

PEMBERDAYAAN GURU SMP UNTUK KREASI KAMUS BAHASA INGGRIS BERGAMBAR BERBASIS BUDAYA LOKAL LEBAK VERSI FLIPBOOK DI SMPN 1 LEBAK GEDONG

**Berita Mambarasi Nehe, Dine Trio Ratnasari, Eka Setiawati,
Muhamad Nadzar Ramdani, Sindy Maharani**

Universitas Setia Budhi Rangkasbitung
beritamn@usbr.ac.id

Abstract

English learning at the junior high school level often faces the constraint of limited contextual, engaging, and appropriate learning media for students. At SMPN 1 Lebak Gedong, Lebak Regency, teachers tend to use general learning resources that do not reflect local culture, resulting in suboptimal student motivation and vocabulary comprehension. This community service program aims to empower teachers through training and mentoring in creating an illustrated English dictionary based on Lebak local culture in flipbook format. The methods used include needs identification, training in creating illustrated vocabulary content that integrates local cultural elements (nature, arts, traditions, culinary), digital flipbook design, and trial use of media in learning. The results of the activity show an increase in teacher skills in producing digital learning media based on local wisdom, as well as the creation of an interactive illustrated dictionary that can be accessed by students through digital devices. This program not only improves teachers' professional competence in utilizing learning technology but also contributes to the preservation of local culture and increases students' motivation and understanding of English vocabulary.

Keywords: Local Culture, Digital Flipbook, Illustrated English Dictionary, Empowerment Teacher.

Abstrak

Pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat SMP sering menghadapi kendala keterbatasan media pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan sesuai dengan lingkungan siswa. Di SMPN 1 Lebak Gedong, Kabupaten Lebak, guru cenderung menggunakan sumber belajar umum yang kurang mencerminkan budaya lokal, sehingga motivasi dan pemahaman kosakata siswa belum optimal. Pengabdian ini bertujuan untuk memberdayakan guru melalui pelatihan dan pendampingan dalam mengkreasi kamus Bahasa Inggris bergambar berbasis budaya lokal Lebak dengan format flipbook. Metode yang digunakan meliputi identifikasi kebutuhan, pelatihan pembuatan konten kosakata bergambar yang mengintegrasikan unsur budaya lokal (permainan tradisional, objek wisata, makanan lokal dan kuliner, alat tradisional, adat dan kebiasaan, pakaian tradisional, pertanian dan perkebunan), pembuatan desain digital flipbook, serta uji coba penggunaan media dalam pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan keterampilan guru dalam memproduksi media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal, serta tersusunnya kamus bergambar interaktif yang dapat diakses siswa melalui perangkat digital flipbook. Program ini tidak hanya meningkatkan kompetensi profesional guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran, tetapi juga berkontribusi pada pelestarian budaya lokal serta peningkatan motivasi dan pemahaman kosakata Bahasa Inggris siswa.

Keywords: Budaya Lokal, Digital Flipbook, Kamus Bahasa Inggris Bergambar, Pemberdayaan Guru.

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan salah satu keterampilan penting yang harus dikuasai oleh siswa pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) sebagai bekal menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan arus globalisasi. Namun, pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah sering menghadapi tantangan, khususnya dalam hal ketersediaan media pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan relevan dengan lingkungan siswa. Di daerah seperti Kecamatan Lebak Gedong, Kabupaten Lebak, keterbatasan sumber belajar yang mengintegrasikan konten lokal menjadi salah satu faktor yang menghambat optimalisasi proses pembelajaran. Guru sebagai fasilitator pembelajaran memiliki peran strategis dalam menciptakan inovasi media yang mampu mengaitkan materi Bahasa Inggris dengan kehidupan sehari-hari siswa. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah menghadirkan media kamus bergambar yang memuat kosakata Bahasa Inggris berbasis budaya lokal. Integrasi budaya lokal, seperti kekayaan alam, kesenian, tradisi, kuliner, dan kearifan masyarakat Lebak, diharapkan mampu menumbuhkan rasa bangga terhadap identitas daerah sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa.

Seiring dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran tidak hanya dapat dibuat dalam bentuk cetak, tetapi juga dalam format digital interaktif seperti flipbook. Format ini memungkinkan penyajian materi secara visual, dinamis, dan mudah diakses melalui perangkat digital. Penerapan media kamus bergambar berbasis budaya lokal versi flipbook dapat mendukung pembelajaran abad ke-21 yang menuntut literasi digital sekaligus

memperkuat pemahaman kosakata Bahasa Inggris secara kontekstual. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum mendapatkan pelatihan yang memadai dalam pengembangan media digital berbasis kearifan lokal. Guru cenderung mengandalkan buku teks atau materi daring umum yang kurang mencerminkan budaya dan lingkungan siswa. Oleh karena itu, pemberdayaan guru melalui pelatihan dan pendampingan dalam mengkreasi kamus Bahasa Inggris bergambar berbasis budaya lokal versi flipbook menjadi solusi strategis. Upaya ini diharapkan tidak hanya meningkatkan kompetensi profesional guru dalam memanfaatkan teknologi dan mengintegrasikan budaya lokal dalam pembelajaran, tetapi juga menghasilkan media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan secara berkelanjutan. Dengan demikian, program pemberdayaan ini akan berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di SMPN 1 Lebak Gedong serta memperkuat pelestarian budaya lokal di kalangan generasi muda.

