

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI CANVA PADA KETERAMPILAN VOKASI DESAIN GRAFIS SISWA DISABILITAS RUNGU DI SMALB-B KARYA MULIA SURABAYA

Fathurrahman Sitorus

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
fathurrahman.19002@mhs.unesa.ac.id

Wagino

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
wagino@unesa.ac.id

Abstrak

Keterampilan vokasi sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia, karena setiap manusia membutuhkan *softskill* dalam bekerja dan hidup bermasyarakat. Dengan memiliki keterampilan vokasi, maka akan meningkatkan kemampuan seseorang di dunia kerja. Salah satu keterampilan vokasi yang dapat dikuasai anak tunarungu adalah desain grafis. Desain grafis memiliki banyak aplikasi, salah satunya adalah aplikasi canva. Tujuan penelitian ini adalah membuktikan pengaruh penerapan aplikasi canva terhadap keterampilan vokasi desain grafis siswa tunarungu. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimen (*pre-experimental design*) menggunakan instrumen tes kinerja dengan desain *one grup pretest-posttest design* serta menggunakan teknik tes untuk mengumpulkan data. Subjek pada penelitian ini berjumlah tujuh orang siswa tunarungu. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji *wilcoxon*. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan kemampuan desain grafis siswa tunarungu sebelum dan sesudah diterapkan aplikasi canva. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh penerapan aplikasi canva pada keterampilan vokasi desain grafis siswa tunarungu dan implikasi hasil penelitian ini adalah aplikasi canva berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan vokasi desain grafis, terutama dalam membuat desain grafis banner dan aplikasi canva mendorong siswa aktif dalam proses pembelajaran dan memberikan hasil belajar yang lebih baik.

Kata kunci: canva, desain grafis, vokasi, disabilitas rungu.

Abstract

Vocational skills are very useful for human life, because every human being needs soft skills in working and living in society. By having vocational skills, it will increase a person's abilities in the world of work. One of the vocational skills that can be mastered by deaf children is graphic design. Graphic design has many applications, one of which is the Canva application. The purpose of this study was to prove the effect of implementing the Canva application on the graphic design vocational skills of deaf students. The research approach used was a quantitative approach with a pre-experimental research type (*pre-experimental design*) using a performance test instrument with a one group pretest-posttest design design and using test techniques to collect data. The subjects in this study were seven deaf students. The data analysis technique used was the Wilcoxon test. The results of the study showed differences in the graphic design abilities of deaf students before and after the Canva application was implemented. This shows the influence of the application of the Canva application on the graphic design vocational skills of deaf students and the implications of the results of this study are that the Canva application has an effect on improving graphic design vocational skills, especially in creating banner graphic designs and the Canva application encourages students to create interesting learning and encourage better learning outcomes.

Keywords: canva, graphic design, vocation, deaf.

PENDAHULUAN

Keterampilan vokasi sangat bermanfaat dalam dunia pendidikan, karena dengan adanya keterampilan vokasi peserta didik mendapatkan keterampilan sebelum terjun di dunia kerja. Menurut (Kovalchuk et al., 2022) tingkat pelatihan pekerja terampil masa depan, dan dengan standar kualifikasi mereka, bergantung pada kualitas penyediaan layanan pendidikan di lembaga pendidikan kejuruan (vokasi dan teknis). Keterampilan vokasi sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia, karena setiap manusia membutuhkan *softskill* dalam bekerja dan hidup dimasyarakat. Menurut (Ibrahim et al, 2016) meski tuli peserta didik mempunyai kecenderungan yang tinggi untuk mempelajari desain grafis. Lembaga pendidikan saat ini banyak yang mengusung pendidikan yang berbasis keterampilan atau yang biasa disebut dengan vokasi, agar dimasa depan siswa-siswi yang lulus dari lembaga tersebut bisa langsung terjun di dunia kerja. Lulusan dari lembaga pendidikan ini biasanya sudah bekerja sama dengan sebuah tempat kerja atau industri. Menurut (Muñoz et al., 2018) saat ini, *software* pendidikan yang ada (nasional atau impor) telah dikembangkan oleh pemrogram ahli atau insinyur sistem yang terutama mementingkan aspek teknis dengan mengabaikan hampir seluruh karakteristik pengguna dan pada dasarnya aspek pedagogis dan didaktik dari tujuan pendidikan negara maju. Dalam bidang IT saat ini lebih mementingkan kemampuan daripada kemampuan teoritis. Menurut (Forster et al., 2016) Individu yang berpendidikan kejuruan memiliki peluang kerja yang lebih tinggi dibandingkan mereka yang memiliki kualifikasi umum pada awal karir mereka. Kemampuan kejuruan mengurangi risiko pengangguran dan meningkatkan peluang siswa untuk mendapatkan pekerjaan sebagai pekerja terampil. Saat ini, banyak juga sekolah yang sudah bekerja sama dengan pihak luar, agar ketika ada *fresh graduate* yang lulus bisa langsung bekerja, sehingga angka pengangguran yang lulus dari sekolah vokasi menjadi minim.

