

PEMANFAATAN PLATFORM DIGITAL DALAM PENGEMBANGAN MEDIA AJAR INTERAKTIF: PENDAMPINGAN GURU SMP DENGAN CANVA DAN HEYZINE

**Dyah Aniza Kismiati¹, Ahmad Yani², Leonard R. Hutasoit³, Kristanti Ambar
Puspitasari⁴, Mestika Sekarwinahyu⁵, Anastasia Ratih Wulandari⁶**

Pendidikan Biologi, Universitas Terbuka, Indonesia

dyah.aniza@ecampus.ut.ac.id

Abstrak

Kata Kunci:
media ajar
interaktif,
Canva, Heyzine,
pengembangan
digital,
pendampingan
guru

Peningkatan kualitas pendidikan sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menciptakan media ajar yang inovatif dan interaktif. Artikel ini membahas hasil dari program pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan untuk mendampingi guru Sekolah Menengah Pertama (SMP) dalam mengembangkan media ajar interaktif menggunakan platform digital Canva dan Heyzine. Kegiatan ini diikuti oleh 28 guru yang berpartisipasi aktif dalam pelatihan, di mana mereka diperkenalkan pada penggunaan dua platform tersebut untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 92,31% peserta merasa media ajar interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sementara 88,46% merasa media ini juga meningkatkan motivasi guru dalam mengajar. Selain itu, 84,62% guru menyatakan bahwa media ajar interaktif sangat membantu dalam menyampaikan materi yang sulit. Kendala utama yang dihadapi peserta meliputi keterbatasan waktu dan akses internet yang tidak stabil. Saran dari peserta untuk pelatihan berikutnya mencakup pengembangan modul ajar, asesmen berbasis teknologi, serta penerapan model pembelajaran interaktif. Kesimpulannya, pelatihan ini telah berhasil memberdayakan guru dalam meningkatkan keterampilan digital mereka, khususnya dalam penggunaan media ajar interaktif, sehingga dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran di SMP.

A. Pendahuluan

Pesatnya perkembangan teknologi di abad ke-21 telah mengubah banyak aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Penggunaan teknologi digital dalam pendidikan menawarkan potensi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan memperkaya pengalaman belajar siswa (Isnaini, 2022). Guru yang dapat memanfaatkan teknologi secara efektif memiliki peluang untuk menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa masa kini (Kurniawan, 2023). Pembelajaran interaktif memegang peran penting

dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam sebuah penelitian, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa sebesar 40% dibandingkan dengan metode konvensional (Setyawan & Hasan, 2021). Hal ini sangat penting khususnya dalam pembelajaran siswa SMP, di mana siswa mulai mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif yang membutuhkan pendekatan pengajaran yang lebih interaktif (Rahmawati et al., 2022).

Salah satu teknologi yang saat ini banyak dimanfaatkan adalah platform desain grafis digital, seperti Canva dan Heyzine, yang memungkinkan guru untuk membuat materi ajar yang interaktif dan mudah dipahami oleh siswa (Utami & Rachman, 2023). Canva, misalnya, memudahkan guru dalam merancang berbagai materi visual dengan elemen yang menarik, sementara Heyzine memberikan fitur interaktif yang memungkinkan materi ajar memiliki efek pembalik halaman digital (Wibowo, 2021). Pemanfaatan Canva dan Heyzine dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik karena visualisasi dan interaktivitas dapat membantu siswa menyerap informasi secara lebih mendalam (Santosa & Wahyuni, 2021). Selain itu, guru dapat menyesuaikan desain dan konten materi sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih relevan dan efektif (Putri et al., 2020).