Mengintegrasikan budaya lokal ke dalam pengajaran bahasa Inggris secara luas diakui sebagai strategi efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan kemahiran berbahasa siswa. Memberdayakan guru untuk membuat kamus bahasa Inggris bergambar yang relevan secara budaya—seperti flipbook—dapat membuat pembelajaran lebih bermakna dan kaya konteks bagi siswa. Memasukkan budaya lokal ke dalam materi pembelajaran Bahasa Inggris telah terbukti meningkatkan kemampuan berpikir, berbicara, dan menulis siswa. Siswa menjadi lebih antusias dan keterampilan mereka meningkat ketika materi pembelajaran mencerminkan konteks budaya mereka sendiri (Romrome, 2022). Guru

melaporkan bahwa penggunaan budaya lokal di kelas Bahasa Inggris menciptakan lingkungan kelas yang lebih ceria dan nyaman, memotivasi siswa untuk berpartisipasi dan bertahan dalam pembelajaran (Margianti, 2022). Materi berbasis kearifan lokal membantu membentuk karakter dan identitas siswa, menumbuhkan literasi budaya dan kompetensi antarbudaya. Pendekatan ini sejalan dengan tujuan kurikulum nasional dan mendukung penggunaan bahasa yang bermakna (Kurniawan dkk, 2024). Guru didorong untuk merancang atau mengadaptasi materi—seperti kamus bergambar atau buku flip—yang menggabungkan budaya lokal, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan efektif.

Kegiatan pengabdian ini berlokasi di SMP Negeri 1 Lebak Gedong, yang terletak di Kecamatan Lebak Gedong, Kabupaten Lebak, Provinsi Banten, sebuah kawasan perbukitan yang berbatasan langsung dengan Taman Nasional Gunung Halimun Salak. Sekolah ini memiliki NPSN 20607882 dan saat ini menampung sekitar 186 siswa dari kelas 7 hingga kelas 9, dengan dukungan 17 orang guru. Berdasarkan akreditasi terakhir yang diperoleh pada tahun 2018, SMPN 1 Lebak Gedong berada pada peringkat B. Fasilitas yang tersedia meliputi laboratorium komputer, perpustakaan sederhana, dan akses internet yang masih terbatas, sehingga belum mendukung secara maksimal proses pembelajaran berbasis teknologi. Kondisi geografis yang cukup terisolasi, keterbatasan sarana pendukung, serta akses digital yang belum merata menjadi tantangan tersendiri dalam upaya peningkatan mutu pendidikan. Oleh karena itu, dibutuhkan program pemberdayaan yang terarah untuk mendorong optimalisasi potensi sekolah dan

lingkungan sekitar, khususnya dalam pengembangan karakter, keterampilan kewirausahaan siswa, dan pemanfaatan teknologi secara efektif.

Potensi Mitra Sasaran yaitu Antusiasme Guru dan Kepala Sekolah terhadap Inovasi Pembelajaran; Guru dan kepala sekolah antusias dan berkomitmen terhadap inovasi pembelajaran meski akses teknologi masih terbatas. Keterbukaan guru terhadap inovasi menjadi faktor utama dalam keberhasilan implementasi pembelajaran berbasis teknologi (Wahyudi, N. G., & Jatun, J., 2024; Kusumaningrum, dkk., 2024; Mea, F. (2024). Budaya Lokal yang Kaya dan Beragam; Lingkungan sekolah dekat komunitas adat, menjadikannya sumber potensial untuk media pembelajaran kontekstual berbasis budaya lokal. Pembelajaran berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan relevansi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Amaliyah dkk., 2023; Astuti dkk., 2024; Indasari, N. L., 2025).

Adanya Sarana Dasar TIK; Sekolah memiliki lab komputer sederhana yang dapat digunakan untuk pelatihan flipbook, meski koneksi internet kurang stabil. Meskipun keterbatasan infrastruktur masih menjadi tantangan, pemanfaatan TIK secara kreatif tetap dapat dilakukan melalui pendekatan yang sesuai dengan kondisi lokal (Bangsawan, G. 2023; Nazira, U., & Zahra, U. (2024).

Permasalahan Mitra terdiri dari materi Bahasa Inggris masih belum dikontekstualisasikan dengan budaya lokal, guru belum terbiasa membuat media digital inovatif seperti flipbook, rendahnya kemampuan guru dalam mengintegrasikan TIK ke dalam kelas, siswa kurang tertarik dengan materi Bahasa Inggris karena dianggap sulit dan tidak relevan, budaya lokal belum banyak dieksplorasi dalam

pembelajaran. Mitra bersemangat berinovasi namun terkendala teknis dan media ajar. Pelatihan kamus bergambar digital berbasis budaya menjembatani potensi lokal dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 serta mendukung pelestarian budaya melalui pendidikan. Integrasi budaya lokal ke dalam media pembelajaran tidak hanya memperkuat identitas siswa, tetapi juga meningkatkan relevansi dan motivasi belajar mereka (Laksana, 2024; Wulansari dkk, 2024).

