

PENINGKATAN KOMPETENSI GURU SEKOLAH BERKEBUTUHAN KHUSUS DALAM PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INKLUSIF DAN AKSESIBEL BERBASIS CANVA DI KABUPATEN TANGERANG

Tb Ai Munandar^{1*}, Tb Sofwan Hadi²

¹Prodi Informatika, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Indonesia

²Prodi Pendidikan Matematika, Universitas Serang Raya, Indonesia

tbaimunandar@gmail.com¹

ABSTRAK

Abstrak: Transformasi digital dalam pendidikan khusus menuntut guru memiliki kemampuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang adaptif, inklusif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik berkebutuhan khusus. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran adaptif dan video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 12 Mei 2026 di SKH Negeri 01 Kabupaten Tangerang dengan peserta sebanyak 50 guru. Metode pelaksanaan meliputi ceramah, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan, sedangkan evaluasi keberhasilan kegiatan dilakukan menggunakan instrumen pre-test dan post-test berskala Likert 1–5 yang mengukur sembilan aspek kompetensi, meliputi pemahaman media pembelajaran adaptif, analisis kebutuhan peserta didik, penentuan media sesuai karakteristik siswa, kemampuan dan pemahaman fitur Canva, keterampilan membuat poster dan video pembelajaran, kepercayaan diri menggunakan teknologi digital, serta kreativitas mengembangkan media pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan skor rata-rata kompetensi peserta dari 3,80 (kategori tinggi) pada *pre-test* menjadi 4,45 (kategori sangat tinggi) pada *post-test*, atau meningkat sebesar 17,23%, yang menandakan bahwa penguasaan peserta terhadap seluruh aspek yang diukur bergeser dari kategori tinggi menjadi sangat tinggi. Peningkatan terbesar terjadi pada kemampuan membuat poster dan video pembelajaran menggunakan Canva. Hasil ini menunjukkan bahwa workshop berbasis praktik langsung efektif meningkatkan literasi digital, kreativitas, dan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inklusif dan aksesibel bagi peserta didik berkebutuhan khusus.

Kata Kunci: Kompetensi Guru; Video Pembelajaran Inklusif; Video Pembelajaran Aksesibel; Canva; Sekolah Berkebutuhan Khusus.

Abstract: The rapid development of digital technology requires teachers to be able to develop adaptive, inclusive learning media suited to the characteristics of students with special needs. This Community Service Program (PkM) aimed to enhance teachers' competence in designing adaptive learning media and interactive learning videos using Canva. The activity was carried out on 12 May 2026 at SKH Negeri 01, Tangerang Regency, and involved 50 teachers. The implementation methods included lectures, demonstrations, hands-on practice, and mentoring, while program success was evaluated using a pre-test and post-test instrument on a 1–5 Likert scale measuring nine competency aspects, namely understanding of adaptive learning media, learners' needs analysis, selection of media suited to student characteristics, Canva proficiency and feature comprehension, skills in creating posters and learning videos, confidence in using digital technology, and creativity in developing learning media. The evaluation results showed that participants' average competency score increased from 3.80 (high category) in the pre-test to 4.45 (very high category) in the post-test, a 17.23% improvement, indicating a shift in mastery level from high to very high across all measured aspects. The highest gains were found in teachers' ability to create instructional posters and learning videos using Canva. These findings indicate that the hands-on training workshop effectively improved teachers' digital literacy, creativity, and capacity to develop inclusive and accessible learning media for students with special needs.

Keywords: Teacher Competence; Inclusive Learning Video; Accessible Learning Video; Canva; Special Needs School.



Article History:

Received: 19-06-2026

Revised : 02-07-2026

Accepted: 03-07-2026

Online : 05-08-2026



This is an open access article under the
[CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

A. LATAR BELAKANG

Transformasi digital dalam bidang pendidikan telah mendorong perubahan paradigma pembelajaran dari pendekatan konvensional menuju pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik (Rahmawati et al., 2026; Siringoringo & Alfaridzi, 2024). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi tidak lagi dipandang sebagai pelengkap proses pembelajaran, melainkan menjadi bagian integral dalam mendukung terciptanya pengalaman belajar yang efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, guru dituntut memiliki kompetensi digital yang memadai agar mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran secara optimal (Raudah et al., 2025; Saputra et al., 2024; Sitompul, 2022). Integrasi teknologi tersebut mencakup kemampuan memilih, mengembangkan, dan memanfaatkan media pembelajaran digital yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran serta keterlibatan peserta didik dalam proses belajar (Ningrum et al., 2024; Samsuddin et al., 2025).

