


Pelatihan Penyusunan E-Modul Menggunakan Canva dan Heyzine Pada Program Studi DIII Pariwisata Universitas Mataram

Siti Anggriana*¹, Nur Afiah², Lalu Ferdi Ferdiansyah³, Ahmad Rizaldi Aspri⁴

^{1,2,3,4,5}Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Mataram, Indonesia
E-mail: sitianggriana@staff.unram.ac.id¹, nurafiah@staff.unram.ac.id²,
laluferdif_91@staff.unram.ac.id³, rizaldiaspri12@staff.unram.ac.id⁴.

Riwayat Artikel	Abstrak
<p>Diterima: 06 Desember 2024 Direvisi: 13 Desember 2024 Diterbitkan: 01 Desember 2024</p> <hr/> <p>Kata kunci: pelatihan, e-modul, Canva, Heyzine, pariwisata, digital</p>	<p><i>Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mengubah cara penyampaian materi pembelajaran, mendorong penggunaan media digital dalam pendidikan. Artikel ini membahas pelatihan penyusunan e-modul berbasis digital menggunakan platform Canva dan Heyzine yang diselenggarakan untuk dosen Program Studi Diploma III Pariwisata, Universitas Mataram. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dosen dalam menyusun materi pembelajaran yang interaktif dan menarik, menggunakan desain grafis Canva dan Heyzine. Metode yang diterapkan mencakup sesi pengenalan, pelatihan praktis, dan pendampingan, diikuti dengan evaluasi untuk mengukur pemahaman dan keterampilan peserta. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan dosen dalam menggunakan kedua platform tersebut untuk merancang modul pembelajaran digital yang lebih menarik dan informatif. Selain itu, peserta berhasil mengintegrasikan elemen-elemen interaktif dalam modul mereka, seperti video, hyperlink, dan kuis, yang meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Pelatihan ini diharapkan dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pengajaran di Program Studi DIII Pariwisata, serta mendorong penggunaan teknologi yang lebih luas dalam pendidikan tinggi. Disarankan agar pelatihan serupa dilakukan secara berkala dan diikuti dengan sesi lanjutan untuk memperdalam penggunaan fitur-fitur lanjutan dalam platform Canva dan Heyzine.</i></p>
	<p><i>This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License</i></p>

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu perubahan yang paling terasa adalah pergeseran metode penyampaian materi pembelajaran yang semakin mengarah pada penggunaan media

digital. Modifikasi modul pembelajaran dari format konvensional, seperti buku teks cetak, menjadi format digital, tidak hanya mempermudah distribusi materi, tetapi juga memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan menarik. Penggunaan media digital memungkinkan peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, yang selaras dengan

kebutuhan zaman yang serba cepat dan serba terhubung ini.

Namun, meskipun teknologi memberikan banyak keuntungan, tidak semua pendidik dan tenaga kependidikan memiliki keterampilan atau pengetahuan yang memadai, seperti yang terjadi pada Program Studi Diploma III Pariwisata, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Mataram. Beberapa dosen belum memahami cara untuk memanfaatkan teknologi dalam pembuatan materi pembelajaran yang efektif dan menarik. Dosen yang masih terbatas pada penggunaan metode tradisional, seperti pengajaran lisan dan penggunaan buku teks cetak, yang cenderung kurang memotivasi mahasiswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini tentu menjadi tantangan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan yang dapat mengakomodir berbagai gaya belajar dan memanfaatkan potensi teknologi secara optimal.

Dalam konteks inilah pelatihan pembuatan modul pembelajaran berbasis digital menggunakan *platform* desain seperti Canva dan Heyzine menjadi sangat relevan. Canva adalah *platform* desain grafis yang memungkinkan penggunaannya untuk membuat berbagai macam materi visual, termasuk modul pembelajaran, dengan mudah. Berbagai *template* yang tersedia, ditambah dengan kemudahan dalam penggunaan antarmuka, menjadikan Canva sebagai pilihan yang tepat bagi pendidik yang ingin membuat modul pembelajaran dengan tampilan yang menarik dan profesional tanpa perlu memiliki latar belakang desain grafis yang kuat.

Sementara itu, Heyzine adalah *platform* yang menawarkan fitur pembuatan

e-book interaktif yang dapat memberikan pengalaman membaca yang lebih dinamis dan menarik. Dengan Heyzine, dosen dapat mengonversi materi pembelajaran ke dalam bentuk digital dengan kemampuan untuk menambahkan elemen-elemen interaktif, seperti hyperlink, video, dan audio, yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Kombinasi antara Canva dan Heyzine memungkinkan pembuatan modul yang tidak hanya menyajikan informasi secara jelas dan terstruktur, tetapi juga menarik secara visual dan mudah diakses.