Seharusnya sistem pendidikan saat ini mengacu pada pendidikan vokasi, karena keterampilan menjadi ujung tombak untuk bisa bersaing di dunia kerja saat ini. Salah satu ciri dari Profil Pelajar Pancasila sendiri adalah kreatif. Menurut (Mery et al, 2022) pelajar yang kreatif maka mereka akan mampu untuk melakukan perubahan ataupun modifikasi serta menghasilkan sesuatu yang orisinal, bermakna, bermanfaat, dan berguna bagi khalayak ramai. Siswa diharapkan bisa kreatif dapat beradaptasi dan menciptakan sesuatu yang unik, bermakna, praktis, dan berdaya guna. Penciptaan ide orisinal dan penciptaan karya serta tindakan orisinal merupakan komponen mendasar dari kreativitas.

Anak tunarungu adalah mereka yang pendengarannya terganggu hingga tidak dapat mendengar suara dengan jelas atau tidak dapat

mendengar suara sama sekali. Menurut (Nofiaturrahmah, 2018) anak tunarungu memiliki kekurangan dalam intelegensi mereka untuk memahami pengajaran lisan, prestasi anak-anak tunarungu seringkali lebih rendah dibandingkan anak-anak pada umumnya. Menurut (Ramadhani et al, 2018) ada beberapa dampak tuli yang dialami pada anak, misalnya terlambat dalam memperoleh bahasa, sehingga sulit berkomunikasi dan berinteraksi. Beberapa bukti menunjukkan bahwa peserta didik disabilitas rungu, khususnya yang terlambat dalam berbahasa oral, memiliki keterlambatan atau kekurangan dalam teori pikiran dibandingkan dengan peserta didik prasekolah yang dapat mendengar karena kesulitan dalam perolehan bahasa dan kesempatan untuk berbicara tentang kondisi mental (Jones et al., 2015). Namun, anak-anak tunarungu mempelajari pelajaran non verbal sama cepatnya dengan anak-anak yang dapat mendengar. Anak-anak tunarungu tidak mempunyai prestasi yang buruk karena mereka kurang cerdas; melainkan karena mereka tidak mampu menggunakan kecerdasannya secara maksimal. Kecerdasan yang diperoleh dari keterampilan verbal seringkali rendah, sedangkan kecerdasan yang diperoleh dari keterampilan motorik dan penglihatan akan meningkat lebih cepat.

Anak tunarungu memiliki kesulitan dalam memahami pembelajaran, dikarenakan karena terbatasnya Bahasa yang dikuasai anak. Sebagai contoh, menurut (Mohd Hashim & Tasir, 2020) hal ini disebabkan karena buku teks untuk siswa tuna rungu Malaysia tidak dikembangkan sesuai dengan bahasa ibu mereka, yaitu bahasa isyarat Melayu. Kata-kata yang digunakan dalam buku teks memiliki semua sintaksis tata bahasa bahasa Melayu lisan, yang memerlukan beberapa penjelasan bahasa agar dapat dipahami. Dengan demikian, pembelajaran yang baik bagi tunarungu haruslah disertai dengan pendampingan, agar dapat dipahami oleh siswa tunarungu.

Maka dari itu, diperlukan adanya pendampingan khusus dalam pemberian materi keterampilan atau vokasi, agar siswa menjadi lebih paham dan lebih mudah dalam menguasai sebuah keterampilan baru. Dengan adanya pendampingan juga, anak belajar bersosialisasi dengan orang lain yang menjadikannya sebagai sarana untuk belajar komunikasi dengan orang lain selain dengan teman-temannya yang tunarungu. Penggunaan bahasa isyarat menjadi salah satu alternatif dalam mengajarkan keterampilan vokasi anak tunarungu. Menurut (Boamah, 2021) pembelajaran ini memberikan perhatian kepada juru bahasa isyarat secara kontekstual untuk memahami peran dan perjumpaannya, dengan juru bahasa yang memiliki pengalaman belajar yang beragam dalam praktik pendidikan inklusif. Pendidikan vokasi merupakan salah satu bentuk pendidikan yang menitik beratkan pada penguasaan keterampilan untuk bekerja

Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Pada Keterampilan Vokasi Desain Grafis Siswa Disabilitas Rungu Di SMALB-B Karya Mulia Surabaya

(Suharno dkk, 2020). Pendidikan vokasi bisa menjadi alternatif dalam menambah *softskill* anak tunarungu.