Tujuan Pelaksanaan Kegiatan pengabdian ini untuk mengontekstualisasikan materi Bahasa Inggris dengan budaya lokal agar siswa dapat lebih mudah memahami dan mengaitkan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari mereka. Meningkatkan kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran digital inovatif, seperti flipbook interaktif, untuk mendukung proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Mengembangkan kompetensi guru dalam mengintegrasikan TIK secara efektif dalam pembelajaran Bahasa Inggris, baik dari sisi pedagogik maupun teknis. Meningkatkan minat dan motivasi siswa terhadap pelajaran Bahasa Inggris melalui pendekatan yang lebih relevan, interaktif, dan berbasis pada pengalaman budaya mereka sendiri. Menggali dan memanfaatkan potensi budaya lokal sebagai sumber belajar dalam pembelajaran Bahasa Inggris, sehingga siswa merasa lebih terlibat dan bangga terhadap budaya mereka.

METODE

Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini seperti terlihat di dalam diagram di bawah ini.



Gambar 1. Alur Tahapan Pengabdian

Sosialisasi dilakukan sebagai tahap awal untuk memperkenalkan program kepada seluruh pihak terkait, terutama guru-guru di SMPN 1 Lebak Gedong. Kegiatan ini mencakup pemaparan tujuan, manfaat, tahapan kegiatan, serta hasil akhir berupa kamus bergambar versi flipbook berbasis budaya lokal Lebak. Pada tahap ini juga dilakukan survei awal untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman dan kesiapan mitra dalam mengikuti program. Partisipasi mitra pada tahap ini ditunjukkan dengan kehadiran kepala sekolah, guru Bahasa Inggris, dan guru-guru lainnya dalam kegiatan sosialisasi. Pihak sekolah juga menyediakan ruang pertemuan dan sarana pendukung seperti LCD proyektor, serta memberikan data awal yang dibutuhkan untuk pelaksanaan program.

Pelatihan difokuskan pada peningkatan kapasitas guru dalam: Pengumpulan dan pemilihan kosakata bahasa Inggris yang relevan dengan budaya lokal Lebak. Teknik pembuatan ilustrasi gambar atau pemanfaatan gambar digital yang representatif. Penggunaan aplikasi digital flipbook (*Canva* [18] *PDF-to-Flipbook* [19]) untuk mengubah konten menjadi media interaktif. Penyusunan struktur kamus sederhana yang sesuai untuk siswa SMP. Pelatihan dilakukan secara tatap muka dengan metode partisipatif dan praktik langsung. Pelaksanaan pelatihan

dilakukan di SMPN 1 Lebak Gedong setelah pulang sekolah pada pukul 13.00 – 18.00 selama 6 hari dengan total 32 jam pelatihan. Materi pelatihan disusun secara sistematis untuk mendukung terciptanya kamus bergambar bahasa Inggris berbasis budaya Lebak dalam bentuk flipbook. Partisipasi mitra pada tahap ini berupa penyediaan ruangan kelas, perangkat komputer, serta koneksi internet meskipun terbatas.

Penerapan Teknologi: Setelah pelatihan, guru-guru mulai menerapkan keterampilan yang telah diperoleh dengan: Menyusun dan merancang halaman kamus bergambar yang diangkat dari budaya lokal seperti rumah adat, pakaian tradisional, makanan khas, hingga cerita rakyat. Menggunakan platform teknologi untuk mengonversi hasil kerja mereka ke dalam bentuk flipbook digital yang bisa diakses melalui perangkat komputer. Melibatkan siswa dalam uji coba penggunaan flipbook di kelas sebagai media pembelajaran.

Pendampingan dan Evaluasi: Tim pengabdian melakukan pendampingan secara berkala untuk membantu guru menyelesaikan kendala teknis maupun non-teknis. Evaluasi dilakukan dengan dua pendekatan: **Formatif:** Selama proses pendampingan untuk mengetahui progress dan menyesuaikan strategi. **Sumatif:** Di akhir program untuk mengevaluasi hasil akhir flipbook, efektivitas penggunaan di kelas, dan dampak terhadap minat belajar siswa. Metode evaluasi meliputi observasi, kuesioner kepuasan mitra, dan wawancara.

Keberlanjutan Program: Agar program berkelanjutan, tim menyusun rencana lanjutan bersama mitra, seperti: Mendorong sekolah untuk menjadikan flipbook sebagai bagian dari media pembelajaran tetap. Melatih guru lain di

sekolah maupun gugus SMP se-kecamatan Lebak Gedong. Mengembangkan flipbook tematik lainnya secara mandiri oleh guru. Menyimpan hasil flipbook pada repository sekolah atau website untuk akses jangka panjang.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi Partisipatif

Dilakukan selama tahap sosialisasi, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi untuk mengamati tingkat keterlibatan guru dalam kegiatan, respon peserta terhadap materi pelatihan, proses pembuatan dan penggunaan flipbook, penerapan flipbook di dalam kelas bersama siswa.