Pada lingkungan pendidikan khusus atau Sekolah Khusus (SKH), kebutuhan akan media pembelajaran yang adaptif dan aksesibel menjadi lebih penting dibandingkan dengan pendidikan reguler. Peserta didik berkebutuhan khusus memiliki karakteristik, kemampuan, hambatan belajar, serta gaya belajar yang beragam sehingga membutuhkan strategi pembelajaran yang fleksibel dan individual. Oleh karena itu, guru perlu memahami kebutuhan peserta didik secara komprehensif sebelum menentukan metode, media, dan pendekatan pembelajaran yang akan digunakan. Analisis kebutuhan peserta didik menjadi langkah awal yang penting dalam pengembangan media pembelajaran karena media yang dirancang harus mampu mengakomodasi kemampuan akademik, komunikasi, motorik, sosial-emosional, serta tingkat konsentrasi belajar peserta didik. Media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik terbukti mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan efektivitas proses pembelajaran (Partasiwi et al., 2023; Pulungan et al., 2022).

Perkembangan berbagai platform desain digital memberikan peluang bagi guru untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Salah satu platform yang saat ini banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah Canva. Canva merupakan aplikasi desain berbasis web yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat poster, infografis, presentasi, lembar kerja peserta didik, animasi, hingga video pembelajaran dengan mudah tanpa memerlukan kemampuan desain profesional. Keunggulan Canva terletak pada kemudahan penggunaan, ketersediaan template yang beragam, serta dukungan fitur multimedia yang memungkinkan guru menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam waktu relatif singkat. Berbagai kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang memanfaatkan Canva menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan Canva mampu meningkatkan kompetensi digital guru,

keaktivitas dalam pengembangan bahan ajar, serta kepercayaan diri guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran (Delvia et al., 2025; Mursalin et al., 2024; Nahuda et al., 2023).

Sejumlah penelitian dan kegiatan pengabdian masyarakat juga menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva berkontribusi pada peningkatan kualitas media pembelajaran yang digunakan guru di kelas. Pelatihan Canva bagi guru sekolah dasar dan menengah dilaporkan mampu meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran visual, bahan ajar digital, serta video pembelajaran yang lebih menarik dan komunikatif (Haq et al., 2024; Kusmantoro, 2025; Sirajuddin & Wahditiya, 2024). Selain meningkatkan keterampilan teknis, pelatihan Canva juga berdampak pada peningkatan kreativitas guru dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik (Azizi & Muhid, 2025; Kusmantoro, 2025).

Meskipun demikian, hasil observasi awal dan diskusi dengan pihak sekolah menunjukkan bahwa sebagian guru di SKH Negeri 01 Kabupaten Tangerang masih menghadapi kendala dalam mengembangkan media pembelajaran digital secara mandiri, khususnya media berbasis video yang inklusif dan aksesibel bagi peserta didik berkebutuhan khusus. Sebagian besar guru telah menggunakan media visual sederhana dalam pembelajaran, namun belum secara optimal memanfaatkan aplikasi desain digital untuk menghasilkan media yang interaktif, komunikatif, dan sesuai dengan kebutuhan individual peserta didik. Selain itu, kemampuan guru dalam mengintegrasikan unsur animasi, audio, visual, dan narasi ke dalam video pembelajaran masih memerlukan penguatan melalui pelatihan yang terstruktur dan berbasis praktik.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang secara khusus dirancang untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menganalisis kebutuhan peserta didik berkebutuhan khusus, memahami prinsip-prinsip media pembelajaran adaptif, serta mengembangkan media dan video pembelajaran interaktif berbasis Canva yang sederhana, menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Melalui pendekatan pelatihan berbasis praktik (*hands-on training*), kegiatan ini diharapkan tidak hanya memberikan pemahaman konseptual mengenai media pembelajaran adaptif, tetapi juga menghasilkan luaran berupa produk media dan video pembelajaran yang dapat langsung diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. Lebih lanjut, kegiatan ini diharapkan mampu meningkatkan literasi digital guru, memperkuat kemampuan dalam merancang media pembelajaran berbasis teknologi, serta mendukung keberlanjutan transformasi pembelajaran yang lebih inklusif dan bermakna di lingkungan pendidikan khusus, sehingga manfaatnya dapat dirasakan secara berkesinambungan oleh guru maupun peserta didik berkebutuhan khusus.

B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan dalam bentuk workshop dan pendampingan praktik pembuatan media pembelajaran digital yang inklusif dan aksesibel menggunakan aplikasi Canva bagi guru SKH Negeri 01 Kabupaten Tangerang. Metode workshop dipilih dengan menggabungkan penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan berkelanjutan, sehingga peserta dapat langsung menerapkan materi yang diberikan dalam bentuk produk nyata (Safiah et al., 2025). Kegiatan dilaksanakan pada hari Senin, 12 Mei 2026, pukul 10.00–15.00 WIB, bertempat di SKH Negeri 01 Kabupaten Tangerang, Provinsi Banten. Workshop diikuti oleh sekitar 50 guru dari berbagai bidang studi yang mengajar peserta didik berkebutuhan khusus. Kegiatan dibuka secara resmi oleh Pengawas Sekolah Kabupaten Tangerang dan Kepala SKH Negeri 01 Kabupaten Tangerang sebagai bentuk dukungan terhadap peningkatan kompetensi digital guru dalam menghadapi transformasi pembelajaran berbasis teknologi.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaana Kegiatan PkM

Pelaksanaan kegiatan mengadopsi model pelatihan berbasis praktik (hands-on training) yang terdiri atas lima tahapan utama, yaitu tahap persiapan, identifikasi kebutuhan, pelaksanaan pelatihan, pendampingan praktik, dan evaluasi hasil kegiatan (lihat Gambar 1). Model pelaksanaan tersebut banyak digunakan dalam kegiatan peningkatan kompetensi guru karena mampu menghasilkan perubahan pengetahuan dan keterampilan yang lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah konvensional (Rahmawati et al., 2026).

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan koordinasi antara tim pelaksana PkM Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bhayangkara Jakarta Raya dan pihak SKH Negeri 01 Kabupaten Tangerang. Kegiatan koordinasi bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pelatihan, menentukan jadwal pelaksanaan, menyiapkan sarana pendukung, serta

menyusun materi pelatihan yang sesuai dengan karakteristik peserta dan kebutuhan pembelajaran di lingkungan sekolah khusus.

Berdasarkan hasil diskusi dengan pihak sekolah, diperoleh informasi bahwa sebagian besar guru telah menggunakan media pembelajaran visual sederhana, namun masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran digital berbasis video yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik berkebutuhan khusus. Hasil identifikasi kebutuhan ini kemudian menjadi dasar penyusunan modul pelatihan yang berorientasi pada pengembangan media pembelajaran adaptif menggunakan Canva.

2. Tahap Identifikasi Kompetensi Awal Peserta

Sebelum pelaksanaan pelatihan, peserta diberikan instrumen pre-test untuk mengukur tingkat pemahaman dan keterampilan awal terkait media pembelajaran adaptif, analisis kebutuhan peserta didik berkebutuhan khusus, serta pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran digital. Pelaksanaan pre-test bertujuan untuk memperoleh gambaran kondisi awal peserta sehingga efektivitas pelatihan dapat dievaluasi secara objektif melalui perbandingan hasil sebelum dan sesudah kegiatan (Safiah et al., 2025).

3. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Pelaksanaan pelatihan dipandu oleh tim dosen Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, sekaligus Ketua JPPM Banten, serta dosen dari Universitas Serang Raya. Metode pembelajaran yang digunakan meliputi ceramah interaktif, demonstrasi, diskusi, praktik langsung, dan tanya jawab. Materi pelatihan disusun berdasarkan modul workshop yang terdiri atas empat topik utama, yaitu:

- a. Konsep Media Pembelajaran Adaptif, yang membahas prinsip-prinsip media pembelajaran bagi peserta didik berkebutuhan khusus meliputi aspek sederhana, menarik, konkret, aman, dan mudah dipahami;
- b. Analisis Kebutuhan Peserta Didik Berkebutuhan Khusus, yang mencakup identifikasi kemampuan akademik, komunikasi, motorik, sosial emosional, dan konsentrasi belajar sebagai dasar pengembangan media pembelajaran;
- c. Pengenalan Canva dan Fitur Dasar Canva, meliputi penggunaan template, elemen visual, pengaturan teks dan font, unggah gambar dan video, serta pemanfaatan animasi;
- d. Praktik Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Canva, yang berfokus pada pengembangan video pembelajaran interaktif menggunakan animasi, audio narasi, transisi, dan elemen visual yang sesuai dengan karakteristik peserta didik berkebutuhan khusus. Pada tahap ini, peserta memperoleh demonstrasi langsung tentang penggunaan Canva sebagai media pengembangan pembelajaran

digital. Selanjutnya, peserta mempraktikkan pembuatan berbagai media pembelajaran seperti *flashcard*, *poster visual*, lembar kerja peserta didik (LKPD), media pengenalan objek, serta video pembelajaran sederhana.

4. Tahap Pendampingan Praktik

Setelah memperoleh materi dan demonstrasi penggunaan Canva, peserta mengikuti sesi praktik mandiri yang didampingi oleh tim pelaksana. Pendampingan dilakukan secara individual maupun kelompok untuk membantu peserta menyelesaikan desain media pembelajaran yang sedang dikembangkan.

Praktik utama dalam kegiatan ini adalah pembuatan video pembelajaran bertema “Pengenalan Buah-Buahan” yang terdiri atas beberapa adegan (scene) meliputi pembukaan, pengenalan objek, pengulangan materi, latihan identifikasi objek, dan penutup. Pada tahap ini, peserta mempraktikkan penggunaan fitur animasi, rekaman suara (voice recording), transisi visual, serta proses ekspor video ke format MP4 sehingga menghasilkan media pembelajaran yang siap digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan melalui pelaksanaan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta setelah mengikuti pelatihan. Instrumen evaluasi yang digunakan berupa kuesioner pre-test dan post-test yang identik, terdiri atas 9 butir pernyataan yang mewakili 9 indikator kompetensi, yaitu pemahaman media pembelajaran adaptif, analisis kebutuhan peserta didik, penentuan media sesuai karakteristik siswa, kemampuan menggunakan Canva, pemahaman fitur Canva, kemampuan membuat poster pembelajaran, kemampuan membuat video pembelajaran, kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi digital, serta kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran.

Setiap butir dinilai menggunakan skala Likert 1–5 (1 = sangat kurang, 2 = kurang, 3 = cukup, 4 = baik, 5 = sangat baik) yang diisi secara mandiri oleh peserta melalui lembar penilaian diri (self-assessment). Data pre-test dan post-test selanjutnya dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung skor rata-rata setiap indikator, selisih (gain score), serta persentase peningkatan antara kedua pengukuran tersebut. Kriteria keberhasilan program ditetapkan apabila skor rata-rata post-test mengalami peningkatan dibandingkan dengan pre-test dan berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi (skor $\geq 3,41$ pada rentang skala 1–5). Selain evaluasi kuantitatif, dilakukan pula evaluasi kualitatif melalui diskusi dan umpan balik peserta terkait materi, metode pelatihan, serta manfaat kegiatan bagi pengembangan kompetensi profesional guru.

Melalui tahapan tersebut, diharapkan peserta tidak hanya memperoleh peningkatan pengetahuan mengenai media pembelajaran adaptif, tetapi juga

mampu menghasilkan media pembelajaran digital yang lebih kreatif, inklusif, dan aksesibel sesuai dengan kebutuhan peserta didik berkebutuhan khusus. Menjelaskan kronologis pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat. Gambaran dan deskripsi program pelaksanaan harus didukung dengan referensi agar penjelasan tersebut dapat diterima secara ilmiah.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Keberhasilan suatu program pelatihan tidak hanya diukur dari terlaksananya kegiatan, tetapi juga dari perubahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta setelah mengikuti program tersebut. Oleh karena itu, evaluasi kegiatan dilakukan melalui pengukuran kompetensi awal dan akhir peserta menggunakan instrumen pre-test dan post-test, serta observasi terhadap keterlibatan peserta selama kegiatan berlangsung. Pendekatan ini memungkinkan penilaian yang lebih komprehensif terhadap efektivitas pelatihan dalam meningkatkan kemampuan guru untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbasis Canva yang inklusif dan mudah diakses.

1. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) berupa Workshop Menciptakan Video Pembelajaran yang Inklusif dan Aksesibel telah dilaksanakan pada tanggal 12 Mei 2026 di SKH Negeri 01 Kabupaten Tangerang dengan peserta sebanyak kurang lebih 50 guru. Kegiatan dibuka secara resmi oleh Pengawas Sekolah Kabupaten Tangerang dan Kepala SKH Negeri 01 Kabupaten Tangerang sebagai bentuk dukungan terhadap peningkatan kompetensi digital guru dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi.

