

**APLIKASI CANVA DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN
DESAIN GRAFIS PADA SISWA TUNARUNGU**

TESIS

diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Magister Program Studi
Pendidikan Khusus



Oleh:

Tressa Thursina Malika

NIM. 1706833

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KHUSUS
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2022**

**APLIKASI CANVA DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN
DESAIN GRAFIS PADA SISWA TUNARUNGU**

Oleh:

Tressa Thursina Malika

**Sebuah tesis yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Khusus**

**© Tressa Thursina Malika
Universitas Pendidikan Indonesia
Januari 2022**

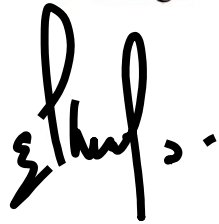
**Hak Cipta dilindungi undang-undang
Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotocopy, atau lainnya tanpa izin penulis**

TRESSA THURSINA MALIKA
1706833

APLIKASI CANVA DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN
DESAIN GRAFIS PADA SISWA TUNARUNGU

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Prof. Dr. Endang Rochvadi, M.Pd.
NIP. 195608181985031002

Pembimbing II



Dr. Tjutju Soendari, M.Pd.
195602141980032001

Disetujui dan disahkan oleh penguji:

Penguji I



Dr. Endang Rusyani, M.Pd.
NIP. 195705101985031003

Penguji II



Dr. Juhana Naini, M.Ed.
NIP. 196005051986032001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Khusus



Dr. Imas Diana Aprilia, M.Pd.
NIP. 197004171994022001

ABSTRACT

CANVA APPLICATION FOR IMPROVING THE GRAPHIC DESIGN SKILLS OF STUDENTS WITH HEARING IMPAIRMENT

Tressa Thursina Malika
1706833

Special Education Study Program, Postgraduate School
Indonesia University of Education

The graphic design skills have a very important urgency at this time. There is not a single area of work that does not use graphic design, included in learning in schools for students with special needs. Likewise, learning graphic design for the student with hearing impairment in special schools is a new teaching program and becomes a place for creativity, talent, interests and careers, so that graphic design learning becomes an important lesson for students, because it is expected to be a provision and these skills can be a source of income so that students can live independently. The graphic design cannot be separated from an application/software that supports its creation. One of the easy-to-use applications for creating graphic designs is Canva. Canva is an online design and publishing application created to make it easier for everyone to design and is accompanied by various templates and features, both paid and unpaid. Canva is designed with a drag and drop system to make it easier for users to learn to edit or create designs from scratch, including students with hearing impairment. Based on this, the purpose of this study is to improve graphic design skills in students with hearing impairment using the Canva application. This study uses a mixed method, namely quantitative methods and qualitative methods. The results show that there is an increase in the score from pretest to posttest with an average pretest value of 77.05 and posttest value of 95.8, by improving their ability in choosing infographic templates, transparency setting, managing position, adding text, font changing and saving design in PDF form. Therefore, the Canva application is declared effective in improving graphic design skills for students with hearing impairment.

Keywords: Canva Application, The graphic design, Students with Hearing Impairment

ABSTRAK

APLIKASI CANVA DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN DESAIN GRAFIS PADA SISWA TUNARUNGU

Tressa Thursina Malika
1706833

Program Studi Pendidikan Khusus, Sekolah Pasca Sarjana
Universitas Pendidikan Indonesia

