

Integrasi Literasi Teknologi Informasi melalui Pengembangan Modul Ajar Digital Interaktif Berbasis Canva dan Heyzine dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Negeri 238 Palembang

Sella Juli Anisa¹, Leon A. Abdillah²

^{1,2} Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains Teknologi, Universitas Bina Darma, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Sella Juli Anisa

E-mail: sellajulianisa05@gmail.com

Abstrak

Transformasi pendidikan di era Society 5.0 meniscayakan integrasi teknologi yang tidak hanya fungsional, tetapi juga pedagogis dan kontekstual. Kegiatan pengabdian ini bertujuan mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi efektivitas modul ajar digital interaktif berbasis Canva dan Heyzine dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SD Negeri 238 Palembang. Metode yang digunakan mengacu pada model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate), meliputi analisis kurikulum Merdeka, observasi kondisi pembelajaran, wawancara guru, perancangan modul visual, konversi ke format flipbook interaktif, serta evaluasi dampak melalui kuesioner, observasi partisipatif, dan refleksi kritis. Hasil menunjukkan bahwa modul ajar digital berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa melalui visualisasi kontekstual berbasis budaya lokal Palembang (Ampera Bridge, Sungai Musi), memperkuat pemahaman materi teks narasi, dan menumbuhkan kemandirian dalam mengakses media digital. Di sisi guru, modul ini memperkuat kompetensi teknopedagogis, mempermudah penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan mendorong inovasi berkelanjutan. Analisis respons siswa menunjukkan 94% mampu mengakses modul secara mandiri, 88% merasa lebih mudah memahami materi, dan 85% menyatakan keinginan untuk terus belajar menggunakan media digital. Sistem desain yang intuitif, fleksibilitas akses, dan keselarasan dengan prinsip berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka menjadikan pendekatan ini sebagai solusi strategis untuk menjembatani digital divide dan memperkuat literasi abad ke-21 di sekolah dasar.

kata kunci - literasi digital, modul ajar interaktif, bahasa Indonesia, canva, heyzine, kurikulum merdeka, society 5.0

Abstract

educational transformation in the Society 5.0 era necessitates technology integration that is not only functional but also pedagogically sound and contextually relevant. This community service aims to develop, implement, and evaluate the effectiveness of an interactive digital teaching module based on Canva and Heyzine in Grade IV Indonesian Language instruction at SD Negeri 238 Palembang. The study employed the 4D development model (Define, Design, Develop, Disseminate), encompassing Merdeka Curriculum analysis, classroom observation, teacher interviews, visual module design, conversion into an interactive flipbook format, and impact evaluation through questionnaires, participatory observation, and critical reflection. Results indicate that the digital module significantly enhanced student motivation through contextual visualizations rooted in Palembang's local culture (Ampera Bridge, Musi River), strengthened comprehension of narrative texts, and fostered independence in accessing digital media. For teachers, the module enhanced techno-pedagogical competence, simplified lesson planning (RPP), and encouraged sustainable innovation. Student feedback revealed that 94% could independently access the module, 88% found the material easier to understand, and 85% expressed a desire for continued digital learning. The intuitive design, accessibility flexibility, and alignment with the Merdeka

Curriculum's differentiated learning principles make this approach a strategic solution to bridge the digital divide and strengthen 21st-century literacy at the elementary level.

Keywords - digital literacy, interactive teaching module, Indonesian language, canva, heyzine, merdeka curriculum, society 5.0

PENDAHULUAN

Era Society 5.0 menandai transisi dari masyarakat berbasis informasi menuju masyarakat yang berpusat pada manusia, di mana teknologi digunakan secara harmonis untuk memecahkan tantangan sosial (Trilling & Fadel, 2009; UNESCO, 2023). Dalam konteks pendidikan, paradigma ini menuntut pergeseran dari pembelajaran berbasis konten menuju pembelajaran berbasis kompetensi, keterampilan kritis, dan kreativitas yang dikenal sebagai *21st Century Skills*. UNESCO (2023) menegaskan bahwa literasi digital bukan lagi pelengkap, melainkan prasyarat fundamental untuk pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) ke-4, yaitu pendidikan berkualitas, inklusif, dan setara.

