

WORKSHOP PENGEMBANGAN MEDIA AJAR INTERAKTIF BERBASIS CANVA DAN *FLIPBOOK*: PROGRAM KKN - DIK UNISMUH MAKASSAR

Nurasma^{1*}, Arsy Arumdani², Nasir³, Surianty⁴

^{1 2 3}Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar

⁴Pendidikan Kewarganegaraan SMP Muhammadiyah Kampung Baru

Email: nurasmasarembeng@gmail.com^{*}

ABSTRAK

Kuliah Kerja Nyata Pendidikan (KKN-Dik) merupakan program pengabdian masyarakat yang bertujuan membantu guru meningkatkan keterampilan mengembangkan media pembelajaran interaktif. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 5 Oktober 2024 di Pusat Unit Kegiatan Guru (PUKG) Kec. Balusu Kab. Barru, yang melibatkan 54 guru dari berbagai sekolah mitra. Kegiatan PKM ini bertujuan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru melalui pengembangan media ajar interaktif berbasis canva untuk mendesain materi pelajaran dan *flipbook* dalam pembuatan buku digital interaktif sehingga visual materi yang ditampilkan lebih menarik. Metode pelaksanaan kegiatan berupa *learning by doing* yang mencakup diskusi, praktik, dan pendampingan langsung. Hasil dari kegiatan PKM ini menunjukkan peningkatan signifikan terhadap kemampuan guru dalam memanfaatkan kedua media pembelajaran tersebut, terutama memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia. Peserta kegiatan juga memberikan tanggapan positif terhadap kegiatan ini karena relevan dengan kebutuhan. Sehingga, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, memperkuat peran guru, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. Oleh karena itu, hendaknya kegiatan ini dilakukan secara rutin untuk memperkuat kemampuan guru menggunakan media pembelajaran interaktif.

Kata Kunci: *Canva, flipbook, media ajar interaktif*

ABSTRACT

The Community Service Program on Education (KKN-Dik) is a program that aims to help teachers improve their skills in developing interactive learning media. This activity was held on October 5, 2024 at the Teacher Activity Unit Center (PUKG) of Balusu District, Barru Regency, involving 54 teachers from various partner schools. This community service activity aimed to improve teachers' knowledge and skills through the development of canva-based interactive teaching media to design teaching materials and flipbooks in the creation of interactive digital books so that the visuals of the material displayed are more attractive. The method of implementing the activity is in the form of learning by doing which included discussion, practice, and direct mentoring. The results of this activity showed a significant improvement in the ability of teachers to utilize the two learning media, especially taking advantage of the available features. Participants also gave positive responses to this activity because it was relevant to their needs. Thus, it is hoped that it can improve the quality of learning, strengthen the role of teachers, and create a more interesting learning experience for students. Therefore, this activity should be carried out regularly to strengthen teachers' ability to use interactive learning media.

Key Words: *Canva, flipbook, interactive teaching media*

PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Nyata Pendidikan (KKN-Dik) merupakan pelatihan bagi mahasiswa untuk menerapkan pengetahuan, sikap, dan keterampilannya dalam rangka pembentukan guru profesional. Penyelenggaraan KKN-Dik FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar meliputi bidang terkait dengan profesi keguruan dan kegiatan kemasyarakatan serta kemuhammadiyahannya. Mahasiswa harus mengimplementasikan pengetahuannya dalam kegiatan nyata di lapangan, seperti pelatihan, pendampingan, dan pengembangan inovasi pembelajaran di sekolah untuk menunjang peningkatan kualitas pendidikan.

Pendidikan yang baik didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai, diantaranya media pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran berperan penting untuk menyampaikan materi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan karakter peserta didik (Fadilah., dkk., 2023). Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari pengajar ke peserta didik dalam proses pendidikan, dengan tujuan meningkatkan pemahaman, menarik minat belajar, dan mempermudah transfer ilmu pelajaran. Guru berperan penting dalam pelaksanaan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran, serta mengatur bentuk pembelajaran di kelas, salah satunya menyusun atau mengembangkan bahan ajar (Nasir., dkk., 2022). Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran dapat membantu kelancaran, efektivitas, dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran, khususnya di era digitalisasi saat ini yang membawa perubahan signifikan pada metode pengajaran. Pengajaran merupakan aktivitas belajar mengajar terhadap dua subyek, yaitu guru (pendidik) dan siswa (peserta didik) (Minardi, 2020). Maka, guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk menciptakan aktivitas belajar yang menyenangkan.

