaksanakan dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh mitra terkait dengan pengembangan media pembelajaran bagi guru. Dalam evaluasi ini juga akan dikaji hal-hal yang masih menjadi kendala serta kekurangan-kekurangan yang tampak dalam pelaksanaan program. Waktu pelaksanaan evaluasi akan dilakukan satu minggu setelah pelaksanaan program (sesuai dengan jadwal yang telah disusun tim PKM)

dengan melibatkan seluruh peserta dan MGMP Guru Sejarah SMA/MA/SMK Lampung Timur.

HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

HASIL PELAKSANAAN PKM

Secara umum, pelaksanaan kegiatan Workshop Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Flipbook Digital ini telah mencapai target yang ditetapkan oleh tim pengabdian, mulai dari jumlah peserta, hasil yang diharapkan, hingga evaluasi yang berjalan lancar. Meskipun demikian, terdapat beberapa hambatan, salah satunya adalah terkait penentuan waktu workshop yang tepat. Namun, akhirnya semua itu dapat dipecahkan dengan baik berkat kerja sama semua pihak yang mendukung terselenggaranya kegiatan ini.

Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan ini terdiri dari 10 guru mata pelajaran Sejarah SMA/MA/SMK Se-Kabupaten Lampung Timur. Setelah dilakukan observasi dan menerima saran dari Ketua MGMP Mata Pelajaran Sejarah, maka kegiatan ini dilakukan dengan empat kali penyampaian materi, yaitu materi *pertama* berkaitan dengan Pengantar Media Pembelajaran, *kedua* tentang Urgensi Media Pembelajaran, *ketiga* tentang Urgensi Media Pembelajaran Sejarah berbasis Flipbook Digital dan *Keempat* pembuatan Flipbook Digital. Pertemuan yang dapat diartikan sebagai workshop para guru MGMP Sejarah SMA/MA/SMK Se-Lampung Timur dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 10 Februari 2025.

Tim pengabdian berjumlah 4 dosen yang masing-masing mempunyai peran sendiri-sendiri. Peran dosen adalah sebagai pemateri workshop, di samping itu, masing-masing pemateri juga siap membantu melakukan pendampingan atau pembimbingan seandainya para guru meminta dan membutuhkan.

1. Penyampaian Materi Pertama

Penyampaian materi pertama mengenai Pengantar Media Pembelajaran yang disampaikan oleh ibu Dra. Elis Setiawati, M.Pd. Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi pelajaran agar lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Media ini berfungsi sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik dalam proses belajar-mengajar.

Media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran, termasuk teks, gambar, suara, animasi, dan video.

Penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan memiliki peran yang semakin penting dalam memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan efektif. Media pembelajaran tidak hanya membantu dalam menyampaikan informasi dengan cara yang lebih visual dan berkesan tetapi juga mendukung siswa dalam memahami konten pembelajaran secara lebih mendalam.

Media pembelajaran adalah elemen penting dalam meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran. Dengan pemilihan dan pemanfaatan media yang tepat, proses belajar-mengajar dapat menjadi lebih interaktif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam era digital saat ini, guru perlu terus beradaptasi dan mengembangkan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Media yang baik bukan sekadar alat bantu, tetapi menjadi jembatan menuju pembelajaran yang bermakna.

2. Penyampaian Materi Kedua

Penyampaian materi kedua ini mengenai Urgensi Media Pembelajaran yang disampaikan oleh Ibu Umi Hartati, M.Pd. Media pembelajaran memiliki peran krusial dalam menyampaikan materi sejarah dengan lebih menarik dan mudah dipahami. Berikut beberapa alasan mengapa media pembelajaran dalam sejarah sangat dibutuhkan:

1) Membantu Visualisasi Peristiwa Sejarah

Sejarah merupakan kajian tentang peristiwa yang terjadi di masa lalu, yang sering kali sulit dibayangkan oleh peserta didik. Dengan adanya media seperti peta sejarah, gambar, infografis, dan video dokumenter, siswa dapat lebih mudah memahami konteks peristiwa dan hubungan sebab-akibat dalam sejarah.

2) Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar

Banyak siswa merasa bahwa sejarah adalah pelajaran yang membosankan karena penuh dengan hafalan. Penggunaan media seperti film sejarah, simulasi digital, atau augmented reality (AR) dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif.