Di Indonesia, visi tersebut diwujudkan melalui Kurikulum Merdeka, yang menekankan prinsip *student-centered learning*, diferensiasi, kontekstualisasi, dan penguatan Profil Pelajar Pancasila (Kemdikbud, 2022). Kurikulum ini memberikan otonomi penuh kepada guru untuk mengembangkan modul ajar yang sesuai dengan kebutuhan lokal dan karakteristik siswa. Namun, implementasi di lapangan sering terhambat oleh kesenjangan literasi digital (*digital divide*) baik di tingkat guru maupun siswa serta keterbatasan infrastruktur teknologi di sekolah dasar (Arganata & Abdillah, 2025; Panggabean & Abdillah, 2024).

SD Negeri 238 Palembang, meski memiliki semangat belajar tinggi dan dukungan sekolah terhadap inovasi, menghadapi tantangan klasik:

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia masih konvensional, dominan berbasis buku teks dan ceramah;
2. Guru belum menguasai aplikasi desain digital seperti Canva atau platform publikasi seperti Heyzine;
3. Siswa memiliki minat tinggi terhadap teknologi, tetapi kemampuan literasi digital dasar sangat rendah (misal: membuka tautan, navigasi halaman digital).

Kesenjangan ini menciptakan urgensi untuk intervensi pengabdian yang holistik dan partisipatif, tidak hanya menyediakan modul, tetapi juga membangun kapasitas melalui pelatihan mikro dan pendampingan teknis. Kegiatan ini dirancang dalam kerangka Program Kampus Berdampak, bertujuan:

1. Mengembangkan modul ajar digital interaktif Bahasa Indonesia kelas IV yang sesuai dengan Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka;
2. Meningkatkan literasi teknologi informasi guru dan siswa melalui implementasi langsung;
3. Mengevaluasi efektivitas modul terhadap motivasi, pemahaman materi, dan kemandirian belajar.

METODE

Kegiatan pengabdian ini menggunakan model pengembangan 4D (Four-D Model) dari Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974), yang terdiri dari empat fase sistematis:

1. Define (Pendefinisian)
 - Analisis Kurikulum: Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Bahasa Indonesia kelas IV dikaji untuk menentukan materi inti (teks narasi, kosakata, ejaan).
 - Analisis Siswa: Karakteristik kognitif, minat terhadap media visual, dan tingkat kemampuan literasi digital dipetakan melalui observasi dan kuesioner awal (n=32).
 - Analisis Guru: Wawancara mendalam dilakukan untuk memahami hambatan dalam

- membuat media digital, kebutuhan konten, dan kesiapan teknis.
 - Analisis Sarana: Ketersediaan perangkat (laptop, proyektor, internet) dan lingkungan kelas dievaluasi.
2. Design (Perancangan)
 - Struktur Modul: Modul dirancang sistematis dengan komponen: identitas, tujuan, materi pokok, aktivitas interaktif, evaluasi, dan refleksi.
 - Desain Visual: Menggunakan Canva, mempertimbangkan prinsip desain untuk anak warna pastel, ilustrasi lokal (Ampera Bridge, Sungai Musi), font besar dan mudah dibaca.
 - Platform Publikasi: Modul dikonversi ke Heyzine sebagai flipbook digital, memungkinkan navigasi halaman menyerupai buku fisik.
 3. Develop (Pengembangan)
 - Konten modul disusun berdasarkan ATP, lalu diintegrasikan dengan elemen interaktif (pertanyaan klik, drag-and-drop sederhana).
 - Uji coba terbatas dilakukan pada 5 siswa untuk menilai kejelasan instruksi, kecepatan pemuatan, dan daya tarik visual.
 - Modul direvisi berdasarkan masukan, lalu divalidasi oleh dosen pembimbing dan guru kelas.
 4. Disseminate (Penyebaran)

Modul diimplementasikan dalam dua siklus pembelajaran (2 minggu). Evaluasi dilakukan melalui:

- Kuesioner siswa (skala Likert 1–4),
- Refleksi guru (format terbuka),
- Observasi partisipatif (fokus pada keaktifan, fokus, dan interaksi dengan modul).