2. Wawancara Mendalam

Diterapkan pada guru bahasa Inggris dan guru lain peserta program, untuk mengetahui persepsi, pemahaman, dan kendala selama program.

3. Dokumentasi

Meliputi foto dan video kegiatan (sosialisasi, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi). rekap kehadiran peserta pelatihan, hasil kerja peserta (draft kamus bergambar, flipbook yang dihasilkan), materi pelatihan dan data pendukung dari sekolah.

Sumber Data dalam Kegiatan PKM

Data yang diperoleh langsung dari partisipasi aktif mitra dan observasi lapangan selama kegiatan berlangsung, meliputi: Guru-guru SMPN 1 Lebak Gedong (terutama guru Bahasa Inggris dan guru mata pelajaran lain) sebagai peserta pelatihan dan pelaksana program. Literatur terkait budaya lokal Lebak, seperti buku, artikel, dan dokumentasi tentang: permainan tradisional, objek wisata, makanan lokal, adat dan kebiasaan, pertanian dan perkebunan, alat-alat tradisional,

pakaian. Platform digital yang digunakan dalam pelatihan dan pembuatan flipbook, seperti: Canva, sebagai alat desain visual, Hyzine sebagai media konversi ke bentuk flipbook interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pemberian Materi Pelatihan Flipbook dari Canva ke Heyzine



Pada tahap pertama, peserta diberikan materi tentang cara membuat media pembelajaran digital berbentuk flipbook menggunakan dua platform, yakni Canva dan Heyzine. Peserta dikenalkan terlebih dahulu dengan fitur-fitur Canva yang dapat dimanfaatkan untuk merancang halaman-halaman kamus bergambar, seperti elemen grafis, template, dan fitur desain teks. Setelah desain selesai dibuat di Canva, peserta diajarkan cara mengunduh file dalam format PDF dan mengunggahnya ke platform Heyzine.com untuk diubah menjadi flipbook interaktif atau juga bisa langsung di klik menu heyzine di dalam canvanya.

Para peserta tampak antusias membuat entri data kamus dan mendesainnya dan langsung mempraktikkan langkah-langkah yang dijelaskan. Di meja mereka tersedia perlengkapan, makanan ringan, serta minuman, sehingga suasana kegiatan terasa nyaman sekaligus serius. Kegiatan ini merupakan bagian dari

program Pengabdian Masyarakat, yang bertujuan meningkatkan literasi digital serta kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif. Narasumber menjelaskan secara bertahap, dimulai dari mendesain halaman kamus di Canva, menyusun gambar dengan kosakata bahasa Inggris, hingga menambahkan keterangan singkat yang sesuai untuk siswa. Setelah itu, ditunjukkan pula bagaimana hasil desain tersebut dapat diubah ke dalam format flipbook interaktif, sehingga tampil lebih menarik dan mudah digunakan dalam proses belajar.

Kegiatan ini menunjukkan pentingnya memadukan teknologi dan kreativitas dalam dunia pendidikan, agar para guru mampu menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga menyenangkan bagi siswa. Melalui pelatihan ini, para guru memperoleh keterampilan baru untuk menjadikan pembelajaran bahasa Inggris lebih menarik, visual, dan sesuai dengan perkembangan era digital.