Desain grafis adalah menjelaskan sesuatu dengan menggunakan bahasa grafis, yang dapat berupa verbal, gambar, atau skema, dan disajikan di atas kertas atau layer (Walker, 2017). Tampilan informasi secara grafis sangat berharga untuk mendukung eksplorasi, analisis, dan presentasi data. Desain grafis melibatkan penggunaan elemen visual seperti gambar, warna, tipografi, dan ilustrasi untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada audiens. Desain grafis dapat diterapkan dalam berbagai konteks, termasuk media cetak, media digital, branding, pemasaran, dan banyak lagi. Dalam desain grafis ada banyak sekali aplikasi yang bisa digunakan, salah satunya adalah aplikasi Canva. Aplikasi Canva adalah sebuah *software* editing gratis yang mudah dipakai dan memiliki banyak jenis *template* gratis (Rahmasari & Yogananti, 2021). Aplikasi Canva memudahkan penggunaannya, karena dalam satu aplikasi memiliki banyak kegunaan, seperti desain banner, pamphlet, logo, cover buku, dan sebagainya. Aplikasi Canva memiliki banyak *template* desain yang bisa diedit secara gratis oleh semua orang.

Perbedaan yang akan diterapkan pada penelitian ini adalah penggunaan aplikasi Canva dalam melatih kemampuan desain grafis siswa tunarungu. Penelitian kali ini berfokus pada pelatihan desain banner sebagai pondasi siswa dalam berlatih menggunakan aplikasi Canva. Peneliti sebelumnya juga banyak menggunakan aplikasi desain grafis yang lain, seperti corel draw, photoshop, dan lain-lain tapi kali ini peneliti ingin menggunakan aplikasi canva karena dirasa aplikasi ini lebih mudah digunakan dan memiliki banyak sekali template yang dapat dikembangkan dan tidak melanggar hak cipta manapun. Dengan penggunaan aplikasi canva, diharapkan keterampilan vokasi desain grafis anak tunarungu dapat berkembang dengan baik, sehingga siswa bisa bersaing setelah lulus dari jenjang pendidikannya. Aplikasi canva mendorong siswa dalam membuat pembelajaran yang menarik dan mendorong hasil belajar yang lebih baik. Tujuan penelitian ini adalah membuktikan pengaruh penerapan aplikasi canva terhadap keterampilan vokasi desain grafis siswa tunarungu.

METODE

Penelitian yang akan dilaksanakan tentunya membutuhkan tahapan demi tahapan dalam penyusunan secara sistematis agar penelitian yang dilakukan dapat diolah dengan tujuan untuk mendapatkan hasil data yang valid sehingga dapat di analisis dan di tarik kesimpulan dari hasil penelitian tersebut. Pendekatan penelitian yang dilakukan pada penelitian kali ini yaitu pendekatan kuantitatif. Menurut (Sugiyono, 2019) tujuan dari pendekatan

kuantitatif adalah untuk menganalisis populasi atau sampel tertentu untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian pra eksperimental. *One group pretest-posttest design* satu kelompok pra tes dan pasca tes, yaitu penelitian menggunakan satu kelompok dan tidak melibatkan kelompok kontrol. Metode *one group pretest-posttest design* digunakan satu kelompok subjek. Pertama kali dilakukan pengukuran mengenai kemampuan awal anak atau biasa disebut *pre test*. Setelah mengetahui kemampuan awal anak maka dilakukannya perlakuan atau treatment dengan jangka waktu yang telah ditentukan oleh peneliti. Setelah mengetahui kemampuan anak, kemudian dilakukan perlakuan atau *treatment* maka hal terakhir yang dilakukan adalah dengan pengukuran hasil akhir yang biasa di sebut *post test*.

Lokasi pada penelitian ini adalah Sekolah Menengah Atas Luar Biasa bagian B (tunarungu) Karya Mulia Surabaya yang terletak di Jl. Ahmad Yani No.6-8, Ketintang, Kec. Gayungan, Surabaya, Jawa Timur. Populasi pada penelitian ini menggunakan siswa-siswi tunarungu di SMALB-B Karya Mulia Surabaya. Sampel pada penelitian ini yaitu siswa kelas XII sejumlah tujuh orang.

