

Transformasi Pembelajaran melalui Modul Digital Berbasis Canva dan Heyzine bagi Guru SMA Negeri 8 Makassar

Dea Tonapa^{1*}, Lely Novia², Legiyo³, Indrawaty Asfah⁴, A. Patimah Ramarh Apdy⁵

^{1,2,4}Universitas Negeri Makassar
Jl. Daeng Tata Kampus UNM Parangtambung Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia

^{3,5}SMAN 8 Makassar
Jl. Andi Mangerangi II No.24 Bongaya, Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia

email korespondensi: deatonapa01@gmail.com(*)

Submit: 10-04-0000 | Revisi : 22-05-2026 | Terima : 05-06-2026 | Publikasi: 09-06-2026

Abstrak

Perkembangan teknologi digital mengharuskan para guru untuk secara kreatif dan efektif mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Meskipun demikian, banyak guru yang masih menghadapi tantangan dalam menciptakan bahan ajar digital yang menarik dan mudah diakses oleh siswa. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam merancang modul digital menggunakan Canva dan Heyzine melalui serangkaian workshop. Metode yang diterapkan adalah pelatihan berbasis praktik langsung (hands-on training), yang meliputi tiga tahapan: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Program ini melibatkan 25 guru dari berbagai disiplin ilmu di SMA Negeri 8 Makassar. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kompetensi peserta, di mana 72% guru menyatakan memahami konsep modul digital dan 68% mampu mengikuti alur pengembangan modul secara sistematis. Selain itu, 72% peserta berhasil mengonversi modul menjadi media interaktif berbentuk flipbook menggunakan Heyzine secara mandiri. Kegiatan ini juga berdampak positif terhadap motivasi dan kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran, yang ditunjukkan oleh lebih dari 70% peserta memberikan respons positif terhadap kebermanfaatannya. Workshop ini diharapkan dapat menjadi salah satu upaya strategis dalam mendukung transformasi pembelajaran dan peningkatan kualitas pendidikan di sekolah.

Kata Kunci : Modul Digital, Canva, Heyzine, Kompetensi Guru, Pembelajaran Digital

Abstracts

Digital technology advancement necessitates that educators incorporate technology into the educational experience in both innovative and effective ways. Nevertheless, numerous teachers encounter difficulties in creating engaging and accessible digital educational resources. This community service initiative aimed to boost teachers' abilities to develop digital modules utilizing Canva and Heyzine through a workshop program. The approach used involved practical training carried out in three phases: preparation, execution, and assessment. The session included 25 educators from diverse subject areas at SMA Negeri 8 Makassar. The findings demonstrate significant enhancements in the participants' skills. About 72% of the teachers expressed an understanding of digital modules, while 68% were able to systematically engage with the module development process. Furthermore, 72% of attendees successfully transformed their modules into interactive flipbook formats with Heyzine on their own. The workshop also positively influenced the motivation and self-assurance of teachers regarding technology use in their classrooms, with over 70% of participants responding favorably about the training's effectiveness. This initiative is anticipated to facilitate transformative learning experiences and contribute to elevating the quality of education within schools.

Keywords : Digital Module, Canva, Heyzine, Teacher Competence, Digital Learning

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam cara guru merancang dan melaksanakan proses pembelajaran. Saat ini, pembelajaran tidak lagi hanya bergantung pada metode konvensional, tetapi mulai beralih ke pemanfaatan teknologi yang memungkinkan kegiatan belajar menjadi lebih interaktif, fleksibel, dan mudah diakses oleh siswa kapan saja dan di mana saja (Muhiddah et al., 2025). Penggunaan media digital seperti modul interaktif dan aplikasi desain juga terbukti

mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran karena materi dapat disajikan secara lebih menarik dan bervariasi (Hanatan et al., 2023).

Perubahan ini juga berdampak pada peran guru. Jika sebelumnya guru menjadi satu-satunya sumber informasi, kini guru dituntut untuk berperan sebagai fasilitator yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Selain itu, pembelajaran di era abad ke-21 menekankan pentingnya pengembangan keterampilan 4C, yaitu *critical thinking*, *creativity*, *collaboration*, dan *communication*, yang dapat difasilitasi melalui penggunaan media digital yang tepat (Wibowo et al., 2025). Oleh karena itu, kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi tidak lagi menjadi pilihan, melainkan kebutuhan yang harus dipenuhi.

