

## **Modernisasi Media Pembelajaran: Pelatihan Desain Konten Edukatif Menggunakan Platform Canva dan Flipbook**

**St. Hajar<sup>1</sup> Haswani<sup>2</sup> Nurindah<sup>3</sup> Puttiri<sup>4</sup> Nasir<sup>5</sup>**

Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar, Kota Makassar,  
Provinsi Sulawesi Selatan, Indonesia<sup>1,2,3,5</sup>

Matematika, UPTD SMPN 33 BARRU, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan, Indonesia<sup>4</sup>

Email: [st.hjar03@gmail.com](mailto:st.hjar03@gmail.com)<sup>1</sup> [haswany012@gmail.com](mailto:haswany012@gmail.com)<sup>2</sup> [nurindah@unismuh.ac.id](mailto:nurindah@unismuh.ac.id)<sup>3</sup>  
[puttiri74@gmail.com](mailto:puttiri74@gmail.com)<sup>4</sup> [nasir@unismuh.ac.id](mailto:nasir@unismuh.ac.id)<sup>5</sup>

### **Abstrak**

Perkembangan teknologi digital telah membawa transformasi signifikan dalam dunia pendidikan, menuntut guru untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam metode pembelajaran yang inovatif. Penelitian ini fokus pada pelatihan penggunaan aplikasi Canva dan Flipbook sebagai alat bantu dalam pengembangan media pembelajaran digital. Observasi awal menunjukkan banyak guru masih menggunakan media konvensional karena keterbatasan waktu dan pengetahuan dalam desain. Melalui workshop yang diadakan pada 5 Oktober 2024, 54 peserta dari berbagai institusi pendidikan dilatih untuk mengembangkan konten edukatif digital. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan kompetensi guru dalam penggunaan fitur-fitur lanjutan Canva dan teknik pembuatan buku interaktif digital menggunakan Flipbook. Peserta berhasil mengintegrasikan elemen multimedia ke dalam pembelajaran, menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Workshop ini juga membangun jejaring profesional antara pelajar dan guru, serta meningkatkan motivasi guru untuk terus mengembangkan kompetensi digital mereka. Kesimpulannya, kegiatan ini berhasil meningkatkan kualitas proses belajar mengajar melalui pemanfaatan teknologi digital yang lebih efektif.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Canva, Flipbook, Konten Edukasi



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi digital telah menghadirkan transformasi fundamental dalam berbagai bidang, termasuk dunia pendidikan. Di era modern ini, guru dituntut untuk terus berkembang dan meningkatkan kemampuannya, khususnya dalam hal teknologi dan metode pembelajaran yang inovatif untuk memenuhi kebutuhan siswa. Saat ini, siswa membutuhkan materi pembelajaran yang dikemas secara menarik dan berkualitas, dengan penyampaian yang lebih engaging. Sebagai fasilitator pembelajaran, guru memiliki peran krusial dalam menciptakan proses belajar yang efektif. Mereka perlu menguasai berbagai alat dan aplikasi untuk mendukung persiapan dan pelaksanaan pembelajaran. Dua aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran modern adalah Canva dan Flipbook. Media pembelajaran digital merupakan alat bantu pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital untuk menyampaikan materi pembelajaran (Arsyad, 2019). Media merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran mampu menjalin interektivitas siswa terhadap media pembelajaran dalam upaya membangun pengetahuan mereka sendiri (Akram dkk, 2022). Media pembelajaran diharapkan dapat membantu efektivitas proses belajar mengajar di kelas. Berdasarkan observasi awal, menunjukkan bahwa banyak guru menghadapi kendala dalam menyiapkan media pembelajaran. Sebagian besar masih menggunakan media konvensional dan belum memanfaatkan teknologi secara optimal, dengan alasan keterbatasan waktu untuk mendesain media pembelajaran. Pelatihan ini dirancang untuk membekali guru dengan keterampilan

dalam mengembangkan konten edukatif digital menggunakan platform Canva dan Flipbook. Canva hadir sebagai solusi desain online yang menyediakan berbagai template untuk presentasi, poster, infografis, dan materi visual lainnya, termasuk template khusus untuk pendidikan. Sementara itu, Flipbook berfungsi sebagai papan tulis interaktif yang memungkinkan pengeditan teks, gambar, video, dan hyperlink dalam format buku digital yang dapat dibalik. Penggunaan Flipbook dalam pembuatan bahan ajar bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Modul digital berbasis Flipbook memiliki keunggulan dibandingkan bahan ajar konvensional karena dilengkapi dengan elemen multimedia. Hasilnya dapat dipublikasikan dalam format SWF, HTML, atau PDF dan didistribusikan melalui berbagai platform digital seperti email atau WhatsApp. Pemilihan platform Canva dan Flipbook didasarkan pada pertimbangan kemudahan penggunaan, fleksibilitas dan kreativitas, serta relevansi dengan kebutuhan pembelajaran modern. Melalui pelatihan ini, diharapkan para guru dapat meningkatkan kompetensi mereka dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era digital. Hal ini pada akhirnya akan berkontribusi pada peningkatan kualitas dan efektivitas proses belajar mengajar.

