

Meningkatkan Kemampuan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva pada Anak Disabilitas Intelektual Ringan

Muhammad Khairun Ridho¹, Mega Iswari², Zulmiyetri³, Johandri Taufan⁴

¹²³⁴universitas negeri padang, indonesia
Email: muhammadkhasrunridho@gmail.com

Kata kunci:

Desain grafis;
Disabilitas intelektual ringan;
Aplikasi canva

ABSTRACT

The purpose of this study is to enhance the graphic design skills of students with mild intellectual disabilities using the Canva application at SLBN 1 Lubuk Sikaping. The research employed an experimental method with a Single Subject Research (SSR) design type A-B. The subject of this study was one student with a mild intellectual disability. Data were collected through performance tests and analyzed visually within and between conditions. The study was conducted in eight sessions, consisting of three sessions in the baseline phase (A) the percentage of result obtained were 33%, 33%, 33%. Meanwhile five sessions in the intervention phase (B) the percentage of result 67%, 78%, 89%, 89%, 89%. The results showed an increase in graphic design skills from an average of 33% during the baseline phase to 89% during the intervention phase. Therefore, the utilization of the Canva application proves to be effective in improving the graphic design skills of students with mild intellectual disabilities.

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan kemampuan desain grafis anak tunagrahita ringan menggunakan media aplikasi Canva di SLBN 1 Lubuk Sikaping. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan desain *Single Subject Research* (SSR) tipe A-B. Subjek penelitian adalah satu orang siswa tunagrahita ringan. Data dikumpulkan melalui tes perbuatan dan dianalisis secara visual dalam dan antar kondisi. Penelitian dilaksanakan sebanyak delapan pertemuan, terdiri dari tiga sesi pada fase baseline (A) hasil yang diperoleh adalah 33%, 33%, 33% sementara itu lima sesi pada fase intervensi (B) hasil yang diperoleh adalah 67%, 78%, 89%, 89%, 89%. Hasil menunjukkan peningkatan kemampuan desain grafis dari rata-rata 33% pada fase baseline menjadi 89% pada fase intervensi. Dengan demikian, penggunaan aplikasi Canva efektif dalam meningkatkan kemampuan desain grafis anak tunagrahita ringan.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License. This license lets others remix, tweak, and build upon your work even for commercial purposes, as long as they credit you and license their new creations under the identical terms ©2018 by author and Universitas Negeri Padang.

Pendahuluan

Anak berkebutuhan khusus merupakan individu yang menunjukkan perbedaan dari anak-anak pada umumnya dalam aspek fisik, mental, sosial, emosional, maupun kemampuan belajarnya (Suharsiwi, 2017). Untuk mendukung perkembangan potensi mereka secara optimal, diperlukan layanan pendidikan yang bersifat khusus dan dirancang sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan masing-masing anak (Fakhiratunnisa et al., 2022). Salah satu kelompok anak berkebutuhan khusus adalah anak dengan disabilitas intelektual ringan, yang masih memiliki kemampuan belajar dasar dan dapat dikembangkan melalui pembelajaran yang sesuai. Pengembangan kemampuan vokasional seperti

desain grafis menjadi penting karena dapat menunjang kemandirian dan produktivitas mereka di masa depan.

Anak dengan disabilitas intelektual ringan memiliki tingkat kecerdasan (IQ) antara 50–70, masih mampu dilatih dalam keterampilan akademik, sosial, dan kerja sederhana (Susanti & Harningtyas, 2019). Dengan bimbingan yang tepat, mereka dapat membaca, menulis, berhitung sederhana, dan mengembangkan keterampilan yang bermanfaat di dunia kerja (Switri, 2020, Kusuma, 2025). Salah satu kemampuan yang potensial untuk dikembangkan adalah desain grafis. Desain grafis adalah bentuk komunikasi visual yang menggunakan berbagai elemen seperti bentuk, gambar, dan teks untuk menyampaikan suatu pesan (Tejo Kumoro et al., 2021). Dalam konteks kurikulum di Sekolah Luar Biasa (SLB), keterampilan desain grafis termasuk ke dalam kompetensi vokasional, salah satunya yaitu kemampuan membuat desain sablon kaos yang memiliki nilai fungsional sekaligus ekonomis. Berdasarkan studi pendahuluan di SLB Negeri 1 Lubuk Sikaping, ditemukan seorang siswa dengan disabilitas intelektual ringan yang telah mampu mengoperasikan komputer, namun belum mampu membuat desain sablon kaos secara mandiri. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa siswa belum memahami konsep dasar desain grafis serta belum diajarkan secara khusus penggunaan perangkat lunak desain. Selain itu, pembelajaran masih bersifat konvensional dan belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik anak. Kondisi ini menyebabkan kemampuan desain grafis anak belum berkembang secara optimal dan tujuan pembelajaran belum tercapai.