Dalam sebuah penelitian sangat memerlukan teknik pengumpulan data agar mendapatkan data secara akurat. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa tes. Teknik yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan metode instrumen tes. Tes merupakan suatu tindakan untuk mengukur ada atau tidak adanya serta besar kemampuan yang dimiliki obyek baik manusia maupun bukan manusia. Menurut Anas Sudijono (2015: 67) tes adalah cara atau prosedur dalam rangka pengukuran dan penilaian, yang berupa pemberian tugas yang harus dikerjakan testee, sehingga atas dasar data yang diperoleh dapat dihasilkan nilai yang melambangkan tingkah laku atau *prestasi testee*, nilai dapat dibandingkan dengan nilai-nilai yang dicapai.

Prosedur pengelolaan dan pemrosesan data adalah pendekatan untuk mengubah data menjadi hasil atau informasi yang dapat diandalkan yang dapat dengan mudah dipahami. Menurut Sugiyono (2015:333) teknik analisis data dapat dianggap sebagai strategi untuk melakukan analisis data dengan maksud mengolah data untuk menjawab perumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah diajukan. Karena data yang dievaluasi dalam penelitian ini adalah data ordinal atau berjenjang dengan menggunakan teknik *wilcoxon*, maka digunakan data statistik non parametrik. Jika datanya ordinal atau berjenjang, evaluasi *Wilcoxon Match Pairs* digunakan untuk mengevaluasi hipotesis dari dua sampel yang cocok. (Sugiyono, 2013:134).

Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Pada Keterampilan Vokasi Desain Grafis Siswa Disabilitas Rungu Di SMALB-B Karya Mulia Surabaya

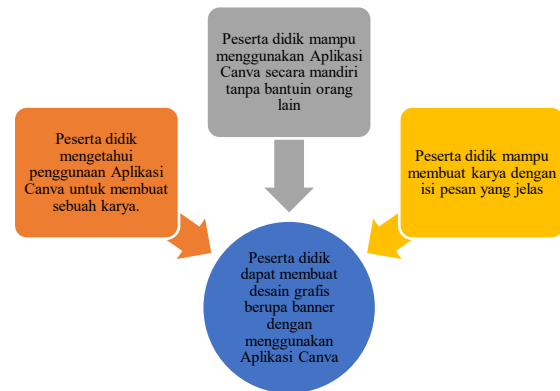
Penelitian ini menggunakan uji jenjang bertanda *wilcoxon* karena untuk mencari pengaruh penerapan Aplikasi Canva Dalam Keterampilan Vokasi Desain Grafis Siswa Tunarungu di SMALB-B Karya Mulia sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Jumlah sampel yang diteliti kurang dari 30 yaitu 7 sampel atau disebut sampel kecil, maka tes uji *wilcoxon* menggunakan tabel penolong. Pada saat membandingkan nilai *pretest* dan *posttest* untuk melihat apakah telah terjadi perubahan, metode ini digunakan untuk menguji hipotesis perbandingan dua sampel yang berkorelasi. Adapun alir pelaksanaan sebagai berikut:



Bagan 1. Bagan Alir Penelitian

Tahapan penelitian berdasarkan alir diatas dilakukan secara terstruktur yaitu 1) studi lapangan melalui observasi dan analisis permasalahan kemampuan desain grafis anak tunarungu 2) studi pendahuluan dan kajian teori tentang keterampilan vokasi, desain grafis, dan anak tunarungu, 3) pelaksanaan penelitian dilakukan dengan menerapkan aplikasi canva untuk meningkatkan keterampilan vokasi desain grafis anak tunarungu, 4) pengumpulan data dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang relevan dan pengambilan keputusan 5) laporan akhir berisi tentang analisis data hasil *pretest* dan *posttest*, penentuan implikasi penelitian dan kesimpulan serta 6) publikasi karya ilmiah berisi tentang penyusunan dan publikasi artikel yang telah dirancang sesuai ketentuan.

