



Penggunaan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Meningkatkan Keterampilan Desain Poster Anak Tunagrahita Ringan di SLB BC YGP BL. Limbangan

Resta Rayanda¹, Iding Tarsidi²

^{1,2}Universitas Pendidikan Indonesia

E-mail: restarayanda004@upi.edu, idingtarsidi4@upi.edu

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-05-13 Revised: 2025-06-23 Published: 2025-07-11 Keywords: <i>Poster Design Skills; Graphic Design; Canva; Mild Mentally; Retardid Children.</i>	Advances in information technology today have an impact on human life. Based on the results of preliminary studies in graduate competence, it was found that many students with mild mental retardation had difficulty in finding work. Therefore, it is important for students with mild mental retardation to be equipped with skills by utilizing information technology media that can make it easier for them to improve poster design skills, one of which is using the Canva graphic design application. The purpose of this study was to improve poster design skills using the Canva graphic design application for class XII mild mentally retarded children. The research method used is an experimental method with a single subject research (SSR) ABA design model and involves two research subjects with the initials SK and LW. The results of this study on the mean level of SK subject's ability, namely 35% at baseline-1 (A-1) increased to 60.6% in the intervention phase (B) and in the baseline-2 phase (A-2) increased back to 89% (these results indicate a change in the poster design skills of the subject of SK). Meanwhile, the mean level of LW ability which is 33% at baseline-1 (A-1) increased to 55.2% in the intervention phase (B) and in the baseline-2 phase (A-2) it increased again to 84% (the results indicate that there is a change in LW subject poster design skills). Thus, it can be concluded that Canva's graphic design application can improve poster design skills for class XII mild mentally retarded children at SLB BC YGP BL. Limbangan.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-05-13 Direvisi: 2025-06-23 Dipublikasi: 2025-07-11 Kata kunci: <i>Poster Design Skills; Graphic Design; Canva; Mild Mentally; Retardid Children.</i>	Kemajuan teknologi informasi saat ini memiliki dampak signifikan terhadap kehidupan manusia. Berdasarkan hasil studi awal mengenai kompetensi lulusan, ditemukan bahwa banyak siswa dengan gangguan intelektual ringan mengalami kesulitan dalam mencari pekerjaan. Oleh karena itu, penting bagi siswa dengan gangguan intelektual ringan untuk dilengkapi dengan keterampilan melalui pemanfaatan media teknologi informasi yang dapat memudahkan mereka dalam meningkatkan keterampilan desain poster, salah satunya dengan menggunakan aplikasi desain grafis Canva. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan desain poster menggunakan aplikasi desain grafis Canva bagi siswa kelas XII dengan keterbelakangan mental ringan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimental dengan model desain penelitian subjek tunggal (SSR) ABA dan melibatkan dua subjek penelitian dengan inisial SK dan LW. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kemampuan subjek SK, yaitu 35% pada baseline-1 (A-1), meningkat menjadi 60,6% pada fase intervensi (B) dan pada fase baseline-2 (A-2) meningkat kembali menjadi 89% (hasil ini menunjukkan adanya perubahan dalam keterampilan desain poster subjek SK). Sementara itu, tingkat rata-rata kemampuan subjek LW yang sebesar 33% pada baseline-1 (A-1) meningkat menjadi 55,2% pada fase intervensi (B) dan pada fase baseline-2 (A-2) meningkat kembali menjadi 84% (hasil ini menunjukkan adanya perubahan dalam keterampilan desain poster subjek LW). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi desain grafis Canva dapat meningkatkan keterampilan desain poster bagi siswa kelas XII dengan gangguan mental ringan di SLB BC YGP BL. Limbangan.

I. PENDAHULUAN

Anak tunagrahita mengalami hambatan dalam belajar dan penyesuaian sosialnya sehingga membutuhkan layanan pendidikan khusus (Soemantri, 2018:20). Merujuk kepada definisi dari *American Association on Mental Deficiency* (AAMD) Anak tunagrahita ringan masih dapat

mengikuti pembelajaran yang sederhana. Pemberian pendidikan dan bimbingan yang baik dapat menghantarkan mereka mendapatkan penghasilan untuk dirinya sendiri. Anak tunagrahita ringan ini dapat bersekolah dengan pelayanan khusus dari guru pendidikan luar biasa (Soemantri, 2018:106).

Salahsatu pembelajaran di sekolah yang dapat diberikan untuk anak tunagrahita ringan SMALB yaitu keterampilan vokasional teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk hidup yang mandiri (Zulaichah, 2018). Keterampilan merupakan suatu kemampuan untuk menyelesaikan tugas tertentu. Salahsatu keterampilan yang saat ini terikat dengan manusia adalah keterampilan desain grafis. Desain grafis dapat diartikan sebagai proses pemikiran yang diwujudkan dalam gambar (Hendratman, 2008:3). Adapun ruang lingkup kerja desain grafis diantaranya adalah poster.

Kusrianto (2007:338) berpendapat bahwa poster dapat dibedakan menurut fungsinya, yaitu "Poster propaganda, poster kampanye, poster *wanted*, poster *cheesecake*, poster film, poster buku komik, poster *affirmation*, poster di dalam kelas, poster karya seni, dan poster komersial". Poster kelas mula-mula populer di sekolah Amerika Utara. Ada berbagai jenis poster kelas yang biasa dibuat, yaitu poster untuk memotivasi murid agar bersikap baik, mengikuti disiplin sekolah, poster yang berisikan bahan pelajaran yang disusun dengan referensi singkat, tabel perkalian, pengenalan bahasa asing, peta dan lain-lain (Rukiah, 2016:207). Poster di dalam kelas yang akan dibuat sebagai pembelajaran aplikasi desain grafis oleh anak tunagrahita ringan adalah dengan meniru dari contoh poster di dalam kelas untuk memotivasi murid dan mengikuti disiplin sekolah. Membuat desain grafis poster saat ini dapat dilakukan melalui gadget (Kadir, 2008:3). Hal tersebut dapat membantu pekerjaan seorang desainer lebih cepat dalam merancang, mudah diperbaiki, dan membagikan hasil karyanya.

Masih sedikit SLB yang memberikan pembelajaran keterampilan vokasional TIK. Padahal Somad et al., (2012:48) menyatakan bahwa SLB merupakan salah satu wadah yang dapat mengoptimalkan potensi, minat, bakat, dan pendidikan anak tunagrahita termasuk di dalamnya anak tunagrahita ringan. Juga banyak sekali peluang yang besar jika anak diajarkan keterampilan berkenaan teknologi informasi/digital. Karena pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi seperti gawai saat ini banyak digunakan oleh peserta didik.

Data lulusan peserta didik SLB BC YGP Bl. Limbangan yang diperoleh dalam kurun waktu 2 tahun terakhir adalah terdapat 2 peserta didik tunagrahita ringan yang telah lulus namun belum mendapat pekerjaan. Sedangkan 2 orang lagi setidaknya bekerja. Hal ini membuktikan bahwa peserta didik memerlukan banyak ilmu dan

keterampilan hidup yang menunjang untuk diterapkan di lingkungan setelah lulus sekolah.

Saat ini aplikasi desain grafis Canva yang sering digunakan oleh orang-orang untuk membuat karya desain grafis. Canva adalah sebuah *tools* untuk desain grafis yang menjembatani penggunaanya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online. Canva dapat mudah diakses karena tersedia dalam beberapa versi seperti versi web dan versi aplikasi android/gawai sehingga tidak hanya dapat digunakan dalam komputer/laptop juga dalam gawai yang saat ini dapat dengan mudah digunakan oleh anak tunagrahita ringan untuk mendesain poster. Selain itu terdapat banyak *template* dan elemen desain yang disediakan sehingga memudahkan desainer terutama anak tunagrahita ringan dalam proses pembuatan desain poster (Darmawan et al., 2022).

Pembelajaran keterampilan desain grafis dengan menggunakan aplikasi Canva dapat menghasilkan banyak karya desain grafis seperti undangan, kartu nama, juga salah satunya desain grafis poster. Tidak menutup kemungkinan jika anak mampu menguasai dengan baik aplikasi Canva ini dari hasil pengenalan belajarnya membuat desain poster, anak bisa bekerja dalam usaha percetakan kartu undangan, baligo, poster, dan media publikasi lainnya.

II. METODE PENELITIAN

Metode kuantitatif eksperimen adalah yang digunakan oleh peneliti untuk mencari pengaruh dalam suatu permasalahan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan bentuk SSR (*single subjek research*).

Pola desain eksperimen subjek tunggal yang dipakai dalam penelitian ini adalah A-B-A. Penelitian dilakukan dalam tiga kondisi baseline 1 (A1), kondisi intervensi (B), dan kondisi baseline 2 (A2). Kondisi baseline-1 merupakan kondisi awal yang menunjukkan kemampuan awal murni subjek tanpa dilakukan perlakuan atau intervensi. Kondisi baseline 1 (A1) dilakukan sebanyak tiga sesi, dengan durasi waktu 30-35 menit per sesi dengan jumlah soal sebanyak 15 butir soal. Perolehan kemampuan awal subjek diukur dengan diberikan tes kinerja berupa tes yang mencakup 6 aspek dalam pembuatan desain grafis poster, 1 aspek mengenai dasar pengoperasian aplikasi dan 5 aspek diantaranya merupakan aspek dalam pembuatan poster. Adapun 6 kajian sub aspek terhadap kemampuan peserta didik dalam

membuat desain grafis poster sebagai berikut; a) menggunakan aplikasi untuk membuat poster, adapun indikator yang diteliti dalam sub aspek ini adalah meliputi peserta didik membuka aplikasi, membuat lembar kerja poster, membuat bingkai, serta peserta didik membuat lembar kerja poster baru. b) membuat objek dasar, indikatornya adalah peserta didik dapat membuat objek bulat, membuat objek kotak, serta membuat objek garis. c) menambahkan elemen, indikatornya adalah peserta didik menambahkan elemen visual tambahan. d) meletakkan elemen, indikatornya adalah peserta didik meletakkan elemen teks sesuai contoh, dan meletakkan elemen visual sesuai contoh. e) menambahkan teks, indikatornya adalah peserta didik menambahkan teks sesuai ukuran huruf sesuai contoh, serta menambahkan teks sesuai aturan penulisan pada contoh. f) memilih warna, indikatornya adalah peserta didik memilih warna background sesuai contoh, juga memilih warna teks sesuai contoh.

Kondisi intervensi terdiri dari sepuluh sesi dan sepuluh hari, dimana setiap selesai dilakukan intervensi subjek langsung diberikan tes untuk melihat ketercapaian subjek dalam mendesain poster, intervensi dilakukan dengan waktu 45-55 menit persesi. Intervensi dilakukan dengan mengajarkan anak mulai dari membuka aplikasi Canva, kemudian membuat lembar kerja poster, merubah warna background, serta menambahkan elemen teks dan gambar. Kondisi ketiga adalah *baseline-2* (A2) pada kondisi ini subjek diukur kembali kemampuan membaca mendesain poster dengan memberikan tes kinerja tanpa dilakukan intervensi atau perlakuan, *baseline-2* ini dilakukan sebanyak tiga sesi dengan waktu sekitar 35 menit persesi dengan jumlah soal yang sama seperti yang diberikan ketika *baseline-1* yaitu sebanyak 15 butir soal. Hal ini bertujuan untuk melihat apakah terdapat peningkatan kemampuan membaca permulaan subjek setelah diberikan intervensi sebelumnya. Subjek diberikan tes kinerja yang sama ketika mengetahui kemampuan awal anak pada *baseline-1* (A1) dan intervensi.

Penggunaan metode SSR (*single subjek research*) ini bertujuan untuk memperoleh data atau informasi yang diperlukan untuk melihat hasil akhir dari suatu perlakuan dalam penggunaan aplikasi desain grafis Canva dalam meningkatkan keterampilan desain poster pada anak tunagrahita ringan kelas XII di SLB BC YGP Bl. Limbangan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan penggunaan aplikasi desain grafis Canva dalam meningkatkan keterampilan desain poster bagi anak tunagrahita ringan, menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua subjek SK dan LW sebelum diberikan penggunaan aplikasi desain Canva masih kurang baik, terlihat dari hasil tes pembuatan desain poster yang dilakukan selama tiga sesi. Subjek SK terlihat kebingungan ketika harus menginjak tahap membuat lembar kerja poster. Kemampuan subjek SK dan LW pada fase *baseline-1* (A1) setelah dipersentase adalah sebesar 35% dan 33%.