3) Mempermudah Pemahaman Konsep yang Kompleks

Sejarah sering kali melibatkan konsep yang kompleks seperti revolusi, kolonialisme, dan perang dunia. Media pembelajaran berbasis teknologi seperti timeline digital, peta interaktif, dan permainan edukatif dapat membantu siswa memahami konsep-konsep tersebut dengan lebih baik.

4) Mendorong Keterlibatan dan Partisipasi Siswa

Dengan adanya media interaktif, siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Misalnya, simulasi sejarah memungkinkan siswa berperan sebagai tokoh sejarah dan memahami peristiwa dari sudut pandang yang berbeda.

5) Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis

Media seperti dokumen sejarah, arsip digital, dan wawancara sejarah dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan evaluatif siswa dalam menafsirkan sumber sejarah.

Media pembelajaran sejarah memiliki peran yang sangat penting dalam membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Dengan penggunaan media yang tepat, siswa tidak hanya memahami sejarah sebagai kumpulan fakta, tetapi juga sebagai refleksi masa lalu yang relevan dengan kehidupan masa kini dan masa depan. Oleh karena itu, pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran harus menjadi perhatian utama dalam pendidikan sejarah di era modern ini, khususnya flipbook digital.



Gambar 1. Proses Penyampaian Workshop Mengenai Pengembangan Media

3. Penyampaian Materi Ketiga

Penyampaian materi ketiga disampaikan oleh Bapak Dr. Johan Setiawan, M.Pd mengenai Urgensi Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Flipbook Digital. Sejarah adalah mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membangun kesadaran akan identitas bangsa, memahami peristiwa masa lalu, serta mengambil pelajaran dari kejadian sejarah untuk kehidupan masa kini dan masa depan. Namun, pembelajaran sejarah sering kali dianggap monoton dan membosankan oleh peserta didik karena masih menggunakan metode ceramah yang kurang interaktif. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sejarah berbasis flipbook digital menjadi sangat penting untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peran krusial dalam menyampaikan materi sejarah dengan lebih menarik dan mudah dipahami. Berikut beberapa alasan mengapa media pembelajaran berbasis flipbook digital dalam sejarah sangat dibutuhkan:

1) Membantu Visualisasi Peristiwa Sejarah

Sejarah merupakan kajian tentang peristiwa yang terjadi di masa lalu, yang sering kali sulit dibayangkan oleh peserta didik. Dengan adanya flipbook digital yang memuat peta sejarah, gambar, infografis, dan video dokumenter, siswa dapat lebih mudah memahami konteks peristiwa dan hubungan sebab-akibat dalam sejarah.

2) Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar

Banyak siswa merasa bahwa sejarah adalah pelajaran yang membosankan karena penuh dengan hafalan. Penggunaan flipbook digital yang menarik, interaktif, dan mudah diakses dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan cara yang lebih menyenangkan.

3) Mempermudah Pemahaman Konsep yang Kompleks

Sejarah sering kali melibatkan konsep yang kompleks seperti revolusi, kolonialisme, dan perang dunia. Media pembelajaran berbasis flipbook digital memungkinkan penyajian informasi yang lebih sistematis dengan fitur interaktif seperti hyperlink, animasi, dan video pendukung.

4) Mendorong Keterlibatan dan Partisipasi Siswa

Dengan adanya flipbook digital, siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Mereka dapat menelusuri materi

secara mandiri, berinteraksi dengan konten digital, dan mengerjakan kuis atau latihan yang tersedia dalam flipbook.

5) Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis

Flipbook digital dapat dilengkapi dengan dokumen sejarah, arsip digital, dan wawancara sejarah yang membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan evaluatif dalam menafsirkan sumber sejarah.

Tantangan dan Solusi dalam Penggunaan Flipbook Digital dalam Pembelajaran Sejarah. Meskipun memiliki banyak manfaat, terdapat beberapa tantangan dalam penggunaan flipbook digital untuk pembelajaran sejarah, seperti: a) Keterbatasan Akses Teknologi, tidak semua sekolah memiliki fasilitas teknologi yang memadai. b) Kurangnya Pelatihan Guru, banyak guru belum terbiasa menggunakan media digital dalam pembelajaran. c) Minimnya Konten Digital yang Berkualitas, kurangnya sumber flipbook digital yang sesuai dengan kurikulum.