Kabupaten Barru sebagai tempat pelaksanaan KKN-Dik FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar masih terdapat berbagai kendala, salah satunya dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan media pembelajaran yang belum optimal, dimana guru belum memiliki keterampilan memadai untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Pemilihan media pembelajaran penting untuk membantu guru membuat media pembelajaran interaktif, sehingga siswa lebih tertarik mengikuti dan memperhatikan proses pembelajaran. Kualitas seorang guru berpengaruh terhadap kualitas siswa (Rochmawati., dkk., 2023). Oleh karena itu, guru harus mampu membuat media pembelajaran interaktif yang kreatif dan inovatif.

Guru berperan penting dalam proses pembelajaran terutama untuk menciptakan suasana belajar yang efektif dan inovatif. Selain itu, guru dituntut memiliki kemampuan membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi (Sari., dkk., 2023). Untuk menambah wawasan dan meningkatkan pengalaman, guru harus belajar melalui kegiatan ilmiah seperti pelatihan, seminar, lokakarya, dan lainnya (Akram., dkk., 2022). Berdasarkan hasil observasi di sekolah mitra, diperoleh bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital belum optimal digunakan guru saat pembelajaran. Hal ini dikarenakan kurangnya keterampilan guru memanfaatkan dan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Sehingga, guru hanya menggunakan media cetak untuk menyampaikan materi pembelajaran dan membuat pembelajaran kurang efektif.

Berdasarkan uraian di atas, salah satu alternatif untuk membantu guru membuat media ajar interaktif yaitu melakukan Pelatihan dalam Bentuk Workshop Pengembangan Media Ajar Interaktif Berbasis Canva dan *Flipbook*. Canva merupakan *platform* yang dapat dimanfaatkan untuk mendesain berbagai macam media, seperti presentasi, infografis, poster, kartu ucapan, termasuk membuat media pembelajaran interaktif (Rochmawati., dkk., 2023). Canva diakses secara online dan dilengkapi berbagai fitur yang mudah digunakan. Adapun jenis-jenis presentasi yang tersedia pada canva seperti pesentasi pendidikan, bisnis, teknologi, periklanan, dan lainnya (Rizanta, 2022). Buku digital yang menarik, interaktif dan menghemat biaya pembuatannya menggunakan *Flipbook Maker*. *Flipbook* adalah perangkat lunak yang dapat mengonversi file *Portable Document Format* (PDF) menjadi tampilan dengan halaman bolak-balik seperti saat membaca buku (Patonah., dkk., 2024). Pembuatan buku digital menggunakan *Flipbook Maker* tidak sebatas teks, tetapi guru bisa menambahkan gambar, suara, link, dan video sehingga hasilnya lebih menarik (Aprianis., dkk. 2022). Maka, guru sebagai pendidik harus mendapatkan pelatihan meningkatkan kemampuan digital membuat media pembelajaran interaktif, karena peran guru sangat penting bagi kualitas pendidikan di Indonesia.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan PKM yang berbentuk Workshop Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* dan *Flipbook* dilaksanakan pada Sabtu 05 Oktober 2024 di

Pusat Unit Kegiatan Guru (PUKG) Kec. Balusu. Peserta workshop berjumlah 54 peserta, terdiri dari guru-guru yang tergabung dalam Kelompok Kerja Guru (KKG) dari 11 sekolah di wilayah 1 Kab. Barru, dan guru yang berasal dari dua sekolah yang menjadi mitra mahasiswa KKN-Dik yaitu SMP Negeri 33 Barru dan SMP Muhammadiyah Kampung Barru. Metode pelaksanaan kegiatan workshop ini menggunakan metode pelatihan dan pendampingan berbentuk diskusi dan praktek (*learning by doing*).

Tahapan pelaksanaan kegiatan PKM ini sebagai berikut: **1) Tahap Persiapan**, dimana tim mahasiswa KKN-Dik melakukan koordinasi dengan pihak PUKG dan KKG untuk menentukan jadwal dan format pelatihan. Modul pelatihan disusun berdasarkan kebutuhan guru yang fokus pada pengembangan *canva* dan *flipbook* untuk pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis digital, **2) Tahap Pelaksanaan**, yang dilakukan melalui beberapa sesi, yaitu: (a) pembukaan dan sambutan, acara dimulai dengan sambutan dari ketua panitia dan tokoh pendidikan setempat, termasuk Rusman Nasar yang memberikan pesan mengenai pentingnya pemanfaatan teknologi secara bijak dalam pendidikan, (b) penyampaian materi, dimana materi pertama tentang Penggunaan *Canva* untuk Membuat Media Pembelajaran interaktif disampaikan oleh Bapak Chaidar Warianto, S.Pd., M.Pd., lalu materi kedua tentang *Flipbook* sebagai Media Ajar Digital yang Inovatif disampaikan oleh Nurasma, mahasiswa KKN-Dik, (c) praktik pembuatan media, dimana para peserta diberikan kesempatan mencoba langsung pembuatan media ajar dengan *canva* dan *flipbook*, dipandu oleh pemateri dan didampingi mahasiswa KKN-DIK sebagai tim pelaksana, dan (d) diskusi dan tanya jawab, dimana peserta diberikan kesempatan bertanya tentang materi yang telah dijelaskan narasumber untuk pemahaman materi lebih jelas. Diskusi juga menjadi forum berbagi pengalaman antara guru dan mahasiswa mengenai kendala dan penerapan teknologi dalam pembelajaran, **3) Tahap Evaluasi dan Penutupan**, kegiatan ditutup dengan evaluasi dan umpan balik dari peserta, serta penyerahan sertifikat partisipasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan PKM berupa workshop pengembangan media ajar interkatif dilaksanakan dalam satu hari. Peserta yang hadir berasal dari beberapa sekolah yang menjadi mitra kegiatan KKN-Dik. Sebelum pelaksanaan kegiatan, tim mahasiswa mengobservasi untuk menentukan tema yang dibutuhkan guru dalam pembuatan media pembelajaran

