



Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Heyzine-Canva sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Profesional Guru melalui MGMP

Heyzine-Canva-Based E-Book Learning Media Creation Training as an Effort to Improve Teacher Professional Competence through MGMP

Hartanti^{1*}, Alifiani², Anies Fuady³

¹⁻³ Universitas Islam Malang, Indonesia

*Korespondensi Penulis: 22402072013@unisma.ac.id

Riwayat artikel:

Naskah Masuk: 08 November 2025;

Revisi: 30 November 2025;

Diterima: 26 Desember 2025;

Terbit: 29 Desember 2025

Keywords: Canva; E-book, Heyzine; Instructional Media; Subject Teacher Conference.

Abstract: Training on creating Heyzine-Canva-based e-book learning media through the Subject Teacher Working Group (MGMP) aims to improve teachers' professional competence in facing educational demands and digital technology integration. This training activity is designed using demonstration, hands-on practice, and group discussion methods, so that it can accommodate various levels of technology mastery among teachers. Through this training, teachers are guided to develop interactive e-books, learning videos, and innovative digital quizzes using the Heyzine and Canva platforms. The training results show a significant improvement in teachers' skills in utilizing digital media, confidence in integrating technology into learning, and motivation to continue innovating. Additionally, this training also encourages collaboration among teachers and builds a professional network that supports continuous development. Challenges faced, such as variations in technology skills and device limitations, are addressed through ongoing mentoring and further training. This training contributes to improving the quality of learning, student engagement, and supports the achievement of national education goals in the digital era.

Abstrak

Pelatihan pembuatan media pembelajaran *e-book* berbasis Heyzine-Canva melalui Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) bertujuan untuk meningkatkan kompetensi profesional guru dalam menghadapi tuntutan pendidikan dan integrasi teknologi digital. Kegiatan pelatihan ini dirancang dengan metode demonstrasi, praktik langsung, dan diskusi kelompok, sehingga mampu mengakomodasi berbagai tingkat penguasaan teknologi di kalangan guru. Melalui pelatihan ini, guru didampingi untuk mengembangkan *e-book* interaktif, video pembelajaran, dan kuis digital yang inovatif menggunakan platform Heyzine dan Canva. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan pada keterampilan guru dalam memanfaatkan media digital, kepercayaan diri dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran, serta motivasi untuk terus berinovasi. Selain itu, pelatihan ini juga mendorong kolaborasi antar guru dan membangun jejaring profesional yang mendukung pengembangan berkelanjutan. Tantangan yang dihadapi, seperti variasi kemampuan teknologi dan keterbatasan perangkat, diatasi melalui pendampingan berkelanjutan dan pelatihan lanjutan. Pelatihan ini berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran, keterlibatan siswa, serta mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional di era digital.

Kata Kunci: Canva; *E-book*; Heyzine; Musyawarah Guru Mata Pelajaran; Media Pembelajaran.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar di sektor pendidikan, khususnya dalam cara belajar mengajar. Penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran telah menjadi suatu keharusan yang diperlukan untuk meningkatkan mutu dan efektivitas dari pembelajaran (Owen et al., 2024; Sailer et al.,

2024; Wu, 2023; Zhang et al., 2025). Alat bantu belajar digital seperti e-book sangat penting karena memberikan akses yang mudah, interaksi, dan fleksibilitas belajar yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Budiarto et al., 2025; Nurhasanah et al., 2025; Parta et al., 2025; Topping et al., 2022), menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, menurut (Şanal et al., 2025; Sun & Pan, 2021; Suriani et al., 2023), media pembelajaran yang memiliki elemen visual interaktif dapat memperdalam pemahaman dan meningkatkan daya ingat para peserta didik, sehingga penggunaan *e-book* berbasis teknologi menjadi semakin relevan, terutama dalam pembelajaran masa kini yang mengharuskan penyesuaian dengan berbagai macam gaya belajar.