Keterampilan desain grafis memiliki urgensi yang sangat penting pada saat ini. Tak ada satupun bidang pekerjaan yang tidak menggunakan desain grafis, tidak terkecuali dalam pembelajaran di sekolah-sekolah bagi anak berkebutuhan khusus. Demikian pula, pembelajaran desain grafis bagi tunarungu di SLB merupakan program pengajaran yang baru serta menjadi wadah kreatifitas, bakat, minat dan karir, sehingga pembelajaran desain grafis menjadi pembelajaran yang penting bagi siswa, karena diharapkan dapat menjadi bekal dan keahlian tersebut dapat menjadi sumber penghasilan agar siswa bisa hidup secara independen. Desain grafis tak lepas dari suatu aplikasi/*software* yang mendukung untuk pembuatannya. Salah satu aplikasi yang mudah digunakan untuk membuat desain grafis adalah Canva. Canva adalah sebuah aplikasi pembuat desain dan publikasi *online* yang dibuat untuk mempermudah semua orang dalam mendesain dan disertai dengan berbagai *template* dan fitur baik berbayar maupun tidak berbayar. Canva didesain dengan sistem *drag and drop* sehingga memudahkan penggunaanya untuk belajar mengedit ataupun membuat desain dari nol, termasuk pula siswa tunarungu. Berdasarkan hal tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan desain grafis pada siswa tunarungu dengan menggunakan aplikasi Canva. Penelitian ini menggunakan metode campuran (*mix methode*) yaitu metode kuantitatif dan metode kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai dari *pretest* ke *posttest* dengan rata-rata nilai *pretest* sebesar 77,05 dan nilai *posttest* sebesar 95,8 dengan meningkatnya kemampuan siswa dalam memilih *template* infografis, mengatur transparansi elemen, mengatur posisi elemen, menambahkan teks, mengubah jenis *font* dan menyimpan desain dalam format PDF. Maka dari itu, aplikasi Canva dinyatakan efektif dalam meningkatkan keterampilan desain grafis pada siswa tunarungu.

Kata kunci: Aplikasi Canva, Desain Grafis, Siswa Tunarungu

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN SAMPUL TESIS	
LEMBAR HAK CIPTA	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMAKASIH	iii
ABSTRACT.....	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR GRAFIK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Penelitian	1
1.2. Rumusan Masalah Penelitian	4
1.3. Tujuan Penelitian	5
1.4. Manfaat Penelitian	5
1.5. Struktur Organisasi Tesis	5
BAB II KAJIAN TEORI	
2.1 Hakikat Tunarungu	7
2.1.1 Definisi Tunarungu	7
2.1.2 Klasifikasi Tunarungu	7
2.1.3 Karakteristik Tunarungu	9
2.1.4 Faktor Penyebab Tunarungu	10
2.1.5 Prinsip Pembelajaran Tunarungu	11
2.2. Keterampilan Vokasional untuk Tunarungu	13
2.3. Desain Grafis	13

2.3.1 Definisi Desain Grafis	13
2.3.2 Elemen-elemen Desain Grafis	14
2.3.3 Prinsip-prinsip Desain Grafis	19
2.3.4 Prosedur Desain Grafis	21
2.3.5 Produk-produk Desain Grafis.....	21
2.4 Infografis	22
2.4.1 Definisi Infografis	22
2.4.2 Fungsi Infografis	22
2.4.3 Elemen Infografis	23
2.4.4 Jenis-jenis Infografis.....	23
2.5 Aplikasi Canva	25
2.6 Metode Tutor Sebaya	27
2.6.1 Pengertian Metode Tutor Sebaya.....	27
2.6.2 Kriteria Tutor Sebaya	28
2.6.3 Keunggulan Metode Tutor Sebaya	29
2.6.4 Kelemahan Metode Tutor Sebaya	30
2.6.5 Langkah-langkah Metode Tutor Sebaya	30
2.7 Penelitian Terdahulu yang Relevan	32
2.8 Kerangka Berfikir	32
2.9 Hipotesis	34

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian	35
3.2. Prosedur Penelitian	36
3.3. Variabel Penelitian	37
3.4. Subjek dan Lokasi Penelitian	38
3.5. Teknik Pengumpulan Data	39
3.6. Analisis Data	43

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Temuan Penelitian	46
4.2. Pembahasan	74

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1. Kesimpulan	79
5.2. Implikasi	79
5.3. Rekomendasi	80