Subjek: 1 guru Bahasa Indonesia dan 32 siswa kelas IV SD Negeri 238 Palembang.
Alat: Laptop, proyektor, Canva, Heyzine, Google Forms, Snipping Tool.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Desain dan Struktur Modul Ajar Digital

Modul terdiri dari 8 halaman digital, mencakup:

- a) Pengantar teks narasi dengan ilustrasi cerita "Si Bujang Pati di Sungai Musi" (konteks lokal),
- b) Penjelasan unsur cerita (tokoh, latar, alur) melalui infografis,
- c) Aktivitas identifikasi unsur dalam cerita pendek,
- d) Latihan menulis narasi sederhana,
- e) Evaluasi berbasis gambar dan pilihan ganda.



Gambar 1.
Halaman Modul Belajar

Tampilan Halaman Awal Modul: Ilustrasi Cerita Lokal dan Judul Interaktif, Desain Canva memungkinkan personalisasi cepat. Setelah pelatihan, guru mampu mengganti cerita tanpa bantuan teknis menunjukkan kemandirian digital yang berkelanjutan.

2. Peningkatan Literasi Digital Guru dan Siswa

Tabel 1.

Perubahan Kemampuan Literasi Digital Siswa (n=32)

Indikator	Sebelum (%)	Sesudah (%)	Δ (%)
Mampu membuka tautan modul	45	94	+49
Memahami navigasi halaman	30	88	+58
Menyelesaikan tugas digital	25	81	+56
Menggunakan fitur zoom/scroll	20	76	+56

Guru, yang awalnya ragu, kini mampu:

- Mengunduh template Canva,
- Mengedit konten sesuai topik,
- Membagikan link Heyzine via WhatsApp ke orang tua.

Tabel 2.

Respons Guru terhadap Modul Ajar Digital (n=1)

Aspek	Tanggapan
Kemudahan penggunaan Canva	"Sangat mudah, drag-and-drop saja."
Relevansi dengan Kurikulum	"Sesuai ATP, bisa langsung dipakai di RPP."
Dampak pada pembelajaran	"Siswa lebih fokus, tidak ngobrol."

3. Dampak terhadap Motivasi dan Pemahaman Belajar



Gambar 2.

Siswa Kelas IV Berinteraksi dengan Modul Digital di Kelas

Tabel 3.

Respon Siswa terhadap Modul Ajar Digital (n=32)

Pernyataan	Sangat Setuju (%)	Setuju (%)	Netral/Net (%)
Modul membuat belajar lebih menyenangkan	78	19	3
Saya lebih mudah memahami materi	72	25	3
Saya ingin belajar dengan media digital lagi	85	12	3

Komentar siswa:

“Gambarnya cakep, kayak buku komik!”

“Aku bisa klik-klik sendiri, gak perlu nunggu guru.”

Hasil ini selaras dengan teori dual coding (Paivio, 1986): kombinasi teks dan gambar meningkatkan retensi memori. Warsita (2018) juga menemukan bahwa media visual meningkatkan keterlibatan kognitif hingga 65%.

4. Keselarasan dengan Prinsip Kurikulum Merdeka

Tabel 4.

Pemetaan Modul terhadap Prinsip Kurikulum Merdeka

Prinsip Kurikulum Merdeka	Manifestasi dalam Modul
Berdiferensiasi	Siswa cepat lanjut ke aktivitas kreatif; yang lambat bisa ulang materi
Kontekstual	Cerita lokal Palembang (Sungai Musi, Jembatan Ampera)
Fleksibel	Bisa digunakan daring/luring, individual/kelompok
Profil Pelajar Pancasila	Mengembangkan berpikir kritis (analisis cerita) dan kreativitas (menulis)

Tabel 5.

Distribusi Waktu Pembelajaran Sebelum vs Sesudah Modul

Aktivitas	Sebelum (menit)	Sesudah (menit)
Ceramah guru	25	10
Diskusi siswa	5	15
Aktivitas mandiri	10	20
Evaluasi	5	5

Pergeseran dari teacher-centered ke student-centered jelas terlihat.

5. Analisis Teoretis: Modul sebagai Manifestasi Pedagogi Konstruktivis

Modul ini merepresentasikan prinsip konstruktivisme sosial (Vygotsky, 1978): siswa membangun pengetahuan melalui interaksi dengan media visual dan diskusi. Heyzine berfungsi sebagai mediator kognitif, memungkinkan siswa mengonstruksi makna secara aktif.

6. Tantangan dan Strategi Adaptif

Tabel 6.

