

PELATIHAN PEMBUATAN MODUL DIGITAL INTERAKTIF MOBILE LEARNING DENGAN CANVA DAN HEYZINE DI SMK HANDAYANI GOWATA

Indrawaty Asfah¹, Nurdin Noni², Lely Novia^{3*}, Fitri Radhiyani⁴, Riny Jefri⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Negeri Makassar

Jl. Mallengkeri Raya, Parang Tambung, Kec. Tamalate, Kota Makassar, Sulawesi Selatan
90224

indrawaty.asfah@unm.ac.id¹, nurdinnoni@unm.ac.id², lelynovia@unm.ac.id^{3*},
fitri.radhiyani@unm.ac.id⁴, riny.jefri@unm.ac.id⁵

Abstract: *This community service program focused on training vocational school teachers in developing interactive digital modules based on mobile learning. It was conducted at SMK Handayani Gowata, Gowa Regency, in response to the limited use of digital media in vocational learning and teachers' difficulties in creating engaging and mobile-accessible materials. Fifteen teachers participated in the program, which involved conceptual presentations and hands-on practice using Canva and Heyzine platforms. The evaluation showed that participants successfully produced interactive digital modules integrated with YouTube videos and QR code-based quizzes. Most participants found the training materials relevant and easy to implement. This program not only improved teachers' digital design skills but also contributed to institutional transformation toward technology-integrated teaching.*

Keywords: *community service, mobile learning, digital module, Canva, Heyzine*

Abstrak: *Pelatihan pembuatan modul digital interaktif berbasis mobile learning merupakan bagian dari pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMK Handayani Gowata, Kabupaten Gowa. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemanfaatan media digital dalam pembelajaran vokasi serta keterbatasan guru dalam membuat bahan ajar yang menarik dan mudah diakses melalui perangkat mobile. Pelatihan diikuti oleh 15 guru dan dilaksanakan melalui dua tahap, yaitu paparan materi dan praktik langsung, dengan menggunakan Canva dan Heyzine. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta mampu menghasilkan modul digital interaktif yang terintegrasi dengan video pembelajaran dan kuis berbasis QR code. Sebagian besar peserta menyatakan bahwa materi pelatihan relevan dan mudah diterapkan. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis guru, tetapi juga mendorong transformasi pembelajaran di tingkat institusi.*

Kata kunci: *pengabdian masyarakat, mobile learning, modul digital, Canva, Heyzine*

Transformasi digital dalam dunia pendidikan vokasi merupakan keharusan yang tidak terelakkan dalam menjawab tantangan era *Education 4.0*. Konsep ini menuntut terciptanya pembelajaran yang adaptif, fleksibel, serta berbasis teknologi untuk mendukung pengembangan kompetensi abad ke-21. *Mobile learning* menjadi pendekatan strategis yang memungkinkan siswa mengakses materi ajar melalui perangkat seluler secara mandiri dan kapan saja. Dalam konteks ini, pendidikan vokasi sangat diuntungkan karena karakteristik pembelajarannya yang kontekstual, praktis, dan berbasis keterampilan. Caratozzolo et al. (2025) menekankan bahwa pembelajaran berkelanjutan dalam kerangka *Education 4.0* memerlukan strategi inovatif yang memadukan teknologi, fleksibilitas, dan pemberdayaan tenaga pendidik. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak guru, termasuk di SMK, masih belum memiliki kompetensi dalam menyusun media ajar digital interaktif, apalagi yang terintegrasi dengan pendekatan *mobile learning*.

Kondisi ini juga ditemukan di SMK Handayani Sungguminasa, Kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan. Sekolah ini memiliki potensi yang besar untuk mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi, mengingat semangat guru-gurunya dalam melakukan inovasi. Namun, berdasarkan survei awal terhadap 16 guru yang menjadi peserta pelatihan, diketahui bahwa sebanyak 72% di antaranya belum pernah membuat modul digital interaktif. Hambatan utama yang dihadapi meliputi keterbatasan keterampilan desain, kurangnya pengalaman menggunakan aplikasi seperti Canva dan Heyzine, serta keterbatasan waktu dan perangkat. Guru-guru sangat berharap adanya pelatihan yang dimulai dari tingkat dasar, berbasis praktik langsung, dan relevan dengan kebutuhan mereka di kelas. Aspek yang paling dibutuhkan dalam pelatihan ini adalah kemampuan membuat modul yang menarik, mudah digunakan di perangkat mobile, dan mendukung aktivitas pembelajaran yang kontekstual.