Berdasarkan hasil asesmen, anak belum memahami konsep dasar dalam membuat desain grafis dan belum mampu merancang desain sablon kaos. Dalam pembelajaran desain grafis, anak baru dapat menambahkan atau menggabungkan bentuk-bentuk sederhana seperti rumah, awan, dan pohon. Dalam proses perancangan desain visual, khususnya pada aspek tipografi untuk busana kasual seperti kaos, terdapat lima prinsip utama yang harus diperhatikan, yaitu sintaksis tipografi, persepsi visual, focal point, grid systems, dan alignment. Sintaksis tipografi mengacu pada proses penyusunan elemen-elemen visual agar membentuk komposisi yang harmonis dan kohesif (Prihandayani, 2021). Kurangnya pemahaman terhadap prinsip tersebut serta kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi Canva, termasuk penggunaan dan penggabungan elemen desain, menjadi penyebab anak belum mampu membuat desain sablon kaos dengan baik.

Dari permasalahan tersebut, peneliti berasumsi bahwa penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif serta mudah dijangkau dapat meningkatkan kemampuan desain grafis anak dengan disabilitas intelektual ringan. Salah satu media yang diperkirakan efektif adalah aplikasi Canva, karena menyediakan berbagai template menarik, mudah digunakan, dan tidak memerlukan keterampilan teknis yang tinggi (Septa dan Syndhe Qumaruw Syty, 2023). Oleh karena itu, diharapkan dalam penelitian ini adalah bahwa penggunaan media Canva dapat meningkatkan kemampuan desain grafis, khususnya dalam membuat desain sablon kaos, pada anak dengan disabilitas intelektual ringan.

Untuk membuktikan asumsi tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Desain Grafis dalam Membuat Desain Sablon Kaos pada Anak dengan Disabilitas Intelektual Ringan Menggunakan Media Canva di SLB Negeri 1 Lubuk Sikaping.” Penelitian ini menerapkan pendekatan eksperimen dengan desain *Single Subject Research* (SSR) jenis A-B. Melalui intervensi menggunakan aplikasi Canva, diharapkan anak mampu memahami konsep

dasar desain, memanfaatkan elemen visual, dan menghasilkan karya desain sablon kaos yang kreatif. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif solusi pembelajaran berbasis teknologi yang efektif bagi anak berkebutuhan khusus, serta memberikan kontribusi bagi guru dalam pengembangan media pembelajaran inovatif di SLB.

Metode

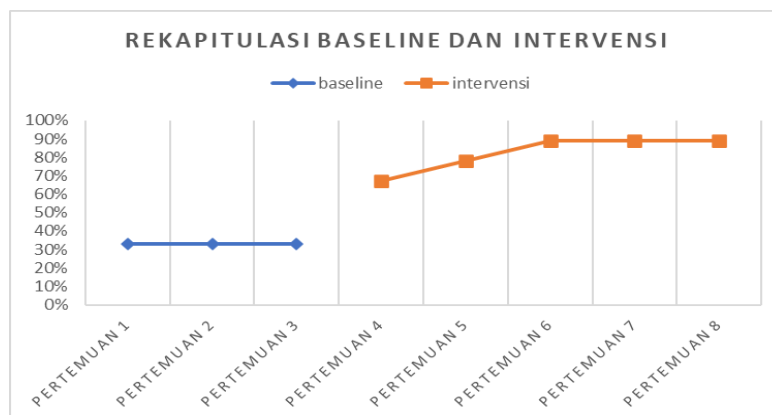
Penelitian ini menerapkan metode eksperimen dengan desain *Single Subject Research* (SSR) tipe A–B, yang bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi Canva terhadap peningkatan kemampuan desain grafis anak dengan disabilitas intelektual ringan di SLB Negeri 1 Lubuk Sikaping. Subjek penelitian adalah seorang siswa laki-laki dengan disabilitas intelektual ringan yang dipilih secara purposive, karena telah mampu mengoperasikan komputer namun belum mampu membuat desain sablon kaos secara mandiri. Penelitian dilaksanakan sebanyak delapan kali pertemuan, terdiri dari tiga sesi baseline (A) tanpa intervensi dan lima sesi intervensi (B) menggunakan media Canva, dengan durasi 60 menit setiap pertemuan.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi dan tes perbuatan untuk menilai kemampuan desain grafis siswa. Indikator penilaian mencakup pemahaman konsep desain, penggunaan fitur Canva, komposisi dan tata letak, pemilihan warna dan tipografi, serta kerapian hasil desain. Data dikumpulkan melalui observasi langsung terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran serta hasil karya desain yang dihasilkan pada setiap sesi. Skor diperoleh dalam bentuk persentase capaian kemampuan dari 0–100% sesuai dengan indikator penilaian.