Namun, hasil pengamatan awal di SMA Negeri 8 Makassar menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan belum optimal. Meskipun mayoritas guru telah memiliki perangkat seperti laptop dan akses internet, pemanfaatan teknologi masih terbatas pada kegiatan dasar, seperti penyampaian materi melalui slide presentasi. Pengembangan bahan ajar digital yang lebih interaktif, contohnya modul berbasis multimedia, masih jarang dilakukan. Selain itu, beberapa guru menghadapi kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi desain dan belum memiliki pengalaman dalam mengintegrasikan media digital secara sistematis ke dalam proses pembelajaran. Akibatnya, proses pembelajaran cenderung tetap konvensional dan kurang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa.

Kondisi ini mengindikasikan bahwa tantangan utama yang dihadapi mitra tidak hanya berkaitan dengan ketersediaan fasilitas, melainkan juga disebabkan oleh keterbatasan dalam keterampilan dan pengalaman untuk memanfaatkan teknologi pembelajaran secara optimal. Hal ini sejalan dengan temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa rendahnya literasi digital serta kurangnya pelatihan praktis merupakan faktor penghambat dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi di sekolah Sholikha et al., 2022; (Abuzar et al., 2025).

Salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah mengembangkan modul pembelajaran berbasis digital. Modul digital memiliki keunggulan karena dapat diakses secara fleksibel serta mampu mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, dan video, sehingga membantu siswa memahami materi dengan lebih baik (Ramadhani & Fitria, 2021). Selain itu, penggunaan aplikasi seperti Canva dan Heyzine memungkinkan guru untuk membuat bahan ajar yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik dan interaktif. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa modul digital berbasis Canva dan Heyzine dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dan sesuai dengan karakteristik generasi digital (Asfah et al., 2025; Elya & Lestari, 2025).

Sejumlah pengabdian juga mengungkapkan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung memiliki peran penting dalam meningkatkan kompetensi guru, khususnya dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Melalui pelatihan yang bersifat aplikatif, guru tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu menerapkannya secara langsung dalam proses pembelajaran (Burhamzah et al., 2023; Jayadi et al., 2024). Bahkan, pelatihan pengembangan modul digital menggunakan Canva dan Heyzine telah terbukti mampu meningkatkan kreativitas serta keterampilan guru dalam menghasilkan media pembelajaran yang lebih inovatif (Asfah et al., 2025).

Berdasarkan kondisi spesifik tersebut di SMA Negeri 8 Makassar, peningkatan kompetensi digital guru menjadi langkah yang penting untuk mendukung transformasi pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini dilaksanakan untuk membantu guru SMA Negeri 8 Makassar dalam mengembangkan modul digital berbasis Canva dan Heyzine, sehingga diharapkan dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif, efektif, dan sesuai dengan tuntutan perkembangan teknologi.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah pelatihan (*workshop*) yang menggabungkan demonstrasi dan praktik langsung (*hands-on training*). Pendekatan ini dipilih karena memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata bagi peserta. Guru tidak hanya menerima penjelasan, tetapi langsung mencoba membuat media pembelajaran, sehingga proses belajar terasa lebih praktis dan relevan dengan kebutuhan di kelas (Novia et al., 2024). Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 1 April 2026 di SMA Negeri 8 Makassar dengan melibatkan 25 guru sebagai peserta yang berasal dari berbagai bidang studi. Keberagaman latar belakang peserta ini memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai tingkat pemahaman dan kebutuhan guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran, khususnya dalam pengembangan modul digital.

Kegiatan dilaksanakan melalui tiga tahap utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap awal, tim melakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman guru terhadap penggunaan teknologi pembelajaran, khususnya Canva dan Heyzine. Hasil dari tahap ini kemudian digunakan sebagai dasar dalam menyusun materi pelatihan. Selain itu, berbagai kebutuhan pendukung seperti perangkat, jaringan internet, dan contoh modul digital juga disiapkan agar proses pelatihan dapat berjalan dengan lancar (Asriati et al., 2023).