Guna mendukung keberhasilan penggunaan media pembelajaran digital, peran guru sebagai pelaksana utama sangatlah krusial. Guru dituntut untuk terus mengembangkan kompetensi profesionalnya, terutama dalam menguasai teknologi pembelajaran yang semakin beragam dan kompleks (Amemasor et al., 2025). (*UNESCO 2015 - UNESCO Digital Library*, n.d.) menekankan bahwa pengembangan kompetensi guru adalah kunci untuk meningkatkan mutu pendidikan secara berkelanjutan. Meskipun teknologi telah maju dengan cepat, penelitian (OECD, 2019) menunjukkan bahwa banyak guru masih mengalami tantangan dalam menguasai teknologi pembelajaran digital. Oleh karena itu, pelatihan yang intensif dan pendampingan sangat diperlukan untuk menjembatani kesenjangan ini. Maka dari itu, upaya untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital menjadi sangat penting agar inovasi dalam pembelajaran dapat diimplementasikan dengan baik.

Dalam pengembangan profesional untuk para pendidik, Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) berfungsi sebagai tempat yang penting di mana para guru dapat bertukar pengetahuan, pengalaman, dan inovasi dalam pembelajaran (Hidayah, 2023; Sari Dewi et al., 2024). MGMP tidak hanya sebagai platform administratif, tetapi juga sebagai alat untuk memperkuat kapabilitas profesional secara bersama-sama. Partisipasi aktif guru dalam MGMP memungkinkan pertukaran pengetahuan dan keterampilan, termasuk penggunaan teknologi pembelajaran terbaru, yang berkontribusi pada peningkatan kualitas pengajaran secara keseluruhan (Sari Dewi et al., 2024; Yuniati et al., 2024). Oleh karena itu, MGMP bisa menjadi pendorong dalam pengembangan kompetensi guru melalui kerja sama dan pelatihan penggunaan media pembelajaran digital yang sesuai dan aplikatif.

Melalui pembuatan *e-book* pembelajaran yang berbasis Heyzine-Canva dalam forum MGMP, diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya inovatif dan berkualitas, tetapi juga meningkatkan kompetensi profesional guru secara langsung. Media pembelajaran yang efektif harus dapat meningkatkan partisipasi siswa sehingga proses belajar menjadi lebih efisien (Bawamenewi & Riana, 2024). Selain itu, pengalaman langsung dalam pembuatan media ini memberikan nilai tambah bagi guru dalam menguasai teknologi, sejalan dengan prinsip pengembangan profesional yang berkelanjutan yang menekankan kolaborasi dan praktik nyata (Desain et al., 2024; Tirtoni, 2025).

Urgensi pelatihan yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, mengatasi tuntutan adaptasi teknologi pendidikan, dan penguatan peran guru dalam era digital. Rasionalisasi kegiatan yaitu mampu memaksimalkan peran MGMP sebagai pusat inovasi dan pelatihan profesional di lingkungan pendidikan, meningkatkan efektivitas pelatihan, dan memberikan dampak pada siswa untuk meningkatkan keterlibatan pada pembelajaran serta literasi digital (Sulistyaningrum et al., 2023; Suryawati et al., 2021; Tirtoni, 2025).

Tujuan pelatihan pembuatan media pembelajaran *e-book* berbasis Heyzine-Canva melalui MGMP yaitu untuk meningkatkan kompetensi profesional guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang inovatif dan interaktif. Kegiatan ini juga bertujuan mendukung implementasi kurikulum terbaru serta meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas (Desain et al., 2024; Sulistyaningrum et al., 2023; Tirtoni, 2025).

Hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan, diperoleh bahwa 8 dari 24 guru Bahasa Indonesia dan Matematika SMK di Banjarbaru pernah memanfaatkan media pembelajaran digital, berupa *gamefikasi* maupun *e-book*, 3 dari 24 orang pernah membuat *e-book* dan hanya 1 dari 24 guru yang pernah membuat *e-book* menggunakan Heyzine. Sehingga untuk mengatasi masalah tersebut tepat jika diberikan pelatihan pembuatan *e-book* menggunakan Heyzine dengan memanfaatkan Canva.

Berdasarkan latar belakang dan tujuan kegiatan, hipotesis yang diajukan adalah “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran *E-Book* Berbasis Heyzine-Canva” sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Profesional Guru melalui MGMP. Dengan dilakukannya kegiatan ini, diharapkan dapat meningkatkan kompetensi profesional Guru.