interaktif. Dari hasil wawancara dengan pihak sekolah, diperoleh bahwa media pembelajaran interaktif sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran membantu guru dalam penyampaian konsep dan materi pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, tim pelaksana kegiatan menyusun dan membuat konsep kegiatan dengan metode sesuai kebutuhan peserta, yaitu workshop pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva dan *flipbook* kepada guru yang tergabung dalam KKG Wilayah 1 Kab. Barru, guru SMP Muhammadiyah Kampung Baru, dan SMP Negeri 33 Barru. Kegiatan workshop dilaksanakan di Gedung PKUG Kec. Balusu tanggal 05 Oktober 2024 dengan jumlah peserta sebanyak 54 orang.

Kegiatan workshop berjalan lancar dan peserta sangat antusias menyimak materi yang disampaikan narasumber. Materi pertama tentang Pengembangan Media Ajar *Canva* dalam Pembelajaran Berbasis Multimedia disampaikan oleh Bapak Chaidar Wariantio, S.Pd., M.Pd., selaku pemateri utama. Canva merupakan aplikasi yang populer dan banyak dimanfaatkan guru dalam membuat media pembelajaran karena canva sangat mudah dan praktis, guru hanya memodifikasi sesuai kebutuhan pengajaran. Penggunaan multimedia seperti canva dalam pembelajaran memberikan pengalaman lebih interaktif bagi siswa. Multimedia pembelajaran yang dilengkapi audio, gambar, dan animasi membuat siswa aktif, menciptakan interaksi dua arah antara siswa dan media pembelajaran, sehingga guru diharapkan mampu membuat multimedia pembelajaran interkatif.

Materi kedua tentang *Flipbook* sebagai Media Ajar Inovatif disampaikan oleh Nurasma yaitu mahasiswa KKN-DIK Jurusan Teknologi Pendidikan Unismuh Makassar. Beliau menjelaskan dan memperkenalkan *heyzine* sebagai *platform* sederhana dan mudah digunakan untuk membuat *flipbook*. Pengembangan media ajar berbasis *flipbook* dengan memanfaatkan *heyzine* membantu guru mengembangkan metode dan media pembelajaran yang lebih menarik di kelas. Selain itu, *flipbook* bersifat fleksibel yang bisa dipakai kapan dan dimana saja sesuai keinginan siswa melalui berbagai alat teknologi seperti *smartphone* (Khotimah., dkk., 2023).

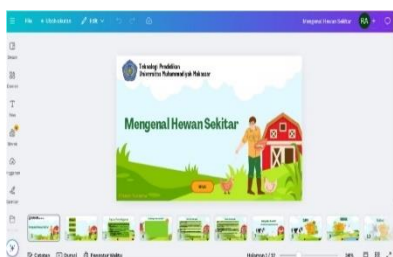


Gambar 1. Penyampaian Materi oleh Narasumber

Praktik pembuatan media secara mandiri dipandu oleh narasumber dan didampingi mahasiswa. Narasumber mendemonstrasikan cara pembuatan media menggunakan *canva* dan *flipbook*. Lalu, peserta terlibat aktif dan mengerjakan dengan baik, terlihat hasil pembuatan media pembelajaran dan banyaknya pertanyaan yang diajukan kepada narasumber, serta hasil pendampingan mahasiswa sebagai tim pelaksana kegiatan.