Tahap pelaksanaan menjadi bagian inti kegiatan. Proses ini berlangsung secara interaktif, dengan melibatkan peserta dalam setiap langkah pembelajaran. Kegiatan diawali dengan pengenalan konsep pembelajaran digital serta pentingnya penggunaan teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Novia et al., 2025). Setelah itu, peserta diperkenalkan pada cara membuat modul digital menggunakan Canva, mulai dari tahap dasar hingga penyusunan desain yang lebih terstruktur.

Selanjutnya, peserta langsung mempraktikkan pembuatan modul sesuai dengan bidang masing-masing. Dalam proses ini, peserta didampingi oleh fasilitator sehingga setiap kendala dapat segera dibahas bersama.

Pendampingan ini membantu peserta merasa lebih percaya diri dan tidak ragu untuk mencoba fitur-fitur baru dalam aplikasi yang digunakan. Pendekatan seperti ini terbukti membantu peserta memahami materi secara lebih mendalam sekaligus meningkatkan keterampilan mereka dalam penggunaan teknologi pembelajaran (Novia et al., 2025).

Tahap terakhir adalah evaluasi yang dilakukan untuk melihat hasil dan proses selama kegiatan berlangsung. Evaluasi dilakukan dengan melihat produk modul digital yang dibuat peserta, mengamati keterlibatan selama pelatihan, serta mengumpulkan tanggapan peserta mengenai pengalaman mereka. Dengan cara ini, penilaian tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses belajar yang dialami peserta (Jayadi et al., 2024). Secara umum, kegiatan ini menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan modul digital.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Pelaksanaan Workshop Modul Digital

Kegiatan workshop yang dilaksanakan di SMA Negeri 8 Makassar menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan modul digital berbasis Canva dan Heyzine. Kegiatan ini diikuti oleh 25 guru dari berbagai bidang studi yang berpartisipasi aktif selama seluruh rangkaian pelatihan. Tingginya keterlibatan peserta terlihat dari keaktifan dalam diskusi serta kesungguhan dalam mengikuti setiap tahapan praktik.

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan berlangsung, sebagian besar peserta mampu mengikuti proses pelatihan dengan baik, mulai dari perancangan modul menggunakan Canva hingga mengonversinya menjadi *flipbook* interaktif menggunakan Heyzine. Modul yang dihasilkan menunjukkan peningkatan pada aspek visual, struktur materi, serta penyajian konten yang lebih sistematis dan menarik. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang menyatakan bahwa pelatihan berbasis praktik mampu meningkatkan keterampilan teknis guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran (Asfah et al., 2025). Gambar 1 memperlihatkan suasana penyampaian materi awal workshop yang menekankan konsep transformasi pembelajaran melalui pemanfaatan modul digital.



Gambar 1. Penyampaian Materi dengan Konsep Transformasi Pembelajaran Modul Digital

Pada tahap awal kegiatan, peserta diberikan pemahaman dasar mengenai konsep modul digital sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran berbasis teknologi. Materi yang disampaikan meliputi pengertian modul digital, karakteristik modul digital yang baik, serta perbedaannya dengan bahan ajar konvensional. Pemaparan ini menjadi landasan teoretis sebelum peserta memasuki tahap praktik, sehingga peserta memiliki pemahaman yang utuh dalam mengembangkan bahan ajar digital. Pemanfaatan modul digital, khususnya dalam bentuk *flipbook*, dinilai mampu meningkatkan fleksibilitas pembelajaran serta memudahkan integrasi elemen multimedia seperti teks, gambar, dan video yang mendukung pemahaman siswa (Wibowo et al., 2025). Interaksi antara pemateri dan peserta selama proses penyampaian materi juga berlangsung secara aktif. Hal ini terlihat dari adanya diskusi dua arah serta respons peserta terhadap materi yang disampaikan, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 2.