#### **METODE PENGABDIAN**

Perkembangan teknologi digital telah menghadirkan transformasi fundamental dalam berbagai bidang, termasuk dunia pendidikan. Di era modern ini, guru dituntut untuk terus berkembang dan meningkatkan kemampuannya, khususnya dalam hal teknologi dan metode pembelajaran yang inovatif untuk memenuhi kebutuhan siswa. Saat ini, siswa membutuhkan materi pembelajaran yang dikemas secara menarik dan berkualitas, dengan penyampaian yang lebih engaging. Sebagai fasilitator pembelajaran, guru memiliki peran krusial dalam menciptakan proses belajar yang efektif. Mereka perlu menguasai berbagai alat dan aplikasi untuk mendukung persiapan dan pelaksanaan pembelajaran. Dua aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran modern adalah Canva dan Flipbook. Media pembelajaran digital merupakan alat bantu pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital untuk menyampaikan materi pembelajaran (Arsyad, 2019). Media merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran mampu menjalin interektivitas siswa terhadap media pembelajaran dalam upaya membangun pengetahuan mereka sendiri (Akram dkk, 2022). Media pembelajaran diharapkan dapat membantu efektivitas proses belajar mengajar di kelas. Berdasarkan observasi awal, menunjukkan bahwa banyak guru menghadapi kendala dalam menyiapkan media pembelajaran. Sebagian besar masih menggunakan media konvensional dan belum memanfaatkan teknologi secara optimal, dengan alasan keterbatasan waktu untuk mendesain media pembelajaran. Pelatihan ini dirancang untuk membekali guru dengan keterampilan dalam mengembangkan konten edukatif digital menggunakan platform Canva dan Flipbook. Canva hadir sebagai solusi desain online yang menyediakan berbagai template untuk presentasi, poster, infografis, dan materi visual lainnya, termasuk template khusus untuk pendidikan. Sementara itu, Flipbook berfungsi sebagai papan tulis interaktif yang memungkinkan pengeditan teks, gambar, video, dan hyperlink dalam format buku digital yang dapat dibalik. Penggunaan Flipbook dalam pembuatan bahan ajar bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Modul digital berbasis Flipbook memiliki keunggulan dibandingkan bahan ajar konvensional karena dilengkapi dengan elemen multimedia. Hasilnya dapat dipublikasikan dalam format SWF, HTML, atau PDF dan didistribusikan melalui berbagai

platform digital seperti email atau WhatsApp. Pemilihan platform Canva dan Flipbook didasarkan pada pertimbangan kemudahan penggunaan, fleksibilitas dan kreativitas, serta relevansi dengan kebutuhan pembelajaran modern. Melalui pelatihan ini, diharapkan para guru dapat meningkatkan kompetensi mereka dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era digital. Hal ini pada akhirnya akan berkontribusi pada peningkatan kualitas dan efektivitas proses belajar mengajar.

## **HASIL PENGABDIAN DAN PEMBAHASAN**

Workshop pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menghasilkan beberapa capaian signifikan yang dapat dianalisis sebagai berikut:

1. Peningkatan Kompetensi Digital Guru melalui Platform Canva. Implementasi pelatihan Canva memberikan dampak transformatif terhadap kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Sebelum workshop, mayoritas peserta hanya menggunakan fitur-fitur dasar Canva. Pelatihan penggunaan platform Canva telah menghasilkan peningkatan kompetensi guru yang signifikan dalam pengembangan media pembelajaran digital. Para peserta kini mampu mengoperasikan fitur-fitur lanjutan Canva seperti embed untuk mengintegrasikan konten eksternal, membuat animasi yang menarik, dan menambahkan elemen interaktif untuk meningkatkan engagement siswa. Kemampuan ini didukung dengan peningkatan keterampilan dalam menghasilkan desain pembelajaran yang lebih profesional dan eye-catching melalui penerapan prinsip-prinsip desain visual. Para guru juga berhasil mengembangkan kemampuan dalam mengintegrasikan berbagai elemen multimedia, termasuk audio, video, dan grafik, yang memperkaya pengalaman pembelajaran siswa. Lebih lanjut, peserta telah memahami cara mengoptimalkan template edukatif yang tersedia di Canva Education, memungkinkan mereka untuk menghasilkan konten pembelajaran yang terstruktur dan sesuai dengan standar pendidikan modern.