Meskipun platform digital semakin populer dan mudah diakses, tidak semua guru memiliki pengetahuan atau keterampilan yang memadai untuk memanfaatkannya dalam kegiatan pembelajaran (Prasetyo & Indriani, 2019). Sebagian guru masih menghadapi tantangan dalam memahami cara kerja dan fungsi-fungsi yang ada pada platform digital tersebut, sehingga diperlukan adanya pendampingan untuk mengoptimalkan penggunaannya dalam pembuatan media ajar (Rahmawati et al., 2022). Pendampingan yang tepat bagi guru dalam penggunaan Canva dan Heyzine bertujuan untuk membekali mereka dengan keterampilan teknis dan pengetahuan yang diperlukan agar dapat menghasilkan materi ajar yang efektif dan menarik (Arsyad, 2022). Pendampingan ini juga penting agar guru dapat memahami bagaimana memanfaatkan platform ini sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang spesifik di kelas mereka (Isnaini, 2022). Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media ajar interaktif berkontribusi positif terhadap pemahaman siswa karena memungkinkan penyampaian informasi yang lebih mudah dan menarik (Setyawan & Hasan, 2021). Sebagai contoh, gambar, diagram, dan video interaktif yang dibuat

dengan Canva dapat membantu siswa memahami konsep yang kompleks, sementara fitur interaktif Heyzine memungkinkan siswa untuk merasakan pengalaman belajar yang lebih mendalam (Kurniawan, 2023).

Oleh karena itu, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan tema Pendampingan Pembuatan Media Ajar Interaktif dengan kolaborasi platform Canva dan Heyzine ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan keterampilan guru IPA SMP di Provinsi Jakarta dalam menggunakan teknologi, sekaligus memberikan panduan bagi sekolah dalam menerapkan teknologi secara efektif dalam pembelajaran (Santosa & Wahyuni, 2021). Dengan demikian ahl ini juga akan berdampak pada peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia, khususnya dalam hal pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran yang inovatif

B. Metode Pelaksanaan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan partisipatif dan berfokus pada pengembangan keterampilan guru dalam memanfaatkan platform digital Canva dan Heyzine untuk membuat media ajar interaktif yang mendukung proses pembelajaran di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Tahapan pelaksanaan meliputi persiapan, pelatihan, praktik langsung, pendampingan. Kemudian tahap evaluasi dan monitoring implementasi disekolah peserta.



Gambar 1. Alur Kegiatan PkM

C. Hasil dan Pembahasan

1. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Kegiatan PkM Prodi Pendidikan Biologi ini dilaksanakan melalui empat tahapan, sesuai dengan alur kegiatan PkM, yaitu antara lain sebagai berikut:

a) Tahap Persiapan

Pada tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan melalui wawancara terdapat ketua MGMP IPA SMP Provinsi DKI Jakarta. Wawancara ini dilakukan untuk menemukan permasalahan yang dialami oleh

sebagian besar guru IPA di Provinsi Jakarta. Dari hasil wawancara tersebut, diketahui bahwa para guru membutuhkan pelatihan pengembangan diri mereka dalam hal penggunaan teknologi untuk mengembangkan bahan ajar digital bagi siswa. Bahan ajar digital ini dianggap akan menarik minat siswa untuk lebih rajin belajar. Dengan mempertimbangkan hal tersebut, maka tim PkM Prodi Pendidikan Biologi berinisiatif untuk mengadakan pelatihan dan pendampingan untuk meningkatkan pemahaman guru terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan pengetahuan dengan menggunakan platform Canva dan Heyzine.

Setelah menentukan jenis pelatihan/pendampingan yang akan diberikan kepada guru, tim juga melakukan persiapan bahan pelatihan, serta bahan tutorial yang sesuai dengan kebutuhan para guru. Penyusunan materi pelatihan berdasarkan hasil analisis kebutuhan ini bertujuan untuk memastikan bahwa kegiatan pelatihan dapat disesuaikan dengan kemampuan dan pemahaman awal guru (Sugiyono, 2013).

b) Tahap Pelatihan dan Pendampingan

Pelatihan dilaksanakan dalam bentuk lokakarya (workshop) yang meliputi sesi teori dan praktik. Pelatihan ini diikuti oleh 30 guru IPA SMP di Provinsi DKI Jakarta. Kegiatan pelatihan dan pendampingan ini dilaksanakan secara blended.

Pertemuan pertama diselenggarakan secara luring, di SMP Negeri 177 Jakarta Selatan pada hari Kamis, 30 Mei 2024. Pada pertemuan ini, mencakup pengenalan tentang konsep media ajar interaktif, dan teknik dasar desain menggunakan Canva serta fitur-fitur interaktif yang ada di Heyzine. Sesi ini berfungsi sebagai dasar pengetahuan bagi guru agar memahami cara memanfaatkan teknologi digital dalam membuat materi pembelajaran yang menarik dan efektif (Dick & Carey, 2005).



