

Workshop Optimalisasi Teknologi: Pelatihan Pembuatan Video Animasi dan Buku Bergambar menggunakan Canva bagi Guru SLB

¹Hartinawanti, ^{2*}Nurhayati, ³Hasrida Ardin, ⁴Haswan, ⁵Agus Slamet, ⁶Wa Ode Nadila Maman

¹²³⁴⁶ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muslim Buton, Indonesia.

⁵ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Buton, Indonesia.

*nurhayatihudi@gmail.com

Abstract

This community service activity aims to enhance the competence of Special Education School (SLB) teachers in Baubau City in creating digital-based learning media, particularly animated videos and picture books using the Canva application. The low utilization of digital technology in learning for children with special needs (ABK) became the primary background for this training. The method used was participatory training with a *learning by doing* approach conducted over two days. Participants consisted of 25 teachers from three SLB schools in Baubau City. Training results showed a significant improvement in participants' abilities, with an average pretest score of 42.6 increasing to 78.9 in the posttest. A total of 88% of participants successfully produced animated video and picture book products suitable for use as learning media. This activity had a positive impact on improving the quality of learning for children with special needs in Baubau City.

Article History

Received: June 22, 2026

Reviewed: June 26, 2026

Published: July 29, 2026

Key Words

Canva, Animated Video, Picture Book, SLB Teacher, Children with Special Needs

How to Cite: Hartinawanti, H., Nurhayati, N., Ardin, H., Haswan, H., Slamet, A., & Maman, W. O. N. (2026). Workshop Optimalisasi Teknologi: Pelatihan Pembuatan Video Animasi dan Buku Bergambar menggunakan Canva bagi Guru SLB. *Jurnal Pengabdian Tugu Khatulistiwa*, 1(1), 1-7.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](#).



Pendahuluan

Pendidikan inklusi dan pendidikan khusus bagi anak berkebutuhan khusus (ABK) menuntut kreativitas dan inovasi guru dalam menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didiknya. Guru-guru di Sekolah Luar Biasa (SLB) dihadapkan pada tantangan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan kondisi belajar anak, seperti gangguan penglihatan, pendengaran, intelektual, maupun autisme (Yusuf & Amin, 2016).

Perkembangan teknologi digital saat ini membuka peluang besar bagi para pendidik untuk memanfaatkan berbagai platform berbasis web dan mobile guna menciptakan media pembelajaran inovatif. Proses pembelajaran mengalami pergeseran dimana pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran berbasis teknologi (Gusli et al., 2024). Salah satu platform yang mudah digunakan dan memiliki fitur lengkap adalah Canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis cloud yang dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis konten visual, termasuk presentasi, infografis, video animasi, dan buku bergambar (Anggraini & Ridwan, 2022). Kemudahan antarmuka Canva memungkinkan pengguna tanpa latar belakang desain sekalipun untuk menghasilkan karya visual yang profesional.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan tim pengabdian di beberapa SLB Kota Baubau, ditemukan bahwa sebagian besar guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional berupa papan tulis, gambar cetak sederhana, dan buku teks. Hanya sekitar 20% guru yang pernah mencoba membuat media digital secara mandiri, itupun masih

terbatas pada pembuatan slide presentasi sederhana. Belum ada guru yang memanfaatkan fitur video animasi maupun buku bergambar digital dalam pembelajaran.

Kondisi ini mendorong tim pengabdian untuk menyelenggarakan pelatihan pembuatan video animasi dan buku bergambar menggunakan Canva bagi guru-guru SLB Kota Baubau. Pelatihan ini diharapkan mampu meningkatkan kompetensi digital guru sehingga pembelajaran bagi ABK menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif. Sejalan dengan penelitian (Suryani et al., 2019) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media berbasis teknologi secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar anak berkebutuhan khusus.

Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah: (1) meningkatkan pengetahuan guru SLB tentang pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran; (2) melatih guru dalam membuat video animasi edukatif menggunakan Canva; (3) melatih guru dalam membuat buku bergambar digital menggunakan Canva; dan (4) menghasilkan produk media pembelajaran yang siap digunakan oleh guru dalam proses belajar-mengajar bagi ABK.