Temuan ini didukung oleh berbagai studi terkini. Vidia et al. (2025) menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva dan Microsoft Copilot dalam proses belajar siswa SMK mampu meningkatkan kreativitas dan literasi digital secara signifikan. Muhiddah et al., (2025) menegaskan bahwa pelatihan pembuatan modul digital menggunakan Figma berdampak positif terhadap kompetensi guru dalam mendesain bahan ajar yang interaktif. Novia et al. (2025) membuktikan bahwa pengenalan teknologi kecerdasan buatan dalam perencanaan pembelajaran membantu guru madrasah menyusun RPP yang lebih inovatif dan responsif. Dari sisi pendekatan siswa, Maryono et al. (2025) mengemukakan bahwa platform *e-learning* berbasis gamifikasi meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa SMK secara

signifikan, sementara Villegas-Ch et al. (2025) menekankan efektivitas narasi interaktif berbasis game dan AI dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran vokasional.

Secara geografis, SMK Handayani Sungguminasa berada di wilayah Kabupaten Gowa yang berbatasan langsung dengan Kota Makassar, menjadikannya sebagai wilayah dengan potensi tinggi dalam pengembangan teknologi pendidikan. Lingkungan sosial yang terbuka terhadap perubahan, ditambah konektivitas digital yang mulai berkembang, merupakan potensi wilayah yang mendukung. Potensi bahan kegiatan pengabdian juga sangat jelas: guru yang antusias, adanya perangkat minimum di sekolah, serta kebutuhan mendesak akan inovasi dalam pembelajaran digital.

Berdasarkan kondisi tersebut, permasalahan yang akan dipecahkan melalui kegiatan pengabdian ini dirumuskan secara konkret, yaitu: (1) rendahnya keterampilan guru dalam membuat modul digital interaktif berbasis *mobile learning*, dan (2) belum optimalnya integrasi *mobile learning* dalam proses pembelajaran di SMK. Untuk menjawab masalah ini, kegiatan pengabdian dirancang untuk memberikan pelatihan teknis kepada guru dalam membuat modul pembelajaran digital menggunakan Canva dan Heyzine, serta mendampingi guru dalam mengintegrasikan pendekatan *mobile learning* ke dalam kegiatan belajar-mengajar secara kontekstual. Pelatihan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis guru, tetapi juga memperkuat kolaborasi antara akademisi dan praktisi pendidikan vokasi.

Kegiatan ini juga diharapkan berkontribusi terhadap pencapaian Indikator Kinerja Utama (IKU) perguruan tinggi, yaitu IKU 3 (dosen berkegiatan di luar kampus), IKU 5 (hasil kerja dosen digunakan oleh masyarakat), dan IKU 7 (pembelajaran kolaboratif dan partisipatif). Dengan pendekatan yang berbasis kebutuhan nyata di sekolah, kolaborasi tim pengabdian, dan penggunaan teknologi yang tepat guna, kegiatan ini berupaya mewujudkan ekosistem pembelajaran digital yang lebih inklusif, kreatif, dan berkelanjutan di SMK Handayani Sungguminasa.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif berbasis praktik langsung, yang terdiri dari dua tahapan utama, yaitu paparan