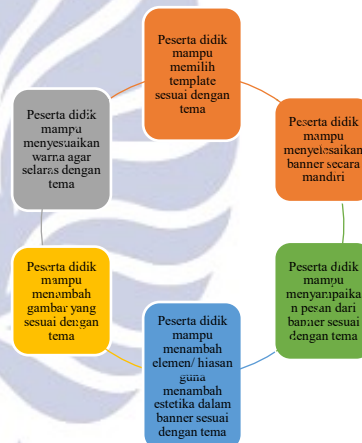
Penelitian ini menggunakan kisi-kisi instrumen sebagai berikut:



Bagan 2. Bagan Kisi-kisi instrumen

Kisi-kisi instrumen berdasarkan bagan penelitian diatas dilakukan secara terstruktur, yaitu 1) Peserta didik mengetahui penggunaan Aplikasi Canva untuk membuat sebuah karya 2) Peserta didik mampu menggunakan Aplikasi Canva secara mandiri tanpa bantuan orang lain 3) Peserta didik mampu membuat karya dengan isi pesan yang jelas.

Berikut adalah instrumen penelitian dalam penelitian ini:



Bagan 3. Bagan instrumen penelitian

Instrumen penelitian berdasarkan bagan penelitian diatas dilakukan secara terstruktur, yaitu 1) Peserta didik mampu memilih *template* sesuai dengan tema 2) Peserta didik mampu menyesuaikan warna agar selaras dengan tema 3) Peserta didik mampu menambahkan gambar yang sesuai dengan tema 4) Peserta didik mampu menambahkan elemen/ hiasan guna menambah estetika dalam banner sesuai dengan tema 5) Peserta didik mampu menyampaikan pesan dari banner sesuai dengan tema 6) Peserta didik mampu menyelesaikan banner secara mandiri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan penggunaan aplikasi canva berpengaruh terhadap kemampuan desain grafis siswa disabilitas rungu. Analisis statistik yang dilakukan, ditemukan bahwa nilai

Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Pada Keterampilan Vokasi Desain Grafis Siswa Disabilitas Rungu Di SMALB-B Karya Mulia Surabaya

Asymp. Sig. (2-tailed) adalah $0,018 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a terima. Hal ini berarti keterampilan vokasi desain grafis siswa disabilitas rungu mengalami peningkatan setelah penggunaan aplikasi canva.

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post-Test - Pre-Test	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	7 ^b	4.00	28.00
	Ties	0 ^c		
	Total	7		

a. Post-Test < Pre-Test

b. Post-Test > Pre-Test

c. Post-Test = Pre-Test

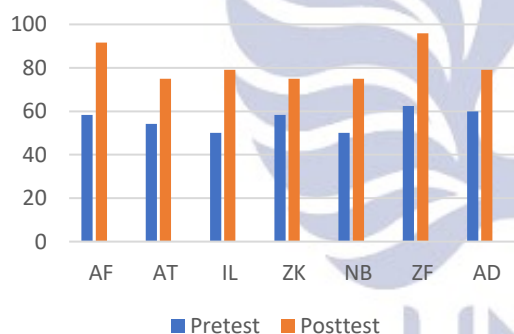
Test Statistics ^a	
	Post-Test - Pre-Test
Z	-2.371 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.018

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Gambar 1. Hasil Uji *Wilcoxon*

Hasil tersebut juga didukung oleh perbandingan nilai rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan aplikasi canva, yang ditampilkan melalui grafik rekapitulasi nilai *pre-test* dan *post-test* siswa sebagai berikut.



Gambar 2. Grafik Rekapitulasi Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan kemampuan vokasi desain grafis siswa disabilitas rungu di SMALB-B Karya Mulia Surabaya. Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan uji *wilcoxon* diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* $0,018 \leq 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan desain grafis siswa disabilitas rungu mengalami peningkatan secara signifikan setelah diterapkan pelatihan desain grafis berbasis aplikasi canva.

Sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan aplikasi canva, siswa disabilitas rungu menggunakan aplikasi lain dalam membuat desain grafis. Siswa disabilitas rungu belum sepenuhnya menguasai kemampuan desain grafis. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam

membuat desain grafis, dikarenakan kesulitan dalam memahami fitur dari Aplikasi desain grafis sebelumnya. Aplikasi sebelumnya juga berbahasa Inggris, sehingga siswa disabilitas rungu mengalami kesulitan dalam memahami fitur yang ada. Terbatasnya bahasa juga menjadi permasalahan dalam sulitnya memahami fitur yang ada.

Menurut (McKee et al., 2015) kendala komunikasi dan bahasa mengisolasi pengguna anak disabilitas rungu dari media massa, pesan perawatan kesehatan, dan komunikasi perawatan kesehatan, yang jika dipadukan dengan marginalisasi sosial, menempatkan mereka pada risiko tinggi untuk literasi kesehatan yang tidak memadai. Kurangnya bahasa anak disabilitas rungu menjadi permasalahan serius dalam memahami sebuah teknologi baru. Dengan demikian penggunaan bahasa isyarat dapat membantu siswa disabilitas rungu dalam memanfaatkan teknologi yang ada. Menurut (Hall et al., 2019) anak dengan disabilitas rungu perlu menguasai setidaknya satu bahasa (lisan atau isyarat) untuk mencapai potensi penuh mereka. Hal ini bertujuan dengan siswa memahami satu bahasa, anak bisa dipacu keterampilan atau bakat potensialnya.