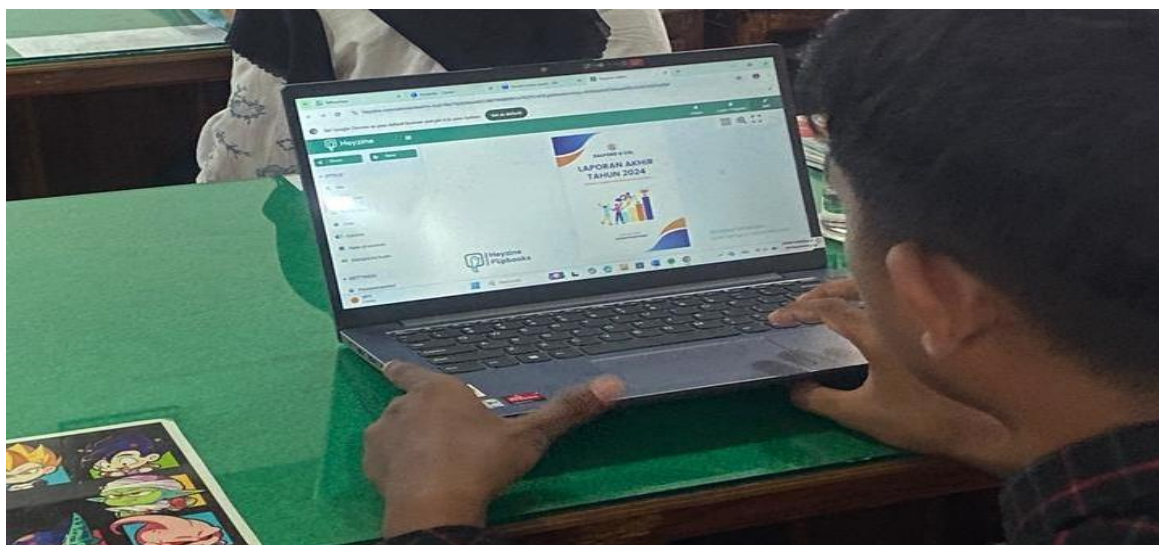


Gambar 2. Praktik Langsung dengan Teknik Stimulan antara Pemateri dan Peserta

3.2. Praktik Langsung Pembuatan Modul Digital Menggunakan Canva dan Heyzine

Pada tahap praktik langsung, kegiatan workshop dilaksanakan dengan pendekatan *hands-on training*, di mana peserta mengikuti setiap langkah yang didemonstrasikan oleh pemateri. Proses dimulai dari pemilihan template, pengaturan tata letak, hingga penyusunan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan mata pelajaran masing-masing. Pendekatan ini memungkinkan peserta belajar secara aplikatif dan kolaboratif, sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif (Sakdiyah et al., 2026).

Setelah modul selesai dirancang menggunakan Canva, peserta kemudian diarahkan untuk mengonversi hasil desain ke dalam bentuk *flipbook* menggunakan aplikasi Heyzine. Proses ini mencakup pengunggahan file PDF, pengaturan tampilan, serta publikasi agar modul dapat diakses secara daring. Tahapan tersebut ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Proses Mengubah File PDF Menjadi *Flipbook* Menggunakan Aplikasi Heyzine

Penggunaan *flipbook* memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif karena tampilan modul menjadi lebih dinamis dan mudah diakses dibandingkan bahan ajar cetak. Selain itu, pendampingan yang diberikan selama praktik membantu peserta mengatasi kendala teknis dan meningkatkan kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi pembelajaran (Sinaga et al., 2025).

3.3 Dampak Kegiatan terhadap Kompetensi Guru

Hasil evaluasi yang diperoleh melalui kuesioner dan observasi menunjukkan bahwa kegiatan workshop memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi digital guru. Evaluasi ini melibatkan 25 guru dari berbagai bidang studi yang mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Dampak workshop terlihat pada peningkatan pemahaman konsep, keterampilan praktis, relevansi penerapan dalam pembelajaran, serta motivasi dan kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran.

Berdasarkan hasil kuesioner, sebagian besar peserta menunjukkan pemahaman yang baik terhadap konsep modul digital dan fungsi platform yang digunakan. Sebanyak 72% peserta menyatakan setuju dan 28% sangat setuju bahwa mereka memahami konsep modul digital setelah mengikuti workshop. Pemahaman terhadap fungsi Canva sebagai alat desain bahan ajar juga menunjukkan hasil yang positif, dengan 60% peserta setuju dan 40% sangat setuju. Sementara itu, pemahaman fungsi Heyzine dalam mengubah file PDF menjadi *flipbook* interaktif menunjukkan 64% setuju, 32% sangat setuju, dan hanya 4% yang masih ragu-ragu. Temuan ini menunjukkan bahwa penyampaian materi dasar yang dikombinasikan dengan contoh langsung mampu membantu guru memahami konsep teknologi pembelajaran secara lebih efektif, sebagaimana juga ditemukan dalam penelitian (Ramadhani & Fitria, 2021) serta Jannah & Alwi (2024). Ringkasan hasil pemahaman peserta disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Pemahaman Peserta terhadap Modul Digital