2. Brainstorming kosa kata budaya Lebak

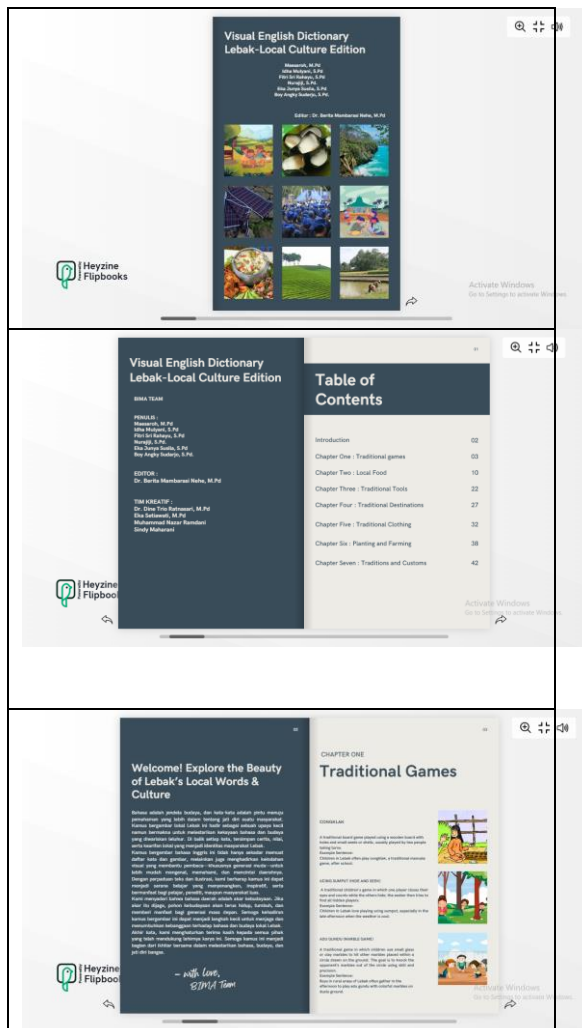


Tahap berikutnya adalah sesi brainstorming untuk mengumpulkan kosakata yang merepresentasikan budaya lokal Kabupaten Lebak, khususnya yang berkaitan dengan permainan tradisional. Peserta diminta untuk berdiskusi dalam kelompok kecil dan menghasilkan daftar kata yang bersumber dari pengetahuan lokal,

pengalaman masa kecil, dan literatur budaya setempat.

Adapun topik-topik yang terkumpul dalam sesi brainstorming ini berupa kata yang terangkum dalam 7 aspek diantaranya tentang permainan tradisional, objek wisata, peralatan tradisional, adat dan kebiasaan, perkebunan dan pertanian, pakaian, dan makanan lokal dan kuliner. Kegiatan ini tidak hanya memperkaya isi kamus, tetapi juga membangkitkan kembali ingatan kolektif terhadap kekayaan budaya tradisional yang mulai tergerus zaman.

3. Visualisasi Kamus Bergambar



Setelah kosakata dikumpulkan, peserta mulai memvisualisasikan kosakata tersebut dalam bentuk kamus bergambar. Proses visualisasi dilakukan dengan mendesain setiap halaman menggunakan Canva. Setiap kata disertai dengan ilustrasi atau gambar yang representatif serta penjelasan singkat mengenai arti kata, lalu diberikan contoh kalimat dalam Bahasa Inggris agar siswa paham penggunaannya dalam kalimat. Visualisasi ini dibagi dalam beberapa bagian yang disebut "cover", masing-masing berisi kelompok kosakata dengan tema tertentu.

Cover 1 : Permainan Tradisional

Ada 20 permainan tradisional yang ada di kabupaten Lebak diantaranya congklak, ucing sumpit, adu gundu, bentengan, bola bekel,

engklek, gobag sodor, lompat tali, ular naga, lari bakiak, egrang, gatrik, layangan, yoyo kayu, gasing, gambreng, cingciripit, ketapel, boi-boian, gunting kertas batu.

Cover 2 : Tourist Destination

Dalam bagian ini terdiri dari 18 kosa kata Tourist Destination yaitu : goa shanghiyang, gunung luhur, taman ranca hideung, curug cipicung, curug cibangkit, curug cikawah, curug cikeris, kebun the cikuya, gua lalay, wisata kampung baduy, pantai karang bokor, pantai pasir putih sawarna, pantai tanjung layar, pantai binuangeun, pantai pulomanuk, curug munding, curug kumpay, curug cihear, pantai pulo manuk Bayah.

Cover 3 : Traditional tools

Ada 14 kata yang ditemukan oleh tim guru mengenai traditional tools di Lebak yaitu boboko, aseupan, jojodog, tudung, nyiru, tolok, kempis, bubu, dulang, kaneron, lisung, ayakan, hihid, pangarih

Cover 4 : Traditions and Customs

Ada 10 kata mengenai traditions and customs diantaranya seren taun, seba baduy, ngembang, turun bakul, Qunutan, tabeuh bedug, zikir with bamboo, Murak liwet, ninaken sri kabumi, opat belasna, prah prahan, Rasul mulud, saresehan.

Cover 5 : Planting and Farming

Ada 11 daftar kosa kata tentang planting and farming diantaranya ngoyos, tandur, babad, dibuat, moe pare, ngunjal, nyogolan, ngagarok, macul, ngaseuk, sebar,

Cover 6 : Traditional Clothing

Terdapat 17 kosa kata tentang

traditional clothing yaitu jamang sangsang, romal putih, kampret putih, samping aros pendek, sabuk (poleng), dudukuy keletruk, samping hideng, baju kampret, lomar, kain tenun sarung, tas koja, kebaya baduy, karembong, ikat pinggang, salendang, pangsi, jamang kabaya putih.

Cover 7 : Local Food

Ada 30 kosa kata tentang local food yaitu rabeg,sate bandeng, jojorong, leupeut, kue cucur, combro, krebek, misro, katimus,papais galey, bugis, awug, pasung, karedok, tumis paku lamodeh, ramisak/reuceuh, rengginang, opak, Wajik, gemblong, gipang, kue cincin, nasi liwet, sayur besan, angeun lada, kakacangan, peyek, kembang goyang, kolak, candil, leumeung, gula aren baduy, keceprek, emping jengkol, emping melinjo, ketan bintul.