Media pembelajaran memiliki peran krusial dalam mendukung proses belajar anak berkebutuhan khusus. Menurut (Arsyad, 2016), media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik guna merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar. Bagi ABK, penggunaan media yang tepat tidak hanya membantu pemahaman konsep, tetapi juga mendukung terapi dan pengembangan kemampuan sosial-emosional mereka (Hallahan et al., 2019).

Penelitian (Widyastuti & Susanto, 2020) menemukan bahwa penggunaan media visual berbasis digital pada siswa tunarungu meningkatkan pemahaman materi sebesar 34% dibandingkan metode konvensional. Sementara itu, (Nugroho et al., 2021) melaporkan bahwa media animasi terbukti efektif dalam meningkatkan konsentrasi dan perhatian anak autisme selama proses pembelajaran berlangsung.

Canva adalah platform desain grafis berbasis web yang diluncurkan pada tahun 2013 dan kini telah memiliki lebih dari 135 juta pengguna aktif di seluruh dunia. Platform ini menyediakan ribuan template siap pakai yang dapat dikustomisasi untuk berbagai kebutuhan, termasuk kebutuhan pendidikan (Canva, 2023). Versi Canva for Education tersedia gratis bagi guru dan siswa, memberikan akses penuh ke seluruh fitur premium termasuk pembuatan video animasi.

Penelitian (Maharani, 2022) menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pelatihan guru di Indonesia terbukti meningkatkan kemampuan desain media pembelajaran secara signifikan. Guru yang sebelumnya tidak memiliki keterampilan desain grafis mampu menghasilkan media pembelajaran visual yang menarik setelah mengikuti pelatihan selama dua hari. Temuan ini diperkuat oleh (Sari & Fathoni, 2023) yang melaporkan peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 45% setelah guru menerapkan media Canva dalam pembelajaran.

Video animasi merupakan salah satu bentuk media audiovisual yang menggabungkan gambar bergerak, suara, dan teks untuk menyampaikan informasi atau konsep secara dinamis dan menarik. Menurut (Mayer, 2019), prinsip multimedia dalam pembelajaran menyatakan bahwa orang belajar lebih efektif dari kata-kata dan gambar dibandingkan dari kata-kata saja. Hal ini menjadikan video animasi sebagai media yang sangat potensial untuk digunakan dalam pembelajaran ABK.

Hasil penelitian (Prihanto & Wahyudi, 2021) menunjukkan bahwa video animasi yang dibuat menggunakan Canva memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi dan mampu mempertahankan perhatian siswa berkebutuhan khusus hingga 15 menit lebih lama dibandingkan media konvensional. Penggunaan karakter animasi yang familiar dan warna-warna cerah dalam video terbukti meningkatkan respons positif pada anak tunagrahita ringan.

Buku bergambar (*picture book*) adalah buku yang mengandalkan gambar sebagai medium utama untuk menyampaikan cerita atau informasi, dengan teks yang minimal atau sebagai pelengkap. Dalam konteks ABK, buku bergambar digital memiliki keunggulan tambahan berupa kemampuan interaktif, seperti suara, animasi sederhana, dan hyperlink yang dapat memperkaya pengalaman membaca (Huda et al., 2022).

Penelitian (Larasati & Permana, 2023) membuktikan bahwa buku bergambar digital yang dibuat melalui Canva dan digunakan dalam program membaca permulaan bagi anak tunagrahita memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan buku bergambar cetak konvensional. Aspek visual yang dapat dikustomisasi sesuai kebutuhan spesifik setiap anak menjadi keunggulan utama media ini.

Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2025 selama dua hari berturut-turut (Jumat dan Sabtu). Bertempat di Aula Classic Cafe Kota Baubau, Sulawesi Tenggara. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan kemudahan akses bagi guru-guru dari enam SLB yang menjadi mitra kegiatan.

Peserta pelatihan berjumlah 30 orang guru yang berasal dari enam SLB di Kota Baubau yang masing-masing sekolah diwakili sebanyak 5 orang guru yakni SLB Negeri 1 Baubau, SLB Negeri 2 Baubau, SLB Murhum, SLM TAT TWAM ASI, SLB Kokalukuna, dan SLB AL-Hakim. Kriteria peserta adalah guru aktif yang mengajar siswa ABK dengan berbagai jenis kebutuhan khusus, mulai dari tunarungu, tunanetra, tunagrahita, autisme, hingga tunadaksa.