Analisis data dilakukan menggunakan analisis visual grafik dan statistik deskriptif kuantitatif. Analisis visual digunakan untuk membandingkan tren kemampuan siswa antara fase baseline (A) dan intervensi (B), sedangkan Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dengan menghitung rata-rata persentase capaian kemampuan pada setiap fase. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media Canva, sedangkan variabel terikatnya yaitu kemampuan desain grafis dalam pembuatan desain sablon kaos. Hasil perbandingan antara kedua fase digunakan untuk menentukan efektivitas media Canva dalam meningkatkan kemampuan desain grafis anak dengan disabilitas intelektual ringan.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan kemampuan desain grafis dalam membuat desain sablon kaos pada anak dengan disabilitas intelektual ringan menggunakan media aplikasi Canva di SLB Negeri 1 Lubuk Sikaping. Penelitian dilakukan selama delapan kali pertemuan, yang terbagi ke dalam dua kondisi, yaitu kondisi baseline (A) selama tiga pertemuan dan kondisi intervensi (B) selama lima pertemuan. Pada kondisi baseline (A), hasil persentase kemampuan desain grafis yang diperoleh secara berturut-turut adalah 33%, 33%, dan 33%, yang menunjukkan kemampuan anak masih rendah dan stabil di tingkat yang sama. Sementara itu, pada kondisi intervensi (B), setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva, kemampuan anak meningkat menjadi 67%, 78%, 89%, 89%, dan 89%.



Grafik 1. 1 Rekapitulasi pada kondisi baseline (A) dan intervensi (B)

Berdasarkan grafik yang disajikan di atas, dapat diketahui bahwa pada kondisi baseline kemampuan anak berada pada tingkat 33% tanpa adanya peningkatan, sedangkan pada kondisi intervensi terjadi peningkatan signifikan hingga mencapai 89%. Penelitian dilakukan selama 8 kali pertemuan. Berdasarkan grafik diatas pada baseline dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dan pada intervensi dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan. Pada baseline (A), kecenderungan stabilitas rata-rata adalah 5% dengan batas atas 35,8% dan batas bawah 30,8% sehingga menghasilkan kestabilan 100% (stabil). Pada kondisi intervensi (B) kecenderungan kestabilan rata-rata adalah 13,35% dengan batas atas 89% dan batas bawah 82,4%, sehingga menghasilkan ke stabilan 80% (stabil)

Hal ini menunjukkan bahwa media Canva berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan desain grafis anak dengan disabilitas intelektual ringan. Anak menjadi lebih mampu mengenali fitur desain, mengatur komposisi tata letak, memilih warna, serta menggabungkan elemen visual menjadi karya yang menarik dan proporsional.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media Canva efektif dalam meningkatkan kemampuan desain grafis pada anak dengan disabilitas intelektual ringan. Pada tahap awal (baseline), anak belum memahami konsep dasar desain dan hanya mampu menyusun bentuk-bentuk sederhana tanpa memperhatikan komposisi dan estetika. Namun setelah diberikan pembelajaran menggunakan aplikasi Canva, kemampuan anak meningkat secara bertahap. Canva menyediakan berbagai template yang mudah dipahami dan fitur visual yang menarik, sehingga mendukung karakteristik belajar anak tunagrahita ringan yang lebih responsif terhadap media visual dan interaktif.

Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Tejo Kumoro et al., (2021), yang mengemukakan bahwa pembelajaran desain grafis dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, persepsi visual, dan koordinasi motorik pada siswa berkebutuhan khusus. Selain itu, penelitian Septa dan Syndhe Qumaruw Syty, (2023) juga menegaskan bahwa Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis teknologi yang mudah digunakan dan efektif dalam membantu pengguna membuat desain dengan cepat tanpa keterampilan teknis yang tinggi.