4. Unjuk Kerja peserta Pelatihan



Tahap akhir dari kegiatan pelatihan adalah sesi unjuk kerja, di mana setiap peserta atau kelompok mempresentasikan hasil flipbook yang telah mereka buat. Dalam sesi ini, peserta menunjukkan desain flipbook mereka secara langsung, menjelaskan konten setiap halaman, serta memaparkan proses kreatif di balik pembuatan kamus bergambar. Beberapa kelompok menunjukkan keunggulan dalam pemilihan gambar yang autentik,

tata letak yang estetik, dan deskripsi yang mendalam. Sesi ini menjadi sarana refleksi dan apresiasi terhadap hasil kerja peserta, sekaligus memperkuat keterampilan *public speaking* dan kemampuan menyampaikan ide secara sistematis. Dari keseluruhan presentasi, terlihat bahwa peserta telah menguasai teknik dasar pembuatan media digital dan mampu mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal ke dalam produk edukatif yang kontekstual dan inspiratif.

PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan pembuatan flipbook digital berbasis budaya lokal yang dilaksanakan dalam program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran. Proses kegiatan terbagi ke dalam empat tahap utama, yaitu pemberian materi pelatihan flipbook dari Canva ke Heyzine, brainstorming kosakata budaya Lebak, visualisasi kosakata dalam bentuk kamus bergambar, serta unjuk kerja peserta.

1. Pemberian Materi Pelatihan Flipbook

Tahap awal pelatihan berfokus pada pengenalan platform Canva sebagai media desain digital dan Heyzine sebagai media untuk mengubah hasil desain menjadi flipbook interaktif. Melalui sesi ini, peserta tidak hanya memahami fungsi dasar dari kedua platform, tetapi juga memperoleh keterampilan praktis dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi. Suasana kelas yang interaktif dengan praktik langsung menggunakan laptop membuat peserta lebih antusias dan cepat menguasai materi.

Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa Guru masa kini tidak hanya

sebagai penyampai ilmu, tetapi juga fasilitator pembelajaran aktif, pembimbing moral, dan agen perubahan sosial. Kompetensi yang dibutuhkan meliputi kepribadian, profesionalisme, keterampilan sosial, dan pedagogik yang terus diperbarui, khususnya dalam pemanfaatan teknologi digital (Reistanti, 2025; Nurhidayat, 2024; Mopara, 2023). Dengan demikian, pelatihan ini menjadi wadah untuk meningkatkan literasi digital guru, yang merupakan kompetensi penting di era Merdeka Belajar. Guru masa kini tidak hanya sebagai penyampai ilmu, tetapi juga fasilitator pembelajaran aktif, pembimbing moral, dan agen perubahan sosial. Kompetensi yang dibutuhkan meliputi kepribadian, profesionalisme, keterampilan sosial, dan pedagogik yang terus diperbarui, khususnya dalam pemanfaatan teknologi digital.

2. Brainstorming Kosakata Budaya Lebak

Tahap berikutnya adalah diskusi kelompok (*brainstorming*) untuk mengumpulkan kosakata yang merepresentasikan budaya lokal Kabupaten Lebak, khususnya yang berkaitan dengan permainan tradisional, alat tradisional, makanan khas, hingga tradisi masyarakat. Proses ini bukan hanya menghasilkan kumpulan kosakata untuk kamus bergambar, tetapi juga menjadi ajang refleksi budaya yang membangkitkan kembali memori kolektif peserta terhadap kearifan lokal yang mulai tergerus zaman.

Mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari dan praktik budaya lokal meningkatkan relevansi dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai budaya (Batubara, S. 2024; Setyawan, D., & Dopo, F., 2020).

Pendidikan berbasis budaya berfungsi sebagai alat utama untuk menanamkan, melestarikan, dan

mentransmisikan nilai-nilai, tradisi, serta kearifan lokal kepada generasi muda. Melalui integrasi budaya dalam kurikulum, seperti pembelajaran seni, bahasa, sejarah, dan ritual tradisional, siswa tidak hanya memahami warisan budaya, tetapi juga mengembangkan rasa bangga dan identitas nasional yang kuat (Arsenijević, J., & Perić, N. (2025; Zahrika, N., & Andaryani, E. (2023; Restu, N. (2022; Batubara, S. (2024). Dengan demikian, penggalian kosakata budaya lokal Lebak tidak hanya memperkaya materi kamus bergambar, tetapi juga menjadi bentuk pelestarian warisan budaya melalui pendidikan.

3. Visualisasi Kamus Bergambar

Setelah daftar kosakata terkumpul, peserta mulai melakukan proses visualisasi dengan mendesain kamus bergambar melalui Canva. Pada tahap ini, kreativitas peserta terlihat dalam pemilihan gambar, ilustrasi, dan tata letak halaman. Setiap kata tidak hanya disertai dengan gambar representatif, tetapi juga penjelasan singkat serta contoh kalimat dalam Bahasa Inggris. Penyusunan ini terbagi ke dalam beberapa tema, seperti permainan tradisional, destinasi wisata, alat tradisional, tradisi dan adat, pertanian, pakaian tradisional, dan makanan lokal.