Pelatihan ini dirancang untuk memberikan keterampilan praktis kepada dosen, pengelola pendidikan, dan tenaga kependidikan lainnya dalam menciptakan materi ajar yang berbasis teknologi, sehingga mereka dapat menyusun modul pembelajaran digital yang tidak hanya informatif tetapi juga interaktif dan menarik. Melalui pelatihan ini, peserta akan belajar bagaimana memanfaatkan kedua *platform* tersebut untuk merancang modul yang dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran di kelas maupun dalam konteks pembelajaran jarak jauh (PJJ). Selain itu, pelatihan ini juga bertujuan untuk memperkenalkan peserta pada berbagai konsep desain pembelajaran yang mengedepankan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif.

Sebagai bagian dari program pengabdian kepada masyarakat, kegiatan pelatihan ini diharapkan dapat menjadi kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Dploma III Pariwisata, khususnya dalam hal pemanfaatan teknologi digital dalam pengembangan materi ajar. Dengan menguasai pembuatan modul berbasis Canva dan Heyzine, para dosen akan lebih siap dalam menghadapi tantangan

pendidikan di era digital ini, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik. Kami berharap, pelatihan ini dapat membuka wawasan para peserta tentang potensi teknologi dalam pendidikan dan memberikan mereka keterampilan yang dapat diterapkan langsung di lingkungan pendidikan masing-masing.

2. METODE.

Pelatihan penyusunan modul menggunakan Canva dan Heyzine pada dosen Program Studi Diploma III Pariwisata Universitas Mataram ini dirancang untuk memberikan keterampilan praktis kepada dosen dalam membuat modul pembelajaran digital yang interaktif, menarik, dan efektif. Metode penerapan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini menggabungkan pendekatan partisipatif, praktis, dan kolaboratif, dengan tujuan agar peserta dapat mengaplikasikan keterampilan yang diperoleh secara langsung dalam pembuatan modul yang relevan dengan konteks pendidikan pariwisata.

Tahapan Kegiatan

1. Persiapan Kegiatan

Sebelum pelaksanaan pelatihan, dilakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui tingkat keterampilan dan pemahaman dosen terkait penggunaan alat desain grafis dan pembelajaran digital. Analisis ini dilakukan melalui survei awal dan wawancara dengan sejumlah dosen, untuk memastikan pelatihan disesuaikan dengan latar belakang dan kebutuhan peserta.

Selanjutnya, disusun materi pelatihan yang mencakup dasar-dasar penggunaan Canva dan Heyzine, serta cara

mengintegrasikan kedua alat tersebut untuk menghasilkan modul yang dapat digunakan dalam pembelajaran pariwisata. Modul pelatihan juga mencakup contoh aplikasi praktis dalam konteks pengajaran pariwisata.

2. Sesi Penyuluhan dan Pengenalan Alat

Pada tahap awal pelatihan, dilakukan sesi penyuluhan untuk memperkenalkan kepada peserta tentang pentingnya penggunaan *platform* digital dalam penyusunan materi ajar di era digital. Penyuluhan ini akan mencakup: Manfaat penggunaan Canva dan Heyzine dalam pendidikan, khususnya dalam pengajaran pariwisata; Peran modul digital dalam meningkatkan pengalaman belajar mahasiswa di program studi D3 Pariwisata Universitas Mataram. Selain itu, peserta akan dikenalkan dengan dasar-dasar penggunaan Canva untuk desain grafis dan Heyzine untuk pembuatan e-modul interaktif. Pada tahap ini, pengabdian akan melakukan demonstrasi langsung cara menggunakan kedua platform tersebut, diikuti dengan diskusi dan tanya jawab.

Pelatihan Praktis Penyusunan Modul Pada tahap inti, peserta akan diberikan waktu untuk langsung berlatih membuat modul pembelajaran. Pelatihan ini dibagi dalam dua sesi praktis.

3. Sesi Canva

Peserta akan belajar bagaimana membuat desain grafis untuk modul pembelajaran menggunakan Canva. Mereka akan diajarkan cara memilih *template* yang sesuai dengan materi pembelajaran pariwisata, menambahkan elemen-elemen visual seperti gambar, teks, dan ikon yang relevan, serta bagaimana memadukan elemen

desain untuk menyusun modul yang menarik dan informatif.