Aspek Pemahaman	Setuju (%)	Sangat Setuju (%)	Ragu-ragu (%)
Konsep modul digital.	72	28	0
Fungsi Canva sebagai alat desain.	60	40	0
Fungsi Heyzine (PDF → <i>flipbook</i>).	64	32	4
Alur kerja Canva–PDF–Heyzine.	68	32	0

Selain pemahaman konseptual, workshop ini juga berdampak pada peningkatan keterampilan praktis guru dalam mengembangkan modul digital. Sebanyak 76% peserta setuju dan 24% sangat setuju bahwa mereka mampu membuat desain modul digital menggunakan template Canva secara mandiri. Kemampuan mengombinasikan elemen visual seperti warna, gambar, dan teks juga menunjukkan hasil yang baik, dengan 64% setuju dan 36% sangat setuju. Dari sisi keterampilan teknis lanjutan, 72% peserta setuju dan 24% sangat setuju bahwa mereka mampu mengunggah file PDF ke Heyzine dan mengubahnya menjadi *flipbook*, meskipun masih terdapat 4% peserta yang ragu-ragu. Hasil ini mengindikasikan bahwa pendekatan hands-on training yang disertai pendampingan intensif efektif dalam meningkatkan keterampilan digital guru, sejalan dengan temuan Asfah et al. (2025) dan Sinaga et al. (2025). Ringkasan keterampilan praktis peserta disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Keterampilan Praktis Peserta dalam Pengembangan Modul Digital

Aspek Keterampilan	Setuju (%)	Sangat Setuju (%)	Ragu-ragu (%)
Mendesain modul dengan Canva secara mandiri.	76	24	0
Mengombinasikan elemen visual.	64	36	0
Mengunduh desain dalam format PDF.	64	36	0
Mengunggah dan mengonversi PDF ke Heyzine.	72	24	4

Dari sisi penerapan dalam pembelajaran, modul digital yang dihasilkan peserta dinilai relevan dan siap digunakan di kelas. Sebanyak 64% peserta setuju dan 36% sangat setuju bahwa modul digital yang dibuat dapat digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, 68% peserta setuju dan 32% sangat setuju bahwa penggunaan modul digital berbentuk *flipbook* berpotensi meningkatkan minat belajar siswa. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa media pembelajaran berbasis *flipbook* mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa karena penyajian materi yang lebih interaktif dan fleksibel (Elya & Lestari, 2025; Wibowo et al., 2025). Ringkasan hasil penerapan modul digital disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Penerapan Modul Digital dalam Pembelajaran

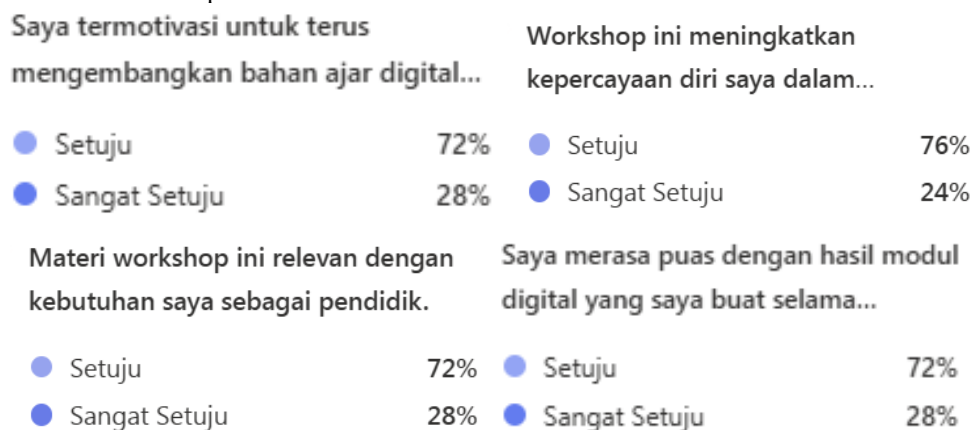
Aspek Penerapan	Setuju (%)	Sangat Setuju (%)	Ragu-ragu (%)
Modul dapat digunakan dalam pembelajaran.	64	36	0
Modul meningkatkan minat belajar siswa.	68	32	0
Modul lebih menarik dibanding bahan ajar cetak.	68	32	0

Penilaian terhadap pelaksanaan workshop juga menunjukkan hasil yang sangat positif. Sebanyak 76% peserta setuju dan 24% sangat setuju bahwa materi workshop disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami, serta waktu pelaksanaan dinilai cukup untuk memahami dan mempraktikkan materi. Dari sisi pendampingan, 68% peserta setuju dan 28% sangat setuju bahwa fasilitator memberikan bimbingan yang memadai, meskipun masih terdapat 4% peserta yang ragu-ragu. Kualitas pelaksanaan yang baik ini menjadi faktor pendukung keberhasilan pelatihan berbasis teknologi, sebagaimana ditegaskan oleh Jayadi et al. (2024). Ringkasan penilaian pelaksanaan workshop disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Penilaian Peserta terhadap Pelaksanaan Workshop

Aspek Pelaksanaan	Setuju (%)	Sangat Setuju (%)	Ragu-ragu (%)
Kejelasan penyampaian materi.	76	24	0
Kecukupan waktu workshop.	76	24	0
Pendampingan fasilitator.	68	28	4
Sarana dan prasarana pendukung.	64	32	4

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa kegiatan workshop memberikan dampak positif pada aspek motivasi, kepercayaan diri, dan kepuasan peserta dalam mengembangkan bahan ajar digital. Berdasarkan hasil yang ditampilkan pada Gambar 4, mayoritas peserta menunjukkan sikap positif terhadap keberlanjutan penggunaan modul digital setelah workshop.



Gambar 4. Hasil Kuesioner Kepuasan dan Motivasi Peserta Workshop

Sebanyak 72% peserta menyatakan setuju dan 28% sangat setuju bahwa mereka termotivasi untuk terus mengembangkan bahan ajar digital setelah mengikuti workshop. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak berhenti pada penguasaan keterampilan teknis semata, tetapi juga mendorong munculnya dorongan internal peserta untuk terus berinovasi dalam pembelajaran.

Selain itu, aspek kepercayaan diri peserta juga mengalami peningkatan yang signifikan. Data pada Gambar 4 menunjukkan bahwa 76% peserta setuju dan 24% sangat setuju bahwa workshop ini meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran. Peningkatan kepercayaan diri ini penting karena menjadi faktor kunci dalam keberanian guru untuk mencoba dan menerapkan media pembelajaran digital di kelas, sebagaimana juga ditemukan dalam pelatihan teknologi pendidikan berbasis praktik Jayadi et al. (2024).

Dari sisi relevansi materi, hasil kuesioner menunjukkan bahwa 72% peserta setuju dan 28% sangat setuju bahwa materi workshop sesuai dengan kebutuhan mereka sebagai pendidik. Kesesuaian materi dengan konteks dan kebutuhan nyata guru ini berkontribusi pada tingginya tingkat kepuasan peserta terhadap kegiatan workshop. Hal ini tercermin dari penilaian terhadap hasil modul digital yang dibuat, di mana 72% peserta setuju dan 28% sangat setuju bahwa mereka merasa puas dengan produk modul digital yang dihasilkan selama workshop.

Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa workshop pengembangan modul digital berbasis Canva dan Heyzine tidak hanya meningkatkan kompetensi teknis guru, tetapi juga memperkuat aspek afektif, khususnya motivasi, kepercayaan diri, dan kepuasan terhadap hasil kerja. Hasil ini sejalan dengan temuan Burhamzah et al. (2023) yang menegaskan bahwa pelatihan guru berbasis praktik mampu meningkatkan kesiapan emosional dan profesional guru dalam menghadapi tuntutan pembelajaran abad ke-21.

4. Kesimpulan

Kegiatan workshop yang berfokus pada pengembangan modul digital menggunakan Canva dan Heyzine di SMA Negeri 8 Makassar telah memenuhi tujuan yang ditetapkan dalam pendahuluan. Keberhasilan ini tercermin dari kemampuan mayoritas guru untuk memahami konsep modul digital, merancang materi ajar berbasis desain dengan Canva, serta mengubah modul tersebut menjadi media pembelajaran interaktif berupa *flipbook* melalui Heyzine. Lebih lanjut, para guru menunjukkan peningkatan kemandirian dalam menyusun modul digital sesuai dengan disiplin ilmu masing-masing, serta mampu mengikuti proses pengembangan materi ajar digital secara sistematis dari tahap perancangan hingga publikasi.

Workshop ini juga berpengaruh pada aspek non-teknis, di mana para guru menunjukkan peningkatan motivasi, kepercayaan diri, dan kesiapan untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari tingkat keterlibatan aktif selama kegiatan, kemampuan peserta dalam menyelesaikan tugas praktik,

serta inisiatif mereka untuk mengembangkan bahan ajar digital secara mandiri setelah pelatihan. Oleh karena itu, pendekatan pelatihan yang berbasis praktik langsung dengan pendampingan terbukti efektif dalam mendukung transformasi pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah.

Sebagai langkah lanjutan, diperlukan pendampingan yang berkelanjutan untuk memastikan bahwa keterampilan yang telah diperoleh dapat terus dikembangkan dan diterapkan secara konsisten dalam proses pembelajaran. Selain itu, pengembangan modul digital sebaiknya diperluas dengan memanfaatkan berbagai platform teknologi yang relevan serta disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran. Untuk kegiatan selanjutnya, disarankan agar dilakukan kajian lebih lanjut yang tidak hanya menitikberatkan pada kemampuan para guru, tetapi juga mengkaji dampak pemanfaatan modul digital terhadap partisipasi dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, evaluasi terhadap implementasi pembelajaran berbasis teknologi dapat dilakukan secara lebih komprehensif.

Penghargaan

Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pimpinan Universitas Negeri Makassar atas segala dukungan yang diberikan hingga kegiatan ini bisa berjalan dengan lancar. Terima kasih banyak juga kami sampaikan kepada Dosen DPL dan rekan-rekan dari Tim AjarMi Program Studi Bahasa Inggris atas bimbingan, semangat, dan kerja samanya selama ini. Penulis menyampaikan terima kasih kepada pimpinan Universitas Negeri Makassar atas dukungan yang diberikan sehingga kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik. Apresiasi juga disampaikan kepada pimpinan Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Makassar atas dukungan administratif, termasuk fasilitasi sertifikat kegiatan. Ucapan terima kasih selanjutnya ditujukan kepada Ketua Jurusan Bahasa Inggris dan Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris atas dukungan dan arahan selama pelaksanaan kegiatan, serta kepada Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) dan Tim AjarMi Program Studi Bahasa Inggris atas kerja sama dan pendampingan yang diberikan. Rasa hormat dan terima kasih yang mendalam penulis sampaikan kepada Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum, guru pamong, serta Bapak dan Ibu guru SMA Negeri 8 Makassar atas sambutan yang hangat, partisipasi aktif, dan antusiasme tinggi selama kegiatan berlangsung.