Kegiatan visualisasi ini mendukung teori Dual Coding oleh Paivio (1990) yang menyatakan bahwa penggunaan teks yang disertai gambar mampu memperkuat pemahaman karena informasi diproses melalui dua saluran kognitif, yaitu verbal dan visual. Penggunaan gambar sebagai media pembelajaran terbukti efektif untuk berbagai kelompok, termasuk siswa dengan kebutuhan khusus (Wadihah, H., & Fauzi, A. (2021) dan dalam pembelajaran bahasa asing (Chang, P.,

& Tsai, H. (2022) Namun, kualitas dan relevansi gambar sangat memengaruhi efektivitasnya (Guo, 2020; Wang et al., 2023).

4. Unjuk Kerja Peserta

Tahap akhir berupa unjuk kerja memberikan ruang bagi peserta untuk mempresentasikan hasil flipbook yang mereka buat. Pada sesi ini, peserta menunjukkan keterampilan teknis, kreativitas, serta kemampuan komunikasi dalam menjelaskan konten flipbook. Unjuk kerja ini berfungsi sebagai evaluasi sekaligus refleksi atas proses pembelajaran yang telah dilalui.

Sesi ini juga relevan dengan konsep konstruktivisme Vygotsky (1978), yang menekankan bahwa pembelajaran terjadi secara optimal melalui interaksi sosial, kolaborasi, dan presentasi ide. Melalui unjuk kerja, peserta tidak hanya menunjukkan produk digital mereka, tetapi juga mengembangkan keterampilan *public speaking* dan pemikiran sistematis.

Implikasi Kegiatan

Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dengan konten budaya lokal dapat menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik, relevan, dan menyenangkan bagi siswa. Guru tidak hanya memperoleh keterampilan teknis dalam membuat flipbook digital, tetapi juga kesadaran untuk melestarikan budaya lokal melalui inovasi pembelajaran. Dengan demikian, program PKM ini berimplikasi pada dua aspek sekaligus, yaitu peningkatan literasi digital guru dan pelestarian budaya lokal melalui media pembelajaran inovatif.

KESIMPULAN

Program pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMPN 1 Lebak Gedong berhasil memberdayakan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis budaya lokal. Melalui pelatihan dan pendampingan intensif, para guru mampu menciptakan kamus bergambar berbasis kearifan lokal dalam bentuk flipbook digital. Media ini dirancang untuk membantu siswa dalam memahami kosakata Bahasa Inggris dengan cara yang lebih kontekstual dan menarik, karena dikaitkan langsung dengan budaya dan lingkungan sekitar mereka. Penerapan media flipbook ini tidak hanya meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi sederhana, tetapi juga menjadi sarana pelestarian budaya lokal di tengah arus globalisasi. Siswa menjadi lebih antusias dalam belajar karena materi yang disajikan terasa dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka. Selain itu, program ini juga mendorong kolaborasi antar guru dalam merancang pembelajaran inovatif, sekaligus memperkuat peran sekolah sebagai pusat pengembangan literasi budaya. Dengan demikian, kegiatan ini membuktikan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis budaya lokal yang dipadukan dengan teknologi dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah, terutama di daerah terpencil. Keberlanjutan program ini sangat diharapkan agar inovasi yang telah dirintis dapat terus dikembangkan dan diimplementasikan secara lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kepada

BIMA (Basis Informasi Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat) KEMDIKTISAINTEK (Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi Republik Indonesia) yang telah memfasilitasi kami dengan dana Hibah PMP (Pengabdian Masyarakat Pemula) 2025 ini sehingga kami dan tim dapat melaksanakan pengabdian di SMPN 1 Lebak Gedong ini dengan lancar dan sukses. Terima kasih kepada Tim Dosen dan mahasiswa Universitas Setia Budhi Rangkasbitung. Terima kasih kepada seluruh keluarga besar SMPN 1 Lebak Gedong atas kerja samanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliyah, N., Hayati, N., & Kasanova, R. (2023). Implementasi pendekatan pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan minat belajar siswa di MTs Miftahus
- Sudur Campor Proppo. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 2(3), 129–147. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v2i3.1352>
- Arsenijević, J., & Perić, N. (2025). Heritage And Future: Cultural And National Identity Management In The Light Of Educational Practices. *Baština*. <https://doi.org/10.5937/bastina35-54256>.
- Astuti, S. P., Syarifuddin, S., & Vianty, M. (2024). Pengembangan bahan ajar bermuatan kearifan lokal berbasis Fliphtml5 materi descriptive text di SMP Negeri 2 Lahat: Sebuah analisis kebutuhan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1440–1448.

