

Pelatihan Pembuatan Buku Digital dengan Canva dan Heyzine pada Komunitas Baca Rayya

Muhammad Panji Kusuma Praja^{1*}, Nur Afifah Zen², Melinda Br. Ginting³

¹⁻³ Telkom University

* panjipraja@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan meningkatkan kapasitas literasi digital anggota Komunitas Rayya melalui pelatihan pembuatan buku digital. Metode yang digunakan mengombinasikan pelatihan terstruktur, praktik langsung, dan pendampingan intensif yang mencakup penulisan cerita, desain buku digital menggunakan Canva, serta publikasi flipbook melalui Heyzine. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kemampuan peserta dalam memproduksi konten literasi digital, ditandai dengan keberhasilan peserta menghasilkan buku digital dan memberikan penilaian positif terhadap pelaksanaan pelatihan. Mayoritas peserta menilai materi pelatihan mudah dipahami, kualitas materi berada pada kategori baik hingga sangat baik, serta pengalaman penggunaan Canva dan Heyzine dinilai memuaskan. Selain meningkatkan keterampilan teknis, kegiatan ini juga mendorong kepercayaan diri dan kemandirian peserta sebagai kreator literasi digital serta memperkuat ekosistem literasi berbasis komunitas. Model pengabdian ini berpotensi direplikasi pada komunitas lain dengan karakteristik serupa sebagai strategi pemberdayaan literasi digital berbasis teknologi.

Kata Kunci: buku digital, Canva, Heyzine, literasi digital

Pendahuluan

Literasi merupakan fondasi penting dalam pengembangan kapasitas individu dan komunitas, tidak hanya dalam kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga dalam membangun daya pikir kritis, kreativitas, serta kemampuan berpartisipasi aktif dalam kehidupan sosial (d'Haenens et al., 2025; Eyal & Te'eni-Harari, 2023). Namun, dalam banyak komunitas berbasis masyarakat, aktivitas literasi masih cenderung bersifat pasif, terbatas pada kegiatan membaca ulang bahan bacaan yang tersedia tanpa mendorong proses produksi pengetahuan atau karya baru (Wahid et al., 2024). Pola literasi semacam ini berisiko menjadikan anggota komunitas sebagai konsumen informasi semata, bukan sebagai subjek aktif dalam ekosistem literasi (Nair & Yunus, 2021).

Kondisi tersebut juga ditemukan pada Komunitas Rayya, sebuah komunitas sosial-edukatif yang secara rutin menyelenggarakan kegiatan membaca bersama, diskusi, dan berbagi pengetahuan. Meskipun kegiatan literasi telah berjalan secara konsisten, koleksi bahan bacaan yang tersedia masih terbatas baik dari segi jumlah maupun variasi tema. Keterbatasan ini berdampak pada rendahnya kesempatan anggota komunitas untuk mengembangkan imajinasi, kemampuan literasi lanjutan, serta keterampilan berpikir kritis

(Liu et al., 2024). Aktivitas literasi yang berlangsung belum sepenuhnya mendorong lahirnya karya-karya baru yang kontekstual dengan kebutuhan dan karakteristik komunitas (d'Haenens et al., 2025).

Di sisi lain, perkembangan teknologi digital membuka peluang baru dalam penguatan literasi berbasis komunitas. Produksi bahan bacaan saat ini tidak lagi harus bergantung pada proses penerbitan konvensional yang membutuhkan biaya relatif besar dan waktu yang panjang. Berbagai platform digital menyediakan sarana yang lebih mudah, murah, dan fleksibel untuk menciptakan serta mendistribusikan konten literasi. Aplikasi desain seperti Canva memungkinkan pengguna awam untuk merancang buku digital dengan tampilan visual yang menarik, sementara platform flipbook seperti Heyzine mendukung penyajian buku dalam format interaktif yang mudah diakses secara daring. Pemanfaatan teknologi ini berpotensi menggeser peran komunitas dari sekadar pengguna bacaan menjadi produsen konten literasi yang mandiri.