Salah satu kemampuan yang dapat dikembangkan adalah kemampuan vokasi. Keterampilan vokasi sangat dibutuhkan untuk saat ini, menurut (Brown & Lent, 2016) kemampuan beradaptasi karier mengacu pada "kesiapan untuk menghadapi tugas-tugas yang dapat diprediksi dalam mempersiapkan dan berpartisipasi dalam peran kerja dan dengan penyesuaian yang tidak dapat diprediksi yang dipicu oleh perubahan dalam pekerjaan dan kondisi kerja". Dengan memiliki keterampilan, peserta didik dapat menghadapi tugas-tugas dalam dunia kerja. Menurut (Eichhorst et al., 2015) terkait situasi para pendatang muda di pasar tenaga kerja, krisis tahun 2008 (dibeberapa negara Eropa) dan dampak-dampaknya dengan jelas menyoroti interaksi antara perkembangan siklus dengan fitur-fitur kelembagaan yang telah lama berlaku yang mengatur transisi dari sekolah ke dunia kerja. Lembaga pendidikan menjadi jembatan antara dunia pendidikan dan dunia kerja. Maka dari itu keterampilan vokasi adalah salah satu jembatan yang sesuai untuk peserta didik dalam mempersiapkan diri di dunia kerja. Investasi dalam pendidikan vokasi dan teknis serta pelatihan keterampilan harus menjadi perhatian prioritas, karena tidak ada negara yang dapat bersaing dengan baik di pasar global yang sedang berkembang dengan tenaga kerja yang buruk dan tidak terampil (Okoye & Arimonu, 2016).

Salah satunya adalah keterampilan vokasi desain grafis. Menurut (Bylinskii et al., 2017) sasaran penting dari setiap desain grafis atau visualisasi data adalah mengomunikasikan kepentingan relatif dari berbagai elemen desain, sehingga pemirsa tahu di mana harus memfokuskan

perhatian dan bagaimana menafsirkan desain tersebut. Pembelajaran desain grafis sangat bermanfaat bagi peserta didik disabilitas rungu. Menurut (Derevyanko & Zalevska, 2023) teknologi digital dalam desain grafis telah menjadi bagian integral dari aktivitas manusia, dan penggunaannya yang rasional dapat sangat meningkatkan proses pembelajaran.

Penggunaan aplikasi canva adalah salah satu jenis aplikasi desain grafis yang ada dikalangan masyarakat. Menurut (Fauziyah et al., 2022) canva sebagai situs web merupakan salah satu sumber media visual yang dapat digunakan sebagai jendela ke dunia luar kelas bahasa yang lebih luas dan, tentu saja, kumpulan materi autentik yang mudah diakses. canva sangat mudah digunakan untuk orang awam, karena aplikasinya yang sangat mudah dipahami. Manfaat aplikasi canva adalah mendorong siswa dalam membuat pembelajaran yang menarik dan mendorong hasil belajar yang lebih baik. Menurut (Sama' et al., 2022) aplikasi canva merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran dan membuat proses pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih menarik karena mudah dipelajari dan dipahami.

Keterbatasan yang dihadapi dari penelitian ini adalah terbatasnya fitur dan *template* yang bisa dipakai secara gratis. Aplikasi canva bisa digunakan secara gratis, akan tetapi sangat terbatas, karena *template* dan elemen yang digunakan beberapa ada yang berbayar, sehingga tidak bisa digunakan secara bebas. Solusi permasalahan tersebut adalah saat ini pemerintah sudah memberikan fasilitas berupa *Canva Education*, hal ini merupakan bentuk dukungan dari pemerintah untuk meningkatkan kemampuan desain grafis peserta didik, khususnya lewat aplikasi canva.