Gambar 2. Kegiatan Pelatihan dengan Narasumber, Dr. Ahmad Yani, M.Pd.

Setelah sesi teori, guru diberikan waktu untuk mempraktikkan penggunaan Canva dan Heyzine. Sesi praktik meliputi pembuatan desain visual menggunakan Canva dan penerapan fitur flipbook pada Heyzine untuk membuat media ajar berbasis digital yang interaktif. Dalam sesi ini, peserta dibimbing oleh tim fasilitator yang merupakan dosen prodi Pendidikan Biologi dan mahasiswa yang memberikan pendampingan teknis dan saran perbaikan, sehingga setiap peserta mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan media ajar sesuai dengan kebutuhan dan konteks pembelajaran mereka (Prasetyo & Indriani, 2019).



Gambar 3. Pendampingan secara luring oleh para fasilitator

Setelah sesi pelatihan, para peserta juga dibimbing secara intensif melalui Whatsapp Group (WAG) sehingga apabila para peserta mengalami kesulitan dalam membuat flipbook dapat dengan leluasa berkonsultasi dengan tim PkM.

c) Tahap Evaluasi

Pertemuan kedua diselenggarakan secara daring melalui Zoom pada 2 Agustus 2024 dengan pertimbangan keterbatasan waktu dari para peserta bila akan hadir secara luring. Pada pertemuan kedua ini, para peserta masing-masing mempresentasikan flipbook yang telah dibuat oleh tiap peserta.

Tim PkM selaku fasilitator memberikan masukan dan evaluasi terhadap produk media ajar yang telah dihasilkan oleh peserta.

Selain melakukan presentasi, pada tahap ini juga dilakukan evaluasi hasil pelatihan dengan mengisi form yang disediakan. Para peserta juga memberikan testimoni terhadap pelatihan yang telah diselenggarakan oleh Tim PkM.



Gambar 4. Dokumentasi evaluasi dan pengumuman pembuat flipbook terbaik dalam Pelatihan

d) Tahap monitoring

Tahap monitoring dilakukan pada 24 September 2024. Pada tahap ini, dilakukan monitoring terhadap sampel peserta yang telah mengikuti pelatihan. Pada kegiatan ini, pihak LPPM menanyakan mengenai komentar, saran dan masukan terhadap pelatihan yang telah diikuti oleh peserta serta memastikan apakah tujuan PkM ini telah mencapai tujuan.

2. Analisis Tanggapan Peserta terhadap peningkatan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Ajar Interaktif

Penggunaan media ajar interaktif telah menjadi fokus penting dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil analisis tanggapan peserta terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dengan media ajar interaktif ditunjukkan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Analisis Tanggapan Peserta terhadap peningkatan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Ajar Interaktif

Nilai Tanggapan	Presentase (%)
5	92,31
4	7,69
3	0
2	0
1	0

Dari Tabel 1 diketahui bahwa sebanyak 92.31% peserta menilai bahwa media ajar interaktif sangat penting dalam meningkatkan motivasi siswa. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti Canva dan Heyzine berpotensi besar dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa. Hal ini sesuai dengan hasil beberapa penelitian menunjukkan bahwa media interaktif, seperti video, simulasi, dan perangkat lunak pembelajaran, mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Menurut Rahmawati dan Hidayati (2022), penggunaan media ajar yang interaktif tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih mendalam.

3. Analisis Tanggapan Peserta terhadap Peningkatan Motivasi Guru dalam Mengajar

Selain diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, penggunaan media ajar interaktif diharapkan juga dapat meningkatkan motivasi guru dalam mengajar. Tabel 2 menunjukkan analisis tanggapan peserta terhadap peningkatan motivasi guru dalam mengajar.

Tabel 2. Analisis Tanggapan Peserta Terhadap Peningkatan Motivasi Guru Dalam Mengajar

Nilai Tanggapan	Presentase (%)
5	88,46
4	11,54
3	0
2	0
1	0

Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa Sekitar 88.46% peserta memberikan skor sangat penting terkait manfaat media ajar interaktif dalam meningkatkan motivasi mereka sebagai guru. Hal ini menegaskan pentingnya inovasi dalam pengajaran untuk membuat guru lebih termotivasi.