2. METODE PENELITIAN

Metode pelaksanaan pada kegiatan ini menggunakan pendekatan pelatihan dan pendampingan yang dilaksanakan dengan tiga tahap yakni tahap persiapan, pelaksanaan dan

evaluasi. Pada tahap persiapan, dimulai dengan menentukan mitra pelaksanaan yaitu MGMP Bahasa Indonesia dan Matematika SMK se-Kota Banjarbaru, menyebarkan angket kebutuhan dan pelaksanaan pada tanggal 28 November 2025. Tahap pelaksanaan terdiri dari sesi pemaparan materi atau demonstrasi mengenai canva, Heyzine dan pembuatan *e-book*. Peserta diarahkan untuk mencoba membuat *e-book* Heyzine-Canva sesuai dengan mata pelajaran. Evaluasi dilakukan dengan cara mengumpulkan hasil *e-book* yang dibuat, *out-put* dikumpulkan melalui *g-form*, serta mengisi refleksi setelah kegiatan.

3. HASIL

Hasil pelaksanaan Kandidat Magister Mengabdi mahasiswa Universitas Islam Malang melalui kegiatan MGMP Bahasa Indonesia dan Matematika SMK se-Kota Banjarbaru adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Rekap hasil analisis data dan kesimpulan terhadap instrumen analisis kebutuhan media pembelajaran ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel.1 Hasil Analisis Data

No	Pertanyaan	Hasil	Keterangan/ Kesimpulan
1	Apakah sekolah memiliki media pembelajaran konvensional (seperti papan tulis, mading, dll)	24 guru menjawab ya	Semua sekolah masih memanfaatkan media pembelajaran konvensional
2	Apakah media pembelajaran yang digunakan di sekolah bervariasi?	24 guru menjawab ya	Media pembelajaran yang digunakan bervariasi
3	Apakah media mempengaruhi proses pembelajaran?	24 guru menjawab ya	Media mempengaruhi proses pembelajaran
4	Apakah di sekolah Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran digital?	24 guru menjawab ya	Bapak/Ibu guru sudah memanfaatkan media pembelajaran digital
5	Apakah di sekolah Bapak/Ibu tersedia proyektor?	24 guru menjawab ya	Ketersediaan proyektor dan perangkat elektronik memadai untuk media pembelajaran digital
6	Apakah Bapak/Ibu memanfaatkan media pembelajaran digital dalam pembelajaran di kelas (seperti <i>gamefikasi</i> atau <i>e-book</i>)?	8 dari 24 guru pernah memanfaatkan <i>gamefikasi</i> atau <i>e-book</i>	Masih banyak guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran digital
7	Apakah Bapak/Ibu pernah membuat <i>e-book</i> ?	3 dari 24 guru pernah membuat <i>e-book</i>	Tepat jika diberikan pelatihan pembuatan <i>e-book</i>
8	Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan Heyzine untuk pembuatan <i>e-book</i> ?	1 dari 24 guru pernah menggunakan heyzine untuk pembuatan <i>e-book</i>	Tepat jika diberikan pelatihan pembuatan <i>e-book</i> menggunakan Heyzine
9	Apakah Bapak/Ibu pernah membuat multimedia interaktif untuk	11 dari 24 guru pernah membuat	Sebagian besar guru pernah membuat <i>game</i> interaktif,

	pembelajaran?	multimedia interaktif untuk pelajaran	sehingga dapat diimplementasikan sebagai bahan penunjang pembuatan <i>e-book</i>
--	---------------	---------------------------------------	--

Tabel (tabel.1) di atas menunjukkan hasil angket analisis kebutuhan media pembelajaran adalah penting dan tepat diberikan dalam rangka upaya peningkatan kompetensi guru mata pelajaran Matematika dan Bahasa Indonesia dengan harapan meningkatkan motivasi, pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

2. Tahap Pelaksanaan

Program pelatihan *e-book* berbasis Heyzine-Canva untuk peningkatan kompetensi profesional guru melalui MGMP Bahasa Indonesia dan Matematika SMK se-Kota Banjarbaru dilaksanakan dengan interaktif dan dinamis. Pada tahap pelaksanaan, peserta diberikan kesempatan untuk mempraktikkan membuat bahan ajar dan memilih fitur serta *template* yang tersedia pada Canva sesuai dengan kebutuhan masing-masing mata pelajaran. Setelah membuat bahan ajar tersebut, peserta mencoba membuat *e-book* melalui Heyzine. Dengan demikian, peserta dapat langsung mengimplementasikan pelatihan yang diperoleh dan menghasilkan desain menarik. Pelatihan dilaksanakan secara partisipatif dengan memberikan kesempatan guru terlibat dalam seluruh tahap proses produksi media pembelajaran digital. Semua rangkaian kegiatan yang perlu dilaksanakan berkoordinasi dengan pengurus Musyawarah Guru Mata Pelajaran agar pelatihan yang akan dilaksanakan sesuai pada kebutuhan dan karakteristik guru di lapangan.