Implikasi hasil penelitian ini adalah keterampilan vokasi sangat dibutuhkan dalam mempersiapkan peserta didik untuk terjun didunia kerja. Dengan melalui aplikasi canva, peserta didik dapat keterampilan vokasi khususnya dalam bidang desain grafis. Aplikasi canva berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan vokasi desain grafis, terutama dalam membuat desain grafis banner dan aplikasi canva mendorong siswa aktif dalam proses pembelajaran dan memberikan hasil belajar yang lebih baik. Aplikasi canva juga menjadi pondasi peserta didik disabilitas rungu dalam mempelajari dunia desain grafis.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan aplikasi canva pada kemampuan vokasi desain grafis berpengaruh terhadap siswa disabilitas rungu di SMALB-B Karya Mulia Surabaya. Implikasi hasil penelitian ini adalah aplikasi canva berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan vokasi desain grafis,

terutama dalam membuat desain grafis banner dan aplikasi canva mendorong siswa aktif dalam proses pembelajaran dan memberikan hasil belajar yang lebih baik. Aplikasi canva juga menjadi pondasi peserta didik disabilitas rungu dalam mempelajari dunia desain grafis.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan penggunaan aplikasi Canva dapat mempengaruhi kemampuan vokasional siswa disabilitas rungu. Saran diberikan kepada guru untuk terus kembangkan pembelajaran dengan canva agar menarik bagi siswa serta pertimbangkan kemampuan tiap siswa. Penelitian selanjutnya perlu dilakukan dengan sampel lebih besar dan beragam serta lebih lama. Perlu juga eksplorasi penggunaan Canva dalam konteks pendidikan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriadi, P., Rozi, F., Prawijaya, S., & Ratno, S. (2023). Using The Canva App as A Media Horizontal Thematic Learning (*Art, Science and Language*) in Elementary School. <https://doi.org/10.4108/cai.24-11-2022.2332611>
- Ajallouian, M., Amirsalari, S., & Amraei, K. (2016). SC. *International Journal of Pediatric Otorhinolaryngology*. <https://doi.org/10.1016/j.ijporl.2016.10.005>
- Anggrasari, L. A. (2022). The Effectiveness of Pop-Up-based Animation Book to Improve Reading Comprehension Skills of Elementary School Students. 9, 265–279.
- Ariyona, C. B. (2019). Meningkatkan Kosakata Benda Melalui Media Pop Up Book Bagi Siswa. 7, 198–202.
- Brown, S. D., & Lent, R. W. (2016). Vocational psychology: Agency, equity, and well-being. *Annual Review of Psychology*, 67, 541–565. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-122414-033237>.
- Boamah, A. (2021). The Deaf and Graphic Design Education: Figuring the Challenges of the Sign Language Interpreter. *American Journal of Art and Design*, 6(4), 120. <https://doi.org/10.11648/j.ajad.20210604.12>
- Bylinskii, Z., Kim, N. W., O'Donovan, P., Alsheikh, S., Madan, S., Pfister, H., Durand, F., Russell, B., & Hertzmann, A. (2017). Learning visual importance for graphic designs and data visualizations. *UIST 2017 - Proceedings of the 30th Annual ACM Symposium on User Interface Software and Technology*, 57–69. <https://doi.org/10.1145/3126594.3126653>.
- Derevyanko, N., & Zalevska, O. (2023). Methods of introducing additive technologies into the educational process in the training of future graphic designers. *Scientific Bulletin of Mukachevo State University Series "Pedagogy and Psychology"*, 9(1), 69–79. <https://doi.org/10.52534/msu-pp1.2023.69>

Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Pada Keterampilan Vokasi Desain Grafis Siswa Disabilitas Rungu Di SMALB-B Karya Mulia Surabaya