4. Sesi Heyzine

Setelah desain grafis modul selesai dibuat, peserta akan belajar mengonversi desain mereka menjadi e-modul interaktif menggunakan Heyzine. Mereka akan diajarkan cara menambahkan elemen-elemen interaktif seperti hyperlink, video, dan audio yang relevan dengan materi pembelajaran pariwisata.

Setiap peserta akan diberikan waktu untuk berlatih membuat modul sesuai dengan topik yang mereka ajarkan di mata kuliah masing-masing. Peserta juga dapat bekerja secara kelompok untuk saling berbagi pengalaman dan ide mengenai cara terbaik dalam menyusun modul yang efektif dan menarik.

Pendampingan dan Umpan Balik Setelah peserta menyelesaikan pembuatan modul, dilakukan sesi pendampingan individual di mana setiap peserta dapat mendiskusikan hasil karyanya dengan pengabdi. Pendampingan ini bertujuan untuk memberikan umpan balik terkait desain, konten, dan struktur modul yang telah disusun, serta memberikan saran perbaikan untuk meningkatkan kualitas modul tersebut.

5. Evaluasi dan Refleksi

Pada tahap akhir, peserta diminta untuk mengisi angket evaluasi pelatihan yang berfungsi untuk mengukur tingkat pemahaman dan kepuasan mereka terhadap materi pelatihan yang telah diberikan. Selain itu, peserta juga diminta untuk memberikan refleksi pribadi mengenai penerapan *platform* Canva dan Heyzine dalam pengajaran mereka. Evaluasi ini akan

mencakup pertanyaan mengenai: Pemahaman peserta tentang penggunaan Canva dan Heyzine; Kemampuan peserta dalam menggunakan kedua *platform* untuk menyusun modul pembelajaran yang sesuai dengan konteks pariwisata; Potensi aplikasi materi pelatihan dalam pengajaran di Program Studi D3 Pariwisata Universitas Mataram.

Tingkat Ketercapaian Keberhasilan

1. Perubahan Sikap Dosen

Adanya perubahan sikap dosen terhadap penggunaan teknologi dalam pendidikan, yang tercermin dari peningkatan penggunaan alat digital dalam penyusunan modul pembelajaran.

2. Peningkatan Kualitas Pembelajaran

Penggunaan modul yang dihasilkan dalam kelas, yang diukur melalui *feedback* mahasiswa mengenai efektivitas dan daya tarik modul, serta peningkatan kualitas interaksi dan keterlibatan dalam pembelajaran.

3. Dampak Jangka Panjang pada Pembelajaran Pariwisata

Jika dosen secara berkelanjutan menggunakan modul berbasis Canva dan Heyzine, maka ini akan berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan pariwisata di Universitas Mataram, baik dalam aspek pengajaran maupun pemanfaatan teknologi dalam pendidikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN.

Pelaksanaan kegiatan pelatihan penyusunan modul di lingkungan Prodi DIII Pariwisata Unram ini berjalan dengan lancar. Proses pelatihan penyusunan modul ini dimulai dari membuat desain baru langsung dari tab, membuka desain dari tautan,

memunculkan tab ke jendela yang terpisah, mengubah urutan tab, fungsi level tab, membuka dengan Canva langsung dari manajer file dan sistem operasi.

Hasil dari pelatihan menunjukkan bahwa peserta pelatihan berupaya aktif dalam memahami konsep dan implementasi dalam penggunaan aplikasi Canva dan Heyzine dalam pengembangan media belajar. Respon peserta pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva dan Heyzine untuk seluruh komponen evaluasi memberikan respon yang sangat positif. Selain itu juga, pelatihan ini menunjukkan bahwa peserta dapat meningkatkan keterampilan dalam menggunakan Canva dan Heyzine. Peserta berhasil membuat modul pembelajaran tambahan yang lebih menarik dengan menggunakan Canva, dengan adanya fitur drag-and-drop dan template siap pakai dapat memudahkan peserta dalam menyusun materi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Demikian juga, Heyzine memungkinkan peserta untuk membuat e-book interaktif dengan elemen multimedia, memberikan pengalaman yang lebih menarik bagi mahasiswa. Dengan menggunakan Heyzine, peserta juga dapat menyertakan link interaktif yang mengarah ke sumber daya tambahan atau bahkan form kuis untuk mengevaluasi pemahaman mahasiswa. Kombinasi aplikasi ini memberdayakan pendidik untuk menciptakan pengalaman belajar yang dinamis dan menarik.