Tahap pertama adalah koordinasi dan persiapan: pada tahap ini, tim pelaksana dan MGMP menentukan jadwal pelaksanaan, menyiapkan perangkat pembelajaran yang diperlukan (seperti link kuis, refleksi maupun youtube) dan praktek. Semua persiapan tersebut menjadi dasar bagi tercapainya pelatihan bersifat terstruktur, efektif dan relevan konteks dalam meningkatkan kompetensi profesional guru. Baik bagi guru pada umumnya, maupun pengembangan media pembelajaran digital berbasis kebutuhan kurikulum.

Komponen terpenting dari tahap inti pelatihan ini terdiri dari penyampaian materi secara teori dan demonstrasi teknis. Dalam sesi teoritis, narasumber memaparkan konsep desain instruksional pada Canva dan Heyzine untuk pembelajaran. Setelah selesai dengan tahap penyampaian materi, diadakan demonstrasi teknis untuk melihat dengan jelas prosedur penggunaan Canva dalam

desain *layout* halaman, memilih warna, *template*, serta integrasi elemen gambar dan ilustrasi. Dengan pengetahuan melengkapi langkah-langkah rancang bangun, selanjutnya diadakan demonstrasi penggunaan platform Heyzine dalam publikasi *e-book*, penambahan fitur interaktif, dan pengonversian desain statis menjadi media yang bergerak.



Gambar 1: Pengenalan Heyzine-Canva

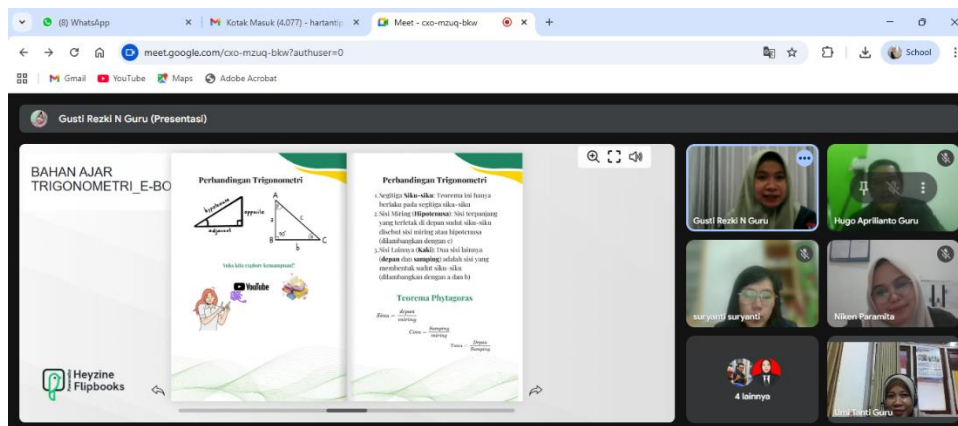
Setelah penyampaian materi dan demonstrasi, pelatihan berlanjut ke tahap praktik langsung yang menjadi inti dalam proses pembelajaran. Dalam sesi ini, para peserta diminta untuk membuat *e-book* berdasarkan contoh materi yang mereka gunakan di sekolah. Kegiatan ini dirancang dengan pendekatan praktis agar para guru mendapatkan pengalaman nyata dalam membuat media pembelajaran digital. Narasumber memberikan pendampingan intensif kepada peserta untuk memastikan bahwa setiap guru dapat mengikuti langkah-langkah dalam pembuatan *e-book*, mengatasi berbagai kendala teknis, serta menerapkan prinsip desain edukatif dengan benar. Sesi ini menciptakan kesempatan untuk terjadinya kolaborasi dalam belajar, di mana peserta saling memberikan umpan balik dan membangun pemahaman bersama.