- Eichhorst, W., Rodríguez-Planas, N., Schmidl, R., & Zimmermann, K. F. (2015). A road map to vocational education and training in industrialized countries. *Industrial and Labor Relations Review*, 68(2), 314–337. <https://doi.org/10.1177/0019793914564963>.
- Fauziyah, N. L., Widodo, J. P., & Yappi, S. N. (2022). The use of Canva for education' and the students' perceptions of its effectiveness in the writing procedure text. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 5(1), 6368–6377.
- Fellinger, J., Holzinger, D., & Pollard, R. (2012). Mental health of deaf people. *The Lancet*, 379(9820), 1037–1044. [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(11\)61143-4](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(11)61143-4)
- Forster, A. G., Bol, T., & van de Werfhorst, H. G. (2016). Vocational education and employment over the life cycle. *Sociological Science*, 3, 473–494. <https://doi.org/10.15195/v3.a21>
- Hall, M. L., Hall, W. C., & Caselli, N. K. (2019). Deaf children need language, not (just) speech. *First Language*, 39(4), 367–395. <https://doi.org/10.1177/0142723719834102>
- Hasanati, N., & Nashikha, A. (2023). User Experience Analysis Of Canva Using System Usability Scale (Sus) Method. 5, 224–231.
- Ibrahim, Z., Alias, N., Dewitt, D., Nordin, A. B., Jamaludin, A., & Zulnaidi, H. (2021). Development of a Graphic Design Learning Module for the Deaf and Hard-of-Hearing (DHH) Students Based on Technology and Learning Style in Malaysian TVET institutions . 12(5), 1923–1933.
- Ibrahim, Z., Alias, N., & Nordin, A. B. (2016). Needs analysis for graphic design learning module based on technology & learning styles of deaf students. *Cogent Education*, 3(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2016.1178364>
- Jones, A. C., Gutierrez, R., & Ludlow, A. K. (2015). Confronting the language barrier: Theory of mind in deaf children. *Journal of Communication Disorders*, 56, 47–58. <https://doi.org/10.1016/j.jcomdis.2015.06.005>
- Kovalchuk, V., Maslich, S., Tkachenko, N., Shevchuk, S., & Shchypyska, T. (2022). Vocational Education in the Context of Modern Problems and Challenges. *Journal of Curriculum and Teaching*, 11(8), 329–338. <https://doi.org/10.5430/jct.v11n8p329>
- McKee, M. M., Paasche-Orlow, M. K., Winters, P. C., Fiscella, K., Zazove, P., Sen, A., & Pearson, T. (2015). Assessing Health Literacy in Deaf American Sign Language Users. *Journal of Health Communication*, 20(March), 92–100. <https://doi.org/10.1080/10810730.2015.1066468>
- Mery, M., Martono, M., Halidjah, S., & Hartoyo, A. (2022). Sinergi Peserta Didik dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7840–7849. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3617>
- Mohd Hashim, M. H., & Tasir, Z. (2020). An e-learning environment embedded with sign language videos: research into its usability and the academic performance and learning patterns of deaf students. In *Educational Technology Research and Development* (Vol. 68, Issue 6). Springer US. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09802-4>
- Muñoz, L. J. E., Noguera Zúñiga, E. Y., Flórez Aristizábal, L., Collazos, C. A., Daza, G., Cano, S., Alghazzawi, D. M., & Fardoun, H. M. (2018). Graphical user interface design guide for mobile applications aimed at deaf children. *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 10924 LNCS, 58–72. https://doi.org/10.1007/978-3-319-91743-6_4
- Nofiaturrehman, F. (2018). Problematika Anak Tunarungu dan Cara Mengatasinya. *Quality*, 6(1), 1–15.
- Okoye, R., & Arimonu, M. O. (2016). Vocational and Technical Education in Nigeria: Issues, Challenges and the Way Forward. *Journal of Education and Vocational Research*, 4(8), 219–224. <https://doi.org/10.22610/jevr.v4i8.123>
- Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2021). Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01), 165–178. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.4292>
- Ramadhani, S., Saide, S., & Indrajit, R. E. (2018). Improving creativity of graphic design for deaf students using contextual teaching learning method (CTL). *ACM International Conference Proceeding Series*, 136–140. <https://doi.org/10.1145/3206098.3206128>
- Ramadhan, L. F., & Wagino, W. (2021). Pengembangan Buku Panduan Aplikasi Coreldraw Dalam Keterampilan Desain Grafis Siswa Tunarungu Tingkat SMK. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 16(2).
- Rangko, M. A. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Kelas V SDN 14 MataramMATARAM.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, D. M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343.

<http://dx.doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>

- Sama', S., Bahri, S., & Misbahudholam AR., M. (2022). Realizing Creative Innovative Education through Increasing Digitalization Skills in Learning with Canva Media in the Era of Smart Society 5.0. *Mattawang: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70–81. <https://doi.org/10.35877/454ri.mattawang864>
- Shavit, Y. (2010). Vocational Secondary. *January 2013*, 37–41.
- Sidera, F., Amadó, A., & Martínez, L. (2017). In fl uences on Facial Emotion Recognition in Deaf Children. 164–177. <https://doi.org/10.1093/deafed/enw072>
- Suharno, Pambudi, N. A., & Harjanto, B. (2020). Vocational education in Indonesia: History, development, opportunities, and challenges. *Children and Youth Services Review*, 115(January), 105092. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105092>
- Walker, S. (2017). Research in Graphic Design. *Design Journal*, 20(5), 549–559. <https://doi.org/10.1080/14606925.2017.1347416>
- Widyasari, W.(2022). Pengembangan Buku Panduan Keterampilan Vokasional Berjalan Online Untuk Siswa Tunarungu. *Jurnal Pendidikan Khusus*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/view/46723>