Gambar 1. Presentasi Materi Pelatihan cara menggunakan Canva dan Heyzine

Para peserta menyatakan semakin yakin akan kemampuan mereka merancang dan menerapkan teknologi ini dalam pengajaran mereka.



Gambar 2. Sesi tanya jawab pada saat pemberian materi pelatihan

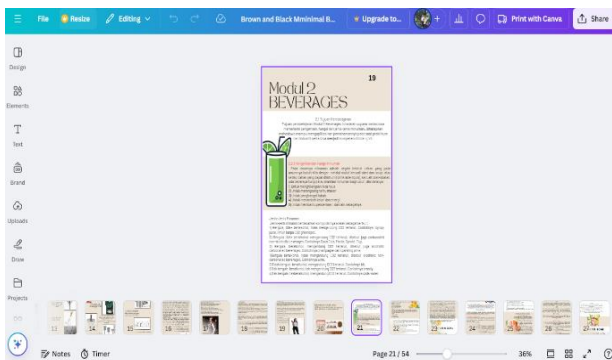
Pelatihan secara efektif meningkatkan literasi digital para peserta. Mereka mampu menerapkan keterampilan baru untuk meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran.



Gambar 3. Pembimbingan cara menggunakan Canva dan Heyzine

Umpan balik tersebut menyoroti pentingnya pengembangan profesional berkelanjutan dalam teknologi pendidikan. Pada akhirnya pelatihan ini menumbuhkan lingkungan pembelajaran kolaboratif, mendorong peserta untuk berbagi praktik terbaik. Pengetahuan ini semakin

memperkaya metodologi pengajaran bagi mereka. Hasilnya, kualitas pembelajaran secara keseluruhan meningkat dan lebih banyak siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Integrasi alat interaktif membantu menghubungkan kesenjangan antara pengajaran tradisional dan praktik digital modern. Berikut hasil penyusunan e-modul dari peserta yang telah menggunakan canva.



Gambar 4. Tampilan modul dengan menggunakan Canva

Selanjutnya mengunggah dokumen dari canva ke flatrom heyzine untuk dijadikan lebih menarik.



Gambar 5. Tampilan modul dengan menggunakan Heyzine

Jika semua materi yang telah disusun sudah selesai dengan canva dan dilanjutkan dengan heyzine maka e-modul siap digunakan dan dibagikan kepada tim *teaching* dan mahasiswa sesuai dengan mata kuliah yang diampu melalui link yang didapat dari heyzine.

Berdasarkan evaluasi kegiatan bahwa kegiatan ini dapat berjalan dengan lancar dengan menghasilkan satu modul mata kuliah Manajemen Operasional Minuman dan Bar. Adapun tindak lanjut atau kegiatan pengabdian lanjutan yang dapat dilakukan adalah dengan mengadakan pelatihan cara membuat *mocktail* yang sesuai dengan modul yang telah dibuat.

4. KESIMPULAN

Pelatihan penyusunan modul menggunakan Canva dan Heyzine terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan desain digital bagi para peserta. Penggunaan aplikasi tersebut memberikan cara yang lebih efisien dan menarik untuk membuat materi pembelajaran yang interaktif.

Pelatihan ini dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan peserta dalam membuat media pembelajaran onlieb menggunakan canva dan heyzine melalui keerlibatan secara aktf dalam mendengarkan penjelasan dari pemateri, mengajukan pertanyaan, menyatakan pendapat serta berpartisipasi dalam membuat media pembelajaran online selama kegiatan.

Disarankan agar pelatihan ini dilakukan secara berkala untuk memastikan pendidik dan profesional lainnya tetap terupdate dengan teknologi terbaru dalam desain modul pembelajaran. Untuk pelatihan berikutnya, disarankan untuk menambahkan sesi lanjutan yang fokus pada penggunaan desain untuk tujuan spesifik, seperti modul untuk pembelajaran jarak jauh atau pembuatan presentasi yang lebih interaktif.

DAFTAR PUSTAKA.

Smith, J. (2022). *Digital Design for Educators:*

Using Canva and Beyond. New York: TechEd Publishing.

Jones, L., & Taylor, R. (2021). *Interactive Learning Materials with Heyzine.* London: Educational Resources Press.

Brown, D. (2023). *Leveraging Technology in Education: Effective Digital Tools for Teaching and Learning.* *Journal of Digital Education*, 15(3), 45-59.

Xinyue Lin, et. Al. (2020). *How do Students Collaborate? Analyzing Group Choice in a Collaborative Learning Environment.*