**Gambar 1. Pelatihan Canva**

2. Penguasaan Teknologi Buku Digital melalui Platform Heyzine. Pelaksanaan workshop pengembangan media ajar telah mencapai hasil yang menggembirakan dalam memperkenalkan konsep flipbook digital kepada para peserta yang sebelumnya belum familiar dengan teknologi ini. Para peserta berhasil memahami konsep-konsep fundamental dalam pembuatan buku digital interaktif dan mampu mentransformasikan materi pembelajaran dari format konvensional ke dalam bentuk digital yang lebih modern. Mereka juga menguasai berbagai teknik untuk memperkaya konten digital dengan menambahkan elemen-elemen interaktif yang membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif. Lebih lanjut, peserta workshop telah memperoleh keterampilan yang diperlukan untuk mempublikasikan dan mendistribusikan buku digital yang mereka buat kepada para peserta didik mereka, sehingga memungkinkan implementasi langsung dari pengetahuan yang diperoleh selama workshop.



**Gambar 2. Pelatihan Flipbook Melalui Platform Heyzine**

3. Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran. Para peserta workshop telah menunjukkan kemajuan yang sangat berarti dalam berbagai aspek pembelajaran digital. Mereka kini memiliki kemampuan yang mumpuni dalam merancang pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi digital secara efektif. Tidak hanya itu, peserta juga telah mengembangkan keterampilan dalam mengkombinasikan beragam platform digital untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyeluruh dan bermakna bagi siswa. Pemahaman mereka tentang prinsip-prinsip desain instruksional berbasis teknologi juga semakin mendalam, memungkinkan mereka untuk merancang pembelajaran yang lebih terstruktur dan efektif. Yang tak kalah pentingnya, para peserta menunjukkan kemampuan adaptasi yang baik terhadap perkembangan teknologi pendidikan terkini, membuktikan kesiapan mereka dalam menghadapi perubahan dan inovasi di dunia pendidikan digital.



**Gambar 3. Pembuatan Media Ajar Canva dan Flipbook**

4. Aspek Kolaboratif dan Dampak Sosial. Workshop pengembangan media pembelajaran telah menghasilkan berbagai dampak positif yang signifikan dalam aspek kolaborasi antar peserta. Salah satu pencapaian penting adalah terbangunnya jejaring profesional yang kuat antara mahasiswa KKN-DIK dengan para guru setempat, menciptakan hubungan kerja sama yang saling menguntungkan. Kegiatan ini juga telah berhasil membentuk sebuah komunitas belajar yang berkelanjutan, di mana para peserta dapat terus berinteraksi dan berbagi pengalaman bahkan setelah workshop selesai. Lebih jauh lagi, terbentuknya forum sharing knowledge telah memberikan wadah bagi para peserta untuk saling berbagi pengetahuan, pengalaman, dan praktik terbaik dalam pengembangan media pembelajaran digital. Yang tak kalah pentingnya, workshop ini telah berhasil meningkatkan motivasi para guru untuk terus mengembangkan kompetensi digital mereka, menciptakan semangat pembelajaran berkelanjutan yang sangat berharga bagi kemajuan pendidikan. Respon positif dari peserta menunjukkan efektivitas workshop ini, seperti terlihat dari beberapa testimoni: • "Sebelumnya, saya hanya menggunakan Canva yang biasa-biasa saja secara sederhana, namun workshop ini memberi saya banyak pengetahuan baru tentang fitur-fitur yang sangat berguna seperti manfaat fitur embed pada canva." • "Saya sebelumnya tidak tahu apa itu

Flipbook, dan baru mendengar heyzine salah satu platform untuk membuat flipbook atau buku digital, tetapi setelah mengikuti workshop ini, saya mendapatkan pengetahuan baru yang sangat bermanfaat dan akan saya terapkan dalam pengajaran ke depannya.



**Gambar 4. Refleksi Peserta Kegiatan**

Workshop ini telah memberikan fondasi yang kuat bagi para guru dalam mengembangkan kompetensi digital mereka. Dampak positif yang terlihat dari testimoni peserta mengindikasikan bahwa program ini berhasil mencapai tujuannya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui integrasi teknologi digital.

#### **KESIMPULAN**

Kegiatan pengabdian ini berhasil mencapai tujuannya dalam meningkatkan kompetensi guru dalam pengembangan media pembelajaran digital. Workshop ini memberikan dampak positif dalam modernisasi metode pengajaran dan pengembangan konten edukatif yang lebih interaktif. Sebagaimana diharapkan oleh panitia, kegiatan ini telah menjadi sarana bagi guru-guru untuk memanfaatkan berbagai platform media pembelajaran dalam mendukung siswa mencapai hasil belajar yang optimal.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Akram, A., Nurindah, N., & Nasir, N. (2022). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- bagi Guru SMK YAPIM Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 5(2), 229-236.
- dalam Meningkatkan Kompetensi Guru di Desa Anrihua Kab. Bulukumba. *Jurnal AbdiMasyarakat Indonesia*, 2(1), 223-226.
- Sari, R. K., Hamzah, I., Wijaya, S. M., & Ikbarfikri, A. M. (2023). Pelatihan Canva sebagai Media Pembelajaran di SMA N 5 Metro. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 4(2), 208-213.
- Satriani, E., & Pryanti, D. (2024). Pelatihan Desain E-Modul Berbasis Aplikasi Heyzine Flipbook