DAFTAR PUSTAKA	81
-----------------------------	-----------

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. & Widodo S.. (1991). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Alafi, M. A. F. (2021). *Manajemen Pembelajaran pada Program Keterampilan Multimedia dan Desain Grafis di Madrasah Aliyah Negeri 1 Ponorogo*. Skripsi.
- Andipurnama, D. G. (2012). *Pembelajaran Program Aplikasi Corel Draw X4 dalam Meningkatkan Keterampilan Membuat Desain Grafis Poster pada Siswa Tunarungu*. Jassi_Anakku Volume 11 Nomor 1 Tahun 2012.
- Angelika, Fiony. (2021). Webinar Rahasia Design Konten Dijamin Cuan. [Online] tersedia:
https://drive.google.com/file/d/1whi4HvQgiEgw_DeR6_0-F5rNDptYQnjt/view?usp=sharing
- Artacho-Ramírez, M., Diego-Mas, J., & Alcaide-Marzal, J. (2008). *Influence of The Mode of Graphical Representation on The Perception of Product Aesthetic and Emotional Features: An Exploratory Study*. International Journal of Industrial Ergonomics 38, 942-952.
- Atmaja, Jati R. (2019). *Pendidikan dan Bimbingan Anak Berkebutuhan Khusus*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Barlian, Eri. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Padang: Sukabina Press.
- Canva. (2013). Tentang Canva. [Online] tersedia:
https://www.canva.com/id_id/about/
- Dewantara, R. dan Susetyo, B. (2018). *Bentuk Evaluasi Pembelajaran Anak Tunarungu di Sekolah Dasar Inklusif*. Jassi_Anakku Volume 19 Nomor 2, Desember 2018.
- Djamarah, S.B. & Aswan Z. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Flores, D., Ibarra, M., dkk. (2018). *Peer Tutoring as an Imrovemetn Strategy for School Exploitation*. European Journal of Education Research Vol. 7. Issue 4, 953-961 ISSN: 2165-8714.
- Gulo, W. (2003). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Grasindo.
- Hasan, S.A. (2014). *Hubungan antara Dukungan Sosial Teman Sebaya dengan Penyesuaian Diri Siswa Tunarungu di Sekolah Inklusi*. Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan Volume 3, No. 2, Agustus 2014.

- Herdiansyah, Haris. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Hott, B., Walker, J., & Sahni, J. (2012). *Peer Tutor. Journal CLD- Council for Learning Disabilities*. George Manson University & Marymount University.
- Iskandar, dkk. (2021). *Metode Penelitian Campuran (Konsep, Prosedur dan Contoh Penerapan)*. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management.
- Jaedun, A. (2009). *Penerapan Model Tutor Teman Sejawat Berbasis Internet untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Mahasiswa dalam Mata Kuliah Fisika*. Yogyakarta: Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan UNY, Volume 18 Nomor 1. Hlm.43-44
- Kementrian Pendidikan Nasional. (2010). *Buku I Panduan Pengembangan Pendekatan Belajar Aktif*. Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum, Jakarta.
- Kurniasih, Nuning. (2016). *Infografis*. Jatinangor: Prosiding Makalah Seminar Nasional.
- Majid, A. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Makara, N. R. (2009). *Metode Mengajar dalam Bidang Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Mulyana, I. (2019). *Desain Grafis dan Multimedia*. Bogor: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Pakuan.
- Nengsi, Dewi. (2019). *The Effectiveness of Peer Tutoring Method in Improving the Students Speaking Competence*. Thesis : Muhammadiyah University of Makassar.
- Newsom, D & Haynes, J. (2004). *Public Relation Writing : Form and Style*. Nekson Education, Ltd. Canada.
- Peraturan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 10/D/KR/2017 tentang Struktur Kurikulum, Kompetensi Inti-Kompetensi Dasar, dan Pedoman Implementasi Kurikulum 2013 Pendidikan Khusus.
- Permana, Erry A, dkk. (1994). *Desain Grafis dengan Desktop Publishing*. Jakarta: Dinastindo.
- Purwanto, Heri. (1998). *Ortopedagogik Umum*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Purwati, Y dan Perdanawanti, L. (2019). *Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva*. Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat (JPMM) Vol. 1.