materi dan praktik mandiri. Kegiatan ini diikuti oleh 15 orang guru SMK Handayani Gowata dari berbagai bidang keahlian. Pada tahap awal, peserta diberikan materi konseptual mengenai pentingnya transformasi digital di pendidikan vokasi, prinsip dasar *mobile learning*, serta pengenalan teknis aplikasi Canva dan Heyzine sebagai alat bantu dalam pembuatan modul digital interaktif. Setelah sesi paparan, pelatihan dilanjutkan dengan praktik langsung pembuatan modul sesuai bidang masing-masing, dengan pendampingan intensif dari tim pelaksana. Pendekatan ini dirancang untuk menjawab kebutuhan guru-guru yang berasal dari latar belakang pengalaman TIK yang beragam, serta mendorong adopsi teknologi secara bertahap dan aplikatif. Metode ini selaras dengan temuan (Vidia et al., 2025) yang menunjukkan bahwa pelatihan desain digital berbasis Canva secara signifikan meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran kreatif, serta Asriati et al. (2023) yang mencatat keberhasilan pelatihan Canva bagi guru madrasah melalui kombinasi paparan dan praktik yang sederhana namun efektif.

Untuk menilai ketercapaian tujuan pelatihan, digunakan dua tahapan survei sebagai alat ukur utama: survei awal (pra-pelatihan) dan survei akhir (pasca-pelatihan). Survei awal digunakan untuk memetakan tingkat kesiapan, pemahaman awal, dan kebutuhan peserta terkait pembuatan modul digital. Sementara itu, survei evaluasi dirancang untuk mengukur efektivitas pelatihan dari aspek keterampilan teknis, pemahaman konsep, serta sikap peserta terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Pendekatan evaluatif berbasis survei ini sejalan dengan praktik yang diterapkan oleh Novia et al. (2024) dalam pelatihan *Microsoft 365 for Education*, yang memanfaatkan survei pre-post untuk menilai peningkatan keterampilan guru dalam konteks digitalisasi pendidikan.

Selain survei, evaluasi keberhasilan juga dilakukan melalui observasi praktik peserta dan penilaian terhadap hasil karya berupa modul digital interaktif. Produk yang dihasilkan dinilai menggunakan rubrik dengan indikator: struktur isi, desain visual, tingkat interaktivitas, dan kompatibilitas dengan perangkat mobile. Model evaluasi berbasis produk ini juga digunakan oleh Muhiddah et al. (2025) dalam pelatihan pembuatan modul digital menggunakan Figma, yang menilai secara langsung kualitas hasil akhir pelatihan.

Keberhasilan kegiatan ini diukur dari peningkatan keterampilan peserta dalam menggunakan Canva dan Heyzine, perubahan sikap terhadap penggunaan teknologi pembelajaran, serta komitmen untuk mengimplementasikan modul digital ke dalam proses

pembelajaran. Dengan pendekatan ini, kegiatan pengabdian diharapkan mampu menciptakan perubahan konkret dalam kompetensi guru serta mendukung terciptanya ekosistem pembelajaran yang lebih digital, inovatif, dan kontekstual di SMK Handayani Sungguminasa.

HASIL PEMBAHASAN

Pengabdian kepada masyarakat merupakan sarana strategis bagi perguruan tinggi untuk menyebarluaskan pengetahuan dan teknologi kepada masyarakat, khususnya dalam meningkatkan kapasitas sumber daya manusia di bidang pendidikan. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru SMK Handayani Sungguminasa dalam merancang dan memproduksi modul digital interaktif berbasis *mobile learning* yang mendukung pelaksanaan pembelajaran abad ke-21 dan penerapan RPP yang dinamis.



Gambar 1. Persiapan Perangkat Pelatihan

Pelatihan diawali dengan persiapan perangkat pelatihan (Gambar 1) dan dilanjutkan dengan sesi paparan materi dan diskusi interaktif tentang urgensi modul digital sebagai pendukung implementasi RPP (Gambar 2). Peserta diajak memahami unsur-unsur penting dalam sebuah modul pembelajaran digital, seperti tujuan pembelajaran, konten utama, ilustrasi visual, evaluasi interaktif, dan integrasi media digital. Diskusi berlangsung secara terbuka melalui tanya jawab, untuk menggali pengalaman dan persepsi awal peserta. Tahapan ini menjadi penting sebagai landasan agar desain modul nantinya tidak hanya estetik, tetapi juga terstruktur dan sesuai konteks pembelajaran vokasi.