4. Analisis Tanggapan Peserta Terhadap Manfaat Yang Dirasakan Guru (Membantu Guru Menyampaikan Materi Yang Sulit)

Hasil analisis tanggapan peserta (guru) terhadap manfaat yang dirasakan guru yakni membantu guru menyampaikan materi yang sulit ditunjukkan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Analisis Tanggapan Peserta Terhadap Terhadap Manfaat Yang Dirasakan Guru (Membantu Guru Menyampaikan Materi Yang Sulit)

Nilai Tanggapan	Presentase (%)
5	84,62
4	15,38
3	0
2	0
1	0

Tabel 3 menginformasikan bahwa sebagian besar responden (88.46%) merasa bahwa guru perlu memiliki keahlian dalam membuat media ajar interaktif. Hal ini menandakan bahwa keterampilan digital semakin dianggap esensial dalam profesi pengajaran saat ini.

5. Analisis Tanggapan Peserta Terhadap Peningkatan Keahlian Membuat Media Ajar Interaktif

Hasil Analisis Tanggapan Peserta Terhadap Peningkatan Keahlian Membuat Media Ajar Interaktif ditunjukkan dalam Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Analisis Tanggapan Peserta Terhadap Peningkatan Keahlian Membuat Media Ajar Interaktif

Nilai Tanggapan	Presentase (%)
5	88,46
4	11,54
3	0
2	0

Nilai Tanggapan	Presentase (%)
1	0

Sebagian besar responden (88.46%) seperti yang tercantum didalam Tabel 4, merasa bahwa guru perlu memiliki keahlian dalam membuat media ajar interaktif. Hal ini menandakan bahwa keterampilan digital semakin dianggap esensial dalam profesi pengajaran saat ini.

Berdasarkan pemaparan hasil analisis data pada empat item yang telah dijabarkan, penggunaan media ajar interaktif telah menunjukkan dampak signifikan terhadap motivasi belajar siswa, sebagaimana terlihat dari hasil analisis tanggapan peserta. Dari data yang diperoleh, sebanyak 92,31% peserta memberikan penilaian tertinggi (nilai 5) mengenai pentingnya media ajar interaktif dalam meningkatkan motivasi siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media seperti Canva dan Heyzine mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar (Setyawan & Hasan, 2021). Tingginya persentase ini mencerminkan bahwa inovasi dalam penggunaan media ajar tidak hanya meningkatkan minat siswa, tetapi juga berpotensi memperbaiki hasil belajar mereka (Rahmawati et al., 2022).

Selanjutnya, analisis tanggapan peserta terhadap motivasi guru dalam mengajar juga menunjukkan hasil yang positif. Sekitar 88,46% peserta menilai bahwa media ajar interaktif sangat penting untuk meningkatkan motivasi mereka sebagai pengajar. Hal ini menegaskan bahwa ketika guru memiliki alat yang dapat membantu mereka menyampaikan materi dengan cara yang lebih kreatif dan menarik, semangat mereka untuk mengajar juga akan meningkat (Kurniawan, 2023). Inovasi dalam pengajaran tidak hanya bermanfaat bagi siswa, tetapi juga memberikan dorongan kepada guru untuk terus beradaptasi dan berinovasi dalam metode pengajaran mereka (Isnaini, 2022).

Lebih lanjut, peserta juga merasakan manfaat dari media ajar interaktif dalam menyampaikan materi yang sulit. Dalam analisis tanggapan, 84,62% peserta mengaku bahwa media ajar interaktif sangat membantu mereka dalam menjelaskan konsep-konsep yang kompleks. Hal ini menunjukkan bahwa media ajar yang dirancang dengan baik dapat menjadi alat yang efektif dalam menyederhanakan materi pembelajaran (Utami & Rachman, 2023). Dengan demikian, guru dapat lebih mudah menjelaskan

materi yang sulit, sehingga siswa pun dapat lebih memahami dan menyerap informasi dengan lebih baik (Santosa & Wahyuni, 2021).

Keterampilan digital guru juga menjadi fokus penting dalam konteks ini. Hasil analisis menunjukkan bahwa 88,46% peserta merasa perlu memiliki keahlian dalam membuat media ajar interaktif. Hal ini menandakan bahwa keterampilan teknologi tidak hanya penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga menjadi bagian integral dari kompetensi profesional guru (Prasetyo & Indriani, 2019). Guru yang memiliki kemampuan dalam mengembangkan media ajar interaktif akan lebih siap menghadapi tantangan dalam pembelajaran abad ke-21, di mana teknologi berperan penting dalam proses pendidikan (Wibowo, 2021).

Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan media ajar interaktif memiliki dampak positif yang luas, baik bagi siswa maupun guru. Motivasi belajar siswa meningkat, guru lebih termotivasi, dan penyampaian materi yang sulit menjadi lebih efektif. Oleh karena itu, penting bagi lembaga pendidikan untuk terus mendukung pengembangan keterampilan digital guru dan menyediakan pelatihan terkait penggunaan media ajar interaktif, agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan menarik di masa depan (Dick & Carey, 2005).

D. Simpulan

Berdasarkan pemaparan hasil dan diskusi, dapat disimpulkan bahwa pelatihan pengembangan media ajar interaktif telah berhasil memberdayakan guru Sekolah Menengah Pertama (SMP) bidang Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Provinsi DKI Jakarta dalam meningkatkan keterampilan digital mereka melalui penggunaan platform Canva dan Heyzine dalam mengembangkan flipbook materi IPA dengan baik.

E. Ucapan Terima Kasih

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Terbuka, khususnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian (LPPM) kepada Masyarakat, atas dukungan dan fasilitas pendanaan yang telah diberikan. Bantuan ini sangat berharga dalam pelaksanaan kegiatan PkM telah memungkinkan kami untuk meningkatkan kualitas pendidikan serta memberdayakan para guru.

F. Referensi

- Arsyad, A. (2022). *Pendampingan Penggunaan Media Pembelajaran Digital untuk Guru*. Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat, 12(3), 150-160.
- Arifin, Z. (2021). *Inovasi Pembelajaran dengan Media Interaktif untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 10(2), 85-92.
- Dick, W., & Carey, L. (2005). *The Systematic Design of Instruction*. Boston: Allyn & Bacon.
- Isnaini, M. (2022). *Transformasi Digital dalam Pendidikan: Tantangan dan Peluang*. Jakarta: Eduka Press.
- Kurniawan, T. (2023). "Desain Media Pembelajaran dengan Canva dan Heyzine". Jurnal Teknologi Pembelajaran, 5(2), 45-56.
- Prasetyo, D., & Indriani, N. (2019). "Pendampingan Guru dalam Penggunaan Teknologi Pembelajaran". Jurnal Ilmu Pendidikan, 7(4), 212-223.
- Putri, S., et al. (2020). "Efektivitas Media Pembelajaran Digital dalam Peningkatan Motivasi Belajar". Jurnal Pendidikan Indonesia, 15(3), 121-130.
- Rahmawati, S., et al. (2022). "Peningkatan Kompetensi Guru melalui Pendampingan Teknologi". Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 18(2), 178-189.
- Rahmawati, I., & Hidayati, N. (2022). *Pengaruh Media Ajar Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 17(1), 67-75.
- Santosa, A., & Wahyuni, D. (2021). "Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pengajaran". Jurnal Pendidikan Teknologi, 10(1), 25-36.
- Setyawan, Y., & Hasan, R. (2021). *Pembelajaran di Era Digital*. Yogyakarta: Lintas Pustaka.
- Setiawan, A., & Lestari, D. (2020). *Media Pembelajaran Interaktif: Solusi Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 14(3), 123-130.
- Utami, F., & Rachman, I. (2023). "Platform Digital sebagai Media Ajar Interaktif di Sekolah Menengah". Jurnal Pendidikan Modern, 8(1), 33-45.
- Wibowo, S. (2021). *Meningkatkan Keterlibatan Siswa dengan Media Interaktif Heyzine*. Jurnal Inovasi Pembelajaran, 9(3), 100-108.