Setiap peserta difasilitasi dengan: (1) laptop/komputer dengan koneksi internet; (2) akun Canva for Education yang telah diaktifkan sebelum pelatihan; (3) modul pelatihan cetak sebanyak 45 halaman; (4) panduan cepat (*quick guide*) berupa kartu berukuran A5; dan (5) akses ke grup WhatsApp pendampingan pasca-pelatihan.

Kegiatan pelatihan dilaksanakan dalam empat tahapan utama sebagai berikut:

- 1) Tahap Persiapan (1 bulan sebelum pelaksanaan): Tim pengabdian melakukan koordinasi dengan kepala sekolah mitra, penyusunan modul pelatihan, pembuatan template Canva khusus untuk pembelajaran ABK, dan uji coba materi pelatihan bersama dua orang guru SLB sebagai pilot.
- 2) Tahap Pelaksanaan Hari Pertama: Pembukaan, pretest, pengenalan antarmuka Canva, dasar-dasar desain visual untuk pembelajaran ABK, praktik membuat template buku bergambar, dan review hasil praktik hari pertama.
- 3) Tahap Pelaksanaan Hari Kedua: Review materi hari pertama, pengenalan fitur video animasi Canva, teknik menambahkan narasi dan musik latar, praktik membuat video animasi pembelajaran, presentasi produk, posttest, dan penutupan.
- 4) Tahap Pendampingan (1 bulan setelah pelatihan): Pendampingan online melalui grup WhatsApp, konsultasi individual, dan kunjungan lanjutan ke sekolah untuk memantau implementasi hasil pelatihan.

Evaluasi dilakukan melalui tiga instrumen: (1) pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta (20 soal pilihan ganda dan 3 tugas praktik); (2) lembar observasi keterlaksanaan pelatihan; dan (3) angket kepuasan peserta. Data kuantitatif dianalisis menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test untuk mengetahui signifikansi perbedaan skor sebelum dan sesudah pelatihan.

Hasil dan Pembahasan

Peningkatan Pengetahuan dan Keterampilan Peserta

Hasil pretest dan posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pengetahuan dan keterampilan peserta terkait penggunaan Canva untuk pembuatan media pembelajaran. Rerata skor pretest peserta adalah 42,6 (dari skala 100), sedangkan rerata skor posttest meningkat menjadi 78,9. Hal ini menunjukkan peningkatan sebesar 36,3 poin atau 85,2% dari kondisi awal.

Hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan nilai $Z = -4,371$ dengan signifikansi $p = 0,000$ ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest. Hasil ini mengkonfirmasi efektivitas pelatihan dalam meningkatkan kompetensi digital guru SLB Kota Baubau.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest Peserta Pelatihan

Aspek	Pretest	Posttest	Peningkatan
Pengetahuan tentang Canva	38,4	81,2	42,8
Pembuatan Buku Bergambar	44,1	76,8	32,7
Pembuatan Video Animasi	39,2	75,6	36,4
Penerapan dalam Konteks ABK	48,7	82,0	33,3
Rerata Keseluruhan	42,6	78,9	36,3

Sumber: Data primer pelatihan, 2025

Produk yang Dihasilkan

Selama pelatihan, setiap peserta ditugaskan untuk menghasilkan dua produk, yaitu satu buku bergambar digital dan satu video animasi pembelajaran. Dari 25 peserta, sebanyak 22 orang (88%) berhasil menyelesaikan kedua produk dengan kategori layak digunakan, 2 orang (8%) menghasilkan produk yang perlu revisi minor, dan 1 orang (4%) hanya berhasil menyelesaikan satu produk karena keterbatasan spesifikasi perangkat yang digunakan.