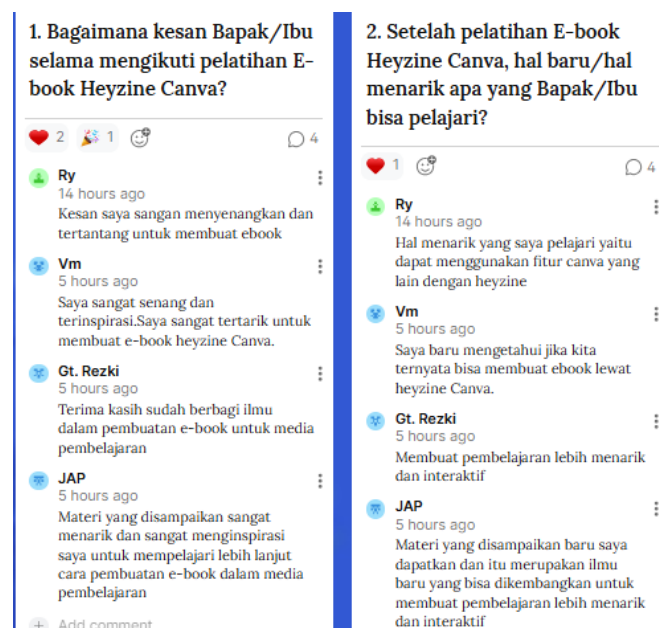
Gambar 2: Praktik dan pendampingan pembuatan *e-book*

Langkah selanjutnya adalah evaluasi terhadap produk *e-book* yang dihasilkan. Peserta mendapat umpan balik langsung dari narasumber terkait aspek kualitas desain, materi yang relevan, keterbacaan konten, serta kesesuaian dengan prinsip interaktivitas digital. Melalui proses ini, peserta dapat melakukan revisi dan penyempurnaan agar media pembelajaran yang dihasilkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran yang sesungguhnya di kelas. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran itu tidak hanya meningkatkan kualitas produk, tetapi lebih jauh pula melatih guru terlatih menerapkan keterampilan reflektif mereka dalam proses pengembangan media digital.

Tahap akhir pelaksanaan ditutup dengan sesi refleksi dan tindak lanjut. Dalam sesi ini, peserta berbagi mengenai pengalaman belajar, manfaat yang dirasakan, serta ide-ide tentang penggunaan *e-book* interaktif dalam proses pembelajaran. Tim pelaksana (MGMP) merencanakan rekomendasi tindak lanjut dengan pendampingan secara daring, agar menghasilkan karya inovatif dan kreatif untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan literasi digital yang diharapkan.



Gambar 2: Pendampingan pembuatan e-book Heyzine-Canva secara daring



Gambar 3: Refleksi setelah pelatihan

4. DISKUSI

Salah satu bentuk media digital yang memiliki peluang besar untuk ditingkatkan adalah e-book yang menggunakan platform Heyzine dan Canva. Heyzine menawarkan beragam fitur interaktif seperti animasi, efek zoom, dan hyperlink yang dapat menambah daya tarik dan keterlibatan dalam *e-book* (Haniah et al., 2023). Di sisi lain, Canva sebagai platform desain grafis daring memiliki kelebihan dalam hal kemudahan penggunaan dan kemampuan untuk berkolaborasi, memungkinkan pengajar untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan informatif tanpa perlu memiliki keterampilan desain yang mendalam (Kumar D et al., 2025; Sahputri et al., 2024). Kombinasi kedua platform ini memberikan solusi yang praktis dan efektif bagi para guru dalam menciptakan media pembelajaran digital yang menarik dan mudah

diakses, sehingga dapat meningkatkan kreativitas serta profesionalisme pengajar dalam menyusun materi ajar.

Dalam usaha untuk meningkatkan kompetensi profesional guru melalui pelatihan media pembelajaran *e-book* menggunakan Heyzine-Canva, metode dan strategi yang digunakan pada MGMP ini akan mengintegrasikan pendekatan teori dan praktik. Pendampingan dilakukan terhadap 20 guru peserta Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) yang terdiri dari guru Bahasa Indonesia dan Matematika se-kota Banjarbaru. Berikut adalah penjelasan dari metode dan strategi tersebut:

1. Tahap persiapan

- a. Menentukan mitra kegiatan

Mitra kegiatan KMM adalah komunitas guru dalam MGMP se-kota Banjarbaru, dalam kesempatan ini merupakan gabungan guru Matematika dan Bahasa Indonesia.

- b. Menentukan tema

Tema yang diambil untuk kegiatan KMM ini adalah media pembelajaran berbasis *e-book* menggunakan Heyzine-Canva.

