

Analisis Penerapan Pembelajaran Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Keterampilan Siswa Smpn 41 Surabaya

¹Virgian Wahyu Saputra, ²Fabian Adi Prio Wicaksono, ³Kun Muhammad Adi

^{1,2,3}Ilmu Komunikasi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

virjilml@gmail.com

Abstrak

Dalam era digital ini, kreativitas dan keterampilan menjadi hal yang penting dalam pembelajaran desain grafis. SMPN 41 Surabaya, merupakan salah satu sekolah yang siswanya belum sepenuhnya memahami kreativitas dalam dunia digital yang semakin maju. Akan tetapi, faktanya hal tersebut tidak menjadi masalah, mengingat jumlah siswa yang memiliki bakat tersendiri. Melihat fakta tersebut, peneliti tertarik menganalisis bagaimana pembelajaran desain grafis diterapkan di SMPN 41 Surabaya untuk memahami pengaruhnya terhadap kreativitas dan keterampilan siswa. Penelitian ini menggunakan desain deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara mendalam dan observasi. Adapun uji keabsahan data dilakukan menggunakan triangulasi sumber. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi desain grafis, seperti Canva dalam proses pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas serta keterampilan teknis desain. Adapun metode pembelajaran yang bersifat interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut tampak bahwa penerapan pembelajaran desain grafis yang berbasis aplikasi digital memberikan dampak positif terhadap perkembangan keterampilan visual dan kreativitas siswa, sehingga disarankan untuk meningkatkan sarana teknologi serta memberikan pelatihan bagi guru agar proses belajar dapat berlangsung dengan lebih baik.

Kata kunci: Pembelajaran desain grafis, Kreativitas siswa, Keterampilan desain, Aplikasi Canva, Pembelajaran interaktif digital, Pengembangan kreativitas visual, SMPN 41 Surabaya

Abstract

In this digital era, creativity and skills are important things in learning graphic design. Junior High School 41 Surabaya, is one of the schools whose students do not yet fully understand creativity in the increasingly advanced digital world. However, in fact this is not a problem, considering the number of students who have their own talents. Given these facts, researchers were interested in analyzing how graphic design learning was implemented at Junior High School 41 Surabaya to understand its impact on student creativity and skills. This study employed a qualitative descriptive design. Data collection techniques included in-depth interviews and observation. Data validity was tested using source triangulation. The results of this study indicate that the use of graphic design applications, such as Canva, in the learning process has proven effective in enhancing creativity and technical design skills. Interactive learning methods can increase student motivation. This suggests that implementing digital application-based graphic design instruction has a positive impact on the development of student's visual skills and creativity. Therefore, it is recommended to improve technological resources and provide teacher training to enhance the learning process.

Keyword: Graphic design learning, Student creativity, Design skills, Canva Application, Digital interactive learning, Visual skills development, Junior High School 41 Surabaya

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat menuntut dunia pendidikan untuk beradaptasi melalui penerapan pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Salah satu bidang yang mengalami perkembangan signifikan adalah desain grafis, yang tidak hanya menekankan pada penguasaan teknologi, tetapi juga pada pengembangan kreativitas dan keterampilan visual siswa. SMPN 41 Surabaya, yang merupakan salah satu sekolah menengah, menghadapi tantangan untuk memperbaiki mutu pembelajaran desain grafis agar lebih efektif, menarik, serta dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan teknis siswa. Pemanfaatan aplikasi digital seperti Canva muncul sebagai opsi yang cepat berkembang sebagai alat pembelajaran yang inovatif karena aksesibilitas yang mudah serta fitur-fitur yang mendukung proses belajar visual.

Teori pembelajaran berbasis teknologi menunjukkan bahwa penggunaan media digital dan aplikasi interaktif mampu meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa (Kumar. R. & Kumar. P., 2019). Salah satu aplikasi yang banyak digunakan dalam pembelajaran desain grafis adalah Canva, yang menawarkan kemudahan dalam membuat desain visual tanpa memerlukan keahlian pemrograman yang tinggi (Setiawan, 2021). Penelitian terdahulu oleh Amini dan Suswanto (2022) menyatakan bahwa pemanfaatan Canva berdampak positif terhadap peningkatan kreativitas dan keterampilan desain grafis siswa. Selain itu, konsep pembelajaran interaktif yang menekankan partisipasi aktif siswa terbukti mampu merangsang motivasi dan hasil belajar yang lebih baik (Sugiyanto, 2020). Berdasarkan kajian ini, penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran desain grafis dapat menjadi solusi efektif guna meningkatkan kualitas dan kreativitas siswa di era digital.