Tema buku bergambar yang dipilih peserta sangat beragam dan disesuaikan dengan kebutuhan spesifik siswanya, antara lain: pengenalan anggota tubuh untuk siswa tunagrahita, alfabet dalam bahasa isyarat untuk siswa tunarungu, pengenalan emosi dan ekspresi wajah untuk siswa autisme, serta aktivitas kehidupan sehari-hari untuk siswa tunadaksa. Keragaman tema ini menunjukkan kemampuan peserta dalam mengontekstualisasikan materi pelatihan sesuai kebutuhan nyata di lapangan.

Hasil evaluasi produk oleh tim pengabdian menggunakan rubrik penilaian yang mencakup aspek: kualitas visual (kejelasan gambar, kombinasi warna, keterbacaan teks), kesesuaian konten dengan tingkat kemampuan ABK, kreativitas dan orisinalitas, serta

kemudahan penggunaan. Rerata skor produk buku bergambar adalah 81,4 dan video animasi adalah 79,6 dari skala 100, yang keduanya masuk dalam kategori baik.

Tingkat Kepuasan Peserta

Hasil angket kepuasan yang diisi oleh 25 peserta menunjukkan respons yang sangat positif terhadap penyelenggaraan pelatihan. Sebanyak 96% peserta menyatakan puas atau sangat puas terhadap keseluruhan pelaksanaan pelatihan. Aspek yang mendapat penilaian tertinggi adalah relevansi materi dengan kebutuhan mengajar (skor 4,72 dari skala 5,00) dan kualitas modul pelatihan (skor 4,68 dari skala 5,00).

Beberapa catatan positif yang dikemukakan peserta antara lain: materi yang mudah dipahami meskipun belum pernah menggunakan Canva sebelumnya, fasilitator yang sabar dan komunikatif, serta fasilitas pelatihan yang memadai. Saran perbaikan yang paling banyak dikemukakan adalah penambahan waktu pelatihan menjadi tiga hari agar peserta dapat lebih leluasa bereksperimen dan menghasilkan produk yang lebih matang.

Dokumentasi Kegiatan



Pembahasan

Hasil pelatihan ini sejalan dengan temuan beberapa penelitian sebelumnya yang menunjukkan efektivitas pelatihan berbasis Canva dalam meningkatkan kompetensi media pembelajaran guru. Anggraini dan Ridwan (2022) melaporkan peningkatan kompetensi digital guru sebesar 78,3% setelah mengikuti pelatihan Canva selama dua hari, nilai yang tidak jauh berbeda dengan temuan dalam kegiatan ini (85,2%). Hal ini memperkuat argumen bahwa Canva merupakan platform yang memiliki kurva belajar rendah namun menghasilkan output yang berkualitas tinggi.

Tingginya persentase peserta yang berhasil menghasilkan produk layak pakai (88%) menunjukkan bahwa pendekatan *learning by doing* yang diterapkan dalam pelatihan ini terbukti efektif. Pendekatan ini sesuai dengan teori konstruktivisme Vygotsky yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dan scaffolding dalam proses belajar orang dewasa (Mayer, 2019). Fasilitator berperan sebagai scaffolder yang membantu peserta mengatasi hambatan teknis secara real-time selama praktik berlangsung.

Keragaman tema produk yang dihasilkan peserta mengindikasikan bahwa pelatihan ini tidak hanya berhasil mentransfer keterampilan teknis, tetapi juga mendorong kreativitas pedagogis guru dalam mengadaptasi teknologi sesuai kebutuhan spesifik siswanya. Ini merupakan pencapaian yang penting, mengingat salah satu tantangan terbesar dalam pelatihan teknologi untuk guru adalah transfer of learning, yaitu kemampuan untuk mengaplikasikan keterampilan yang dipelajari dalam konteks mengajar yang nyata (Suryani et al., 2019).