- <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.778>
- Bangsawan, G. (2023). Kebijakan akselerasi transformasi digital di Indonesia: Peluang dan tantangan untuk pengembangan ekonomi kreatif. *Jurnal Studi Kebijakan Publik*, 2(1), 27–40. <https://doi.org/10.21787/jskp.2.2023.27-40>
- Batubara, S. (2024). Peran Pendidikan Kebudayaan dalam Pelestarian Kearifan Lokal di Sekolah : Tinjauan Pustaka. *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, dan Sosial Humaniora*. <https://doi.org/10.59024/atmosfer.v3i1.1208>.
- Chang, P., & Tsai, H. (2022). Text-image complementarity and genre in English as foreign language textbooks. *Semiotica*, 2022, 53 – 80. <https://doi.org/10.1515/sem-2020-0103>.
- Guo, D., Zhang, S., Wright, K., & McTigue, E. (2020). Do You Get the Picture? A Meta-Analysis of the Effect of Graphics on Reading Comprehension. *AERA Open*, 6. <https://doi.org/10.1177/2332858420901696>.
- Indasari, N. L. (2025). Pemanfaatan aplikasi text to speech untuk pengembangan materi listening berbasis kearifan lokal. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 17(1), 78–93. <https://doi.org/10.35457/konstruktivisme.v17i1.4042>
- Kurniawan, N., Yuliana, Y. G. S., & Regina, R. (2024). Junior High School Need For Students' Workbook Based on Local Wisdom in Merdeka Curriculum. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 1402–1413. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1922>.
- Kusumaningrum, H., Hakim, A. R., Rajab, A. R. N., & Kiram, R. F. (2024). Implementasi model manajemen strategik sumber daya manusia dalam peningkatan kualitas pendidikan. *Gemilang: Jurnal Manajemen dan Akuntansi*, 4(3), 115–127. <https://doi.org/10.56910/gemilang.v4i3.1577>
- Laksana, D. N. L. (2024). Pengembangan media pembelajaran literasi dan numerasi berbasis budaya lokal untuk siswa SD kelas rendah. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 12–23. <https://doi.org/10.17977/um038v7i12024p012>.
- Margianti, S. F. (2022). The Inclusion Of Local Cultural Contents In English Classes: Teachers' Perceptions. *Langue (Journal of Language and Education)*, 1(1), 97–105. <https://doi.org/10.22437/langue.v1i1.22609>.
- Mea, F. (2024). Peningkatan efektivitas pembelajaran melalui kreativitas dan inovasi guru dalam menciptakan kelas yang dinamis. *Inculco Journal of Christian Education*, 4(3), 252–275. <https://doi.org/10.59404/ijce.v4i3.190>
- Mopara, R., & Sanrattana, W. (2023). Developing Teachers to Develop Students' 21st Century Skills. *World Journal of Education*. <https://doi.org/10.5430/wje.v13n3p94>.

- Nurhidayat, E., Mujiyanto, J., Yuliasri, I., & Hartono, R. (2024). Technology integration and teachers' competency in the development of 21st-century learning in EFL classroom. *Journal of Education and Learning* (EduLearn). <https://doi.org/10.11591/edulearn.v18i2.21069>.
- Nazira, U., & Zahra, U. (2024). Pemanfaatan TIK sebagai infrastruktur pendidikan: Tantangan dan peluang di era digital. *Journal of Informatics and Business*, 2(3), 480–486. <https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jibs/index>
- Reistanti, A., Irchamni, A., Permatasari, K., & Sule, M. (2025). 21st Century Teachers In The Perspective Of Modern And Islamic Education: Answering The Challenges Of The Digital Era And Globalization. *Jurnal Pedagogy*. <https://doi.org/10.63889/pedagogy.v18i1.250>.
- Restu, N. (2022). Pendidikan Berbasis Budaya Di Era Globalisasi. *Collase* (Creative of Learning Students Elementary Education). <https://doi.org/10.22460/collase.v5i3.10798>.
- Romrome, A. Y., & Ena, O. T. (2022). Incorporating Local Culture in English Language Teaching for Papuan Junior High School Students. *Journal of English Education and Teaching*, 6(2), 207–221. <https://doi.org/10.33369/jeet.6.2.207-221>.
- Wadihah, H., & Fauzi, A. (2021). Using Image Media on Reading Text to Improve Reading Comprehension of Student with Intellectual Disabilities. *JASSI ANAKKU*. <https://doi.org/10.17509/jassi.v2i1.39525>.
- Wang, Y., & Zewen, Z. (2023). An Eye-tracking Based Study: The Role of Images and Explanatory Texts in Reading Comprehension. *International Journal of Frontiers in Sociology*. <https://doi.org/10.25236/ijfs.2023.051025>.
- Wahyudi, N. G., & Jatun, J. (2024). Integrasi teknologi dalam pendidikan: Tantangan dan peluang pembelajaran digital di sekolah dasar. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 444–451. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i4.1138>
- Wulansari, I., Maharani, S., & Laila, D. J. (2024). Penerapan model problem-based learning (PBL) menggunakan pendekatan contextual teaching and learning (CTL) dengan integrasi budaya lokal untuk meningkatkan hasil belajar. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(6), 7752–7762. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i6.17353>.
- Zahrika, N., & Andaryani, E. (2023). Kurikulum Berbasis Budaya untuk Sekolah Dasar: Menyelaraskan Pendidikan dengan Identitas Lokal. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*. <https://doi.org/10.57251/ped.v3i2.1124>.