Solusi yang dapat diterapkan: a) Mengembangkan flipbook digital yang dapat diakses secara offline. b) Memberikan pelatihan bagi guru dalam pembuatan dan penggunaan flipbook digital. c) Mendorong kolaborasi antara pendidik dan pengembang teknologi dalam menciptakan konten sejarah digital yang berkualitas.

Media pembelajaran sejarah berbasis flipbook digital memiliki peran yang sangat penting dalam membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Dengan penggunaan flipbook digital yang tepat, siswa tidak hanya memahami sejarah sebagai kumpulan fakta, tetapi juga sebagai refleksi masa lalu yang relevan dengan kehidupan masa kini dan masa depan. Oleh karena itu, pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis flipbook digital harus menjadi perhatian utama dalam pendidikan sejarah di era digital ini.

4. Penyampaian Materi Keempat

Penyampaian materi ketiga disampaikan oleh Bapak Bahtiar Afwan, M.Pd mengenai Pembuatan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Flipbook Digital. Pembuatan flipbook digital untuk pembelajaran sejarah memerlukan beberapa langkah penting:

- 1) Menentukan Tujuan Pembelajaran antara lain: a. Menentukan kompetensi dasar yang ingin dicapai. b. Menyesuaikan dengan kurikulum yang berlaku.

- 2) Mengumpulkan dan Menyeleksi Materi antara lain: a. Mengumpulkan sumber sejarah yang relevan seperti dokumen, gambar, dan video. b. Memilih materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa.
- 3) Merancang Struktur Flipbook antara lain: (a) Menentukan susunan bab dan subbab dalam flipbook, (b) Menyusun konten agar mudah dipahami dan menarik.
- 4) Menggunakan Perangkat Lunak Flipbook Digital antara lain: (a) Menggunakan aplikasi seperti Flip PDF, Canva, atau Flipsnack. (b) Menambahkan elemen interaktif seperti hyperlink, video, dan kuis.
- 5) Menguji dan Menyempurnakan Flipbook antara lain: (a) Melakukan uji coba kepada beberapa siswa dan guru. (b) Memperbaiki kekurangan berdasarkan masukan yang diterima.
- 6) Mendistribusikan dan Menggunakan dalam Pembelajaran antara lain: (a) Menyebarakan flipbook dalam format digital (PDF atau HTML5). (b) Mengintegrasikan flipbook dalam kegiatan belajar-mengajar di kelas.

Pembuatan media pembelajaran sejarah berbasis flipbook digital merupakan inovasi yang dapat meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran sejarah. Dengan penggunaan flipbook digital yang tepat, siswa tidak hanya memahami sejarah sebagai kumpulan fakta, tetapi juga sebagai refleksi masa lalu yang relevan dengan kehidupan masa kini dan masa depan. Oleh karena itu, pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis flipbook digital harus menjadi perhatian utama dalam pendidikan sejarah di era digital ini.

PEMBAHASAN DAN DAMPAK PELAKSANAAN KEGIATAN PKM

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan oleh tim pengabdian mendapat respon positif dari para peserta. Sejak pertama kali program ini dibicarakan dengan para pengurus MGMP Guru Sejarah SMA/MA/SMK Se-Lampung Timur, antusiasme sangat terasa, dan koordinasi telah dilakukan secara terus menerus untuk mendapatkan waktu yang pas kapan pelaksanaan kegiatan ini akan dimulai. Kesulitan yang timbul dalam pelaksanaan PkM ini tidak lain adalah mensinkronkan antara jadwal para peserta dengan jadwal tim pengabdian. Setelah melakukan koordinasi berulang kali akhirnya kegiatan ini bisa dilaksanakan dan berjalan dengan lancar.

Dari beberapa kesan dan masukan dari peserta, umumnya mereka merasa sangat antusias dalam mengikuti kegiatan ini, metode yang digunakan dalam pelatihan ini tidak memforsir

mereka untuk langsung bisa menguasai materi pelatihan dan terkesan santai. Bahkan mereka berharap kegiatan semacam ini tidak hanya sekali saja dilakukan. Mereka sadar bahwa SDM yang dimiliki sangat terbatas sehingga membutuhkan bimbingan yang berkelanjutan. Memperhatikan respon yang demikian, tim pengabdian pun langsung menanggapi dan memberi penjelasan pada mereka, bahwa memang dalam program ini kita juga melakukan pendampingan.



Gambar 2. Dokumentasi Foto Bersama setelah Berakhirnya Kegiatan Workshop Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah berbasis Flipbook Digital

Pada intinya pelaksanaan pelatihan ini berjalan dengan baik dan lancar, *follow up* dari kegiatan ini nantinya diharapkan peserta workshop untuk terus mencoba mengembangkan kreativitasnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis flipbook digital, sehingga menghasilkan sesuatu yang dapat dipetik manfaatnya. Dengan demikian, kegiatan ini berdampak pada guru mampu meningkatkan pengetahuan, dan keterampilan yang baik.

SIMPULAN

Kegiatan ini diharapkan dapat mendorong peserta workshop untuk terus mengembangkan kreativitas mereka dalam menciptakan media pembelajaran sejarah berbasis flipbook digital, sehingga dapat menghasilkan karya yang bermanfaat. Dengan demikian, kegiatan ini berdampak pada guru mampu meningkatkan pengetahuan, dan keterampilan yang baik dalam pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis flipbook digital.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kesimpulan yang diperoleh dari kegiatan PkM ini yaitu: (1) Guru-guru MGMP Sejarah SMA/MA/SMK Se-Lampung Timur telah memahami urgensinya pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis flipbook digital, dan (2) Para guru SMA/MA/SMK Se-Lampung Timur telah memahami bagaimana menggunakan aplikasi untuk mengembangkan media pembelajaran seperti melalui flipbook digital. Dengan demikian, aktualisasi dari kegiatan PkM ini yaitu para guru MGMP Sejarah mampu meningkatkan kemampuan, pengetahuan, dan pengalaman yang baik terhadap kompetensi mitra dalam menunjang karir mereka sebagai guru yang professional.

DAFTAR PUSTAKA

- Henriksen, D., Richardson, C., & Shack, K. (2020). Mindfulness and creativity: Implications for thinking and learning. *Thinking Skills and Creativity*, 37(December 2019), 1–10. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100689>
- I Putu Arya Dharmayasa, Made Aristia Prayudi, N. W. A. S. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Penulisan Artikel Ilmiah bagi Guru Sekolah Muhammadiyah di Kabupaten Malang. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 6(3 SE-Articles), 416–428. <http://ppm.ejournal.id/index.php/pengabdian/article/view/660>
- Kawuryan, S. P., Sayuti, S. A., Aman, & Dwiningrum, S. I. A. (2021). Teachers Quality and Educational Equality Achievements in Indonesia. *International Journal of Instruction*, 6(2), 811–830. <https://doi.org/https://doi.org/10.29333/iji.2021.14245a>
- Krismiyati, K. (2017). Pengembangan Sumber Daya Manusia dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di SD Negeri Inpres Angkasa Biak. *Jurnal Office*, 3(1), 43. <https://doi.org/10.26858/jo.v3i1.3459>
- Lisadwati, I., Nisa, U., Fauziah, E., Ambhara, C., Pendidikan, P., Inggris, B., Bahasa, F. P., & Siliwangi, I. (2022). *Workshop dan Pendampingan Penulisan Artikel Ilmiah bagi guru-guru sejarah Kabupaten Musi Rawas Utara*. 5(1), 191–200.
- Noorjannah, L. (2014). Pengembangan Profesionalisme Guru melalui Penulisan Karya Ilmiah bagi guru Profesional di SMA Negeri 1 Kauman Kabupaten Tulungagung. *Humanity*, 10, 97–114.
- Sani, R. A. (2015). *Inovasi pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Sari, M., Dafrita, I. E., Darmawan, H., Trisianawati, E., Sulistiany, H., & Nawawi. (2019). *Ilmiah Berbasis Penelitian Bagi Guru Mgmp Ipa Kabupaten Mempawah*. 3(2), 170–179.