Referensi

- Abuzar, M. R. C., Novia, L., Gorap, S. I., Amaliah, S., & Selviyani, S. (2025). BARUGA: Bangun Ragam Unggul Generasi Andalan melalui Literasi Digital dan Bahasa Inggris di SMK Telkom Makassar. *Diakoneo: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 1–16. <https://diakoneo.pnk.ac.id/index.php/abdipoliku/article/view/38>
- Asfah, I., Noni, N., Novia, L., Radhiyani, F., & Jefri, R. (2025). Pelatihan Pembuatan Modul Digital Interaktif Mobile Learning dengan Canva dan Heyzine di SMK Handayani Gowata. *Jurnal Dedikasi*, 5(3). <https://jurnalstkipmelawi.ac.id/index.php/JDPM/article/view/4270>
- Asriati, A., Novia, L., Aeni, N., Asriadi, M., & Burhamzah, M. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva bagi Guru dan Siswa di MA Darul Fath Bontolangkasa. *Jurnal GEMBIRA (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(1), 29–36. <https://gembirapkm.my.id/index.php/jurnal/article/view/6>
- Burhamzah, M., Novia, L., & Fatimah, S. (2023). Pelatihan Guru untuk Masa Depan: Mengembangkan Kecerdasan Emosional di Kelas sebagai Kunci Sukses Pendidikan Abad 21. *Jurnal GEMBIRA (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(5), 1335–1344. <https://gembirapkm.my.id/index.php/jurnal/article/view/249>
- Elya, E., & Lestari, P. (2025). Pengembangan Modul Digital Berbasis Canva dan Heyzine Flipbook untuk Pembelajaran Matematika Siswa SMP. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 4(2), 331–344. <https://doi.org/10.31980/pme.v4i2.2874>
- Hanatan, R. B., Yuniastuti, E., & Prayitno, B. A. (2023). Pengembangan Modul Digital Interaktif Berbasis Discovery Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal TEKNODIK*, 27(1), 81–98. <https://jurnalteknodik.kemendikdasmen.go.id/index.php/jurnalteknodik/en/article/view/862>
- Jannah, R., & Alwi, N. A. (2024). Pengembangan Budaya Literasi Digital Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva di Sekolah Dasar pada Kurikulum Merdeka Belajar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 356–374. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/21702>
- Jayadi, K., Novia, L., Akmal, Muh. S., Asfah, I., & Radhiyani, F. (2024). Optimalisasi Penggunaan Microsoft Rehearse with Coach melalui Sosialisasi dan Pelatihan bagi Guru dan Siswa di SMAN 1 Polewali Polman. *PENGABDI: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 271–278. <https://ojs.unm.ac.id/pengabdi/article/view/68538>
- Muhiddah, A., Novia, L., Noni, N., Mahmud, R., & Selviyani, S. (2025). Pelatihan Pembuatan Modul Digital Interaktif dengan Menggunakan Figma di SMK Telkom Makassar. *B A K T I : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 59–69. <https://doi.org/10.51135/baktivol5iss1pp59-69>
- Novia, L., Asfah, I., Mustikawati, Y., Noni, N., & Burhamzah, M. (2024). Peningkatan Keterampilan Digital Guru Bahasa Inggris melalui Pelatihan Microsoft 365 for Education di Kabupaten Takalar. *Abdimas Indonesian Journal*, 4(2), 711–718. <https://doi.org/10.59525/aij.v4i2.520>

- Novia, L., Munir, M., Fitriyani, F., Ariyani, A., Noni, N., Chalik, Muh. R., Ahkam, A. A., Crustia, V., Muhiddah, A., & Vidia, R. (2025). Pemberdayaan Digital dan Peningkatan Keterampilan Bahasa Inggris Melalui Kolaborasi AjarMi FBS UNM dan SMK Telkom Makassar. *AXIOLOGY: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 1–9. <https://journal.unm.ac.id/index.php/AXIOLOGY/article/view/8284>
- Ramadhani, W., & Fitria, Y. (2021). Capaian Kemandirian Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sains Tematik menggunakan Modul Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4101–4108. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1391>
- Sakdiyah, S. H., Kurniawati, D., Triwahyudianto, T., & Permadi, R. W. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Digital Berbasis QR Code Materi Kearifan Lokal Malang. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 5(1), 1–12. <https://doi.org/10.18860/dsjpips.v5i1.21635>
- Sholikha, S. M., Farid, M. M., & Andriansyah, E. H. (2022). Penggunaan Modul Digital dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Program Percepatan SKS Kota Surabaya. *JURNAL EKONOMI PENDIDIKAN DAN KEWIRAUSAHAAN*, 10(1), 73–82. <https://doi.org/10.26740/jepk.v10n1.p73-82>
- Sinaga, A. V., Sianipar, R., Novia, L., Monoarfa, M., & Radhiyani, F. (2025). Webinar: Strategi Sukses Menggunakan Media Sederhana yang Trendy di Era Kekinian. *Jurnal PEDAMAS (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 3(1), 203–212. https://pekatpkm.my.id/index.php/JP/article/view/541#google_vignette
- Wibowo, S. R., Sugiarto, Y. A., & Arif, A. (2025). Optimalisasi Flipbook sebagai Media Inovatif dalam Pengembangan Bahan Ajar Elemen Akuntansi Lembaga Fase F Kelas XI. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 6(1), 24–31. <https://journal.ainarapress.org/index.php/ainj/article/view/739>