- c. Membuat instrumen analisis kebutuhan dan melakukan validasi instrumen

Pembuatan instrumen analisis kebutuhan dan validasi instrument kepada dosen pengampu mata kuliah KMM.

- d. Menyebarkan angket kepada komunitas belajar (MGMP)

Sebelum menyebarkan angket analisis kebutuhan, dilakukan tahapan meminta izin penyebaran angket kepada ketua komunitas belajar. Setelah mendapatkan izin dari ketua MGMP maka penyebaran angket dilakukan menggunakan *g-form* dan disebarakan melalui grup MGMP.

- e. Menganalisis dan membuat kesimpulan hasil pengisian angket

Angket yang telah dibuat, disebarakan kemudian dianalisis dan disimpulkan sebagai bahan penunjang pelaksanaan pelatihan.

- f. Menentukan waktu pelaksanaan

Waktu pelaksanaan ditetapkan oleh mitra kegiatan, yaitu pada tanggal 28 November 2025.

2. Tahap pelaksanaan

Kegiatan pelatihan ini menggunakan metode demonstrasi yang berfokus pada pembuatan *e-book* Heyzine-Canva dan diterapkan langsung melalui latihan praktik.

Setiap materi yang disampaikan akan disertai dengan demonstrasi dari pemateri, setelah itu para peserta pelatihan akan diberi waktu untuk berlatih secara langsung. Adapun rincian kegiatan pelaksanaan kegiatan adalah sebagai berikut:

a. Kegiatan sebelum pelaksanaan

Menginformasikan kepada seluruh guru peserta MGMP untuk menyiapkan bahan ajar, link game online, link youtube dan kelengkapan mengajar lainnya (yang pernah dibuat) atau yang sesuai dengan materi yang akan dibutuhkan dalam pembuatan *e-book*.

b. Kegiatan pelaksanaan

- 1) Pembukaan sekaligus sambutan oleh ketua MGMP Matematika dan atau Bahasa Indonesia.
- 2) Seluruh peserta pelatihan mempersiapkan kelengkapan kegiatan (memastikan ketersediaan laptop peserta, wifi dan kelengkapan pembuatan *e-book*).
- 3) Pemaparan materi (demonstrasi) oleh mahasiswa pengabdian sekaligus diskusi dan tanya jawab. Pemateri mempraktikkan cara pembuatan *e-book* menggunakan Heyzine-Canva dari cara login ke akun Canva dan Heyzine, pemilihan *template* dan *icon* yang diperlukan, serta tutorial publikasi atau share *e-book* melalui QR-code, link, google site.
- 4) Penutup.

c. Kegiatan pendampingan

Setelah kegiatan pelatihan, dilakukan pendampingan dan konsultasi secara daring untuk memastikan bahwa para guru dapat mengimplementasikan keterampilan pembuatan Heyzine-Canva. Pendampingan bertujuan untuk mengatasi kesulitan yang mungkin terjadi setelah pelatihan berlangsung (Tirtoni, 2025).

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan sepanjang kegiatan berlangsung guna memastikan bahwa sasaran pelatihan tercapai sesuai dengan tujuan. Sebagai alat penilaian untuk melihat sejauh mana keterampilan yang telah diperoleh dapat digunakan dengan baik dari hasil pelatihan, *e-book* Heyzine-Canva yang disusun oleh para peserta dikumpulkan melalui *g-form*. Kemudian, pemateri memberikan umpan balik kepada peserta pelatihan untuk mengetahui kelebihan dan bagian yang perlu diperbaiki, dengan tujuan meningkatkan efektivitas kegiatan dan mencapai tujuan dengan sebaik-baiknya.

5. KESIMPULAN

Pelatihan pembuatan *e-book* Heyzine-Canva melalui MGMP Bahasa Indonesia dan Matematika SMK se-Kota Banjarbaru telah berhasil meningkatkan kompetensi profesional guru dalam pembuatan media pembelajaran digital yang inovatif, menarik, interaktif dan sesuai kebutuhan siswa. Guru yang mengikuti pelatihan menjadi lebih percaya diri, kreatif, dan termotivasi untuk terus mengembangkan media pembelajaran digital serta media pembelajaran yang dihasilkan mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa, serta mendukung implementasi kurikulum merdeka. Pelatihan pembuatan media pembelajaran digital, khususnya *e-book* berbasis Heyzine dan Canva melalui Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP), terbukti memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kompetensi profesional guru di berbagai jenjang Pendidikan (Nainggolan et al., 2024; Owen et al., 2024; Tirtoni, 2024).

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis mengungkapkan rasa terima kasih dan penghargaan yang mendalam kepada semua orang yang telah berperan dalam pelaksanaan pelatihan ini. Bantuan, kolaborasi, dan komitmen dari berbagai pihak merupakan faktor penting yang menjadikan acara ini sukses, sehingga dapat dilaksanakan dengan baik dan memberikan keuntungan bagi semua peserta.

DAFTAR REFERENSI

- Amemasor, S. K., Oppong, S. O., Ghansah, B., Benuwa, B. B., & Essel, D. D. (2025). A systematic review on the impact of teacher professional development on digital instructional integration and teaching practices. *Frontiers in Education*, 10. <https://doi.org/10.3389/FEDUC.2025.1541031>
- Bawamenewi, A., & Riana, R. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi terhadap Motivasi Belajar. *Faedah : Jurnal Hasil Kegiatan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(4), 10–19. <https://doi.org/10.59024/FAEDAH.V2I4.1037>
- Budiarto, M. K., Asrowi, Gunarhadi, Sunardi, & Rahman, A. (2025). Effect of ICT-Based Learning Media on Student Learning Outcomes: A Scoping Review. *Journal of Learning for Development*, 12(2), 347–363. <https://doi.org/10.56059/JL4D.V12I2.1354>
- Desain, P., Berbasis, E.-M., Heyzine, A., Bagi, F., Smk, G., Pekanbaru, Y., Satriani, E., & Kadar, D. P. (2024). Pelatihan Desain E-Modul Berbasis Aplikasi Heyzine Flipbook bagi Guru SMK YAPIM Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 5(2), 229–236. <https://doi.org/10.33394/JPU.V5I2.10450>

- Haniah, H., Mahira, M., & Djuaeni, M. N. (2023). The Development of Interactive E-Book-Based Teaching Materials for Senior High School Students. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 7(1 May), 53–78. <https://doi.org/10.29240/JBA.V7I1.6690>
- Hidayah, N. (2023). Konsep Manajemen Pengembangan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Dalam Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru. *Journal on Education*, 5(4), 10851–10861. <https://doi.org/10.31004/JOE.V5I4.2002>
- Kumar D, P. T., N, R. A., & Professor, A. (2025). Integrating Canva in Art Education: A Digital Approach to Enhancing Creativity Among Student Teachers. *Journal of Information Systems Engineering and Management*, 10(48s), 1375–1380. <https://doi.org/10.52783/JISEM.V10I48S.9917>
- Nainggolan, M., Rachman, F., Pancasila, J. P., & Kewarganegaraan, D. (2024). Development of a canva-based heyzine flipbooks e-module as an alternative learning resources on pancasila education subjects. *Jurnal Pendidikan PKN (Pancasila Dan Kewarganegaraan)*, 5(2), 286–309. <https://doi.org/10.26418/JPPKN.V5I2.82810>
- Nurhasanah, A., Handoyo, E., Widiyatmoko, A., & Rusdarti, R. (2025). Digital-Based Learning Media Innovation: Improving Motivation and Science Learning Outcomes. *International Journal on Social and Education Sciences*, 7(2), 185–194. <https://doi.org/10.46328/IJONSES.723>
- OECD. (2019). Education at a Glance 2019: OECD Indicators. *Education at a Glance, 2019*. <https://doi.org/10.1787/F8D7880D-EN>
- Owen, R., Nainggolan, K., Siboro, S. A., Nerisa, L., & Ginting, B. (2024). Application of Digital Technology to Improve the Quality of Learning in the Era of Revolution 4.0. *Edumaniora : Jurnal Pendidikan Dan Humaniora*, 3(01), 25–32. <https://doi.org/10.54209/EDUMANIORA.V3I01.37>
- Parta, I. B. M. W., Soelistya, D., Hanafiah, H., Basri, T. H., & Saputri, D. Y. (2025). Advancing teacher professional development for interactive learning technologies in digitally enriched classrooms. *Journal of Educational Management and Instruction (JEMIN)*, 5(1), 138–148. <https://doi.org/10.22515/JEMIN.V5I1.11151>
- Sahputri, D. N., Siswanto, D., Zamzami, Z., Nijal, L., Febriadi, B., & Agusviyanda, A. (2024). Creative Design Training in the Gen Z Era: Teacher Training at Vocational Schools Using Canva for Innovative Learning Media: Pelatihan Desain Kreatif di Era Gen Z: Pelatihan Guru SMK Menggunakan Canva untuk Media Pembelajaran yang Inovatif. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(5), 1515–1522. <https://doi.org/10.31849/DINAMISIA.V8I5.22078>
- Sailer, M., Maier, R., Berger, S., Kastorff, T., & Stegmann, K. (2024). Learning activities in technology-enhanced learning: A systematic review of meta-analyses and second-order meta-analysis in higher education. *Learning and Individual Differences*, 112, 102446. <https://doi.org/10.1016/J.LINDIF.2024.102446>
- Şanal, S. Ö., Tülay, ·, Güler, D., & Fulya Torun, ·. (2025). Supporting learning difficulties with e-book based on context-based teaching strategy from social perspective: design and

- experience. *Education and Information Technologies* 2025 30:11, 30(11), 14661–14702. <https://doi.org/10.1007/S10639-024-13314-6>
- Sari Dewi, R., Defianty, M., Zulfa, S., Anis Maulidia, R., Fatwa Mulyati, Y., Bahasa Inggris, P., & UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, F. (2024). The Central Role of MGMP in Improving Teachers Digital Literacy. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 12(2), 1181–1199. <https://doi.org/10.24256/IDEAS.V12I2.5221>
- Sulistyaningrum, F., Radiana, U., & Ratnawati, R. E. (2023). Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara sebagai Landasan Pendidik di Era Digital. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 2331–2336. <https://doi.org/10.62775/EDUKASIA.V4I2.538>
- Sun, L., & Pan, C. E. (2021). Effects of the Application of Information Technology to E-Book Learning on Learning Motivation and Effectiveness. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/FPSYG.2021.752303/PDF>
- Suriani, N. M., Agustini, K., Sudhata, I. G. W., & Dantes, G. R. (2023). The effectiveness of e-book in learning process. *International Journal of Social Sciences*, 6(2), 43–50. <https://doi.org/10.21744/IJSS.V6N2.2103>
- Suryawati, E., Harfal, Z., & Syafrinal, S. (2021). Improving MGMP teachers' self-efficacy through technical guidance in learning from home program. *Journal of Community Service and Empowerment*, 2(2), 61–68. <https://doi.org/10.22219/JCSE.V2I2.16506>
- Tirtoni, F. (2024). PKM Training on Creating Digital Book Media Based on the Heyzine Platform for Muhammadiyah Elementary School Teachers. *Journal of Social Community Services (JSCS)*, 2(1), 17–24. <https://doi.org/10.61796/JSCS.V2I1.254>
- Tirtoni, F. (2025). PKM Training on Creating Digital Book Media Based on the Heyzine Platform for Muhammadiyah Elementary School TeacherS. *Journal of Social Community Services*, 2(1), 17–24. <https://doi.org/10.61796/JSCS.V2I1.254>
- Topping, K. J., Douglas, W., Robertson, D., & Ferguson, N. (2022). Effectiveness of online and blended learning from schools: A systematic review. *Review of Education*, 10(2). <https://doi.org/10.1002/REV3.3353>
- UNESCO 2015 - UNESCO Digital Library. (n.d.). Retrieved December 6, 2025, from <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000244834>
- Wu, X. Y. (2023). Exploring the effects of digital technology on deep learning: a meta-analysis. *Education and Information Technologies* 2023 29:1, 29(1), 425–458. <https://doi.org/10.1007/S10639-023-12307-1>
- Yuniati, S., Arafah, N. S., Rahmi, D., Kurniati, A., Matematika, P., & Suska Riau, U. (2024). Pengaruh Kegiatan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Terhadap Peningkatan Kinerja dan Profesionalisme Guru: A Literature Review. *Populer: Jurnal Penelitian Mahasiswa*, 3(2), 119–127. <https://doi.org/10.58192/POPULER.V3I2.2136>
- Zhang, L., Liu, Z., Zhao, L., & Gao, J. (2025). The Impact of Digital Technology Use on

Teaching Quality in University Physical Education: An Interpretable Machine Learning Approach. *Applied Sciences*, 15(14). <https://doi.org/10.3390/APP15147689>