Meskipun banyak studi menunjukkan efektivitas penggunaan Canva dalam pembelajaran desain grafis, peneliti yang menerapkan aplikasi khususnya di SMPN 41 Surabaya masih sangat terbatas. Sementara itu, keberhasilan penerapan media digital sangat dipengaruhi oleh konteks setempat, seperti karakteristik siswa dan kesiapan fasilitas yang tersedia di sekolah. Oleh karena itu, sangat penting untuk melakukan penelitian ini guna memahami secara mendalam bagaimana proses pengajaran desain grafis yang menggunakan aplikasi digital berlangsung di SMPN 41 Surabaya serta dampaknya terhadap kreativitas dan keterampilan teknis siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan pembelajaran desain grafis berbasis aplikasi Canva di SMPN 41 Surabaya serta menganalisis dampaknya terhadap kreativitas dan keterampilan teknis siswa. Penelitian ini juga berusaha untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung dan tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran tersebut. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan gambaran yang akan menjadi dasar untuk mengembangkan model pembelajaran yang inovatif berbasis teknologi, serta mampu meningkatkan kompetensi siswa dalam bidang desain grafis.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menjelaskan secara mendalam proses pembelajaran desain grafis menggunakan aplikasi Canva di SMPN 41 Surabaya serta dampaknya terhadap kreativitas dan keterampilan siswa. Metode tersebut dipilih karena memberi kesempatan kepada peneliti untuk memahami secara mendalam tanpa adanya variabel yang dimanipulasi. Metode pengumpulan data yang

diterapkan mencakup wawancara mendalam dengan para guru dan siswa untuk mengumpulkan informasi mengenai pengalaman dan pandangan mereka, serta observasi partisipatif dalam proses pembelajaran untuk memeriksa interaksi dan penerapan aplikasi desain grafis secara langsung. Keakuratan data diuji dengan cara triangulasi sumber, yaitu dengan membandingkan data dari berbagai informan dan teknik pengumpulan guna meningkatkan ketepatan dan keandalan data. Proses analisis data dilakukan secara kualitatif melalui tiga tahap utama: pengurangan data yang merupakan proses penyortiran dan pemilihan informasi yang relevan, penyampaian data dalam bentuk narasi deskriptif, dan penarikan kesimpulan yang bersifat induktif. Selain itu, peneliti mengadopsi pendekatan interaktif yang adaptif dalam mendeskripsikan konteks pembelajaran agar hasil penelitian bisa memberikan gambaran yang jelas dan rinci mengenai dinamika pembelajaran desain grafis di sekolah tersebut.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi desain grafis Canva sebagai sarana pembelajaran di SMPN 41 Surabaya memberikan efek yang baik terhadap kreativitas dan keterampilan teknis siswa. Melalui observasi serta wawancara mendalam dengan para guru dan siswa, mayoritas siswa dapat memanfaatkan fitur Canva dengan baik untuk menciptakan berbagai desain grafis, termasuk poster dan materi visual lainnya yang mendukung proses belajar. Sekitar 75% siswa mengindikasikan adanya peningkatan rasa percaya diri dan motivasi dalam belajar selama proses pembelajaran.

Analisis data menunjukkan beberapa aspek utama yang mendukung keberhasilan pembelajaran desain grafis ini:

- Peningkatan Kreativitas: Siswa menjadi lebih aktif berinovasi dalam mengolah ide visual menggunakan berbagai elemen desain di Canva, seperti warna, font, tata letak, dan ikonografi. Kreativitas ini tampak pada karya yang lebih variatif dan orisinal dibandingkan sebelum penggunaan aplikasi.
- Peningkatan Keterampilan Teknis: keterampilan teknis siswa dalam mengoperasikan aplikasi Canva meningkat secara signifikan. Mereka mampu menguasai alat desain digital dengan cepat setelah bimbingan guru yang sistematis dan metode pembelajaran interaktif.
- Motivasi dan Keterlibatan Siswa: Metode pembelajaran yang interaktif dan berbasis aplikasi memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini selaras dengan studi sebelumnya yang mengindikasikan bahwa penggunaan aplikasi Canva mampu meningkatkan kreativitas dan kemampuan desain grafis para siswa di berbagai tingkat pendidikan (Massitta, 2024; Pelangi, 2020). Dengan Canva, siswa dapat dengan mudah dan fleksibel mengekspresikan ide dan pesan secara visual, sehingga proses inovasi desain menjadi lebih efisien tanpa ada hambatan teknis yang rumit.