Gambar 2. Diskusi Interaktif Mengenai Unsur RPP dan Modul

Selanjutnya, peserta diperkenalkan dengan aplikasi Canva sebagai platform untuk merancang modul digital interaktif. Pada sesi ini (Gambar 3), mereka mempelajari berbagai fitur utama Canva, seperti pemilihan template edukatif, penambahan teks dan gambar, penggunaan elemen grafis, integrasi tautan eksternal, serta pengaturan navigasi antarhalaman. Paparan tersebut segera dilanjutkan dengan sesi praktik pembuatan modul digital dasar, yang dilaksanakan secara mandiri dengan bimbingan langsung dari tim pelaksana.



Gambar 3. Pengenalan Aplikasi Canva dan Fitur-fiturnya

Apabila peserta mengalami kendala teknis, mereka memperoleh pendampingan intensif dari Tim Pengabdian, termasuk mahasiswa pendamping yang secara aktif membantu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi peserta. Dukungan ini memungkinkan proses praktik berlangsung lebih efektif dan merata. Menariknya, sebagian besar peserta yang baru pertama kali menggunakan Canva menyatakan bahwa aplikasi ini mudah dipahami, serta sangat membantu dalam memvisualisasikan materi ajar secara lebih menarik dan komunikatif.



Gambar 4. Tim Pengabdian Mahasiswa Turut Mendampingi Peserta Pelatihan

Untuk memperkuat interaktivitas modul, peserta diminta membuat video pembelajaran berdurasi 1–3 menit, mengunggahnya ke YouTube, dan menyematkannya dalam modul melalui *hyperlink*. Selain itu, peserta juga membuat kuis interaktif menggunakan Quizizz, Google Forms, atau Microsoft Forms sebagai alat evaluasi pembelajaran (Gambar 5). Tautan kuis kemudian diubah menjadi QR code, yang ditempatkan di bagian akhir modul untuk diakses siswa melalui perangkat *mobile* mereka. Proses ini menjadi praktik konkrit penerapan *mobile learning* yang relevan dengan kebiasaan digital generasi peserta didik.



Gambar 5. Peserta Membuat Kuis Interaktif

Tahapan akhir pelatihan adalah konversi modul digital menjadi modul interaktif berbasis flipbook menggunakan Heyzine (Gambar 6). Di sini, peserta diajarkan cara mengaktifkan *hyperlink* video dan QR code agar dapat diakses langsung dari e-book interaktif. Proses ini memungkinkan modul yang semula statis menjadi lebih fungsional dan ramah perangkat *mobile*. Hasil akhir dari kegiatan ini adalah modul digital interaktif yang lengkap, mengintegrasikan teks, visual, video, evaluasi, dan navigasi interaktif.



Gambar 6. Praktik Konversi Modul Digital Interaktif dengan Menggunakan Heyzine

Keberhasilan kegiatan ini dapat ditinjau dari beberapa indikator utama. Pertama, seluruh peserta berhasil menyusun satu produk modul digital interaktif yang sederhana namun fungsional, sesuai dengan tujuan pelatihan. Kedua, berdasarkan hasil survei evaluasi akhir, sebanyak 69% peserta menyatakan bahwa materi pelatihan sangat sesuai, dan 31% menyatakan cukup sesuai dengan kebutuhan pengajaran mereka di SMK (Gambar 7). Temuan ini menunjukkan bahwa materi yang disampaikan telah dirancang secara kontekstual dan adaptif terhadap praktik pembelajaran vokasi.

8. Bagaimana tingkat kesesuaian materi pelatihan dengan kebutuhan pengajaran Anda di SMK?



Gambar 7. Tingkat Kesesuaian Materi Pelatihan dengan Kebutuhan Pengajaran di SMK

Selanjutnya, hasil survei pada Gambar 8 memperlihatkan bahwa dalam hal kemudahan memahami dan mengaplikasikan keterampilan yang diajarkan, 75% peserta menyatakan cukup mudah, dan 25% peserta menyatakan sangat mudah. Temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan berbasis praktik langsung yang digunakan dalam pelatihan efektif dalam membangun pemahaman peserta terhadap penggunaan Canva dan Heyzine. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga mendorong peserta untuk lebih kreatif dalam menyusun modul pembelajaran, yang sebelumnya hanya bersifat tekstual atau statis.

10. Seberapa mudah Anda memahami dan mengaplikasikan keterampilan yang diajarkan dalam pelatihan ini?



Gambar 8. Tingkat Kemudahan Memahami dan Menerapkan Keterampilan Pelatihan

Temuan ini sejalan dengan laporan Vidia et al. (2025) dan Asriati et al. (2023), yang menunjukkan bahwa model pelatihan berbasis desain digital yang aplikatif mampu mendorong guru untuk berinovasi secara mandiri dalam penyusunan media ajar, serta menjembatani kesenjangan antara pedagogi konvensional dan teknologi digital yang terus berkembang.

13. Seberapa yakin Anda dapat menerapkan modul digital interaktif berbasis mobile learning dalam pembelajaran setelah mengikuti pelatihan ini?



Gambar 9. Tingkat Keyakinan Peserta dalam Menerapkan Modul Digital Interaktif Berbasis *Mobile Learning*

Ketiga, peserta menunjukkan adanya perubahan sikap positif terhadap pemanfaatan teknologi pembelajaran, yang tercermin dari tingkat keyakinan mereka untuk mengimplementasikan hasil pelatihan di dalam kelas. Berdasarkan hasil evaluasi, sebanyak 56% peserta menyatakan sangat yakin, dan 44% menyatakan cukup yakin dapat menerapkan modul digital interaktif berbasis mobile learning dalam pembelajaran (Gambar 9). Temuan ini memperlihatkan bahwa pelatihan tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga membangun kesiapan dan kepercayaan diri guru untuk mengadopsi inovasi digital secara berkelanjutan. Hal ini diperkuat oleh temuan Novia et al. (2024), yang menekankan bahwa keberhasilan pelatihan TIK tidak hanya diukur dari aspek teknis, tetapi juga dari kesiapan sikap dan komitmen untuk implementasi di lapangan.

Secara jangka pendek, kegiatan ini telah berhasil memberikan peningkatan keterampilan desain media ajar digital serta memperkuat kesiapan guru dalam menyusun konten pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa digital-native. Dalam jangka panjang, kegiatan ini diharapkan mendorong transformasi budaya pembelajaran di tingkat institusi, khususnya dalam mendukung digitalisasi pembelajaran vokasi. Modul-modul digital hasil pelatihan juga berpotensi dikembangkan lebih lanjut menjadi bank konten digital sekolah, yang dapat dimanfaatkan lintas program keahlian.



Gambar 10. Sesi Diskusi Reflektif antara Tim Pengabdi dan Peserta Pelatihan

Keunggulan kegiatan ini terletak pada desain pelatihan yang terintegrasi dan aplikatif, dimulai dari pemahaman elemen RPP, penyusunan konten pembelajaran digital, hingga publikasi dan konversi modul ke format interaktif. Penggunaan Canva dan Heyzine yang berbasis web menjadikan pelatihan ini inklusif dan mudah diakses, bahkan oleh guru yang belum terbiasa dengan teknologi. Temuan ini konsisten dengan laporan Muhiddah et al. (2025), yang menyatakan bahwa platform desain seperti Canva dan Figma sangat mendukung pengembangan media ajar berbasis visual secara efektif.

Namun demikian, kegiatan ini juga menghadapi sejumlah kendala. Durasi pelatihan yang terbatas menjadi salah satu kelemahan, karena belum seluruh peserta sempat mengeksplorasi fitur lanjutan dari Canva dan Heyzine secara optimal. Selain itu, terdapat kendala teknis seperti keterbatasan perangkat dan akses internet di sekolah, sebagaimana juga diidentifikasi dalam studi oleh Novia et al. (2025) mengenai pelatihan digital di madrasah.

Secara umum, tingkat kesulitan teknis dalam pelatihan ini tergolong sedang. Tantangan utama muncul pada tahap awal penggunaan Canva dan pengelolaan tautan interaktif di Heyzine. Namun, dengan strategi pelatihan bertahap serta sistem pendampingan langsung yang adaptif, kendala tersebut dapat diatasi dengan baik. Hal ini sekaligus

menegaskan pentingnya model pelatihan kolaboratif dan berbasis praktik langsung, sebagaimana ditegaskan oleh (Novia et al., 2024).

Ke depan, potensi pengembangan kegiatan ini sangat terbuka, baik dalam penguatan sistem pembelajaran internal sekolah maupun replikasi ke SMK lain yang menghadapi tantangan serupa dalam digitalisasi pembelajaran. Modul-modul yang telah dihasilkan berpeluang untuk terus diperbarui, diintegrasikan dalam *Learning Management System* (LMS) sekolah, dan dijadikan referensi dalam supervisi akademik, penyusunan RPP digital, serta pengembangan profesional berkelanjutan bagi guru.



Gambar 11. Foto Bersama Tim Pengabdian dan Peserta Pelatihan

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini tidak hanya menghasilkan produk digital pembelajaran, tetapi juga telah mendorong perubahan perilaku dan pola pikir pendidik dalam menghadapi tantangan pembelajaran digital. Dengan keterlibatan aktif peserta dan pendekatan pelatihan yang adaptif terhadap kebutuhan mereka, kegiatan ini layak dijadikan sebagai model pengembangan kapasitas guru berbasis teknologi yang aplikatif, berkelanjutan, dan kontekstual.

Sebagai tambahan, kegiatan pengabdian ini juga telah mendapat liputan di media daring Starnewsid, yang mempublikasikan kegiatan tersebut dalam artikel berjudul "Dorong Inovasi Pembelajaran, SMK Handayani Gowata Gelar Pelatihan Modul Digital Berbasis Mobile Learning". Publikasi tersebut dapat diakses melalui tautan berikut: <https://www.starnewsid.com/dorong-inovasi-pembelajaran-smk-handayani-gowata-gelar-pelatihan-modul-digital-berbasis-mobile-learning>



Gambar 12. Dokumentasi Kegiatan pada Media Online

Selain itu, dokumentasi kegiatan pelatihan juga telah diunggah pada platform YouTube, sebagai bentuk diseminasi visual dan sumber pembelajaran bagi khalayak lebih luas. Video dokumentasi tersebut dapat diakses melalui tautan: <https://www.youtube.com/watch?v=WbFyU4M2Qzs&t=20s> Kehadiran dokumentasi di media online dan video daring ini diharapkan dapat memperkuat dampak kegiatan serta mendorong replikasi program serupa di satuan pendidikan lain.



Gambar 13. Dokumentasi Kegiatan pada YouTube

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan evaluasi kegiatan pelatihan pembuatan modul digital interaktif berbasis mobile learning di SMK Handayani Sungguminasa, diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Seluruh peserta pelatihan berhasil menyusun satu modul digital interaktif yang terintegrasi dengan video pembelajaran dan kuis evaluatif dalam bentuk QR code, menggunakan Canva dan Heyzine. Produk ini menunjukkan bahwa guru mampu mengembangkan media ajar digital yang mendukung transformasi pembelajaran vokasi.
2. Tingkat kesesuaian materi pelatihan terhadap kebutuhan pengajaran sangat tinggi, di mana 69% peserta menyatakan materi sangat sesuai, dan 31% menyatakan cukup sesuai. Hal ini menandakan bahwa pelatihan telah dirancang secara kontekstual dan aplikatif.
3. Sebagian besar peserta (75%) menyatakan cukup mudah dalam memahami dan mengaplikasikan keterampilan yang diajarkan. Ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis praktik langsung sangat efektif untuk membangun kompetensi teknis peserta, meskipun beberapa fitur lanjutan belum sepenuhnya terjelajahi.
4. Tingkat keyakinan peserta untuk menerapkan hasil pelatihan dalam pengajaran sangat tinggi, dengan 56% menyatakan sangat yakin, dan 44% cukup yakin. Ini menandakan bahwa pelatihan telah berhasil membangun kesiapan sikap dan kepercayaan diri guru terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran.
5. Kelebihan kegiatan ini terletak pada pendekatan pelatihan yang menyeluruh, inklusif, dan responsif terhadap kemampuan peserta, serta penggunaan aplikasi gratis dan berbasis web yang ramah pengguna. Sementara itu, kelemahan kegiatan meliputi keterbatasan waktu pelatihan dan hambatan teknis seperti koneksi internet dan ketersediaan perangkat.
6. Kegiatan ini memiliki potensi pengembangan lebih lanjut, antara lain melalui pelatihan lanjutan berbasis LMS, pembentukan komunitas guru digital, pengembangan bank konten pembelajaran digital sekolah, dan replikasi program di SMK lain dengan kebutuhan serupa.

Dengan hasil ini, kegiatan pengabdian tidak hanya memberikan produk pembelajaran digital, tetapi juga membangun landasan bagi transformasi budaya belajar di lingkungan pendidikan vokasi berbasis teknologi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Rektor Universitas Negeri Makassar, Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) UNM, serta Kepala UPT Bahasa UNM atas dukungan dan fasilitasi dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.

Penghargaan dan terima kasih juga disampaikan kepada Pengurus Yayasan Pendidikan Tut Wuri Handayani Gowa, Kepala SMK Handayani Gowata, serta seluruh guru-guru peserta

pelatihan atas kolaborasi, antusiasme, dan kontribusi aktif selama kegiatan berlangsung. Dukungan semua pihak telah berperan penting dalam kesuksesan program ini.



Gambar 14. Foto Bersama

DAFTAR PUSTAKA

- Asriati, A., Novia, L., Aeni, N., Asriadi, M., & Burhamzah, M. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Bagi Guru dan Siswa di MA Darul Fath Bontolangkasa. *Jurnal GEMBIRA (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(1), 29–36. <https://gembirapkm.my.id/index.php/jurnal/article/view/6/4>
- Caratozzolo, P., Chans, G. M., & Dominguez, A. (2025). Editorial: Continuing engineering education for a sustainable future. *Frontiers in Education*, 10, 1–4. <https://doi.org/10.3389/feduc.2025.1629507>
- Maryono, D., Sajidan, S., Akhyar, M., Sarwanto, S., Wicaksono, B. T., & Prakisyia, N. P. T. (2025). NgodingSeru.com: an adaptive e-learning system with gamification to enhance programming problem-solving skills for vocational high school students. *Discover Education*, 4(157). <https://doi.org/10.1007/s44217-025-00581-9>
- Muhiddah, A., Novia, L., Noni, N., Mahmud, R., Selviyani, S., Bahasa Inggris, P., & Bahasa dan Sastra, F. (2025). Pelatihan Pembuatan Modul Digital Interaktif dengan Menggunakan Figma di SMK Telkom Makassar Training on Making Interactive Digital Modules Using Figma at SMK Telkom Makassar. *BAKTI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 59–69. <https://doi.org/10.51135/baktivol5iss1pp59-69>
- Novia, L., Asfah, I., Mustikawati, Y., Noni, N., & Burhamzah, M. (2024). Peningkatan Keterampilan Digital Guru Bahasa Inggris melalui Pelatihan Microsoft 365 for Education di Kabupaten Takalar. *Abdimas Indonesian Journal*, 4(2), 711–718. <https://doi.org/10.59525/aij.v4i2.520>
- Novia, L., Noni, N., Radhiyani, F., Mustikawati, Y., & Hajar, A. (2025). Inovasi Pembelajaran di Madrasah: Pengenalan Deep Learning dan Penyusunan RPP dengan Bantuan AI. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 80–87.

- Vidia, R., Novia, L., Arman, A., Noni, N., & Amaliah, S. (2025). Penguatan Profil Pelajar Pancasila: Meningkatkan Kreativitas dan Kemampuan Berbahasa Inggris Siswa SMK Telkom Makassar Melalui Poster Digital Dengan Canva Dan Microsoft Copilot. *Abdi Laksana: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 425–432.
<http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/JAL>
- Villegas-Ch, W., Navarro, A. M., Gutierrez, R., & Mera-Navarrete, A. (2025). The Use of Interactive Narratives in Educational Games to Assess Vocational Interests: An Application of the RIASEC Test Integrated With OpenAI. *IEEE Transactions on Learning Technologies*, 1. <https://doi.org/10.1109/TLT.2025.3579226>