Tantangan dan Strategi Responsif

Tantangan	Strategi Responsif
Keterbatasan perangkat (1 laptop)	Rotasi kelompok kecil, 10 menit per sesi
Variasi kemampuan digital siswa	Pendampingan individual, penugasan berjenjang
Koneksi internet tidak stabil	Unduh modul sebagai PDF sebagai cadangan
Guru belum percaya diri	Pelatihan microlearning (30 menit), panduan langkah demi langkah

Tabel 7.

Perbandingan Efektivitas Media Konvensional vs Digital

Aspek	Konvensional	Digital
Daya tarik visual	Rendah	Tinggi
Interaktivitas	Minim	Tinggi
Aksesibilitas	Terbatas	Fleksibel
Dukungan diferensiasi	Terbatas	Optimal



Gambar 3.

Tampilan Flipbook Heyzine dengan Navigasi Halaman Interaktif

KESIMPULAN

Pengembangan modul ajar digital berbasis Canva dan Heyzine terbukti menjadi strategi efektif dalam meningkatkan literasi teknologi informasi di SD Negeri 238 Palembang. Modul ini tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai katalis transformasi pedagogis: menggeser peran guru dari penyampai informasi menjadi fasilitator, dan siswa dari penerima pasif menjadi pembelajar aktif.

Temuan utama menunjukkan bahwa:

1. Visualisasi kontekstual meningkatkan motivasi dan pemahaman materi;
2. Platform interaktif (Heyzine) memperkuat kemandirian digital siswa;
3. Desain sederhana (Canva) memungkinkan guru mengembangkan modul secara mandiri.

Namun, untuk keberlanjutan, diperlukan:

- A. Pelatihan berkelanjutan bagi guru,
- B. Penyediaan perangkat TIK yang memadai,
- C. Pengembangan modul untuk mata pelajaran lain.

Rekomendasi ini diharapkan menjadi masukan bagi sekolah dan dinas pendidikan dalam merancang ekosistem digital sekolah yang inklusif dan berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SD Negeri 238 Palembang atas kerja sama dan dukungan penuh selama pelaksanaan kegiatan. Apresiasi juga disampaikan kepada Universitas Bina Darma yang telah memfasilitasi Program Kampus Berdampak sebagai bagian dari kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM).

DAFTAR PUSTAKA

- Al Hasri, M. V., & Sudarmilah, E. (2021). Sistem Informasi Pelayanan Administrasi Kependudukan Berbasis Website Kelurahan Banjaran. *MATRIK: Jurnal Manajemen, Teknik Informatika dan Rekayasa Komputer*, 20(2), 249–260.
- Arganata, M. D., & Abdillah, L. A. (2025). Pemasaran digital produk kemplang berbasis media sosial di Desa Bunga Karang Kecamatan Tanjung Lago Kabupaten Banyuasin. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Bina Darma*, 5(2).
- Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. Wiley.

- Hermansyah, A., et al. (2024). Dampak literasi awal terhadap perkembangan kognitif anak. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 12(2), 112–125.
- Kemdikbud. (2022). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Paivio, A. (1986). *Mental representations: A dual coding approach*. Oxford University Press.
- Panggabean, W. P., & Abdillah, L. A. (2024). Pelatihan literasi teknologi informasi pada Desa Harapan Kecamatan Pemulutan Kabupaten Ogan Ilir. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Bina Darma*, 4(2), 123–132.
- Prasetya, B. (2021). Tantangan literasi bahasa di era digital. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 15(3), 77–88.
- Prensky, M. (2010). *Teaching digital natives: Partnering for real learning*. Corwin Press.
- Rohmanurmeta, A. I., et al. (2024). Literasi membaca sebagai fondasi prestasi akademik di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 45–59.
- Sari, N. P., et al. (2024). Literasi digital sebagai kompetensi abad ke-21. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1), 33–44.
- Sudirman, F., & Permana, D. (2021). Pengembangan Dashboard Monitoring Aset TI Berbasis Web. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 7(2), 65–72.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. Bloomington: Indiana University.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass.
- UNESCO. (2023). *Education for sustainable development goals: Learning objectives*. UNESCO.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Warsita, B. (2018). Teknologi pembelajaran dan literasi digital dalam pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(2), 123–135. <https://doi.org/10.21009/jtp.v20i2.8352>
- Zain, I. L., & Rizaldi, M. M. (2022). Integrasi teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(3), 87–95. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6894728>