Namun demikian, terdapat beberapa keterbatasan dalam pelaksanaan kegiatan ini. Pertama, durasi pelatihan dua hari dirasa masih kurang oleh sebagian peserta, terutama untuk materi video animasi yang lebih kompleks. Kedua, tidak semua sekolah memiliki fasilitas internet yang memadai untuk mendukung penggunaan Canva secara optimal di lingkungan sekolah. Ketiga, kegiatan pendampingan pasca-pelatihan perlu diperkuat untuk memastikan keberlanjutan implementasi hasil pelatihan.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pembuatan video animasi dan buku bergambar menggunakan Canva bagi guru-guru SLB Kota Baubau telah berhasil dilaksanakan dengan baik. Beberapa kesimpulan dapat ditarik dari kegiatan ini: Pertama, pelatihan ini secara signifikan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru SLB dalam menggunakan Canva sebagai alat pembuatan media pembelajaran, dengan peningkatan rerata skor dari 42,6 menjadi 78,9 (peningkatan 85,2%). Kedua, sebanyak 88% peserta berhasil menghasilkan produk media pembelajaran yang layak digunakan, terdiri dari buku bergambar digital dan video animasi yang disesuaikan dengan kebutuhan spesifik ABK. Ketiga, tingkat kepuasan peserta yang tinggi (96%) mengindikasikan bahwa pelatihan ini relevan dengan kebutuhan nyata guru SLB di lapangan.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil kegiatan, beberapa saran dapat dikemukakan: (1) perlu dilakukan pelatihan lanjutan dengan durasi lebih panjang (minimal tiga hari) untuk topik yang lebih kompleks seperti pembuatan video animasi interaktif; (2) pemerintah daerah Kota Baubau perlu mempertimbangkan peningkatan infrastruktur internet di SLB untuk mendukung pembelajaran digital; (3) perlu dikembangkan komunitas belajar (*learning community*) antar-guru SLB untuk saling berbagi produk media pembelajaran yang telah dibuat; dan (4) penelitian lanjutan perlu dilakukan untuk mengukur dampak penggunaan media Canva terhadap hasil belajar siswa ABK secara langsung.

Daftar Pustaka

- Anggraini, D., & Ridwan, M. (2022). Pelatihan Penggunaan Canva for Education dalam Meningkatkan Kompetensi Guru Membuat Media Pembelajaran Visual. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(2), 412–421.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran (edisi revisi)*. Raja Grafindo Persada.
- Canva. (2023). *Canva for Education: Empowering teachers and students*. <https://www.canva.com/education/>.
- Gusli, S., Hartinawanti, Nurddin, D. F., & Doni, L. (2024). Pelatihan Adaptasi Teknologi: Google Classroom sebagai Pendukung Pembelajaran Hybrid bagi Guru-Guru SD Negeri 2 Bone-Bone. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(4), 1194–1198.
- Hallahan, D. P., Kauffman, J. M., & Pullen, P. C. (2019). *Exceptional learners: An introduction to special education (14th ed.)*. Pearson.
- Huda, M., Fitriana, I., & Rachmawati, Y. (2022). Pengembangan Buku Bergambar Digital Interaktif berbasis Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 4(1), 22–35.
- Larasati, N. D., & Permana, R. A. (2023). Efektivitas buku bergambar digital berbasis Canva terhadap kemampuan membaca permulaan anak tunagrahita. *Jurnal Ilmu Pendidikan Luar Biasa*, 9(1), 88–102.
- Maharani, A. (2022). Efektivitas Workshop Canva dalam Meningkatkan Kemampuan Guru Membuat Media Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(3), 201–215.
- Mayer, R. E. (2019). *Multimedia learning (3rd ed.)*. Cambridge University Press.
- Nugroho, A., Sari, R. P., & Wulandari, T. (2021). Pengaruh Media Animasi Terhadap Konsentrasi Belajar Anak Autisme di Sekolah Inklusif. *Jurnal Pendidikan Berkebutuhan Khusus*, 5(2), 134–148.
- Prihanto, B., & Wahyudi, A. (2021). Pengembangan Video Animasi Menggunakan Canva untuk Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Luar Biasa Indonesia*, 7(2), 77–91.
- Sari, M., & Fathoni, A. (2023). Dampak penggunaan media Canva terhadap motivasi dan hasil belajar siswa berkebutuhan khusus. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 9(1), 55–69.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Remaja Rosdakarya.
- Widyastuti, A., & Susanto, H. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Visual Digital Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Tunarungu. *Jurnal Pendidikan Inklusif*, 8(2), 109–124.
- Yusuf, M., & Amin, M. (2016). Pengaruh Mind Map dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Tadris Matematika*, 9(1), 85–96.