Pada tahap awal kegiatan, narasumber memberikan penguatan konsep mengenai media pembelajaran adaptif bagi peserta didik berkebutuhan khusus. Materi difokuskan pada pemahaman prinsip-prinsip dasar media pembelajaran yang meliputi aspek sederhana, menarik, konkret, aman, dan mudah dipahami. Pemahaman terhadap prinsip-prinsip tersebut menjadi penting karena karakteristik peserta didik di lingkungan Sekolah Khusus (SKH) sangat beragam, sehingga media pembelajaran yang digunakan harus mampu mengakomodasi kebutuhan individual peserta didik. Penyampaian materi dilakukan secara interaktif melalui diskusi dan studi kasus yang relevan dengan kondisi pembelajaran di kelas khusus. Aktivitas penyampaian materi dan interaksi antara narasumber dan peserta ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Penyampaian Materi Pelatihan Penggunaan Canva

Setelah memperoleh pemahaman konseptual, peserta diarahkan untuk melakukan analisis kebutuhan peserta didik sebagai dasar pengembangan media pembelajaran. Pada sesi ini, peserta mempelajari berbagai aspek yang perlu diperhatikan dalam proses identifikasi kebutuhan belajar peserta didik, meliputi kemampuan akademik, kemampuan komunikasi, kemampuan motorik, perkembangan sosial-emosional, serta tingkat konsentrasi belajar. Melalui kegiatan tersebut, guru diharapkan mampu menentukan bentuk media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sebelum memasuki tahap desain media.

Tahapan berikutnya difokuskan pada pengenalan dan pemanfaatan aplikasi Canva sebagai platform pengembangan media pembelajaran digital. Narasumber mendemonstrasikan berbagai fitur Canva yang dapat digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik berkebutuhan khusus. Fitur yang diperkenalkan meliputi penggunaan template, elemen visual, pengaturan teks dan font, unggahan gambar dan video, penggunaan animasi dan audio, serta teknik ekspor hasil desain ke berbagai format media pembelajaran.

Kegiatan praktik menjadi sesi yang paling banyak mendapat perhatian dari para peserta. Pada sesi ini, guru secara langsung mempraktikkan pembuatan berbagai media pembelajaran, seperti flashcard, poster edukatif, lembar kerja peserta didik (LKPD) sederhana, media pengenalan objek, serta video pembelajaran interaktif. Pendekatan *hands-on training* memungkinkan peserta tidak hanya memahami konsep penggunaan Canva, tetapi juga menghasilkan produk media pembelajaran secara mandiri. Kegiatan praktik juga meliputi proses pengambilan video peserta pelatihan untuk digunakan sebagai bahan pembuatan media pembelajaran. Proses praktik dan pendampingan peserta pengambilan video ditampilkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Praktik Pengambilan Video oleh Peserta Pelatihan

Fokus utama praktik pelatihan adalah pembuatan video pembelajaran interaktif menggunakan Canva dengan tema “Pengenalan Buah-Buahan”. Video tersebut dirancang dalam tujuh scene yang terdiri atas pembukaan, pengenalan buah apel, pisang, dan jeruk, pengulangan materi, kuis tebak buah, serta penutup. Dalam proses pengembangannya, peserta mempraktikkan penggunaan animasi teks, efek visual, transisi antarseni, perekaman narasi suara, serta proses ekspor video ke format MP4. Melalui praktik ini, peserta memperoleh pengalaman langsung dalam merancang media pembelajaran digital yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga sesuai dengan kebutuhan peserta didik berkebutuhan khusus.

Selama kegiatan berlangsung, terlihat antusiasme peserta yang sangat tinggi. Guru aktif mengajukan pertanyaan, berdiskusi mengenai desain media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, serta berbagi pengalaman terkait implementasi pembelajaran di kelas. Selain itu, peserta juga menunjukkan kemampuan berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas praktik yang diberikan. Pada akhir kegiatan, beberapa peserta mempresentasikan hasil media pembelajaran yang telah dibuat dan memperoleh umpan balik dari narasumber maupun peserta lain.

2. Hasil Evaluasi

Untuk mengetahui efektivitas kegiatan pelatihan, dilakukan evaluasi menggunakan instrumen *pre-test* dan *post-test* dengan skala Likert 1–5. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur perubahan tingkat pemahaman dan keterampilan peserta sebelum dan sesudah mengikuti workshop.

Tabel 1. Hasil Rata-rata *Pre-Test* dan *Post-Test*

Aspek Kompetensi	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	Peningkatan
Pemahaman media pembelajaran adaptif	4,02	4,53	+0,51
Analisis kebutuhan peserta didik	4,14	4,47	+0,33
Menentukan media sesuai karakteristik siswa	4,05	4,44	+0,39
Kemampuan menggunakan Canva	3,71	4,38	+0,67
Pemahaman fitur Canva	3,67	4,44	+0,77
Membuat poster pembelajaran	3,45	4,38	+0,93
Membuat video pembelajaran	3,44	4,35	+0,91
Kepercayaan diri menggunakan teknologi digital	3,71	4,47	+0,76
Kreativitas mengembangkan media pembelajaran	4,33	4,62	+0,29

Tabel 2. Rata-Rata Keseluruhan

Indikator	Nilai
Rata-rata <i>Pre-Test</i>	3,80
Rata-rata <i>Post-Test</i>	4,45
Peningkatan	0,65
Persentase Peningkatan	17,23%

Berdasarkan Tabel 1, seluruh indikator kompetensi mengalami peningkatan setelah peserta mengikuti workshop. Nilai rata-rata keseluruhan meningkat dari 3,80 pada *pre-test* menjadi 4,45 pada *post-test* dengan peningkatan sebesar 0,65 poin atau setara dengan 17,23% (lihat Tabel 2). Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelatihan yang dilaksanakan mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam mengembangkan media pembelajaran digital berbasis Canva. Peningkatan kompetensi terlihat pada seluruh aspek yang diukur, baik yang berkaitan dengan pemahaman konsep media pembelajaran adaptif maupun keterampilan teknis dalam penggunaan Canva. Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan yang mengombinasikan penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan mampu memberikan pengalaman belajar yang efektif bagi para peserta.

Selain peningkatan skor *pre-test* dan *post-test*, ketercapaian luaran kegiatan juga tercermin dari produk media pembelajaran yang dihasilkan oleh para peserta. Dari 50 guru yang mengikuti pelatihan, sekitar 46 guru (92%) berhasil menyelesaikan seluruh tahapan praktik hingga menghasilkan video pembelajaran bertema “Pengenalan Buah-Buahan” dalam format MP4 yang siap digunakan di kelas, sedangkan sisanya menyelesaikan produk dalam bentuk poster atau media visual sederhana karena keterbatasan waktu praktik. Video pembelajaran yang dihasilkan rata-rata berdurasi 2–3 menit dan telah memuat unsur animasi teks, narasi suara, transisi visual, serta alur materi yang terdiri atas pembukaan, pengenalan objek, pengulangan materi, kuis sederhana, dan penutup, sehingga secara substansi telah memenuhi prinsip media pembelajaran yang sederhana, konkret, dan mudah dipahami oleh peserta didik berkebutuhan khusus. Beberapa contoh hasil karya peserta menunjukkan variasi kreativitas dalam pemilihan warna, karakter, dan gaya penyampaian, namun tetap konsisten pada prinsip aksesibilitas, seperti penggunaan teks yang kontras, narasi yang jelas, serta durasi adegan yang tidak terlalu cepat. Pencapaian ini menunjukkan bahwa target luaran kegiatan, yaitu dihasilkannya produk media pembelajaran video yang inklusif dan aksesibel, secara umum telah tercapai.

3. Pembahasan

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa metode pelatihan berbasis praktik langsung (*hands-on training*) efektif dalam meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran. Temuan ini terlihat dari peningkatan skor pada seluruh indikator kompetensi yang diukur melalui *pre-test* dan *post-test*, sejalan dengan berbagai kegiatan pelatihan Canva berbasis praktik bagi guru pada jenjang pendidikan lain yang juga dilaporkan mampu meningkatkan kreativitas dan keterampilan digital guru secara signifikan (Delvia et al., 2025; Haq et al., 2024; Kusmantoro, 2025). Konsistensi temuan ini menunjukkan bahwa

pendekatan praktik langsung secara umum memberikan hasil positif dalam berbagai konteks dan jenjang pendidikan, termasuk pendidikan khusus yang memiliki karakteristik peserta didik yang lebih beragam.

Peningkatan tertinggi ditemukan pada kemampuan membuat poster pembelajaran menggunakan Canva dengan kenaikan sebesar 0,93 poin, diikuti oleh kemampuan membuat video pembelajaran sebesar 0,91 poin, serta pemahaman terhadap fitur-fitur Canva sebesar 0,77 poin. Pola peningkatan ini sejalan dengan kajian literatur sistematis mengenai pelatihan Canva yang menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan fitur dan template pada Canva mempercepat penguasaan keterampilan teknis peserta dibandingkan dengan aspek konseptual (Azizi & Muhid, 2025). Secara ilmiah, tingginya peningkatan pada aspek keterampilan teknis dapat dijelaskan melalui prinsip belajar melalui pengalaman langsung (*experiential learning*), peserta memperoleh pemahaman yang lebih mendalam ketika materi dipraktikkan secara langsung dan diikuti umpan balik segera dari fasilitator, sehingga proses pembentukan keterampilan berlangsung lebih cepat dibandingkan dengan hanya melalui penjelasan konsep secara verbal.

Peningkatan yang cukup tinggi pada kemampuan membuat video pembelajaran menunjukkan keberhasilan implementasi materi praktik pembuatan video berbasis Canva. Melalui latihan pembuatan video bertema pengenalan buah-buahan, peserta memperoleh pengalaman dalam mengintegrasikan elemen visual, animasi, audio narasi, serta transisi yang mendukung penyampaian materi secara lebih menarik dan komunikatif. Keterampilan ini menjadi penting karena media berbasis video terbukti mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik, khususnya dalam lingkungan pendidikan khusus yang membutuhkan penyajian informasi secara lebih konkret dan visual, sebagaimana ditunjukkan pula pada beberapa kegiatan pelatihan Canva serupa yang berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif (Ningrum et al., 2024).

Selain peningkatan kompetensi teknis, hasil evaluasi juga menunjukkan peningkatan pada aspek pemahaman media pembelajaran adaptif serta analisis kebutuhan peserta didik. Meskipun peningkatannya tidak sebesar pada aspek teknis, hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta semakin memahami pentingnya melakukan identifikasi kebutuhan peserta didik sebelum merancang media pembelajaran. Pemahaman ini menjadi landasan penting dalam pengembangan media pembelajaran yang inklusif karena media yang efektif tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga sesuai dengan kemampuan dan karakteristik peserta didik yang menggunakannya, sejalan dengan pandangan bahwa keberhasilan integrasi teknologi pembelajaran sangat ditentukan oleh kesesuaian antara media yang dikembangkan dan kebutuhan serta karakteristik peserta didik (Saputra et al., 2024; Siringoringo & Alfaridzi, 2024).

Hasil diskusi dan umpan balik peserta menunjukkan bahwa materi pembuatan video pembelajaran menjadi sesi yang paling diminati karena memberikan keterampilan baru yang dapat langsung diterapkan dalam pembelajaran. Peserta juga menyampaikan bahwa penggunaan Canva dinilai mudah dipelajari, memiliki banyak fitur yang mendukung kebutuhan guru, serta memungkinkan pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif dan lebih efisien. Namun demikian, beberapa peserta mengemukakan kendala berupa keterbatasan waktu praktik dan kualitas koneksi internet yang memengaruhi kelancaran proses desain serta pengunduhan media. Kendala serupa juga banyak dilaporkan pada kegiatan pelatihan Canva lainnya Samsuddin et al. (2025), sehingga durasi pelatihan yang lebih fleksibel dan pendampingan berkelanjutan menjadi faktor penting untuk mengoptimalkan hasil pelatihan. Oleh karena itu, peserta mengusulkan adanya pelatihan lanjutan dengan durasi yang lebih panjang agar pendampingan pengembangan media pembelajaran digital dapat dilakukan secara lebih mendalam.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa workshop berhasil meningkatkan kompetensi digital guru sekaligus mendorong pemanfaatan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih adaptif, inklusif, dan aksesibel. Peningkatan kompetensi tersebut menjadi modal penting bagi guru dalam mendukung transformasi pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan pendidikan khusus, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik berkebutuhan khusus.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Hasil kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik (*hands-on training*) menggunakan Canva berhasil meningkatkan kompetensi guru SKH Negeri 01 Kabupaten Tangerang dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang adaptif, inklusif, dan aksesibel. Hal ini dibuktikan oleh peningkatan skor rata-rata kompetensi peserta dari 3,80 (kategori tinggi) pada pre-test menjadi 4,45 (kategori sangat tinggi) pada post-test, atau meningkat sebesar 17,23%, dengan peningkatan tertinggi pada kemampuan membuat poster dan video pembelajaran menggunakan Canva. Ketercapaian luaran kegiatan juga ditunjukkan oleh dihasilkannya video pembelajaran bertema “Pengenal-an Buah-Buahan” oleh sebagian besar peserta, yang secara substansi telah memenuhi prinsip media pembelajaran sederhana, konkret, dan mudah dipahami bagi peserta didik berkebutuhan khusus. Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik memberikan kontribusi nyata dalam penguatan literasi digital dan kompetensi profesional guru pendidikan khusus, sekaligus menjadi model pelatihan yang dapat direplikasi untuk mendukung transformasi pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah khusus lainnya.

Berdasarkan hasil tersebut, pelatihan berbasis praktik (*hands-on training*) terbukti efektif dalam meningkatkan literasi digital dan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan serupa perlu dilakukan secara berkelanjutan dengan materi yang lebih mendalam, khususnya terkait pengembangan video pembelajaran interaktif dan pemanfaatan teknologi pendidikan lainnya, sehingga kompetensi guru dalam mendukung pembelajaran yang inklusif dan bermakna dapat terus meningkat.

DAFTAR RUJUKAN

- Azizi, M. B., & Muhid, A. (2025). Pengaruh Pelatihan Canva Terhadap Kreativitas Guru: Systematic Literature Review. *DIDAKTIKA: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 31(2), 393–411. <https://doi.org/10.30587/didaktika.v31i2.9975>
- Delvia, M., Kustati, M., Amelia, R., Elijonnahdi, E., & Sartini, T. (2025). Pelatihan Pemanfaatan Media Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Kompetensi Guru PAI SD. *Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 266–277. <https://doi.org/10.59395/altifani.v5i3.705>
- Haq, A., Priyogie, P., Mahyuni, M., & Sunarya, M. H. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva untuk Guru-Guru SMPN 32 Banjarmasin. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(7), 2891–2899. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v2i7.1358>
- Kusmantoro, A. (2025). Pelatihan Media Pembelajaran Canva Bagi Guru SD Pendidikan Agama Kristen di Kota Semarang Provinsi Jawa Tengah. *Community: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(3), 1–10. <https://doi.org/10.51903/480jxb65>
- Mursalin, Ali, M., & Armita, D. (2024). Pelatihan Canva sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Digital Bagi Guru SMA dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Solusi Masyarakat Dikara*, 4(1), 38–44.
- Nahuda, N., Kunaenih, K., Yatin, R. M., Maulidya, Y., Hanief, M., Aulia, A., & Putri, N. Z. H. (2023). Pelatihan Canva sebagai Strategi Meningkatkan Kreatifitas di SMA Negeri 1 Pare Kediri. *Jurnal PkM (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 6(5), 523. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v6i5.20363>
- Ningrum, S. K., Sakmal, J., & Dallion, E. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva untuk Mengembangkan Budaya Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1500–1511. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7432>
- Partasiwi, N., Safitri, D., & Syaadah, R. S. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Guru-Guru Sekolah Menengah Pertama di Kota Bekasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 2(2), 152–156. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v2i2.225>
- Pulungan, A., Harumy, T. H. F., Manik, F. Y., Ginting, D. S. B., Purnamasari, F., Selvida, D., Nababan, A. M., Nasution, U. R. P., & Nuzuliaty. (2022). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Canva Bersama Guru Yayasan Harum Sentosa Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 3(2), 483–488.
- Rahmawati, D., Zulaikha, S., Rugaiyah, Takdir, M., Mayasari, L. I., Andyni, D. M., Romadhoni, K. A. Q., & Abdulkarim, K. A. (2026). Pelatihan Peningkatan

- Profesionalitas Guru Melalui Desain Pengajaran Kreatif. *Sarwahita*, 23(01), 62–74. <https://doi.org/10.21009/sarwahita.231.6>
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Harsono, A. M. B. (2025). Syufi+Raudah+Jurnal+Kapita. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*, 3(2), 501–505.
- Safiah, I., Aida Fitri, Martines, M., Alief Nasyawal Achdar, & Zaharatunnisa Zaharatunnisa. (2025). Pelatihan dan Pendampingan Guru dalam Pengembangan Pembelajaran Deep Learning Terintegrasi Media Digital untuk Meningkatkan Literasi Digital di Sekolah Dasar. *KREATIF: Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 5(3), 366–378. <https://doi.org/10.55606/kreatif.v5i3.8245>
- Samsuddin, Y. B., Purnama, A. P., Hamka, B., & Nurjayanti, N. (2025). Pelatihan Canva sebagai Media Literasi Digital bagi Guru dalam Konteks Pengabdian kepada Masyarakat. *Mammiri: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 2025.
- Saputra, N. M. D., Distriani, D., Sholihah, J. N., Bagayoko, O., & Kholifah, A. (2024). Peran Guru di Era Teknologi: Tantangan dan Peluang dalam Pendidikan Global. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 4(2), 30–42. <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v4i2.3313>
- Sirajuddin, N. T., & Wahditiya, A. A. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Canva Bagi Guru SMP 4 Bantimurung Kabupaten Maros. *Jurnal Pustaka Mitra (Pusat Akses Kajian Mengabdikan Terhadap Masyarakat)*, 4(2), 44–54. <https://doi.org/10.55382/jurnalpustakamitra.v4i2.699>
- Siringoringo, R. G., & Alfaridzi, M. Y. (2024). Pengaruh Integrasi Teknologi Pembelajaran terhadap Efektivitas dan Transformasi Paradigma Pendidikan Era Digital. *Jurnal Yudistira : Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 66–76. <https://doi.org/10.61132/yudistira.v2i3.854>
- Sitompul, B. (2022). Kompetensi Guru dalam Pembelajaran Di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3), 13953–13960.