Peningkatan kemampuan anak juga menunjukkan bahwa media digital berbasis visual seperti Canva dapat mendorong peningkatan motivasi belajar serta partisipasi aktif anak dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hutabarat et al.,(2022), diketahui bahwa penerapan media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan fokus dan keterlibatan anak berkebutuhan khusus dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, Canva tidak hanya berperan sebagai alat bantu teknis, tetapi juga sebagai media yang dapat mendorong pembelajaran aktif dan menyenangkan.

Secara keseluruhan, penggunaan media Canva dalam pembelajaran desain grafis terbukti mampu meningkatkan keterampilan, kreativitas, dan rasa percaya diri anak dengan disabilitas intelektual ringan. Media ini sangat sesuai diterapkan di SLB karena dapat menyesuaikan dengan karakteristik belajar anak, serta mendukung implementasi kurikulum merdeka yang berorientasi pada pengembangan kompetensi berbasis proyek dan teknologi. Oleh karena itu, aplikasi Canva dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dinilai efektif, adaptif, dan inklusif dalam pengembangan kemampuan desain grafis di sekolah luar biasa.

Kesimpulan

Data hasil persentase setiap pertemuan disajikan dalam grafik pada bab analisis data. Penelitian ini berhasil menunjukkan peningkatan kemampuan desain grafis dalam membuat desain sablon kaos pada anak dengan disabilitas intelektual ringan berinisial AAR yang bersekolah di SLB Negeri 1 Lubuk Sikaping melalui penggunaan media aplikasi Canva. Grafik digunakan untuk menggambarkan data yang diperoleh dari setiap pertemuan, di mana sebelum penerapan media Canva, kemampuan anak dalam membuat desain sablon kaos belum menunjukkan peningkatan dengan persentase stabil pada 33%. Namun setelah penggunaan media Canva, kemampuan anak meningkat secara signifikan hingga mencapai 89%. Dengan demikian, penggunaan aplikasi Canva dapat meningkatkan kemampuan desain grafis pada anak dengan disabilitas intelektual ringan.

Daftar Rujukan

- Hutabarat, J., Siallagan, M. T., Sianipar, N., Kabeakan, N., & Widiastuty, M. (2022). Meningkatkan Kemampuan Daya Ingat Dan Kelambanan Berpikir Pada Siswa Berkebutuhan Khusus (Tunagrahita Kelas C) Di Slb N. Siborongborong. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 1(4), 200–213. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/81>
- Kusuma, P. J. (Ed.). (2025). *Mengenal Lebih Dekat Anak Berkebutuhan Khusus (ABK)*. CV Detak Pustaka. https://books.google.co.id/books?id=MXZNEQAAQBAJ&newbks=1&newbks_redir=0&lpg=PA63&dq=anak tunagrahita ringan adalah&hl=id&pg=PA63#v=onepage&q=anak tunagrahita ringan adalah&f=false
- Septa dan Syndhe Qumaruw Syty. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Pembuatan Content Marketing Di Smk Ypui Parung. *Abdi Jurnal Publikasi*, Vol. 1, No(Aplikasi Canva), 6. <http://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/AJP/article/view/236>
- Susanti, N., & Harningtyas, S. (2019). Efektivitas Permainan Tradisional Engklek terhadap

Peningkatan Konsentrasi dan Keterampilan Sosial pada Anak Tunagrahita Ringan di SDLB Negeri Kedungkandang Kota Malang. *Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*, 7(3), 20–26. <https://doi.org/10.32682/bravos.v7i3.1329>

Switri, E. (2020). Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus (Q. Media (Ed.)). CV. Penerbit Qiara Media - Pasuruan, Jawa Timur. https://books.google.co.id/books?id=FJVyEAAAQBAJ&newbks=1&newbks_redir=0&lpg=PA113&dq=anak+tunagrahita&hl=id&pg=PR3#v=onepage&q=anak+tunagrahita&f=false

Tejo Kumoro, D., Hasanah, U., & Yoga Pudya Ardhana, V. (2021). Pelatihan Desain Grafis Bagi Santri Pondok Pesantren Pabelan. *Bakti Sekawan : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 13–16. <https://doi.org/10.35746/bakwan.v1i1.147>