Sejumlah kajian menunjukkan bahwa pendekatan literasi berbasis komunitas yang melibatkan partisipasi aktif anggota dalam proses produksi konten dapat meningkatkan rasa kepemilikan, kreativitas, serta keberlanjutan program literasi. Namun, dalam praktiknya, banyak komunitas belum memiliki keterampilan teknis dan pendampingan yang memadai untuk memanfaatkan teknologi digital tersebut secara optimal. Kesenjangan ini menunjukkan adanya kebutuhan akan intervensi pengabdian masyarakat yang tidak hanya berfokus pada penyediaan akses bacaan, tetapi juga pada penguatan kapasitas komunitas sebagai kreator literasi digital.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan tujuan meningkatkan kapasitas literasi digital anggota Komunitas Rayya melalui pelatihan pembuatan buku digital. Kegiatan ini dirancang untuk mendorong transformasi peran anggota komunitas dari pembaca pasif menjadi pencipta aktif karya literasi yang relevan dengan konteks lokal. Selain meningkatkan keterampilan menulis dan desain buku digital, kegiatan ini juga bertujuan membangun ekosistem literasi yang berkelanjutan, di mana komunitas mampu secara mandiri menghasilkan, memanfaatkan, dan mendistribusikan bahan bacaan digital bagi anggotanya maupun masyarakat yang lebih luas.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Telkom University bersama Komunitas Rayya sebagai mitra sasaran dengan fokus pada peningkatan kapasitas literasi digital melalui pelatihan pembuatan buku digital. Pelaksanaan kegiatan berlangsung selama satu bulan dan dirancang secara bertahap agar proses pemberdayaan berjalan sistematis dan berkelanjutan. Pendekatan yang digunakan mengombinasikan metode pelatihan, praktik langsung, dan pendampingan intensif untuk memastikan peserta tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu menghasilkan karya secara mandiri (Miller et al., 2024; Purworini et al., 2024).

Kegiatan dilaksanakan di lingkungan Telkom University Purwokerto. Pemilihan lokasi didasarkan pada pertimbangan aksesibilitas peserta, ketersediaan sarana pendukung, serta keberlangsungan program literasi yang telah berjalan di komunitas tersebut. Lokasi

Telkom University Purwokerto dipilih karena kemudahan akses peserta yang berasal dari berbagai daerah seperti Purbalingga, Banyumas, dan Cilacap. Rangkaian kegiatan mencakup tahap persiapan, pelatihan inti, pendampingan, hingga evaluasi akhir yang tersebar selama periode pelaksanaan satu bulan.

Mitra kegiatan adalah Komunitas Rayya, sebuah komunitas sosial edukatif yang aktif menyelenggarakan kegiatan literasi bagi anak-anak, remaja, dan orang tua. Peserta kegiatan ditentukan melalui koordinasi dengan pengurus komunitas dengan mempertimbangkan waktu dan materi yang cocok bagi peserta, mengingat anggota komunitas terdiri dari berbagai tingkat usia. Peserta yang terlibat merupakan anggota komunitas yang bersedia mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pelatihan dan pendampingan hingga penyelesaian karya buku digital.

Pelaksanaan metode pengabdian dilakukan melalui beberapa tahapan utama. Tahap persiapan diawali dengan koordinasi bersama mitra untuk memetakan kebutuhan peserta dan menyusun jadwal kegiatan. Pada tahap ini dilakukan survei awal guna mengidentifikasi pengalaman peserta terkait literasi digital, penulisan cerita, dan penggunaan aplikasi desain. Hasil survei tersebut digunakan sebagai dasar penyusunan modul pelatihan yang mencakup penulisan cerita sederhana, desain buku digital menggunakan Canva, serta publikasi buku dalam format flipbook melalui Heyzine (Hasiana, 2024; Putri & Hakim, 2025).



Gambar 1. Diskusi awal dan koordinasi antara Tim Pengabdian Masyarakat dengan Komunitas Rayya

Tahap pelaksanaan pelatihan terdiri atas dua sesi inti. Sesi pertama berfokus pada pengenalan teknik dasar penulisan cerita, meliputi penentuan tema, penyusunan alur sederhana, serta pengembangan pesan moral yang relevan dengan konteks komunitas. Sesi kedua menitikberatkan pada keterampilan desain buku digital menggunakan Canva, termasuk pembuatan sampul, pengaturan tata letak halaman, pemilihan ilustrasi, dan

tipografi agar karya memiliki tampilan visual yang menarik. Seluruh diarahkan pada proses publikasi digital dengan mengonversi hasil karya menjadi flipbook interaktif menggunakan platform Heyzine sehingga buku digital dapat diakses dan dibagikan secara daring.