- Raaihani, Rizki. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Infografis (Canva) pada Materi Ekosistem untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Skripsi. FKIP UNPAS.
- Rahmi, Halfi. (2012). *Meningkatkan Kemampuan Pengoperasian Perkalian melalui Metode Horizontal bagi Anak Tunarungu*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus Volume 1 Nomor 2, Mei 2012.
- Ramadhan, A. dan Hafsaridewi, R. (2012). *Dampak Perubahan Lingkungan terhadap Perkembangan Aktivitas Ekonomi dan Kesejahteraan Masyarakat Pesisir di Kawasan Segara Anakan*. J. Sosek KP Vol. 7 No. 1 Tahun 2012.
- Rochmawati, Irma. (2020). *Prinsip-prinsip dalam Desain*. [Online] tersedia: <https://repository.unikom.ac.id/63436/>
- Rukminingsih, dkk. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Erhaka Utama.
- Saptodewo, Febrianto. (2014). *Desain Infografis sebagai Penyajian Data Menarik*. Jurnal Desain Volume 01, Nomor 03, Mei 2014 : 163-218
- Schunk, D. H. (2012). *Learning Theories: An Education Perspective (Teori-teori Pembelajaran: Perspektif Pendidikan Edisi Keenam)*. Diterjemahkan oleh: Eva Hamdiah, Rahmat Fajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Setiadi, Syamsi. (2017). *Peningkatan Keterampilan Kitabah Arabiyah Mahasiswa melalui Metode Tutor Sebaya*. Jurnal Al Bayan Vol. 9, No. 1, Januari-Juni 2017.
- Shaadily, Hasan. (tanpa tahun). *Ensiklopedia Indonesia Jilid 3*. Jakarta: Ichtiar Baru dan Van Hoeve.
- Sholeh, M dkk. (2020). *Penggunaan Aplikasi Canva untuk Membuat Konten Gambar pada Media Sosial sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk UKM*. Selaparang. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan Volume 4, Nomor 1, November 2020.
- Silalahi, U. (2010). *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: Refika Aditama.
- Sitepu, Vinsensius. (tanpa tahun). *Panduan Mengenal Desain Grafis*. [Online] tersedia: www.escaeva.com.
- Siyoto, S. dan Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.

- Smiciklas, M. (2012). *The Power of Infographics: Using Pictures to Communicate and Connect with Your Audiences (1st ed.)*. Indiana: Que Publishing.
- Solikhatun, Yanuar Umi. (2013). *Penyesuaian Sosial pada Penyandang Tunarungu di SLB*. Educational Psychology Journal 2 (1) (2013).
- Somad, Permanarian dan Hernawati, Tati. (1996). *Orthopedagogik Anak Tunarungu*. Jakarta: Depdikbud
- Sudjana, N. (2005). *Metode & Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Production.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto, M. (2004). *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan*. STMIK Amikom Yogyakarta: Andi.
- Wantoro dan Cahyadi, A. T. (tanpa tahun). *Infografis*. [Online] tersedia: https://repository.unikom.ac.id/63394/1/Pertemuan%202_SDKV%202_Infografis.pdf
- Wuryanta, AG. E. W. (2013). *Digitalisasi Masyarakat: Menilik Kekuatan dan Kelemahan Dinamika Era Informasi Digital dan Masyarakat Informasi*. Jurnal Ilmu Komunikasi Volume 1, Nomor 2, Desember: 131-142.
- Yati, Dwi Anjar. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Infografis terhadap Minat Belajar Siswa Penyandang Disabilitas Fisik pada Mata Pelajaran Sejarah*. Skripsi. UNNES.
- Yusuf, E. M. (tanpa tahun). *Infografis*. [Online] tersedia: <http://103.78.195.33/bitstream/handle/123456789/26538/Infografis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>