Gambar 2. Praktik Pembuatan Media Ajar didampingi Narasumber



Gambar 3. Hasil Desain Materi Pembelajaran Menggunakan Canva



Gambar 4. Hasil Pembuatan Flipbook Menggunakan Heyzine

Peserta workshop menyatakan bahwa merasa terbantu dengan materi pembelajaran menggunakan *canva*. Sebelumnya, peserta hanya menggunakan *canva* yang biasa secara sederhana, tetapi workshop ini memberikan pengetahuan baru tentang fitur-fitur yang sangat berguna, seperti manfaat fitur *embed* pada *canva*. Salah satu peserta yang baru mengenal *flipbook* memberikan tanggapan positif, yang sebelumnya kurang mengetahui *flipbook* dan *heyzine* sebagai salah satu *platform* untuk membuat *flipbook* atau buku digital, tetapi setelah mengikuti workshop peserta mendapatkan pengetahuan baru yang sangat bermanfaat dan dapat diterapkan dalam pengajaran.



Gambar 5. Foto Bersama Pemateri dengan Pengawas dan Mahasiswa KKN-Dik

Workshop ini memberikan gambaran yang baik dan positif tentang potensi pengembangan media ajar interaktif bagi guru. Selain itu, tantangan yang perlu diatasi untuk memastikan guru berpartisipasi dan mengimplementasikan keterampilan yang dimiliki dalam pemanfaatan media digital demi menunjang pembelajaran secara efektif. Melalui kegiatan workshop ini, diharapkan guru di Kab. Barru memperoleh wawasan dan keterampilan praktis untuk mengintegrasikan *canva* dan *flipbook* dalam aktivitas pembelajaran di sekolah, sehingga dapat meningkatkan kualitas mutu pendidikan dan pembelajaran siswa di era digital. Adapun dengan memanfaatkan *canva* dan *flipbook* *heyzine*, guru dan siswa dapat menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik, inovatif dan menyenangkan, serta meningkatkan pengalaman belajar secara keseluruhan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari pelaksanaan kegiatan PKM ini disimpulkan bahwa workshop pengembangan menunjukkan hasil yang positif, karena pemanfaatan media pembelajaran interaktif penting untuk menunjang aktivitas pembelajaran agar lebih menarik dan menyenangkan. Dari kegiatan workshop menunjukkan adanya peningkatan pemahaman guru dalam menggunakan aplikasi *canva* dan *flipbook* sebagai media pembelajaran interaktif terlihat dari hasil wawancara dengan guru sebagai peserta. Adapun saran yang dapat penulis sampaikan setelah pelaksanaan kegiatan ini diharapkan adanya pelatihan secara berkelanjutan kepada guru dalam pembuatan dan pengembangan media pembelajaran interaktif dengan materi dan durasi waktu yang lebih lama. Sehingga, tidak hanya membantu guru menguasai pemanfaatan aplikasi *canva* dan *flipbook* tetapi berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan kegiatan PKM ini sehingga dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

REFERENSI

- Akram, A., dkk. 2022. *Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Multimedia dalam Meningkatkan Kompetensi Guru di Desa Anrihua Kab. Bulukumba*. Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia, Vol.2 No.1 Hlm.223-226.
- Aprianis, A., dkk. 2022. *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Flipbook bagi Guru SMAN 2 Negeri Katon*. Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat dan Pengabdian, Vol.2 No.1 Hlm.127-136.
- Fadilah, A., dkk. 2023. *Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat, dan Urgensi Media Pembelajaran*. Journal of Student Research, Vol.1 No.2 Hlm.1-17.
- Khotimah, H., dkk. 2023. *Pengaruh Media Pembelajaran Filpbook terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di SMK Negeri 2 Pangkep*. Jurnal Guru Pencerah Semesta, Vol.1 No.2 Hlm.180-187.
- Minardi, J., Akbar, A.S. 2020. *Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Power Point untuk Peningkatan Kompetensi Guru SD*. E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, Vol.11 No.1 Hlm.96-100.
- Nasir, N., dkk. 2022. *Pelatihan Penyusunan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Guru di Desa Balibo Kec. Kindang*. Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Patikala, Vol.2 No.1 Hlm.469-473.
- Patonah, S., dkk. 2024. *Pengembangan Bahan Ajar melalui Heyzine Flip Book Software untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar*. Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an, Vol.11 No.1 Hlm.27-40.
- Rizanta, G. A., Arsanti, M. 2022. *Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini*. Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Vol.2 No.1 Hlm.560-568.
- Rochmawati, N., dkk. 2023. *Pelatihan Media Pembelajaran Menggunakan Canva untuk Guru MI Al Ahmad, Krian, Sidoarjo*. Jurnal ABDI: Media Pengabdian kepada Masyarakat, Vol.9 No.1 Hlm.46-52.
- Sari, R. K., dkk. 2023. *Pelatihan Canva sebagai Media Pembelajaran di SMA N 5 Metro*. Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS), Vol.4 No.2 Hlm.208-213.