Keterampilan mendesain poster subjek SK dan LW meningkat setelah diberikan intervensi (B). Hal ini terlihat dari kemampuan kedua subjek pada fase intervensi yang menunjukkan peningkatan bila dibandingkan dengan fase *baseline-1* (A). Persentase skor yang diperoleh pada fase intervensi sebesar 60,6% dan 55,2% yang dilakukan sebanyak sepuluh sesi. Kemampuan kedua subjek meningkat sebesar 25,6% dan 22,2%. Pada fase terakhir yaitu fase *baseline-2* (A2) yang dilakukan sebanyak tiga sesi terjadi peningkatan keterampilan desain poster apabila dibandingkan dengan fase pertama dan fase kedua, peningkatan yang terjadi sebesar 89% dan 84%.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dijelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi desain grafis Canva dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan keterampilan kedua subjek penelitian yaitu subjek SK dan LW.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dijelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi desain grafis Canva dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan keterampilan kedua subjek penelitian yaitu subjek SK dan LW. Peningkatan yang terjadi pada kedua subjek selama dilakukannya penelitian dikarenakan ketika pengajaran dengan menggunakan aplikasi desain grafis Canva anak dibantu dengan contoh desain yang harus ditirukan juga elemen-elemen yang disediakan dalam aplikasi Canva. Dikarenakan anak tunagrahita ringan mengalami hambatan dalam mengingat yang sifatnya abstrak ketika fitur-fitur yang ada dalam canva menampilkan teks yang

dapat dibaca juga terdapat ikon yang mudah dikenali karena fungsinya hal ini memberikan kemudahan kepada anak untuk mengetahui dan memilih elemen yang dibutuhkan untuk menghasilkan desain poster yang harus ditirukannya. Dengan melihat peningkatan tersebut, menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi desain grafis Canva dalam meningkatkan keterampilan desain poster dapat memberikan pengaruh yang positif.

B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Penggunaan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Meningkatkan Keterampilan Desain Poster Anak Tunagrahita Ringan di SLB BC YGP BL. Limbangan.

DAFTAR RUJUKAN

- Darmawan, A., Laksamana, P., & Institute Jakarta, P. (2022). Jurnal Abdimas Perbanas Jurnal Pengabdian Masyarakat Perbanas Institute Jakarta Pelatihan Online Content Marketing dan Desain Bagi Pemula Dengan Menggunakan Aplikasi Canva. <https://journal.perbanas.id/index.php/JAP/>
- Hendratman, H. (2008). Tips n Trix Computer Graphics Design. Informatika.
- Kadir, A. (2008). Tuntunan Praktis Belajar Database Menggunakan MySQL. Andi.
- Kusrianto, A. (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual . Andi.
- Soemantri, S. (2018). Psikologi Anak Luar Biasa. PT Refika Aditama.
- Somad, P., Dirham, D., & Andipurnama, G. (2012). Riset Pembelajaran Program Aplikasi Permanarian Somad dan Dirham Gumawang A Pembelajaran Program Aplikasi Corel Draw X4 dalam Meningkatkan Keterampilan Desain Gratis Poster Siswa Tunarungu.
- Rukiah, Y. (2016). KAJIAN ESTETIKA POSTER TADANORI YOKOO-1965 Yayah Rukiah. <http://www.houseofjapan.com/local/tadanori->
- Zulaichah, M. D. (2018). Pengelolaan pendidikan vokasional terhadap Anak Berkebutuhan Khusus di SLB Al Azhar Sidoarjo . Retrieved September 28, 2022, from http://digilib.uinsby.ac.id/25617/5/Mahmudah%20Dwi%20Zulaichah_D73214044.pdf