Gambar 2. Suasana workshop pelatihan menulis buku cerita

Setelah pelatihan inti, kegiatan dilanjutkan dengan tahap pendampingan untuk memastikan peserta dapat menyelesaikan draf buku digital pertama mereka. Pendampingan dilakukan secara tatap muka maupun daring dan disertai dengan proses kurasi terhadap isi dan desain buku guna menjamin kualitas karya yang dihasilkan. Pendekatan ini memungkinkan peserta dengan tingkat literasi digital yang berbeda tetap dapat mengikuti proses pembelajaran secara optimal.

Keberhasilan kegiatan diukur melalui beberapa indikator, antara lain tingkat partisipasi peserta selama kegiatan, kemampuan peserta dalam menyusun cerita dan mendesain buku digital secara mandiri, serta jumlah buku digital dan flipbook yang berhasil dihasilkan. Indikator tambahan mencakup peningkatan pemahaman peserta terhadap literasi digital dan peningkatan kepercayaan diri sebagai kreator konten literasi berbasis komunitas.

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Evaluasi kuantitatif dilakukan dengan membandingkan hasil survei awal dan survei akhir terkait pengalaman serta pemahaman peserta dalam pembuatan buku digital. Evaluasi kualitatif diperoleh melalui observasi selama pelatihan, penilaian kualitas karya menggunakan rubrik sederhana, serta refleksi peserta mengenai manfaat dan tantangan yang dihadapi selama kegiatan. Hasil evaluasi ini digunakan untuk menilai ketercapaian indikator keberhasilan sekaligus menjadi dasar penyusunan rekomendasi pengembangan program literasi digital berbasis komunitas.

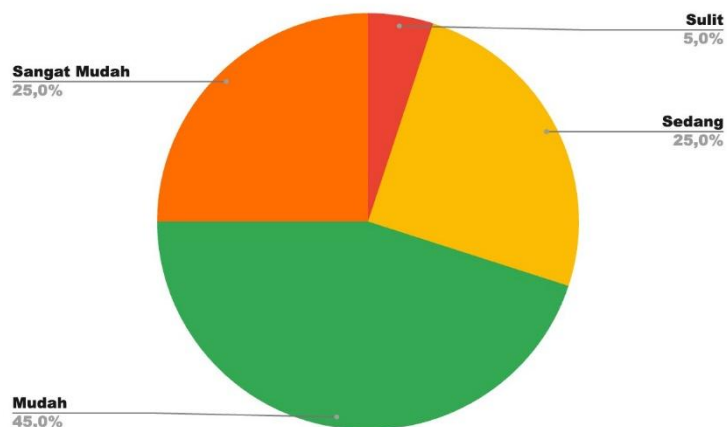


Gambar 3. Pendampingan peserta pelatihan oleh Tim Pengabdian Masyarakat

Hasil dan Pembahasan

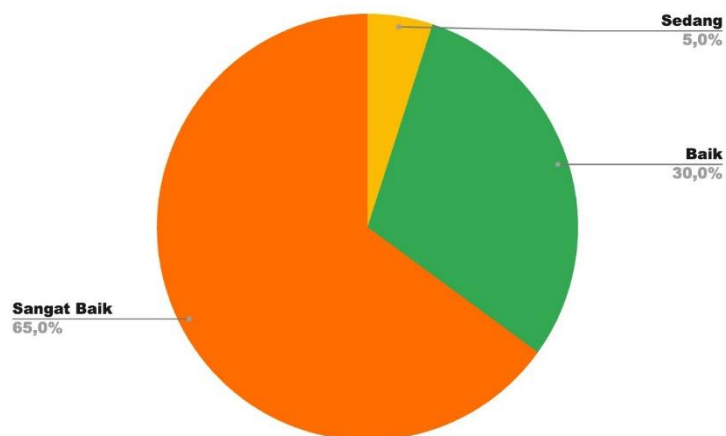
Kegiatan pengabdian masyarakat ini melibatkan sebanyak 20 peserta yang merupakan anggota Komunitas Rayya dengan latar belakang usia dan peran yang beragam, meliputi remaja, dan orang dewasa. Seluruh peserta mengikuti rangkaian kegiatan selama satu bulan yang mencakup tahap persiapan, pelatihan inti, pendampingan, dan evaluasi akhir, sebagaimana dirancang dalam metode pelaksanaan. Tingkat partisipasi peserta tergolong tinggi, dengan 100% peserta mengikuti seluruh sesi hingga tahap pendampingan penyelesaian karya.

Berdasarkan hasil survei awal pada tahap persiapan, sebagian besar peserta 75% belum memiliki pengalaman menulis cerita secara mandiri maupun mendesain buku digital. Penggunaan aplikasi desain Canva dan platform flipbook Heyzine juga merupakan hal baru bagi mayoritas peserta. Temuan ini menunjukkan bahwa pada awal kegiatan, tingkat literasi digital peserta masih berada pada kategori dasar, khususnya dalam aspek produksi konten literasi digital (d'Haenens et al., 2025; Miller et al., 2024).



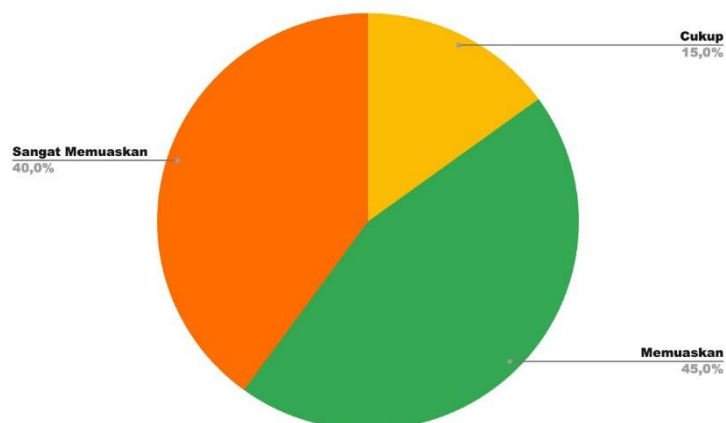
Gambar 4. Hasil survei kemudahan peserta dalam memahami materi pelatihan

Setelah mengikuti rangkaian pelatihan inti yang terdiri atas sesi penulisan cerita, desain buku digital menggunakan Canva, dan publikasi flipbook melalui Heyzine, peserta menunjukkan peningkatan kemampuan secara bertahap. Hal ini tercermin dari hasil survei persepsi peserta terkait tingkat kemudahan memahami materi pelatihan, di mana 45% peserta menyatakan materi mudah dipahami dan 25% menyatakan sangat mudah dipahami. Sebanyak 25% peserta menilai tingkat pemahaman berada pada kategori sedang, sementara hanya 5% peserta yang menyatakan mengalami kesulitan. Distribusi ini menunjukkan bahwa metode penyampaian materi yang mengombinasikan penjelasan konseptual dan praktik langsung efektif dalam membantu peserta dengan latar belakang literasi digital yang beragam.



Gambar 5. Hasil survei kualitas tutorial materi pelatihan

Dari aspek kualitas materi tutorial pelatihan, hasil survei menunjukkan penilaian yang sangat positif. Sebanyak 65% peserta menilai kualitas materi pada kategori sangat baik dan 30% pada kategori baik, sedangkan hanya 5% peserta yang menilai kualitas materi berada pada tingkat sedang. Tidak terdapat penilaian pada kategori kurang atau sangat kurang. Temuan ini mengindikasikan bahwa materi tutorial yang disusun telah sesuai dengan kebutuhan peserta, baik dari sisi kejelasan, sistematika penyajian, maupun relevansinya dengan tujuan pelatihan pembuatan buku digital.



Gambar 6. Hasil survei pengalaman peserta menggunakan Canva dan Heyzine

Tahap pendampingan berperan penting dalam memastikan keberlanjutan proses pembelajaran dan penyelesaian karya. Melalui pendampingan tatap muka dan daring, peserta memperoleh bimbingan teknis lanjutan serta umpan balik terhadap isi dan desain buku. Hasilnya, sebanyak 20 buku digital berhasil diselesaikan dan dipublikasikan dalam bentuk flipbook interaktif. Dari jumlah tersebut, 100% peserta menyatakan percaya diri dan mampu menyelesaikan buku digital secara mandiri tanpa pendampingan intensif pada tahap akhir kegiatan. Pengalaman peserta dalam mengoperasikan Canva dan Heyzine juga tercermin dari hasil survei, di mana 40% peserta menyatakan pengalaman penggunaan sangat memuaskan dan 45% menyatakan memuaskan, sementara 15% peserta menilai cukup memuaskan. Tidak ditemukan respons negatif terkait penggunaan kedua platform tersebut, yang menunjukkan bahwa pemilihan teknologi dengan antarmuka ramah pengguna berkontribusi signifikan terhadap keberhasilan kegiatan.



Gambar 7. Contoh hasil karya buku cerita yang dipublikasikan dalam Heyzine

Hasil evaluasi akhir yang dilakukan melalui perbandingan survei awal dan survei akhir menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta terhadap proses penulisan cerita, desain buku digital, dan publikasi konten digital. Selain peningkatan kemampuan teknis, peserta juga menunjukkan perubahan sikap terhadap kegiatan literasi, dari yang semula berorientasi pada konsumsi bacaan menjadi lebih aktif dalam menghasilkan karya. Temuan ini selaras dengan indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam metode pelaksanaan, khususnya terkait peningkatan kapasitas literasi digital dan keterlibatan peserta dalam proses kreatif.

Dari sisi kebermanfaatan bagi mitra, hasil kegiatan tidak hanya berupa produk buku digital, tetapi juga integrasi karya peserta ke dalam aktivitas literasi rutin Komunitas Rayya, seperti kegiatan membaca bersama dan diskusi komunitas. Integrasi ini menunjukkan bahwa luaran kegiatan dimanfaatkan secara nyata dan berpotensi berkelanjutan setelah

program pengabdian berakhir. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini berkontribusi pada penguatan ekosistem literasi digital berbasis komunitas yang lebih produktif dan mandiri.

Meskipun demikian, pelaksanaan kegiatan menghadapi beberapa kendala, terutama perbedaan tingkat literasi digital antar peserta serta keterbatasan perangkat yang dimiliki sebagian anggota komunitas. Kendala tersebut diatasi melalui strategi pendampingan bertahap, pembagian kelompok kecil, dan pemberian umpan balik yang disesuaikan dengan kemampuan peserta. Pendekatan ini terbukti efektif dalam menjaga keterlibatan peserta dan memastikan seluruh peserta dapat mengikuti proses pembelajaran hingga tahap penyelesaian karya (Ong & Aryadoust, 2023; Pradana et al., 2024).

Secara keseluruhan, sinkronisasi antara metode pelaksanaan, hasil evaluasi, dan persepsi peserta menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan, praktik langsung, dan pendampingan intensif merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan kapasitas literasi digital komunitas. Model kegiatan ini tidak hanya menghasilkan luaran yang terukur, tetapi juga memberikan dampak pemberdayaan yang berkelanjutan dan berpotensi direplikasi pada komunitas lain dengan karakteristik serupa.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat melalui pelatihan pembuatan buku digital di Komunitas Rayya terbukti efektif dalam meningkatkan kapasitas literasi digital peserta. Pendekatan yang mengombinasikan pelatihan terstruktur, praktik langsung, dan pendampingan intensif mampu menjawab keterbatasan literasi digital awal peserta, khususnya dalam aspek produksi konten literasi. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan kemampuan peserta dalam menulis cerita sederhana, mendesain buku digital menggunakan Canva, serta mempublikasikan karya dalam bentuk flipbook interaktif melalui Heyzine (Hasiana, 2024; Putri & Hakim, 2025).

Hasil evaluasi dan survei persepsi peserta memperlihatkan respons yang sangat positif terhadap pelaksanaan kegiatan. Mayoritas peserta menilai materi pelatihan mudah hingga sangat mudah dipahami, kualitas materi berada pada kategori baik hingga sangat baik, serta pengalaman penggunaan Canva dan Heyzine dinilai memuaskan hingga sangat memuaskan. Temuan ini menegaskan bahwa pemilihan materi yang sistematis dan penggunaan platform digital yang ramah pengguna berperan penting dalam mendukung keberhasilan pelatihan dan meningkatkan kepercayaan diri peserta sebagai kreator konten literasi digital.

Selain menghasilkan luaran berupa buku digital, kegiatan ini juga memberikan dampak kebermanfaatan bagi mitra melalui integrasi karya peserta ke dalam aktivitas literasi rutin komunitas. Integrasi tersebut menunjukkan bahwa hasil pengabdian tidak berhenti pada capaian jangka pendek, tetapi berpotensi mendukung keberlanjutan ekosistem literasi digital berbasis komunitas (Wahid et al., 2024). Dengan demikian, model pengabdian masyarakat ini dapat dijadikan rujukan dalam pengembangan program literasi digital berbasis komunitas yang adaptif terhadap pemanfaatan teknologi dan berpotensi direplikasi pada komunitas lain dengan karakteristik serupa.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terima kasih kami haturkan kepada Telkom University, khususnya pada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) yang telah memberikan dana hibah untuk kegiatan Pengabdian Masyarakat

Referensi

- d'Haenens, L., Vissenberg, J., Puusepp, M., Edisherashvili, N., Martinez-Castro, D., Helsper, E. J., Tomczyk, Ł., Azadi, T., Opozda-Suder, S., Maksniemi, E., & Spurava, G. (2025). Fostering media literacy: A systematic evidence review of intervention effectiveness for diverse target groups. *Media and Communication*, 13, Article 8901. <https://doi.org/10.17645/mac.8901>
- Eyal, K., & Te'eni-Harari, T. (2023). Systematic review: Characteristics and outcomes of in-school digital media literacy interventions, 2010–2021. *Journal of Children and Media*, 1–21. <https://doi.org/10.1080/17482798.2023.2265510>
- Liu, S., Reynolds, B., Thomas, N., & Soyoo, A. (2024). The use of digital technologies to develop young children's language and literacy skills: A systematic review. *SAGE Open*, 14, 21582440241230850. <https://doi.org/10.1177/21582440241230850>
- Miller, L. M. S., Callegari, R. A., Abah, T., & Fann, H. (2024). Digital literacy training for low-income older adults through undergraduate community-engaged learning: Single-group pretest-posttest study. *JMIR Aging*, 7, e51675. <https://doi.org/10.2196/51675>
- Nair, V., & Yunus, M. M. (2021). A systematic review of digital storytelling in improving speaking skills. *Sustainability*, 13(17), 9829. <https://doi.org/10.3390/su13179829>
- Ong, C., & Aryadoust, V. (2023). A review of digital storytelling in language learning in children: Methods, design and reliability. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 18, 011. <https://doi.org/10.58459/rptel.2023.18011>
- Hasiana, I. (2024). Implementasi digital literasi dengan menggunakan aplikasi Canva dalam pembuatan buku cerita digital pada guru PAUD. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 6(2), 321–326.
- Putri, A. K., & Hakim, A. R. (2025). Pengembangan e-modul interaktif berbasis Heyzine Flipbook yang terintegrasi dengan Accurate Education guna meningkatkan hasil belajar praktikum komputer akuntansi siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 23(01), 57–76. <https://doi.org/10.21831/jpai.v23i01.83875>
- Wahid, N., Arni, Arfah, S. R., Khatimah, A. K., & Lutfiah, A. U. R. (2024). Digital literacy-based community empowerment in the public service information system in Makassar City. *Community Empowerment*, 9(1), 37–43. <https://doi.org/10.31603/ce.10138>
- Pradana, Z. H., Praja, M. P. K., Permatasari, I., Amrulloh, A. F., Azzahra, G. D., & Dwisetyarini, F. (2024). Klub Detektif Buku: Meningkatkan minat baca anak melalui pendekatan komunitas berbasis masyarakat. *Jurnal Abdi Insani*, 11(4). <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v11i4.2076>