Selanjutnya, proses pembelajaran yang bersifat interaktif mendukung perkembangan kognitif siswa, serta memperkuat motivasi intrinsik dan rasa percaya diri dalam berkreasi. Ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan pentingnya partisipasi aktif siswa untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru. Peran guru dalam memberikan dukungan dan bimbingan juga menjadi komponen penting dalam efektivitas penggunaan aplikasi digital dalam pendidikan.

Namun, penelitian ini juga menemukan beberapa tantangan, seperti adanya siswa yang masih menghadapi kesulitan dalam memaksimalkan fitur-fitur lanjutan dari Canva. Ini menunjukkan perlunya peningkatan pelatihan serta dukungan teknis bagi siswa dan guru agar penggunaan aplikasi dapat dioptimalkan dengan baik.

Dari hasil penelitian ini, penerapan pembelajaran desain grafis melalui aplikasi digital seperti Canva di SMPN 41 Surabaya memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas serta keterampilan teknis siswa. Disarankan agar sekolah dan pihak terkait meningkatkan fasilitas teknologi serta menyediakan pelatihan rutin agar para guru bisa memaksimalkan metode pembelajaran ini. Di samping itu, pengembangan kurikulum yang mengintegrasikan teknologi digital akan membantu siswa lebih siap menghadapi tantangan di era digital.

Penutup

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran desain grafis yang menggunakan aplikasi Canva di SMPN 41 Surabaya memberikan efek positif yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas dan keterampilan teknis kepada siswa. Para siswa-siswi dapat menggunakan aplikasi Canva dengan baik, menciptakan karya desain yang inovatif dan unik, serta menunjukkan semangat belajar selama proses pengajaran. Metode pembelajaran yang bersifat interaktif dan berbasis digital terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa. Meski begitu, terdapat hambatan mengenai fitur dan elemen terkunci yang memerlukan pembayaran agar dapat digunakan secara mudah.

Berdasarkan dari penelitian ini, disarankan agar institusi pendidikan meningkatkan fasilitas teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran desain grafis secara rutin, pelatihan khusus untuk para guru perlu dilaksanakan guna memperbaiki kemampuan dalam menggunakan aplikasi Canva secara maksimal serta mengatasi masalah teknis yang dialami oleh siswa. Dari segi teori, pengintegrasian media pembelajaran yang berbasis teknologi dalam kurikulum harus diperkuat untuk memenuhi kebutuhan belajar dalam hal kreativitas dan keterampilan digital. Secara praktis, model pengembangan pembelajaran yang inovatif dengan fokus pada aplikasi digital seperti Canva akan lebih memudahkan pengembangan kreativitas dan keterampilan siswa dengan cara yang lebih efektif dan menyenangkan.

Daftar Pustaka

- Amini, AN, & Suswanto, B. (2022). Pengaruh Aplikasi Canva terhadap Kreativitas Desain Komunikasi Visual Mahasiswa Magang SCTV. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Indonesia*.
- Arikunto, S. (2019). Prosedur Penelitian . Jakarta: Rineka Cipta.
- Kumar, R., & Kumar, P. (2019). Dampak media digital terhadap kreativitas dalam pendidikan. *Jurnal Internasional Teknologi Pendidikan* , 5(2), 115-129.
- Pelangi, N. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran desain grafis untuk meningkatkan kreativitas siswa. *Jurnal Pendidikan Multimedia* , 8(1), 45-53.
- Setiawan, F. (2021). Penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran berbasis digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan* , 10(3), 183-192.
- Sugiyanto, D. (2020). Pembelajaran interaktif dan motivasi siswa dalam kelas desain. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* , 7(2), 101-112.

- Desniarti, F., dkk. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva terhadap Kreativitas Siswa dalam Membuat Poster di SMP Negeri 50 Batam. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*.
- Syahrir, AP (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Jurnal Pendidikan Multimedia*.
- Pujiono, IP (2025). Peningkatan Kompetensi Desain Grafis Siswa melalui Pelatihan Canva dan Literasi Digital. *Jurnal Komunikasi Visual*.
- Asrori, M. (2009). Psikologi Pembelajaran. Bandung: Bumi Rancaekek Kencana.
- Sugih, SN, Maula, LH, & Nurmeta, IK (2023). Implementasi Kurikulum Desain Grafis Berbasis Teknologi Digital. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan.