

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN.....	viii
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Pertanyaan Penelitian.....	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
G. Definisi Operasional	6
BAB II KAJIAN TEORITIS.....	8
A. Konsep Dasar Aplikasi Canva	8
1. Pengertian Aplikasi Canva	8
2. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Canva	9
A. Konsep Dasar Keterampilan	10
1. Pengertian Keterampilan	10
2. Kategori Keterampilan	11
B. Konsep Dasar Poster	12
1. Pengertian Poster	12
2. Karakteristik Poster	14
3. Jenis Poster	14
4. Fungsi Poster	15
C. Konsep Dasar Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) ...	15
1. Pengertian Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM)	15

2.	Fungsi Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM).....	16
D.	Konsep Dasar Pendidikan Masyarakat	17
1.	Pengertian Pendidikan Masyarakat	17
2.	Karakteristik Pendidikan Masyarakat	18
3.	Prinsip-prinsip Pendidikan Masyarakat	18
E.	Keterampilan sebagai Bagian dari Pendidikan Masyarakat	20
F.	Penelitian Terdahulu	22
BAB III	METODE PENELITIAN	25
A.	Metode dan Desain Penelitian	25
B.	Populasi dan Subjek Penelitian.....	27
C.	Instrumen Penelitian	28
D.	Teknik Pengolahan Data.....	36
E.	Teknik Analisis Data	37
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	45
A.	Profil Penelitian	45
1.	Gambaran Umum PKBM Bina Mandiri Cipageran.....	45
2.	Latar Belakang PKBM Bina Mandiri Cipageran	46
3.	Program-program di PKBM Bina Mandiri Cipageran....	47
4.	Susunan Kepengurusan	48
5.	Sarana dan Prasarana.....	48
6.	Tenaga Kependidikan.....	49
7.	Tugas Kepengurusan	49
8.	Tujuan, Fungsi dan Manfaat.....	51
B.	Hasil Penelitian	53
1.	Deskripsi Proses Penerapan Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Keterampilan Membuat Poster Pada Warga Belajar Paket C.....	53
2.	Efektivitas Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Keterampilan Membuat Poster pada Warga Belajar Paket C	61
C.	Analisis Data Kuantitatif	77
1.	Uji Validitas	77
2.	Uji Reabilitas.....	78

3. Uji Normalitas	79
4. Uji <i>Paired T-Test</i>	81
5. Uji N-Gain.....	82
6. Uji Koefisien Determinasi.....	83
D. Pembahasan	84
E. Temuan Penelitian	88
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	90
A. Kesimpulan	90
B. Saran	91
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN	96

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pedoman Wawancara	30
Tabel 3. 2 Pedoman Observasi	31
Tabel 3. 3 Kriteria Keterampilan	31
Tabel 3. 4 Kriteria Skor Angket Responden	32
Tabel 3. 5 Instrumen Penelitian.....	33
Tabel 3. 6 Pedoman Instrumen Penelitian.....	34
Tabel 3. 7 Pedoman Studi Dokumentasi	37
Tabel 3. 8 Kategori Pembagian <i>N-Gain Score</i>	43
Tabel 4. 1 Sarana dan Prasarana	48
Tabel 4. 2 Tugas Kepengurusan.....	49
Tabel 4. 3 Karakteristik Responden Penelitian	62
Tabel 4. 4 Jenis Kelamin Responden	63
Tabel 4. 5 Meningkatkan Keterampilan Membuat Poster Warga Belajar Paket C dengan Pernyataan 1	64
Tabel 4. 6 Hasil Pengamatan pada (P1)	64
Tabel 4. 7 Meningkatkan Keterampilan Membuat Poster Warga Belajar Paket C dengan Pernyataan 2	67
Tabel 4. 8 Hasil Pengamatan pada (P2)	67
Tabel 4. 9 Meningkatkan Keterampilan Membuat Poster Warga Belajar Paket C dengan Pernyataan 3	69
Tabel 4. 10 Hasil Pengamatan pada (P3)	70
Tabel 4. 11 Meningkatkan Keterampilan Membuat Poster Warga Belajar Paket C dengan Pernyataan 4	72
Tabel 4. 12 Hasil Pengamatan pada (P4)	72
Tabel 4. 13 Meningkatkan Keterampilan Membuat Poster Warga Belajar Paket C dengan Pernyataan 5	74

Tabel 4. 14 Hasil Pengamatan pada (P5)	75
Tabel 4. 15 Hasil Analisis Variabel X (Apliksi Canva)	77
Tabel 4. 16 Hasil Analisis Variabel Y (Keterampilan Membuat Poster).....	78
Tabel 4. 17 Hasil <i>Cronbach's Alpha</i> Variabel X	79
Tabel 4. 18 Hasil <i>Cronbach's Alpha</i> Variabel Y	79
Tabel 4. 19 Hasil pada Kegiatan Sebelum dan Sesudah Menggunakan Canva	80
Tabel 4. 20 Hasil Uji Normalitas <i>Shapiro Wilk</i>	81
Tabel 4. 21 Hasil Uji <i>Paired T-Test</i>	81
Tabel 4. 22 Hasil <i>Sampel Paired T-Test</i>	82
Tabel 4. 23 Hasil Uji <i>N-Gain</i>	82
Tabel 4. 24 Kategori Pembagian <i>N-Gain Score</i>	83
Tabel 4. 25 Kategori Tafsiran Efektivitas <i>N-Gain Persen</i>	83
Tabel 4. 26 Hasil Uji Koefisien Determinasi	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Metode Kombinasi , Sequential Exploratory Design	25
Gambar 3. 2 Langkah-langkah Penelitian Desain Sequential Exlopratory	26
Gambar 3. 3 Teknik pengumpulan data	33
Gambar 3. 4 Triangulasi Teknik	37
Gambar 3. 5 Triangulasi Sumber	37
Gambar 3. 6 Distribusi Nilai	40
Gambar 4. 1 Bangunan PKBM Bina Mandiri Cipageran	45
Gambar 4. 2 Susunan Kepengurusan	48
Gambar 4. 3 Wawancara dengan Tutor PKBM Bina Mandiri Cipageran	54
Gambar 4. 4 Wawancara dengan Warga Belajar PKBM Bina Mandiri Cipageran	55
Gambar 4. 5 Proses Pelaksanaan Kegiatan	57
Gambar 4. 6 Pendampingan Proses Pelaksanaan	58
Gambar 4. 7 Praktik Membuat Poster.....	59
Gambar 4. 8 Hasil Poster	61
Gambar 4. 9 Persentase pada Aspek (P1)	65
Gambar 4. 10 Persentase pada Aspek (P2)	68
Gambar 4. 11 Persentase pada Aspek (P3)	70
Gambar 4. 12 Persentase pada Aspek (P4)	74
Gambar 4. 13 Persentase pada Aspek (P5)	75
Gambar 4. 14 Hasil Pengamatan pada Seluruh Aspek	76

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, ada banyak ragam aplikasi yang dapat menunjang aktivitas. Kemunculan ragam aplikasi tersebut berdampak terhadap kemajuan perkembangan ilmu pengetahuan, termasuk menuntut dunia pendidikan agar senantiasa beradaptasi dengan perkembangan yang ada dan mampu memanfaatkannya dengan optimal (Syahputra *et al.*, 2024). Salah satu aplikasi yang saat ini cukup populer dan banyak membantu aktivitas adalah aplikasi Canva.

Canva adalah aplikasi program design online yang menyediakan alat editing dalam pembuatan berbagai desain seperti poster, flyer, info grafik, banner, card invitation, presentation, dan masih banyak lagi (Dwi Nur Indah Sari *et al.*, 2023). Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur editorial yang dapat diakses melalui website sehingga fleksibilitas penggunaannya cenderung dinamis, seperti halnya pengguna dapat membuat desain poster dengan cepat dan efisien, bahkan bagi mereka yang tidak memiliki latar belakang sebagai desain grafis (Nur Astrida & Arifudin, 2022). Dalam konteks pendidikan sendiri khususnya bagi warga belajar Paket C, penguasaan keterampilan ini penting untuk mendukung berbagai aktivitas pembelajaran yang memerlukan media visual yang menarik, dan menjadi salah satu keahlian yang dapat menunjang kebutuhannya selepas masuk ke dunia kerja (Basri *et al.*, 2023).

Faktanya, saat ini sumber daya manusia identik kaitannya perlu menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi yang sejalan dengan perkembangan zaman yang terus berkembang (Hidayatulloh, 2019).

Keterampilan digital perlu dimiliki oleh warga belajar terutama bagi mereka yang termasuk kaum muda yang identik kaitannya aktif menggunakan teknologi digital seperti gawai (Rizanta & Arsanti, 2022). Mengingat apabila warga belajar terampil dalam bidang digital, salah satunya dari penguasaan aplikasi Canva diharapkan akan lebih siap menghadapi tantangan dunia kerja di masa mendatang (Fathurrahmani *et al.*, 2021).

Melalui penguasaan aplikasi Canva, selain dimaksudkan untuk mengasah keterampilan desain warga belajar, tentunya sebagai media mengekspresikan seni visualnya. Tersedianya berbagai macam fitur yang sederhana menjadi salah satu alasan solutif. Misalnya dalam membuat poster, warga belajar dapat memanfaatkan ragam template dan desain yang ada, kemudian dapat disesuaikan kembali sehingga warga belajar bisa lebih leluasa dalam mengeksplorasi daya kreativitas dan intuisinya serta menghasilkan karya yang lebih profesional, praktis dan cepat. Pemanfaatan hal tersebut tentunya agar warga belajar bisa lebih memacu potensi yang dimilikinya. Terlebih lagi upaya mengembangkan potensi warga belajar itu sendiri merupakan bagian integral dari peran pendidikan, termasuk di dunia pendidikan nonformal.

Supsiloani (dalam Norhikmah Sya Baniah & Richart Singal, 2021), pendidikan nonformal adalah bagian dari sistem pendidikan yang memiliki

peran penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdampak pada kemajuan di berbagai bidang terutama dalam hal keterampilan dan kemandirian (Mutaqin, 2019). Adapun penggunaan aplikasi Canva pada satuan pendidikan nonformal bukan semata-mata agar keterampilan warga belajar meningkat, tetapi agar terbentuk idealitas yang sejalan dengan kemajuan zaman dan membantu memandirikan warga belajar ke arah kehidupan yang lebih baik secara berkesinambungan (Chairunnisa & Sundi, 2021).

Selain itu, Canva juga mendukung ruang pembelajaran kolaboratif. Fitur ini memungkinkan warga belajar dapat bekerja sama dalam proyek desain, berbagi ide, dan memberikan umpan balik secara langsung (Jafar Adrian *et al.*, 2022). Kolaborasi ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis dalam menggunakan aplikasi, tetapi juga mengembangkan kemampuan kerjasama dan komunikasi. Dengan demikian, proses belajar menjadi lebih interaktif dan dinamis, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan warga belajar dalam proses pembelajaran (Hijrah *et al.*, 2021). Sedangkan aspek pendekatan yang peneliti lakukan pada aplikasi canva yakni pada pembuatan poster. Menurut Sudjana dan Rivai (dalam Johan *et al.*, 2022) poster adalah gabungan elemen visual dari desain yang kuat, penggunaan warna yang tepat, dan pesan yang memiliki makna bertujuan untuk memikat perhatian orang yang melihatnya. Ia melanjutkan bahwa kegunaan poster yakni untuk menyadarkan, memotivasi, dan sebagai pengalaman menuangkan kreativitas. Selain itu, poster juga merupakan sarana dalam menyampaikan

suatu pesan secara menarik (Utami *et al.*, 2018), khususnya poster digital yang dapat disebarluaskan atau dibagikan tanpa ada batas waktu tertentu (Kholidah *et al.*, 2023).

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik melakukan studi lebih dalam lagi tentang **“Pengaruh Aplikasi Canva Terhadap Peningkatan Keterampilan Membuat Poster pada Warga Belajar Paket C.”** Peneliti ingin mengetahui sejauh mana aplikasi ini dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung pembelajaran yang kreatif dan bagaimana pengaruhnya terhadap hasil akhir karya desain warga belajar. Studi ini juga akan melihat berbagai faktor yang mempengaruhi keberhasilan penggunaan Canva seperti tingkat keterampilan awal, frekuensi penggunaan, dan dukungan dari pendidik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, didapati sejumlah identifikasi masalah, yaitu:

1. Terdapat kendala dan kebutuhan meningkatkan keterampilan membuat poster di kalangan warga belajar paket C yang lebih efisien dan praktis.
2. Adanya kesenjangan pengetahuan dan penggunaan teknologi digital di antara warga belajar paket C.
3. Perlu dilakukan evaluasi terkait efektivitas upaya meningkatkan keterampilan membuat poster di kalangan warga belajar paket C melalui aplikasi Canva.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh aplikasi canva terhadap peningkatan keterampilan membuat poster pada warga belajar paket C?”.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka pertanyaan penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses penerapan aplikasi canva dalam meningkatkan keterampilan membuat poster pada warga belajar paket C?
2. Bagaimana efektifitas aplikasi canva dalam meningkatkan keterampilan membuat poster pada warga belajar paket C?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari pertanyaan penelitian di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui proses penerapan aplikasi canva dalam meningkatkan keterampilan membuat poster pada warga belajar paket C.
2. Untuk mengetahui efektivitas aplikasi Canva dalam meningkatkan keterampilan membuat poster pada warga belajar paket C.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan dan wawasan bagi para pembaca, terutama bagi mahasiswa Pendidikan

Masyarakat mengenai pengaruh aplikasi canva terhadap peningkatan keterampilan membuat poster pada warga belajar paket C.

2. Secara Praktis

a. Bagi Lembaga Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berharga dan informasi yang bermanfaat bagi upaya peningkatan kualitas pendidikan nonformal di lembaga terkait, terutama dalam program peningkatan keterampilan membuat poster melalui aplikasi canva.

b. Bagi Tutor dan Warga Belajar

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu rekomendasi dalam proses penyelenggaraan program peningkatan keterampilan membuat poster melalui aplikasi canva pada masa selanjutnya, sehingga faktor-faktor yang dapat menghambat dan meningkatkan kemampuan warga belajar diketahui sejauh mana efektivitas dan efisiensinya.

G. Definisi Operasional

1. Aplikasi canva

Aplikasi Canva adalah sebuah program desain grafis yang tersedia secara daring (*online*) yang menyediakan berbagai alat dan fitur untuk membuat berbagai jenis desain, seperti poster, flyer, infografis, banner, undangan, presentasi, dan masih banyak lagi. Kemudian Menurut (Resmini *et al.*, 2021) Canva adalah sebuah aplikasi yang muncul di tengah maraknya perkembangan teknologi. Aplikasi ini adalah platform desain daring yang menawarkan berbagai alat, termasuk untuk membuat

presentaasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, dan banyak lagi yang tersedia di dalamnya. Aplikasi ini menawarkan antarmuka pengguna yang intuitif dan beragam template serta elemen desain yang dapat disesuaikan, sehingga memungkinkan pengguna dengan berbagai tingkat keahlian dalam desain grafis dapat membuat desain visual yang menarik dengan cepat dan mudah.

2. Keterampilan membuat poster

Keterampilan membuat poster adalah kemampuan untuk merancang, mengatur, dan menyusun elemen-elemen visual dan teks secara efektif dalam sebuah poster dengan tujuan menyampaikan pesan atau informasi dengan jelas dan menarik. Keterampilan membuat poster sendiri mencakup pemahaman tentang prinsip-prinsip desain grafis, penggunaan alat-alat desain, pemilihan warna dan font yang sesuai, serta kemampuan untuk mengorganisasi informasi secara visual sehingga dapat menarik perhatian audiens dan menyampaikan pesan dengan efektif.

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Konsep Dasar Aplikasi Canva

1. Pengertian Aplikasi Canva

Canva adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat desain grafis. Penggunaan aplikasi Canva dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat desain poster, presentasi, dan konten visual lainnya (Poerna Wardhanie *et al.*, 2021). Canva adalah aplikasi, web situs, atau aplikasi yang menawarkan alat untuk desain grafis dan publikasi yang dapat diakses secara online. Canva dapat diakses melalui website, aplikasi PC, atau ponsel sehingga membuat lebih mudah untuk berkreasi di mana pun dan kapanpun. Tak heran jika Canva menjadi favorit bagi mereka yang ingin membuat konten visual tanpa perlu menjadi ahli di bidangnya karena mudah digunakan. Selain sangat mudah digunakan, Canva menawarkan ribuan template yang dapat digunakan oleh pemula (Jafar Adrian *et al.*, 2022).

Dalam membuat desain, aplikasi Canva menyediakan beragam foto, visual seni grafis dan vektor yang dapat digunakan sebagai pembuatan berbagai macam ilustrasi (Sholeh *et al.*, 2020). Sedangkan menurut (Tanjung & Faiza, 2019), Canva adalah aplikasi desain online yang menyediakan berbagai alat seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, dan lain sebagainya. Kemudian

(Resmini *et al.*, 2021) mengungkapkan pendapat serupa yakni Canva hadir di tengah pesatnya perkembangan teknologi dan menawarkan berbagai template untuk kebutuhan desain seperti presentasi, resume, poster, dan infografis.

Dilihat dari sejumlah pendapat di atas, dapat dikatakan bahwa aplikasi canva merupakan sebuah alat desain grafis berbasis online yang menyediakan fitur sederhana dan dinamis serta menawarkan berbagai macam kebutuhan guna menunjang keperluan seputar dunia visual grafis.

2. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Canva

Menurut (Kharissidqi & Firmansyah, 2022; Resmini *et al.*, 2021) Canva memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan, diantaranya :

a. Kelebihan aplikasi canva

- 1) Memiliki beragam desain yang menarik, *user friendly*, mudah menyesuaikan kebutuhan dasar seperti pemilihan jenis dan gaya huruf, warna, gambar, dan sebagainya.
- 2) Memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih praktis dan mudah dijangkau.
- 3) Aksesibilitas dapat dilakukan dimanapun selama akses internet tersedia.
- 4) Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai.

a. Kekurangan aplikasi canva

- 1) Aplikasi Canva mengandalkan jaringan internet, sehingga apabila tidak ada akses internet pada perangkat gawai maupun laptop, maka aplikasi Canva tidak dapat digunakan sama sekali.
- 2) Tidak semua template, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya bersifat gratis. Artinya, apabila pengguna ingin menggunakan fasilitas premium maka perlu menjadi member berbayar terlebih dahulu.
- 3) Ada kalanya desain yang digunakan memiliki kesamaan dengan desain yang telah digunakan orang lain, baik itu dari segi template, gambar, warna, dan sebagainya, sehingga perlu didesain ulang sebelum benar-benar disebar luaskan ke ruang publik.

A. Konsep Dasar Keterampilan

1. Pengertian Keterampilan

Secara etimologi, istilah keterampilan berasal dari bahasa Inggris yaitu *skill* atau kemahiran atau kecakapan. Jika secara terminologi keterampilan yaitu kemampuan dalam melaksanakan tugas berdasarkan kompetensi pekerjaan dan hasilnya dapat diamati (Widodo, 2017). Keterampilan diartikan juga sebagai kemampuan seseorang untuk mengubah sesuatu menjadi lebih bernilai dan bermakna (Arwita Putri *et al.*, 2023). Keterampilan dapat melibatkan pemikiran, akal, dan kreativitas serta apabila terus diasah dan dikembangkan sangat mungkin akan menghasilkan sesuatu yang berharga (Arwita Putri *et al.*, 2023). Namun,

pada dasarnya setiap orang yang mempunyai tingkat keterampilan berbeda-beda tergantung pada kemampuan dan pengalamannya. Selain itu, seseorang yang memiliki keterampilan sesuai dengan kebutuhan dapat memberikan manfaat dan nilai tambah bagi dirinya maupun orang lain (Arwita Putri *et al.*, 2023)

Sedangkan menurut Zuhri (dalam Hariyadin & Nasihudin, 2021) Keterampilan merupakan indikator kemampuan seseorang dalam suatu bidang seperti keterampilan memainkan peran, membuat dan menciptakan karya yang bisa diwujudkan, dinikmati, dipahami, difungsikan, baik bersifat materi maupun non materi, sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan atau setidaknya dapat diterima orang lain.

2. Kategori Keterampilan

Menurut Robbins (2000:494-495) dalam (Putri Surachman *et al.*, 2021) terdapat beberapa kategori keterampilan, yaitu :

1. Basic Literacy Skill

Basic literacy skill adalah keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh semua orang seperti mendengarkan, membaca, dan menulis adalah keterampilan ini. Dengan menguasai ketiga keterampilan ini, seseorang dapat meningkatkan kualitas hidupnya, berpartisipasi secara aktif dalam masyarakat, dan maju dalam berbagai aspek kehidupan.

2. Technical Skill

Technical skill adalah keterampilan teknik khusus yang dimiliki seseorang dalam bidang pengembangan dan penerapan teknik tertentu

disebut keahlian teknik. Keahlian teknik mencakup berbagai kemampuan yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas-tugas tertentu seperti, menghitung, mengoperasikan komputer dan lain-lain.

3. *Interpersonal Skill*

Interpersonal skill adalah keahlian dalam berbagai aspek kehidupan, baik di lingkungan kerja, dalam hubungan pribadi, maupun dalam komunitas yang lebih luas. Keahlian interpersonal mencakup kemampuan seseorang untuk berinteraksi dengan orang lain secara efektif, seperti menjadi pendengar yang baik, menyampaikan pendapat secara jelas, dan bekerja dalam satu tim.

4. *Problem Solving*

Problem solving adalah merupakan kemampuan dasar yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah dengan mendukung kemampuan berpikir logika seseorang.

B. Konsep Dasar Poster

1. Pengertian Poster

Isabella (dalam Hotima, 2022) mengemukakan bahwa poster merupakan kertas dengan desain cetak atau teks yang dirancang untuk dipasang di permukaan vertikal, dan pada awalnya hanya berbentuk teks dan biasanya digunakan untuk menyampaikan keputusan pemerintah secara visual. Dilihat dari pembuatannya, baik yang versi digital atau non digital, poster hampir sama dengan iklan, yaitu mengandalkan perpaduan

gambar dan kata-kata singkat, jelas, menarik, dan lengkap kemudian hasilnya disebar di tempat umum (Diana *et al.*, 2023).

Poster adalah jenis media publikasi yang berisi tulisan, gambar, atau kombinasi keduanya untuk menyampaikan informasi kepada pembaca. Dengan menggunakan poster sebagai media atau perantara, pesan dapat disampaikan baik secara umum maupun khusus dalam pembelajaran. Selain itu, sebagai generasi milenial, harus meningkatkan kemampuan mereka, terutama dalam hal desain grafis. Ini karena desain grafis sangat dibutuhkan di zaman sekarang, seperti pada pembuatan poster yang bermanfaat (Chairunnisa & Sundi, 2021)

Dalam merancang poster, pemilihan warna menjadi salah satu aspek penting. Ini disebabkan karena kombinasi warna yang tepat dapat menarik perhatian dan mempermudah pemahaman pesan yang ingin disampaikan kepada pembaca (H. R. D. Putri & Depari, 2023). Selain memperhatikan perancangan warna yang optimal, penyusunan huruf atau tipografi juga memiliki peran penting dalam desain poster. Tipografi secara keseluruhan dapat dianggap sebagai teknik untuk menyusun huruf dan teks dalam sebuah karya visual agar mudah dibaca dan menarik perhatian.

Sehingga, berdasarkan sejumlah literatur dan pendapat yang ada, poster pada dasarnya adalah media visual yang dirancang untuk menyampaikan pesan atau informasi secara singkat dan menarik kepada khalayak umum.

2. Karakteristik Poster

Menurut I Nyoman Gejir dkk (dalam Hotima, 2022), poster memiliki beberapa karakteristik yang dapat dilihat dari ciri-ciri sebagai berikut.

- a. Sederhana
- b. Hanya ada satu gagasan/ide yang disampaikan
- c. Dibuat menarik
- d. Memakai slogan dan tulisan yang singkat
- e. Bentuk dan ukurannya bervariasi

3. Jenis Poster

Berdasarkan konten dan tujuannya, Arrie Widhayani (dalam Hotima, 2022) menyebutkan bahwa poster dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis, antara lain:

- a. Poster niaga dirancang untuk mempromosikan dan menawarkan barang atau jasa.
- b. Poster layanan masyarakat berisi informasi untuk mengedukasi masyarakat secara umum tentang suatu hal, seperti kampanye sosial atau informasi kesehatan.
- c. Poster kegiatan digunakan untuk mengumumkan dan mempromosikan suatu acara atau kegiatan yang akan diselenggarakan.
- d. Poster pendidikan Dirancang untuk memberikan pendidikan atau informasi kepada masyarakat, terutama berkaitan dengan dunia pendidikan, dan sering dipasang di sekolah-sekolah.

4. Fungsi Poster

Fungsi poster adalah sebagai media komunikasi visual yang efektif untuk menyampaikan pesan atau informasi secara cepat dan menarik kepada khalayak (Sinaga & Eriyani, 2023). Melalui penggunaan gambar, teks, dan elemen desain lainnya, poster dapat digunakan untuk mempromosikan produk atau layanan, mengedukasi masyarakat tentang suatu isu, mengumumkan acara atau kegiatan, serta memberikan informasi penting kepada audiens (Risandhy & Febriyanto, 2023). Selain itu, poster juga dapat mempengaruhi sikap dan perilaku orang-orang yang melihatnya sehingga memiliki peran yang penting dalam memengaruhi opini dan membangun kesadaran publik.

C. Konsep Dasar Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM)

1. Pengertian Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM)

Pendapat Yoo & Cang (dalam Hermawan & Suryono, 2016), PKBM (Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat) merupakan lembaga penyedia layanan sosial di luar sistem formal untuk mereka yang kurang beruntung dan atau terpinggirkan, serta diatur dan dikelola oleh masyarakat setempat. Sedangkan Sudjana (dalam Wahyudin & Firdaus, 2018) menyebutkan bahwa PKBM merupakan sebuah institusi yang berorientasi pada pengembangan pendidikan di luar jalur formal. Selain itu Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) adalah lembaga pendidikan nonformal yang didirikan dan dikelola oleh masyarakat. PKBM berfungsi sebagai wadah

pembelajaran serta berbagai informasi yang bertujuan untuk memberdayakan potensi masyarakat lokal (Hermawan & Suryono, 2016).

Sihombing (dalam Sihombing *et al.*, 2023) menjelaskan bahwa tujuan didirikannya PKBM adalah untuk menggali, menumbuhkan, dan memanfaatkan potensi yang ada di masyarakat. Berbagai langkah sistematis perlu dilakukan dalam penyusunan program PKBM, diawali dengan perencanaan program dan penetapan sumber daya yang dibutuhkan. Sosialisasi program kepada masyarakat dan pemerintah untuk menarik partisipasi. Selanjutnya, PKBM menerima peserta didik dan menganalisis kebutuhan belajar mereka terkait materi program yang diperlukan. Berdasarkan analisis tersebut, materi pembelajaran dan target program disusun serta dilanjutkan dengan pengembangan kurikulum. Setelahnya, dilakukan monitoring dan evaluasi untuk memastikan efektivitasnya. Hasil monitoring dan evaluasi ini kemudian menjadi dasar untuk pengembangan program di masa depan.

2. Fungsi Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM)

Adapun fungsi-fungsi Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) antara lain:

- a. Wadah Pembelajaran. PKBM memberikan ruang bagi masyarakat untuk terus belajar dan meningkatkan pengetahuan.
- b. Pusat Informasi. Masyarakat bisa mengakses berbagai informasi dan sumber belajar yang bermanfaat melalui PKBM.

- c. Ajang Berbagi Pengetahuan. PKBM memfasilitasi pertukaran pengetahuan dan keterampilan antar peserta didik maupun dengan instruktur.
- d. Jembatan Penghubung. PKBM menjadi tempat pertemuan antara pengelola program dan sumber belajar, menciptakan sinergi yang baik.
- e. Sumber Belajar Kontinu, PKBM menyediakan akses belajar yang terus menerus dan tidak terbatas.
- f. Lembaga Pendukung Pembelajaran. Program PKBM dapat dimanfaatkan oleh instansi pemerintah maupun swasta untuk menyelenggarakan kegiatan belajar bagi anggotanya.

D. Konsep Dasar Pendidikan Masyarakat

1. Pengertian Pendidikan Masyarakat

Menurut (Tibury & Wortman, 2008) dalam (Sudiapermana, 2021) pendidikan masyarakat adalah bagian penting dari pembelajaran seumur hidup. Ini sangat penting untuk meningkatkan kesadaran, membangun kolaborasi, dan mendorong orang untuk bekerja untuk berkelanjutan hidup. Menurut (Smith, M:2007) dalam (Sudiapermana, 2021) Pendidikan masyarakat bertujuan untuk memberdayakan masyarakat dengan memberikan keterampilan dan pengetahuan serta menumbuhkan kepercayaan dan harga diri. Di tingkat masyarakat juga dianggap penting bahwa orang-orang harus belajar berinteraksi sebagai kelompok, menangani masalah lokal yang mempengaruhi kelompok, dan menganalisis keadaan mereka sendiri dan masyarakat.

2. Karakteristik Pendidikan Masyarakat

Menurut (Sudiapermana, 2021) dalam kaitan ini Pendidikan masyarakat memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Teori dan praktik pengembangan masyarakat terkait erat dengan pendidikan masyarakat, yang merupakan proses perubahan sosial yang mendorong cita-cita masyarakat yang lebih setara.
- b. Fasilitasi sebagai dasar pendidikan masyarakat memberikan peserta kesempatan untuk mengambil bagian dalam pembelajaran mandiri, di mana mereka sendiri menentukan kebutuhan belajar mereka daripada guru. Menciptakan lingkungan kritis dan memberikan informasi tentang subjek adalah tanggung jawab fasilitator.
- c. Pendidikan masyarakat berfungsi sebagai agen pembangunan masyarakat dengan mengangkat masalah ketimpangan sosial dan budaya seperti kemiskinan, diskriminasi, dan penelantaran.

3. Prinsip-prinsip Pendidikan Masyarakat

Menurut (Decker dan Decker, 2003) dalam (Sudiapermana, 2021) dalam kaitan ini Pendidikan masyarakat memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Belajar sepanjang hayat (*life long learning*)

Pendidikan dianggap sebagai proses dari lahir sampai mati, dan setiap indivi Pendidikan dianggap sebagai proses dari lahir sampai mati, dan setiap orang, organisasi, organisasi publik, dan swasta bertanggung jawab untuk memberikan pendidikan kepada semua orang.

b. Menentukan sendiri (*self-determination*)

Masyarakat lokal bertanggung jawab untuk menentukan kebutuhan masyarakat dan menemukan sumber daya yang tersedia untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

c. Menolong sendiri (*self-help*)

Kapasitas untuk membantu diri sendiri diakui dan dikembangkan; ketika seseorang mengambil tanggung jawab atas keselamatan mereka sendiri, mereka membangun kemandirian dan menjadi bagian dan solusi. Ketika ini terjadi, orang-orang paling baik dilayani.

d. Pengembangan kepemimpinan (*leadership development*)

Upaya membantu diri sendiri dan perbaikan yang berhasil membutuhkan pelatihan pemimpin lokal dalam keterampilan seperti proses kelompok, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah.

e. Responsivitas kelembagaan (*institutional responsiveness*)

Untuk melayani publik, institusi publik bertanggung jawab untuk mengembangkan program dan layanan yang memenuhi kebutuhan dan kepentingan masyarakat yang terus berkembang.

f. Penggunaan sumber daya secara maksimal (*maximal use of resources*)

Dalam setiap masyarakat, sumber daya fisik, keuangan, dan manusia harus saling berhubungan dan digunakan secara optimal untuk memenuhi kebutuhan dan kepentingan yang beragam dari anggota masyarakat tersebut. Dalam penyampaian layanan terintegrasi,

organisasi dan lembaga yang bekerja untuk kepentingan publik dapat memenuhi tujuan mereka dengan lebih baik dan dapat melayani publik dengan bekerja sama dengan organisasi dan lembaga lain dengan tujuan yang sama.

g. Desentralisasi (*decentralization*)

Layanan, program, dan peluang keterlibatan masyarakat lainnya yang terletak di dekat rumah masyarakat memiliki peluang terbesar untuk meningkatkan partisipasi publik. Kegiatan ini harus tersedia di lokasi dengan akses publik yang mudah jika memungkinkan.

h. Inklusivitas (*inclusiveness*)

Layanan masyarakat, program, dan peluang keterlibatan masyarakat lainnya harus dirancang untuk melibatkan sebanyak mungkin orang dan menghilangkan segregasi atau isolasi orang berdasarkan usia, pendapatan, jenis kelamin, ras, etnik, agama, atau faktor lain yang menghambat partisipasi.

i. Akses ke informasi publik (*public information access*)

Informasi publik dibagikan keseluruhan lini agensi dan organisasi. Anggota masyarakat tahu lebih dari sekedar fakta.

E. Keterampilan sebagai Bagian dari Pendidikan Masyarakat

Masyarakat membutuhkan keterampilan yang dapat membantu mereka menghadapi perkembangan zaman yang kian pesat karena ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang secara cepat. Karena itu diperlukan keterampilan untuk memaksimalkan potensi yang ada dalam dirinya.

Pendidikan saat ini lebih disesuaikan dengan kebutuhan nyata yang diinginkan peserta didik sesuai dengan potensi dan kebudayaan masyarakatnya. Pendidikan nonformal harus mengarahkan pada penguasaan sejumlah kecakapan dan keterampilan yang sesuai dengan bakat, minat, potensi, dan kondisi lingkungan serta kebutuhan lapangan kerja yang sesuai dengan karakteristik peserta didik (Loviyani Putri & Rifai, 2019).

Memanfaatkan aplikasi Canva, selain bertujuan untuk meningkatkan kemampuan desain warga belajar, juga merupakan cara untuk menyampaikan seni visualnya. Salah satu alasan yang membantu adalah ketersediaan berbagai fitur yang sederhana. Misalnya, warga belajar dapat memanfaatkan berbagai template dan desain yang sudah ada dan kemudian mengubahnya untuk membuat karya yang lebih profesional, praktis, dan cepat. Tentu saja, hal ini harus digunakan untuk memungkinkan warga belajar untuk memaksimalkan potensi mereka. Selain itu peran pendidikan, termasuk di dunia pendidikan nonformal, juga berfokus pada meningkatkan potensi warga belajar.

Penguasaan keterampilan juga meningkatkan rasa percaya diri dan harga diri seseorang. Dengan keterampilan yang relevan, seseorang dapat mendapatkan peluang pekerjaan yang lebih baik, memulai bisnis mereka sendiri, atau meningkatkan produktivitas dalam pekerjaan yang mereka miliki saat ini. Pemanfaatan hal tersebut tentunya agar warga belajar bisa lebih memacu potensi yang dimilikinya. Terlebih lagi upaya mengembangkan potensi warga belajar itu sendiri merupakan bagian integral dari peran pendidikan, termasuk di dunia pendidikan nonformal.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merujuk pada studi sebelumnya yang telah dilakukan oleh para peneliti. Berikut adalah temuan dari penelitian sebelumnya yang relevan.

1. Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Poster pada Siswa Kelas X SMAN 8 TANGSEL

Kegiatan pelatihan diadakan di SMA Negeri 8 Tangerang Selatan, dan pesertanya hanyalah siswa. Ada total 24 peserta. Proses pelatihan dimulai dengan materi pengantar tentang pengenalan aplikasi Canva, pengenalan tujuan poster, dan teori dan praktik penggunaan Canva berbasis web secara bertahap. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan sangat menarik bagi siswa, dan sebagian besar ingin menerapkan hasil pelatihan, yaitu membuat poster, sehingga diskusi dan tanya jawab dapat berjalan dengan baik. Pelatihan ini sangat bermanfaat bagi siswa karena mereka belum sepenuhnya memahami dan memanfaatkan aplikasi Canva.

2. Pelatihan Penggunaan Warna dan Tipografi pada Media Poster PPDB di Sekolah Nasional KPS Balikpapan

Penyaluran informasi dan komunikasi memegang peranan penting ketika manusia menyampaikan niat, ide, atau tujuan mereka. Salah satu contohnya adalah seni poster atau desain grafis yang melibatkan pengaturan gambar, huruf, dan harmoni warna di atas kertas. Adapun berdasarkan hasil penelitian yang diikuti oleh 30 peserta dan dilaksanakan di ruang perpustakaan Sekolah KPS Balikpapan. Selama workshop, setiap

peserta membuat poster dengan tema PPDB, kemudian hasilnya direview untuk memberikan umpan balik yang jelas. Hasil pelatihan menunjukkan terjadi peningkatan kemampuan peserta dalam menentukan warna dan tipografi dalam pembuatan poster PPDB di Sekolah KPS Balikpapan sebesar 80% (H. R. D. Putri & Depari, 2023).

3. Pelatihan Canva Pada Paket C PKBM Nurul Islam Karawang

PKBM Nurul Islam mengadakan pelatihan Canva bagi warga belajar Paket C untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam membuat poster. Pelatihan ini menggunakan metode kombinasi, yaitu pelatihan langsung, praktik, permainan, dan pembelajaran yang menyenangkan. Melalui pelatihan ini, para warga belajar tidak hanya mampu menggunakan Canva untuk membuat poster, tetapi juga didorong untuk percaya diri dan berani mempresentasikan hasil karyanya di depan teman-teman (A. N. Z. Putri *et al.*, 2024)

4. Pelatihan Aplikasi Canva Sebagai Penunjang Kegiatan Promosi di TPQ Bina Ummah

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas aplikasi Canva dalam membantu orang tua di TPQ Bina Ummah dalam mengolah informasi secara kreatif dan informatif. Evaluasi dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada peserta pelatihan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva terbukti meningkatkan kemampuan peserta dalam menyampaikan informasi kegiatan secara lebih kreatif dan informatif dan dapat menggunakan Canva sebagai sarana

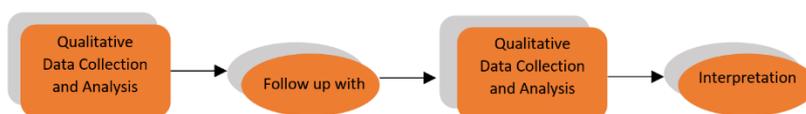
dalam menyelesaikan masalah terkait promosi dan pemasaran di lingkungan TPQ Bina Ummah (Badrul *et al.*, 2023).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kombinasi (*mixed method*). Menurut Creswell (2009) dalam (Sugiyono, 2023) menyatakan bahwa “*Mixed Methods Research is an approach to inquiry that combines or associated both qualitative quantitative forms of research*” Metode kombinasi adalah merupakan pendekatan penelitian kuantitatif dan kualitatif. Menurut (Sugiyono, 2023) Metode penelitian ini mengkombinasikan atau menggabungkan antara metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kualitatif untuk digunakan secara bersama-sama dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga diperoleh informasi yang lebih komprehensif, substansial, dapat diandalkan dan objektif. Metode penelitian kombinasi memiliki berbagai jenis desain salah satunya adalah eksploratori sekuensial (*sequential exploratory*) seperti pada gambar dibawah ini.

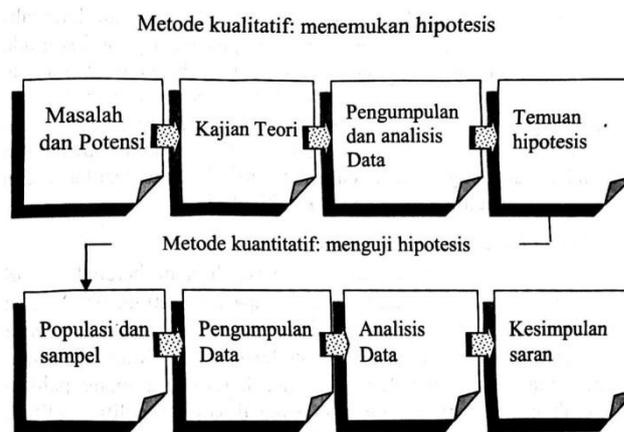


Gambar 3. 1 Metode Kombinasi , *Sequential Exploratory Design*

Sumber : (Creswell & Clark, 2011)

Metode kualitatif berfungsi untuk eksplorasi sehingga menemukan hipotesis pada kasus tertentu atau sampel terbatas, dan metode kuantitatif berfungsi untuk menguji hipotesis pada populasi yang lebih luas (Sugiyono,

2023). Dengan demikian berikut langkah-langkah desain penelitian *sequential exploratory*.



Gambar 3. 2 Langkah-langkah Penelitian Desain *Sequential Exlopratory*

Sumber : (Sugiyono, 2023)

Dengan desain ini, peneliti dapat mengumpulkan dan menganalisis data kualitatif sebelum menguji hasil dengan data kuantitatif. Pada tahap awal, pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk mempelajari variabel atau ide-ide yang belum diketahui atau dipahami dengan baik. Ini sangat membantu dalam penelitian yang baru atau belum banyak dilakukan sebelumnya. Pada tahap awal, pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk mempelajari variabel atau ide-ide yang belum diketahui atau dipahami dengan baik. Peneliti dapat membuat instrumen kuantitatif yang lebih relevan dan tepat dengan memulai data kualitatif. Sehingga, data kuantitatif yang diperoleh lebih akurat dan signifikan.

Fokus penelitian ini adalah memberikan pemahaman yang lebih baik tentang pengaruh aplikasi canva terhadap peningkatan keterampilan membuat poster pada warga belajar paket C. Tujuan dari penelitian yaitu mendapatkan

pemahaman yang lebih mendalam tentang objek penelitian dengan memberikan gambaran tentang keadaan aktualnya. Sementara itu, Penelitian kuantitatif, yang didasarkan pada filsafat positivisme, digunakan untuk mempelajari populasi atau sampel tertentu. Data dikumpulkan dengan instrumen penelitian, dan kemudian dilakukan analisis kuantitatif atau statistik atas data tersebut. Metode ini digunakan untuk menguji hipotesis yang telah dibuat (Sugiyono, 2023). Setelah itu, kerangka yang telah dibuat sebelumnya digunakan untuk melakukan uji hipotesis.

Langkah-langkah ini diambil untuk mengumpulkan data mengenai pemahaman yang lebih baik tentang pengaruh aplikasi canva terhadap peningkatan keterampilan membuat poster pada warga belajar paket C. Penelitian kuantitatif ini menguji pengaruh dua variable yaitu pengaruh aplikasi canva (variable X) terhadap peningkatan keterampilan membuat poster (variable Y).

B. Populasi dan Subjek Penelitian

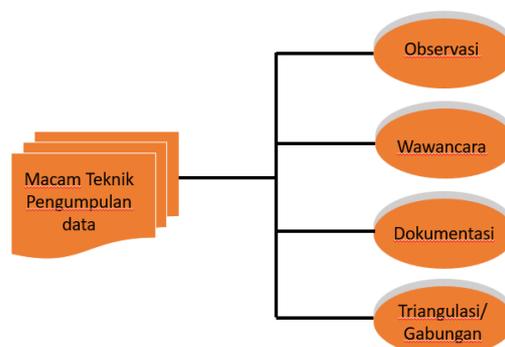
Populasi adalah setiap individu, hewan, peristiwa, atau benda yang berkumpul di suatu lokasi untuk mencapai tujuan penelitian (Adnyana, 2021). Dengan demikian, populasi penelitian ini terdiri dari warga belajar paket C di PKBM Bina Mandiri Cipageran, yang terdaftar sebanyak 20 orang. Dalam penelitian ini, subjek penelitian adalah warga belajar paket C di PKBM Bina Mandiri Cipageran sebanyak 20 sampel yang menggunakan aplikasi Canva untuk meningkatkan keterampilan membuat poster. Dengan demikian, subjek

penelitian ini dipilih secara purposive sampling, dan sebagai informan tambahan, yaitu Tutor di PKBM Bina Mandiri Cipageran.

C. Instrumen Penelitian

Menurut (Adib, 2019) instrumen penelitian dibuat dan disusun sesuai dengan prosedur pengembangan instrumen berdasarkan teori dan kebutuhan penelitian, dan kemudian digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Oleh karena itu, instrumen yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya belum tentu dapat menghasilkan data yang valid dan dapat diandalkan jika tidak digunakan dengan benar saat mengumpulkan data

Maka dari itu data yang dikumpulkan dalam penelitian adalah bagian penting dari penelitian ilmiah untuk menemukan solusi untuk masalah. proses pengumpulan data membutuhkan kecermatan, ketepatan, dan kejelian peneliti dalam menentukan data yang mereka butuhkan (Adib, 2019).



Gambar 3. 3 Teknik pengumpulan data

Sumber (Sugiyono, 2023)

Penelitian saat ini menggunakan instrumen seperti wawancara, observasi, dokumentasi dengan alat perekam seperti handphone, dan angket yang dimaksudkan untuk mengukur variable tertentu. Berikut teknik pengumpulan data metode pengumpulan data yang dikenal sebagai

instrument angket melibatkan memberi responden seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk dijawab (Sugiyono, 2019). Untuk mendapatkan data yang valid, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Wawancara

Wawancara dilaksanakan untuk mendapatkan informasi yang tepat dari sumber yang valid. Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak berstruktur, di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang disusun secara sistematis untuk mengumpulkan data; dalam wawancara ini, peneliti lebih fokus pada apa yang dikatakan responden karena mereka belum tahu apa yang akan mereka kumpulkan Sugiyono (2018:306). Sehingga mengetahui bagaimana membuat poster untuk meningkatkan kemampuan belajar warga. Pertanyaan wawancara didasarkan pada pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya. Pedoman wawancara bagi tutor dan warga belajar di PKBM Bina Mandiri Cipageran telah disajikan kedalam tabel sebagai berikut :

Tabel 3. 1 Pedoman Wawancara**Pedoman Wawancara**

Nama Responden :
 Usia :
 Hari/Tanggal :
 Tempat Wawancara :

Pertanyaan	Jawaban	Ket
1. Bagaimana pandangan Saudara/i terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran, khususnya seperti aplikasi canva? 2. Bagaimana pengalaman Saudara/i menggunakan canva untuk membuat poster? 3. Menurut Saudara/i apakah aplikasi canva dapat membantu meningkatkan keterampilan warga belajar dalam membuat poster? 4. Apakah Saudara/i merasa kemampuan dalam memilih warna, font dan layout meningkat setelah menggunakan aplikasi canva? 5. Apa saja tantangan/kendala yang Saudara/I hadapi pada saat kegiatan?		Tutor PKBM dan Warga Belajar

2. Observasi

Dalam penelitian, observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung fenomena atau perilaku yang terjadi di lapangan. Marshall (1995) dalam Sugiyono (2018:297) menyatakan bahwa “*through observation, the researcher learn about behavior and the meaning attached to those behavior*”. Melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku yang diobservasi. Jenis observasi yang digunakan adalah observasi partisipatif, di mana peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-

hari individu yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Dengan melakukan pengamatan ini, peneliti ikut melakukan apa yang dilakukan sumber data dan merasa seperti apa yang terjadi di sekitar mereka.

Tabel 3. 2 Pedoman Observasi

LEMBAR OBSERVASI PENILAIAN

**Pengaruh Aplikasi Canva Terhadap Peningkatan Keterampilan Membuat Poster Pada Warga Belajar Paket C
Di PKBM Bina Mandiri Cipageran**

Nama Responden :
Usia :
Hari/Tanggal :
Tempat Observasi :

INDIKATOR

1. Warga belajar dapat menggunakan fitur-fitur aplikasi canva
2. Warga belajar dapat menggunakan elemen seperti gambar, ikon, teks.
3. Warga belajar dapat mengkombinasikan warna yang menarik sesuai tema
4. Warga belajar dapat menata elemen dalam poster
5. Warga belajar dapat menyampaikan pesan secara jelas dan tepat

INDIKATOR	Pertemuan 1					Pertemuan 2					Pertemuan 3					Pertemuan 4					Pertemuan 5					TOTAL
	Penilaian					Penilaian					Penilaian					Penilaian					Penilaian					
	TT	KT	CT	T	ST	TT	KT	CT	T	ST	TT	KT	CT	T	ST	TT	KT	CT	T	ST	TT	KT	CT	T	ST	
1																										
2																										
3																										
4																										
5																										

Dalam penelitian ini, observasi dilakukan terhadap warga belajar yang membuat poster dengan aplikasi Canva. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengumpulkan data tentang bagaimana aplikasi tersebut dapat meningkatkan kemampuan keterampilan warga belajar dalam membuat poster. Berikut kriteria keterampilan menggunakan skor dengan rentang 1-5.

Tabel 3. 3 Kriteria Keterampilan

SKOR	KATEGORI
81 % - 100%	Sangat Terampil
61 % - 80 %	Terampil
41 % - 60 %	Cukup Terampil
21 % - 40 %	Kurang Terampilan
0 % - 20 %	Tidak Terampil

Sumber : (Riduan, 2013)

3. Kuisisioner / Angket

Berikut angket digunakan untuk memuat variabel x dan y dalam penelitian ini:

Aplikasi canva (X)

- a. Frekuensi penggunaan aplikasi canva
- b. Pemahaman fitur-fitur pada aplikasi canva
- c. Persepsi warga belajar terhadap kemudahan aplikasi canva

Keterampilan membuat poster (Y)

- a. Kreativitas pemanfaatan aplikasi canva
- b. Keterampilan Teknis
- c. Efektivitas penggunaan aplikasi canva

Untuk skala pengukuran yang digunakan oleh peneliti adalah skala Likert. Untuk mengukur pendapat, sikap, dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang fenomena sosial, skala likert digunakan (Sugiyono, 2023). Maka dari itu untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban dapat diberi skor sebagai berikut :

Tabel 3. 4 Kriteria Skor Angket Responden

No	Jawaban	Skor
1.	Sangat Setuju	4
2.	Setuju	3
3.	Tidak Setuju	2
4.	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber : (Creswell)

Berikut adalah kisi-kisi instrumen untuk mengukur tingkat keterampilan membuat poster pada warga belajar :

Tabel 3. 5 Instrumen Penelitian

No	Variabel	Aspek	Indikator	Item	Jumlah
1	Aplikasi Canva	Frekuensi penggunaan aplikasi canva	Perangkat / media penunjang, Konsistensi Penggunaan canva	1,2,3	3
		Pemahaman fitur-fitur pada aplikasi canva	Pengetahuan dasar, Eksplorasi fitur	4,5,6	3
		Persepsi warga belajar terhadap kemudahan aplikasi canva.	Pengalaman pengguna, kemudahan dalam pembelajaran	7,8,9,10,11	4
2	Keterampilan membuat Poster	<i>Basic Literacy Skill</i>	Penggunaan desain grafis template, Kombinasi elemen	12,13,14	3
		<i>Technical Skill</i>	Pengaturan warna dan font, Penggunaan alat desain	15,16,17	3
		<i>Interpersonal Skill</i>	Produktivitas, kualitas desain	18,20	2
		<i>Problem Solving</i>	Pesan atau informasi disampaikan poster sesuai tema	19	1

Sumber : (Robbins, 2000)

Instrumen penelitian Pengaruh Aplikasi Canva terhadap Peningkatan Keterampilan Membuat Poster pada Warga Belajar Paket C sebagai berikut :

Tabel 3. 6 Pedoman Instrumen Penelitian

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya dapat mengoperasikan perangkat dan media komputer/smartphone				
2	Saya dapat mengakses internet dan membuka situs/aplikasi canva dengan baik				
3	Saya terbiasa mengakses canva untuk membuat desain				
4	Saya memahami fitur-fitur yang disediakan oleh Canva (seperti fitur kolase, mengedit gambar, mengubah font dan sebagainya).				
5	Saya dapat mengakses, mengedit, mengatur dan membuka fitur khusus pada canva tanpa ada kendala				
6	Saya mudah menguasai fitur yang ada pada aplikasi canva				
7	Saya dapat memanfaatkan beragam desain yang ada pada canva dengan kreatif dan inovatif				
8	Aplikasi canva memudahkan saya dalam mendesain presentasi maupun membuat poster digital				
9	Saya menjadi lebih giat belajar dan merasa senang dalam membuat desain menggunakan aplikasi canva				
10	Kemampuan saya dalam membuat desain poster mengalami peningkatan.				
11	Banyaknya desain yang telah ada dan dapat disesuaikan kembali memudahkan saya dalam berkreasi				
12	Aplikasi canva menyediakan desain grafis yang unik dan menarik pada elemen visual, seperti gambar, teks, ikon, dan latar belakang				
13	Adanya beragam template pada aplikasi canva menjadi sumber inspirasi dan memudahkan saya dalam berkreasi				
14	Saya mampu menyesuaikan desain dengan kebutuhan dan preferensi sendiri, seperti dalam hal pemberian warna, font, layout, dan gaya desain				

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
15	Saya memahami tentang cara memilih dan mengatur kombinasi warna dan font yang sesuai dengan tema dan pesan yang ingin disampaikan dalam desain				
16	Saya memahami berbagai alat desain yang disediakan oleh Canva, seperti pemilihan warna, pengaturan teks, manipulasi gambar, dan lainnya				
17	Saya memahami keterampilan dalam memilih, mengedit, dan mengoptimalkan gambar dan grafis yang akan digunakan dalam desain				
18	Aplikasi canva membantu saya menjadi sosok yang lebih kreatif dan inovatif dalam membuat desain yang unik dan menarik				
19	Desain yang dihasilkan Aplikasi Canva memenuhi standar kualitas dan kebutuhan pengguna, seperti kejelasan pesan, dan ketepatan informasi yang disampaikan				
20	Aplikasi canva menambah kreatif dan inovatif saya dalam memanfaatkan fitur-fitur Canva untuk menciptakan desain yang unik dan menarik, serta kemampuan untuk berkreasi				

Keterangan :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan mengumpulkan, menyimpan, dan mengelola berbagai jenis data yang relevan untuk mendukung validitas dan kredibilitas hasil penelitian dikenal sebagai dokumentasi penelitian. Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data dengan mencatat

dokumen atau bukti tertulis diantaranya : sekolah, tutor, dan warga belajar di PKBM Bina Mandiri Cipageran. Berikut pedoman dokumentasi.

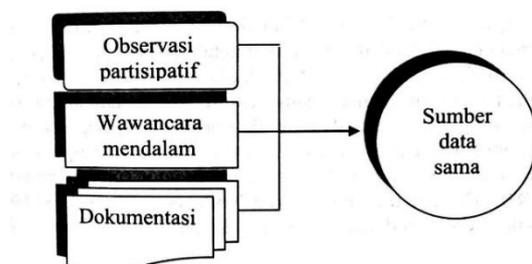
Tabel 3. 7 Pedoman Studi Dokumentasi

No	Jenis Dokumen	Keterangan	
		Ada	Tidak
1	Profil PKBM		
2	Data Kepengurusan		
3	Susunan Kepengurusan		
4	Foto Proses Kegiatan		
5	Foto Lingkungan Pembelajaran		

D. Teknik Pengolahan Data

Teknik yang digunakan untuk mengonfirmasi keabsahan data yang didapatkan dalam penelitian adalah triangulasi. Triangulasi adalah penggabungan berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang ada untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Triangulasi meningkatkan kekuatan data karena peneliti menggunakan berbagai teknik untuk mendapatkan data dari sumber yang sama sedangkan untuk triangulasi sumber merupakan pengumpulan data dari sumber yang berbeda (Sugiyono, 2023). Dimulai dengan menentukan setting penelitian, melakukan penelitian teori, mengumpulkan dan menganalisis data, dan menemukan hipotesis. Selanjutnya, membuat dan menguji instrument berupa angket, dikumpulkan dan dianalisis data angket, dan dibuat laporan. Namun, proses triangulasi dalam penelitian tersebut terbagi menjadi dua kategori, sebagai berikut :

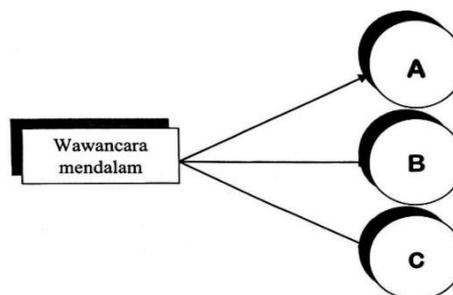
1. Triangulasi teknik yaitu peneliti mengumpulkan data dari sumber yang sama dengan berbagai metode.



Sumber : (Sugioyono, 2023)

Gambar 3. 4 Triangulasi Teknik

2. Triangulasi sumber yaitu peneliti mengumpulkan berbagai sumber dari satu metode.



Gambar 3. 5 Triangulasi Sumber

Sumber : (Sugioyono, 2023)

E. Teknik Analisis Data

Setelah memperoleh semua data yang diperlukan untuk memecahkan masalah yang diteliti, proses penelitian yang disebut analisis data dilakukan. Keakuratan pengambilan kesimpulan sangat dipengaruhi oleh ketepatan dan ketepatan alat analisis; oleh karena itu, analisis data harus dilakukan sepanjang proses penelitian.

1. Penelitian Kualitatif

Analisis data kualitatif bertujuan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis. Data yang dikumpulkan dalam penelitian

kualitatif dikumpulkan dari berbagai sumber melalui teknik yang dikenal sebagai triangulasi dan dikumpulkan secara terus menerus sampai data menjadi jenuh (Sugiyono, 2023). Sejalan dengan analisis data kualitatif menurut Borg and Gall (1998) dalam (Sugiyono, 2023) menyatakan bahwa *“Data analysis is critical to the qualitative research process. It is to recognition, study, and understanding of interrelationship and concept in your data that hypotheses and assertions can be developed and evaluated”* Analisis data merupakan hal yang kritis dalam proses penelitian kualitatif. Analisis digunakan untuk memahami hubungan dan konsep dalam data sehingga hipotesis dapat dikembangkan dan dievaluasi.

Langkah pertama dalam proses reduksi data adalah mengumpulkan informasi terkait dengan perumusan masalah. Setelah mengumpulkan informasi ini, peneliti menyajikan data secara terorganisir dalam kelompok yang relevan dengan subjek yang dibahas dalam perumusan masalah. Tujuan penyajian data ini adalah untuk membantu peneliti memahami data. Peneliti mencapai kesimpulan berdasarkan proses reduksi dan penyajian data. Sehingga data masih perlu divalidasi untuk mendukung kesimpulan.

2. Penelitian Kuantitatif

Analisis data kuantitatif terjadi setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain dikumpulkan. Analisis ini mencakup mengelompokkan data menurut jenis dan variabel responden, membuat

tabulasi berdasarkan variabel dari seluruh responden, menampilkan data untuk masing-masing variabel yang diteliti, dan melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah. Teknik analisis yang digunakan oleh peneliti adalah statistic deskriptif dengan penyajian data melalui table, perhitungan modus, median, mean dan lain-lain.

a. Uji Prasyarat Analisis

1) Uji Validitas

Uji validitas adalah uji yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur yang digunakan dalam suatu penelitian (Maulana, 2022). Menurut Ghazali (2009) dalam (Maulana, 2022) menyatakan bahwa uji validitas digunakan untuk menentukan sah atau tidaknya suatu kuesioner. Kuesioner dianggap valid jika pertanyaannya mampu mengungkapkan apa yang dimaksudkan untuk diukur. Uji validitas mengevaluasi kemampuan instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian untuk diukur dan digunakan. Metode *product moment pearson correlation* digunakan untuk menguji validitas pada masing-masing dimensi.

Keterangan

$r_{bis(i)}$ = Koefisien korelasi antara skor butir ke i dengan skor total

\bar{X}_i = Rata-rata skor total responden yang menjawab benar butir ke i

\bar{X}_t = Rata-rata skor total semua responden

S_t = Standar deviasi skor total semua responden

p_i = Proporsi jawaban yang benar untuk butir ke i

q_i = Proporsi jawaban yang salah untuk butir ke i

$$r_{bis(i)} = \frac{\bar{X}_i - \bar{X}_t}{S_t} \sqrt{\frac{p_i}{q_i}}$$

Dalam uji validitas, instrumen kuesioner adalah valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, dan tidak valid jika $r_{hitung} < r_{tabel}$. Demikian sampel penelitian sebanyak 20 yang memiliki tingkat signifikansi 0,005 atau 5%, r_{tabel} adalah 0,444 seperti dibawah ini

DISTRIBUSI NILAI r_{tabel} SIGNIFIKANSI 5% dan 1%

N	The Level of Significance		N	The Level of Significance	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263
25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	0.361	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

Gambar 3. 6 Distribusi Nilai

2) Uji Reliabilitas Alpha Cronbach's

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui seberapa konsisten angket atau kuisisioner yang digunakan sehingga dapat digunakan untuk mengukur variabel penelitian ulang dengan angket atau kuisisioner yang sama. Dasar pengambilan keputusan dari uji reliabilitas adalah jika nilai *Cronbach's Alpha* $>0,60$ maka

kuisisioner atau angket dinyatakan reliabel, namun jika nilai *Cronbach's Alpha* $< 0,60$ maka kuisisioner atau angket dinyatakan tidak reliabel.

3) Uji Normalitas

Uji normalitas adalah bagian dari uji prasyarat analisis data; dengan kata lain, sebelum melakukan analisis statistik untuk uji hipotesis, kenormalan distribusi data harus diuji. Uji validitas mengevaluasi kemampuan instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian untuk diukur dan digunakan. Metode *product moment pearson correlation* digunakan untuk menguji validitas pada masing-masing dimensi.

Analisis dilakukan dengan mengkorelasikan skor total dari semua item Dasar pengambilan keputusan dari uji normalitas adalah jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,5 maka data penelitian berdistribusi normal, tetapi jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,5 maka data penelitian tidak berdistribusi normal. Uji normalitas dengan uji Kolmogorov-Smirnov menggunakan SPSS Statistics 29.0.2.0.

b. Uji Hipotesis

1) Uji *Paired T-Test*

Paired T-Test merupakan uji dua sampel. Sampel berpasangan merupakan subjek yang sama, tapi mengalami perlakuan (*treatment*) yang berbeda. Model uji beda ini

digunakan untuk menganalisis model penelitian sebelum dan sesudah. Uji ini digunakan dengan asumsi bahwa observasi atau penelitian untuk masing-masing pasangan harus dilakukan dalam kondisi yang sama, dengan perbedaan rata-rata berdistribusi normal. Dengan dasar keputusan uji *paired t test* adalah Jika nilai signifikan lebih dari 0,05, maka H_0 diterima atau H_a ditolak (tidak ada perbedaan kinerja yang signifikan). Sebaliknya, jika nilai signifikan kurang dari 0,05, maka H_0 diterima atau H_a ditolak.

2) Uji *N-Gain*

N-gain dimaksudkan untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode atau *treatment* tertentu dalam suatu penelitian. Tes skor *Ngain* dilakukan dengan menghitung selisih antara skor pretest dan posttest. Adapun normalise skor *n-gain* dapat dihitung dengan pedoman rumus :

$$N\ gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Skor ideal merupakan nilai maksimal / tertinggi yang dapat diperoleh. Nilai *N-gain* dalam bentuk persen dapat digunakan untuk menentukan kategori perolehan nilai. Tabel 3.4 berikut menunjukkan pembagian kategori perolehan nilai *N-gain*.

Tabel 3. 8 Kategori Pembagian *N-Gain Score*

Nilai <i>N-Gain</i>	Skor
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber : (Melzer dalam Syafitri, 2008:33)

3) Uji Koefisien Determinasi

Mencari tahu nilai koefisien korelasi bertujuan untuk mengetahui apakah variabel X mempunyai pengaruh positif atau negatif terhadap variabel Y. Cara yang digunakan dalam penilaian koefisien korelasi adalah dengan melihat r hitung atau nilai R pada tabel *Model Summary* pada output SPSS setelah dilaksanakan analisis regresi. Apabila r hitung bernilai positif maka pengaruh yang terjadi adalah pengaruh positif dan sebaliknya apabila r hitung adalah negatif maka pengaruh yang terjadi adalah pengaruh negatif.

Nilai koefisien determinasi atau R^2 merupakan nilai yang menunjukkan sejauh mana variabel Y dapat dijelaskan oleh variabel X. R^2 (*R Square*) dapat dilihat pada tabel *Model Summary* pada hasil regresi dengan SPSS. Jumlah yang tertera dikalikan 100 yang berarti dalam bentuk presentase. Selanjutnya, hasil yang tertera dalam R^2 yang sudah dalam bentuk persentase berarti nilai yang menunjukkan sejauh mana variabel Y dapat di jelaskan oleh variabel X. Sisanya ($100-R^2$ (dalam bentuk persentase)) merupakan nilai yang menunjukkan

bahwa variabel Y dijelaskan oleh variabel lain, selain variabel X.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Profil Penelitian

1. Gambaran Umum PKBM Bina Mandiri Cipageran



Gambar 4. 1 Bangunan PKBM Bina Mandiri Cipageran

- a. Nama PKBM : Bina Mandiri Cipageran (BMC)
- b. NILEM : 32.2.22.4.1.0001
- c. NPSN : P2970193
- d. Izin Operasional : 421.9,1952-Disdik/2002 422.2/2375
Disdikpora/2016 (pembaharuan)
- e. Akta Notaris : Darwin Nugraha, SH., MKn No.466
tanggal 28 Oktober 2005
AHU-0013513.AK.01.07.TAHUN 2015
- f. Alamat Lembaga : Jalan Kolonel Masturi Km.03
Kp. Cimenteng No.02 RT .01/RW.11
Kel. Cipageran Kec. Cimahi Utar

- g. Nomor Kontak : 081220398874 / 081322001950
- h. Tahun Pendirian : 14 Februari 2002
- i. Nama Bank : BJB Cabang Cimahi
- j. No. Rek. Lembaga : 0000929603100
- k. NPWP : 02.617.370.8.421.000

2. Latar Belakang PKBM Bina Mandiri Cipageran

Berangkat dari kesadaran pemahaman bahwa pendidikan merupakan tanggung jawab semua pihak, Aan Anasih Nawakarana menyelenggarakan Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Bina Mandiri Cipageran di wilayah Cipageran Cimahi Utara. Wilayah Cipageran ini penduduknya bermata pencarian sebagai petani sayuran dan peternak. Perkembangan pendidikan di wilayah ini masih terbatas, terutama jenjang SMP dan SMA karena fasilitas yang kurang, tempat yang relatif jauh serta biaya yang tidak cukup sehingga banyak masyarakat yang putus sekolah baik tingkat SD, SMP, maupun SMA dan minimnya keahlian yang masyarakat miliki. Hal itu berdampak pada tingkat pengetahuan, sikap dan perilaku, serta keterbatasan keterampilan yang dimiliki yang mengakibatkan tingginya tingkat pengangguran. Berdasarkan kondisi tersebut PKBM Bina Mandiri di bentuk pada tanggal 14 Februari 2002 sebagai wahana belajar untuk melayani lapisan masyarakat namun terkendala mengikuti pendidikan formal. PKBM Bina Mandiri Cipageran adalah Lembaga Pendidikan non formal yang menyelenggarakan program-program responsive isu

Masyarakat, khususnya yang berkaitan dengan semua bidang kehidupan masyarakat.

Aktivitas belajar dirancang sesuai dengan standar pemerintahan dan pendekatan pembelajaran menggunakan konsep kontekstual sehingga memungkinkan para warga belajar memiliki kemampuan life skill untuk menunjang kehidupannya. PKBM Bina Mandiri Cipageran memiliki program Kelompok Bermain, Pendidikan Kesetaraan, Pendidikan Keaksaraan dan Pendidikan Keterampilan. Beragam prestasi telah diukir oleh para warga belajarnya dalam berbagai kompetensi baik itu ditingkat kota, provinsi hingga nasional.

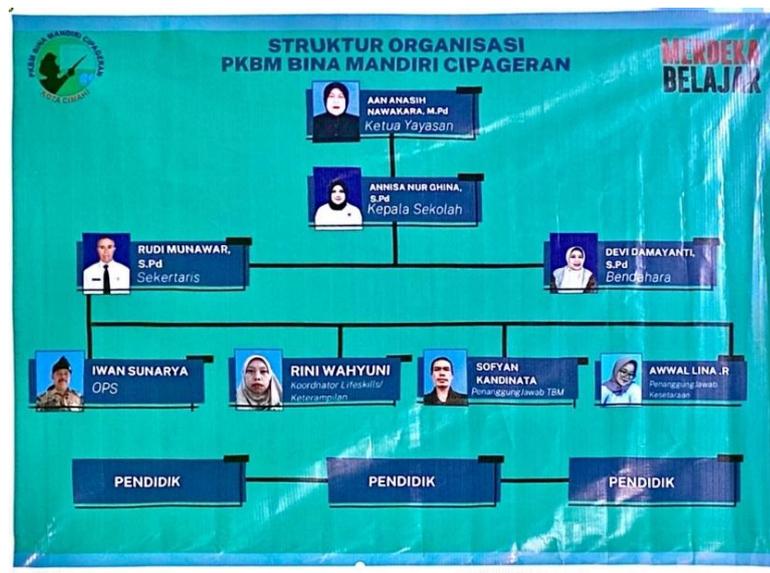
3. Program-program di PKBM Bina Mandiri Cipageran

Adapun program di PKBM Bina Mandiri Cipageran diantaranya :

- a. Pendidikan Usia Dini (Kelompok Bermain)
- b. Paket A Keaksaraan Fungsional
- c. Paket A setara SD
- d. Paket B setara SMP
- e. Paket C setara SMA
- f. Program Keterampilan Kecakapan Hidup
- g. Program Keterampilan lainnya seperti membuat kue, sablon dll
- h. Program Kelompok Belajar Olahraga
- i. Taman Bacaan Masyarakat

4. Susunan Kepengurusan

Adapun struktur organisasi yang ada di PKBM Bina Mandiri Cipageran sebagai berikut :



Gambar 4. 2 Susunan Kepengurusan

5. Sarana dan Prasarana

Adapun sarana dan prasarana milik PKBM Bina Mandiri Cipageran sebagai berikut :

Tabel 4. 1 Sarana dan prasarana

No	Uraian	Jumlah	Perolehan dari	Kondisi
1.	Gedung/ Kantor PKBM Luas Tanah : 270m2 Luas Bangunan : 200m2	1 unit	Swadaya	Baik
2.	Gedung Serbaguna	2 ruangan	Swadaya	Baik
3.	Ruang belajar	4 ruangan	Swadaya	Baik
4.	Ruang Keterampilan	2 ruangan	Swadaya	Baik
5.	Listrik	1300watt		Baik
6.	Sarana Air Bersih	1 Unit	Swadaya	Baik
7.	Toilet	3 ruangan		Baik
8.	Kursi ceetos (pakai meja)	80 buah	Swadaya	Baik

No	Uraian	Jumlah	Perolehan dari	Kondisi
9.	Kursi WB	50 buah	Swadaya	Baik
10.	Meja WB	5 buah	Swadaya	Baik
11.	Meja Tutor	6 buah	Swadaya	Baik
12.	Tape (warles)	1 Unit	Swadaya	Baik
13.	Taman Bacaan Masyarakat (TBM) plus buku modul)	1 ruangan	Bantuan dan Swadaya	Baik
14.	Meja Tamu	1 set	Swadaya	Baik
15.	Papan Tulis	6 unit	Program	Baik

6. Tenaga Kependidikan

PKBM Bina Mandiri Cipageran saat ini memiliki Tenaga Pendidik dan Kependidikan sebanyak 20 orang dengan tingkat pendidikan; S2= 2 orang, S1=13 Orang, lainnya mahasiswa dan lulusan SMA/ sederajar.

7. Tugas Kepengurusan

Berikut tugas kepengurusan di PKBM Bina Mandiri Cipageran tersaji kedalam tabel berikut.

Tabel 4. 2 Tugas Kepengurusan

No	Nama	Jabatan	Uraian Tugas
1.	Aan Anasih Nawakarana, M.Pd	Ketua Penyelenggara	Selaku penyelenggara program dan perluasan akses dengan pihak terkait yang akan mendukung kelancaran pelaksanaan program baik dengan pihak instansi, tokoh masyarakat, agama serta komponen masyarakat lainnya

No	Nama	Jabatan	Uraian Tugas
2.	Rudi Munawar, S.Pd	Sekretaris	Sebagai penanggung jawab dengan tugas mengelola bidang administrasi meliputi : - ketenagaan - kesiswaan - persuratan/perkantoran - sarana/ prasarana
3.	Devi Damayanti, S.Pd	Bendahara	Bendahara memiliki tanggung jawab mengelola bidang keuangan, meliputi kegiatan pertanggungjawaban dalam hal menerima, menyimpan dan mengeluarkan keuangan sesuai dengan aturan yang berlaku
4.	Rahadian Ganda S, SE	Penanggung jawab program kesetaraan	Koordinator instruktur yang bertanggungjawab atas keberlangsungan pelaksanaan kegiatan, pengawasan, ketercapaian materi dalam penyelenggaraan Program Kesetaraan
5.	Iwan Sunarya	Penanggung jawab program keaksaraan	Koordinasi instruktur yang bertanggungjawab atas keberlangsungan pelaksanaan kegiatan, pengawasan, ketercapaian materi dalam penyelenggaraan Program Keaksaraan
6.	Rini Wachyuni	Penanggung jawab program keterampilan	Koordinasi instruktur yang bertanggungjawab atas keberlangsungan pelaksanaan kegiatan, pengawasan, ketercapaian materi dalam penyelenggaraan Program Keaksaraan
7.	Devi Damayanti	Penanggung jawab program PAUD	Koordinasi instruktur yang bertanggungjawab atas keberlangsungan pelaksanaan kegiatan, pengawasan, ketercapaian materi dalam penyelenggaraan Program Keaksaraan

No	Nama	Jabatan	Uraian Tugas
8.	Popon Rukmanah	Penanggung Jawab program KBU	Koordinasi instruktur yang bertanggungjawab atas keberlangsungan pelaksanaan kegiatan, pengawasan, ketercapaian materi dalam penyelenggaraan Program Keaksaraan
9.	Adam Ruhimatullah	Penanggung jawab program TBM	Koordinasi instruktur yang bertanggungjawab atas keberlangsungan pelaksanaan kegiatan, pengawasan, ketercapaian materi dalam penyelenggaraan Program Keaksaraan
10.	Rudi Munawar	Penanggung jawab program KBO	Koordinasi instruktur yang bertanggungjawab atas keberlangsungan pelaksanaan kegiatan, pengawasan, ketercapaian materi dalam penyelenggaraan Program Keaksaraan
11	Sofyan Kandinata	Penanggung jawab program kerohanian	Koordinasi instruktur yang bertanggungjawab atas keberlangsungan pelaksanaan kegiatan, pengawasan, ketercapaian materi dalam penyelenggaraan Program Keaksaraan

8. Tujuan, Fungsi dan Manfaat

a. Tujuan PKBM Bina Mandiri Cipageran

Tujuan dari Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat Bina Mandiri Cipageran adalah memberikan pengetahuan dan keterampilan usaha kepada anak putus sekolah serta warga masyarakat yang menjadi warga belajar melalui program-program kelompok belajar Paket A (setara SD), Paket B (setara SMP), Paket C (setara SMA) dan Kesetaraan

Fungsional (KF) serta Belajar Usaha dan Keterampilan agar pengetahuan, keterampilan dan sikap mental warga belajar lebih meningkat dan dapat meningkatkan kualitas hidupnya.

b. Fungsi PKBM Bina Mandiri Cipageran

1. Sebagai sarana kegiatan belajar masyarakat
2. Sarana mendapatkan informasi yang handal bagi warga masyarakat yang membuahkan keterampilan fungsional.
3. Sebagai ajang tukar menukar pengetahuan dan keterampilan
4. Sebagai tempat berbagai potensi yang berkembang di masyarakat
5. Sarana berkumpulnya warga masyarakat yang ingin meningkatkan pengetahuan dan keterampilan

c. Manfaat PKBM Bina Mandiri Cipageran

Manfaat yang dirasakan dengan berdirinya PKBM Bina Mandiri Cipageran adalah memberikan wahana bagi masyarakat dalam memenuhi akan kebutuhan warga belajar berupa pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan bagi kehidupan, sehingga warga belajar lebih siap menghadapi persaingan globalisasi yang disebabkan meningkatnya kualitas sumber daya manusia.

B. Hasil Penelitian

Untuk memenuhi tujuan penelitian di bab sebelumnya, data kuantitatif dan kualitatif disajikan sebagai berikut:

1. Deskripsi Proses Penerapan Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Keterampilan Membuat Poster Pada Warga Belajar Paket C

Hasil penelitian yang pertama ialah melakukan penelitian kualitatif dengan pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi dalam kegiatan yang sedang berlangsung mengenai pengaruh aplikasi canva terhadap peningkatan keterampilan membuat poster pada warga belajar paket C. Sebelum melaksanakan suatu kegiatan pembelajaran, peneliti melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah tahap perencanaan, tahapan ini merupakan tahap awal yang dilaksanakan peneliti agar tujuan belajar mengajar terlaksana dengan optimal.

Salah satu persiapan yang dilakukan sebelum melaksanakan kegiatan ini adalah, peneliti menyusun perencanaan dengan membagi pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki oleh peneliti yang terdiri dari: menjabarkan tujuan dari aplikasi canva yang dapat meningkatkan keterampilan membuat poster dengan mengajarkan warga belajar itu sendiri untuk membuat poster yang menarik dan informatif serta warga belajar dapat menguasai fitur-fitur canva agar mampu membuat poster yang sesuai dengan tema yang akan diberikan. Hal ini sesuai hasil wawancara dengan salah satu informan berisinal IS 21/07/2023 selaku Tutor PKBM Bina Mandiri Cipageran, ia mengatakan :

“Ya menurut saya, penggunaan aplikasi berbasis canva itu pembelajaran yang sangat berguna apalagi di siswa tahap awal untuk mereka bisa dapat dukungan terkait aplikasi yang membantu mereka dalam mengerjakan tugas maupun mengerjakan hal-hal diluar tugas karena notabene nya Pendidikan kesetaraan itu mereka selain sekolah ada juga yang sambil bekerja”.



Gambar 4. 3 Wawancara dengan Tutor PKBM Bina Mandiri Cipageran

Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa canva merupakan aplikasi yang sangat berguna dikalangan warga belajar, selain dapat menjembatani ketertinggalan teknologi, aplikasi canva dapat membantu mengembangkan keterampilan digital yang berguna bagi keseharian warga belajar baik pada saat pembelajaran maupun keperluan lain dalam menyelesaikan tugas desain dengan lebih cepat. Hal tersebut sesuai dengan apa yang disampaikan oleh salah satu informan berinisial CM selaku warga belajar, ia mengatakan bahwa :

“Baik bu, canva itu merupakan aplikasi yang bagus untuk mengerjakan tugas dengan cepat tanpa bingung memilih desain, canva banyak template yang bisa langsung milih sesuai dengan yang diinginkan”.



Gambar 4. 4 Wawancara dengan Warga Belajar PKBM Bina Mandiri Cipageran

Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi canva adalah alat yang sangat membantu bagi warga belajar dalam hal menyelesaikan tugas desain poster karena memiliki banyak template yang dapat dipilih sesuai keinginan, membuat pemilihan desain menjadi lebih mudah.

Adapun materi yang akan diberikan oleh peneliti, terbagi menjadi beberapa bagian diantaranya, membuat poster niaga, poster layanan masyarakat dan poster kegiatan dengan pengamatan observasi mencakup pemahaman dasar tentang canva, prinsip desain seperti penggunaan warna, tata letak dan lain-lain serta menampilkan contoh poster yang akan menarik untuk inspirasi. Dalam pelaksanaannya peneliti menunjukkan cara menggunakan canva secara langsung di Lab komputer PKBM Bina Mandiri Cipageran dan beberapa media pembelajaran yang perlu disiapkan seperti komputer dan lain-lain. Sementara itu untuk kegiatan dimulai dari pertemuan

pertama sampai dengan pertemuan kelima yang dilaksanakan satu kali dalam seminggu.

Selanjutnya, pada tahap kedua adalah suatu tahapan yang dilaksanakan setelah tahap perencanaan. Pada tahap ini peneliti menerapkan rencana yang telah disusun, membuat daftar kehadiran yang mengikuti kegiatan ini, dan mengamati proses kegiatan menggunakan aplikasi canva sebagai media pembelajaran membuat poster. Pada saat itu peneliti melakukan wawancara, berkaitan dengan proses pelaksanaan, kemudian Bapak IS selaku Tutor PKBM Bina Mandiri Cipageran menyatakan bahwa :

“Warga belajar paket C menggunakan aplikasi canva baru dikenalkan dalam kegiatan pembelajaran, dikenalkan apabila terkendala untuk mencari aplikasi yang lebih mudah untuk pembelajaran khususnya tugas hanya buntut secara intens belum diberikan baru kali ini diberikan secara intens”.

Dengan wawancara diatas dapat memperkuat hasil observasi peneliti dilapangan menunjukkan bahwa ketika bahwa aplikasi Canva telah diperkenalkan secara luas kepada warga belajar baru-baru ini dalam kegiatan pembelajaran. Sebelumnya, aplikasi ini mungkin telah diperkenalkan, tetapi tidak digunakan secara teratur. Aplikasi canva dipilih karena dianggap lebih sederhana terutama dalam hal desain dan pembuatan poster. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dari informan IS selaku Tutor PKBM Bina Mandiri Cipageran menyatakan bahwa :

“Alhamdulillah warga belajar mendapatkan pemahaman baru, keterampilan baru tentang desain grafis yang kedua mungkin keuntungannya mereka bisa memanfaatkan kemampuan mendesain ini menjadi pendukung pembelajaran mereka dan bisa juga

mendukung perekonomian mereka Ketika sudah beres sekolah minimal untuk diri sendiri.”

Tidak hanya itu banyak template dengan berbagai tema sehingga dapat memudahkan penggunaanya serta meningkatkan kualitas pembelajaran diharapkan mampu mengarahkan warga belajar menjadi lebih kreatif. Melalui media ini, peneliti mencoba menerapkannya dalam pembelajaran dengan harapan dapat meningkatkan keingintahuan warga belajar sehingga warga belajar terarah untuk lebih mengembangkan kreativitasnya ketika belajar dan mendapatkan hasil yang maksimal.

Dalam tahapan pelaksanaan keterampilan membuat poster melalui aplikasi canva ada beberapa kegiatan yang dilaksanakan yang pertama adalah kegiatan pembukaan berupa salam. Setelah itu peneliti memulai dengan memperkenalkan diri dan menjelaskan kedudukan poster, memberikan gambaran umum tentang apa yang akan dipelajari,



Gambar 4. 5 Proses Pelaksanaan Kegiatan

Pada tahap pelaksanaan yang pertama adalah menyiapkan media pembelajaran seperti komputer atau *handphone*. Sebelum memasuki pembuatan poster, warga belajar diarahkan membuat akun di Canva melalui situs web atau aplikasinya. *Login* canva dapat menggunakan akun email, akun Google, atau akun Facebook. Bila telah terdaftar, akun canva sudah dapat digunakan. Warga belajar PKBM Bina Mandiri Cipageran diberikan izin akses oleh peneliti untuk login dalam satu email agar mudah dalam *login* nya, mengingat warga belajar tidak semuanya memiliki ponsel atau akun google.

Setelah semua berhasil membuat akun, peneliti kemudian menjelaskan antarmuka canva dan berbagai fiturnya dengan cara demonstrasi menggunakan laptop pribadi sehingga dapat dipraktikkan langsung oleh warga belajar melalui media pembelajaran komputer yang telah disediakan .



Gambar 4. 6 Pendampingan Proses Pelaksanaan

Peneliti menunjukkan cara memilih template yang tepat, menambahkan teks, gambar, dan elemen lainnya ke dalam desain. Selain itu, warga belajar mulai menyesuaikan desain setelah template dipilih. Mereka dapat mengubah teks, menambahkan gambar, mengubah warna, dan mengubah tata letak.

Peneliti akan mengajarkan cara menggunakan alat-alat Canva untuk mengedit elemen-elemen ini. Warga belajar juga akan diajarkan cara mengunggah foto mereka sendiri, menggunakan perpustakaan foto Canva, dan memilih dan menyesuaikan font dan warna yang tepat.

Peneliti membuat contoh poster niaga, poster layanan masyarakat, poster kegiatan, dan poster pendidikan secara langsung, menjelaskan setiap langkah dengan detail, dan memberikan saran desain yang bermanfaat, seperti memilih warna yang tepat dan memastikan teks dapat dibaca dengan benar. Peneliti memberikan waktu yang cukup bagi warga belajar untuk berkreasi, sambil berkeliling memberikan bimbingan dan menjawab pertanyaan yang diajukan. Selain itu, peneliti mendorong warga belajar untuk mencoba berbagai fitur Canva untuk menemukan gaya desain mereka sendiri, dan mereka aktif mendampingi dan memberikan masukan tentang desain yang dibuat selama praktik berlangsung.



Gambar 4. 7 Praktik Membuat Poster

Setelah demonstrasi, langkah terakhir adalah menyelesaikan dan mempublikasikan poster. Warga belajar diajarkan cara menyimpan dan mengunduh poster mereka dalam berbagai format, seperti PDF, PNG, atau JPEG, sesuai dengan kebutuhan. Mereka juga diperkenalkan pada opsi untuk mencetak poster atau membagikannya secara digital melalui media sosial atau email. Proses ini memastikan bahwa warga belajar tidak hanya memahami cara membuat poster, tetapi juga cara mendistribusikannya secara efektif. Setelah melalui proses pelaksanaan, agar warga belajar dapat mengembangkan keterampilan membuat poster maka peneliti memberikan tugas kepada warga belajar untuk membuat poster dengan tema tertentu, misalnya poster edukasi tentang pentingnya menjaga kebersihan lingkungan.

Adapun kendala yang dihadapi selama kegiatan berlangsung, hal ini didukung oleh hasil wawancara dari informan AS selaku warga belajar di PKBM Bina Mandiri Cipageran pada saat proses pelaksanaan kegiatan, ia menyatakan bahwa :

"Jadi, Bu, karena keterbatasan jumlah komputer dan tidak banyak, serta jaringan Wi-Fi yang kadang lemot dan kadang cepat, saat belajar Canva kemarin jaringan menjadi agak lambat karena tidak stabil. Alhamdulillah, gangguan tersebut tidak berlangsung lama, sehingga kami bisa segera melanjutkan pengerjaan."

Dapat disimpulkan bahwa Canva adalah aplikasi berbasis web yang membutuhkan koneksi internet yang baik, koneksi internet yang tidak stabil menjadi masalah. Karena masalah jaringan, proses pengeditan atau pengunggahan gambar kadang-kadang menjadi lambat atau terhenti. Berikut hasil dari poster yang dibuat oleh warga belajar berdasarkan berbagai kriteria, seperti poster niaga, poster layanan kegiatan masyarakat, poster kegiatan, dan poster Pendidikan.



Gambar 4. 8 Hasil Poster

2. Efektivitas Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Keterampilan Membuat Poster pada Warga Belajar Paket C

Untuk mengetahui efektivitas dari pengaruh aplikasi canva terhadap peningkatan keterampilan membuat poster pada warga belajar warga belajar paket C, peneliti melakukan pengamatan observasi kepada warga belajar untuk melihat bagaimana pengaruh aplikasi canva terhadap

meningkatkan keterampilan membuat poster. Hasil dari pengamatan observasi tersebut dapat dilihat dari data yang tersaji sebagai berikut.

a. Karakteristik Responden Penelitian

Informasi tentang identitas responden menggambarkan berbagai keadaan warga belajar di PKBM Bina Mandiri Cipageran secara deskriptif. Data deskriptif ini memberikan rincian usia pada uraian berikut menunjukkan karakteristik responden penelitian.

Tabel 4.3 Karakteristik Responden Penelitian

No	Nama	Jenis Kelamin	Usia
1	Chm	Perempuan	17
2	Rst	Perempuan	16
3	Afr	Perempuan	16
4	Nrl	Perempuan	16
5	Mra	Perempuan	17
6	Tna	Perempuan	19
7	Ads	Laki-laki	16
8	Rzk	Laki-laki	19
9	Raf	Laki-laki	21
10	Mhl	Laki-laki	19
11	Dla	Perempuan	16
12	Dst	Perempuan	16
13	Dnn	Laki-laki	19
14	Ilm	Laki-laki	18
15	Ddk	Laki-laki	16
16	Jwt	Perempuan	18
17	Nva	Laki-laki	16
18	Mrs	Perempuan	16
19	Dwn	Perempuan	16
20	Tra	Perempuan	17

Dari pendistribusian kuesioner dapat diketahui karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin yang telah disajikan sebagai berikut.

Tabel 4. 4 Jenis Kelamin Responden

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Pesentase
1	Perempuan	12	60%
2	Laki-laki	8	40%
	Total	20	100%

Berdasarkan tabel di atas, dari 20 responden, mayoritas responden perempuan dengan total (12, atau 60%), diikuti oleh responden laki-laki dengan total (8, atau 40%).

b. Deskripsi Hasil Penelitian

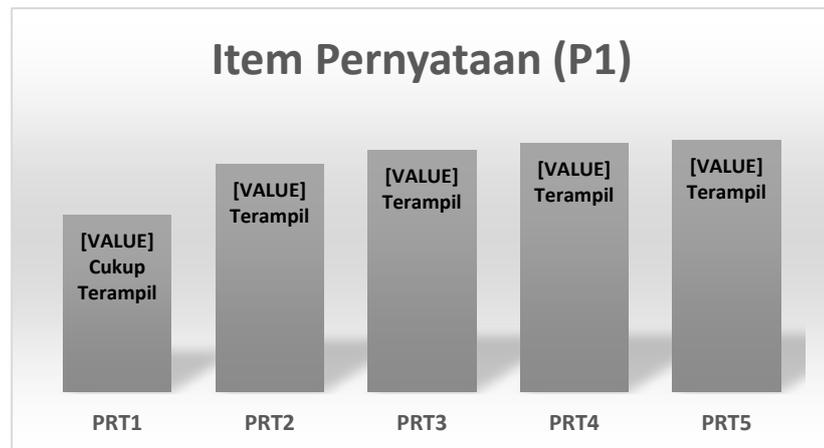
Untuk mengetahui peningkatan keterampilan membuat poster pada warga belajar paket C di PKBM Bina Mandiri Cipageran, peneliti melakukan observasi dari mulai pertemuan ke-1 sampai dengan pertemuan ke-5. Berdasarkan hasil telah disajikan sebagai berikut.

**Tabel 4. 5 Meningkatkan Keterampilan Membuat Poster
Warga Belajar Paket C dengan Pernyataan 1
(P1) Warga Belajar Dapat Menggunakan Fitur Canva**

No	Nama	P1					Jumlah	Persentase
		1	2	3	4	5		
1	Chm	2	3	4	4	4	17	68%
2	Rst	2	3	4	4	4	17	68%
3	Afr	2	3	4	4	5	18	72%
4	Nrl	2	3	3	4	4	16	64%
5	Mra	2	3	4	4	4	17	68%
6	Tna	3	3	4	4	4	18	72%
7	Ads	4	4	5	5	4	22	88%
8	Rzk	3	4	3	4	5	19	76%
9	Raf	2	3	4	4	5	18	72%
10	Mhl	4	4	4	5	5	22	88%
11	Dla	3	4	4	4	5	20	80%
12	Dst	3	3	4	4	4	18	72%
13	Dnn	3	4	3	4	4	18	72%
14	Ilm	4	5	4	4	4	21	84%
15	Ddk	2	3	4	4	5	18	72%
16	Jwt	3	4	4	4	4	19	76%
17	Nva	2	3	4	3	5	17	68%
18	Mrs	2	3	4	4	4	17	68%
19	Dwn	2	3	4	4	4	17	68%
20	Tra	2	3	3	4	4	16	64%
Total		52%	68%	77%	81%	87%	18,25	73%

Tabel 4. 6 Hasil Pengamatan pada (P1)

No	Kategori	F	P (%)
1	Tidak Terampil (TT)	0	0%
2	Kurang Terampil (KT)	0	0%
3	Cukup Terampil (CT)	0	0%
4	Terampil (T)	17	85%
5	Sangat Terampil (ST)	3	15%
	TOTAL	20	100%



Gambar 4. 9 Persentase pada Aspek (P1)

Keterangan :

PRT = Pertemuan ke-1,2,3....

P1 = Pernyataan ke-1 bahwa warga belajar dapat menggunakan fitur canva

P2 = Pernyataan ke-2 bahwa warga belajar dapat menggunakan elemen seperti gambar, ikon, teks.

P3 = Pernyataan ke-3 bahwa warga belajar dapat mengkombinasikan warna yang menarik sesuai tema

P4 = Pernyataan ke-4 bahwa warga belajar dapat menata elemen dalam poster

P5 = Pernyataan ke-5 bahwa warga belajar dapat menyampaikan pesan secara jelas dan tepat

Berdasarkan tabel 4.5 dan gambar 4.10 menunjukkan bahwa pada aspek pengamatan warga belajar dapat menggunakan fitur canva (P1). Pada pertemuan ke-1 memperoleh hasil persentase 52% yang masuk ke dalam kategori Cukup Terampil (CT), pada pertemuan ke-2 memperoleh hasil persentase 68% yang masuk ke dalam kategori Terampil (T), pada pertemuan ke-3 memperoleh hasil persentase 77% yang masuk ke dalam kategori Terampil (T), pada pertemuan ke-4 memperoleh hasil persentase 81% yang masuk ke dalam kategori Sangat Terampil (ST) dan pada pertemuan ke-5 memperoleh hasil persentase 74% yang masuk ke dalam kategori Sangat Terampil (ST) dengan rata-rata perolehan nilai jumlah skor 16,85 dan rata-rata perolehan nilai pada aspek pengamatan P1 adalah 67% yang masuk ke dalam kategori Terampil (T).

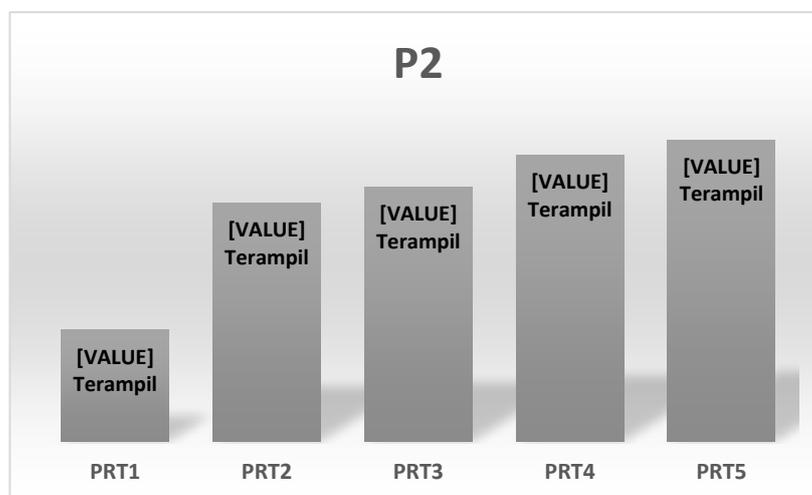
Berdasarkan tabel 4.6 di atas, maka dapat dilihat bahwa dari 20 warga belajar yang menjadi subjek, terdapat 3 warga belajar dengan memperoleh persentase 15% yang masuk ke dalam kategori Cukup Terampil (CT), 14 warga belajar dengan memperoleh persentase 70% yang masuk ke dalam kategori Terampil (T), dan 3 warga belajar dengan memperoleh persentase 15% yang masuk ke dalam kategori Sangat Terampil (ST).

Tabel 4. 7 Meningkatkan Keterampilan Membuat Poster Warga Belajar Paket C dengan Pernyataan 2 (P2) Warga Belajar Dapat Menggunakan Elemen Seperti Gambar, Ikon, Teks.

No	Nama	P2					Jumlah	Persentase
		1	2	3	4	5		
1	Chm	2	3	4	3	4	16	64%
2	Rst	2	3	3	3	3	14	56%
3	Afr	2	2	3	3	4	14	56%
4	Nrl	3	3	3	3	3	15	60%
5	Mra	2	3	3	4	3	15	60%
6	Tna	3	4	4	4	4	19	76%
7	Ads	4	4	5	5	4	22	88%
8	Rzk	3	4	4	5	5	21	84%
9	Raf	2	4	4	3	3	16	64%
10	Mhl	4	3	3	4	4	18	72%
11	Dla	2	3	4	3	3	15	60%
12	Dst	4	4	4	4	4	20	80%
13	Dnn	4	4	3	3	4	18	72%
14	Ilm	5	5	3	4	4	21	84%
15	Ddk	3	4	3	3	3	16	64%
16	Jwt	4	3	5	4	3	19	76%
17	Nva	4	4	3	3	4	18	72%
18	Mrs	3	4	4	4	4	19	76%
19	Dwn	3	3	3	4	4	17	68%
20	Tra	3	3	4	4	4	18	72%
Total		62%	70%	72%	73%	74%	17,55	70%

Tabel 4. 8 Hasil Pengamatan pada (P2)

No	Kategori	F	P (%)
1	Tidak Terampil (TT)	0	0%
2	Kurang Terampil (KT)	0	0%
3	Cukup Terampil (CT)	5	25%
4	Terampil (T)	12	60%
5	Sangat Terampil (ST)	3	15%
	TOTAL	20	100%



Gambar 4. 10 Persentase pada Aspek (P2)

Berdasarkan tabel 4.7 dan gambar 4.11 menunjukkan bahwa pada aspek pengamatan warga belajar dapat menggunakan elemen seperti gambar, ikon dan teks (P2). Pada pertemuan ke-1 memperoleh hasil persentase 62% yang masuk ke dalam kategori Terampil (T), pada pertemuan ke-2 memperoleh hasil persentase 70% yang masuk kedalam kategori Terampil (T), pada pertemuan ke-3 memperoleh hasil persentase 72% yang masuk kedalam kategori Terampil (T), pada pertemuan ke-4 memperoleh hasil persentase 73% yang masuk ke dalam kategori Terampil (T) dan pada pertemuan ke-5 memperoleh hasil persentase 74% yang masuk ke dalam kategori Terampil (T) dengan rata-rata perolehan nilai jumlah skor 17,55 dan rata-rata perolehan nilai pada aspek pengamatan P2 adalah 70% yang masuk ke dalam kategori Terampil (T).

Berdasarkan tabel 4.8 di atas, maka dapat dilihat bahwa dari 20 warga belajar yang menjadi subjek, terdapat 5 warga belajar dengan

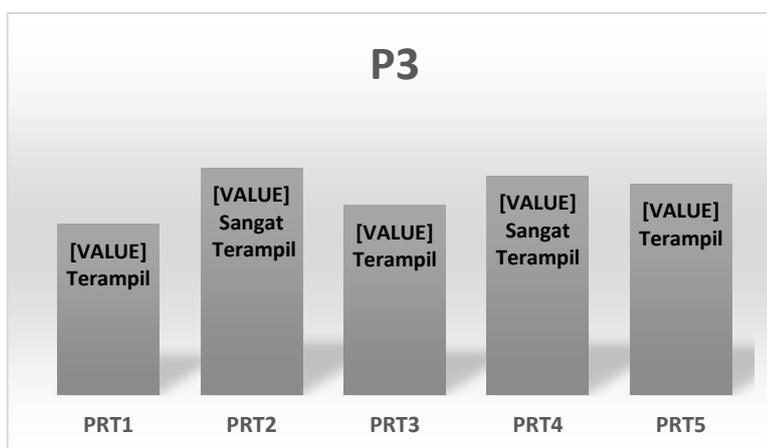
memperoleh persentase 25% yang masuk ke dalam kategori Cukup Terampil (CK), 12 warga belajar dengan memperoleh persentase 60% yang masuk ke dalam kategori Terampil (T), dan 3 warga belajar dengan memperoleh persentase 15% yang masuk ke dalam kategori Sangat Terampil (ST).

Tabel 4. 9 Meningkatkan Keterampilan Membuat Poster Warga Belajar Paket C dengan Pernyataan 3 (P2) Warga Belajar Dapat Mengkombinasikan Warna yang Menarik Sesuai Tema

No	Nama	P3					Jumlah	Persentase
		1	2	3	4	5		
1	Chm	2	4	4	4	4	18	72%
2	Rst	3	4	3	4	4	18	72%
3	Afr	4	5	4	4	4	21	84%
4	Nrl	4	4	3	3	4	18	72%
5	Mra	4	3	3	3	4	17	68%
6	Tna	3	4	3	4	4	18	72%
7	Ads	4	5	5	4	5	23	92%
8	Rzk	4	5	4	4	4	21	84%
9	Raf	3	5	3	4	3	18	72%
10	Mhl	4	5	5	4	4	22	88%
11	Dla	3	3	3	5	3	17	68%
12	Dst	3	4	4	5	4	20	80%
13	Dnn	3	3	3	3	4	16	64%
14	Ilm	3	5	3	4	4	19	76%
15	Ddk	2	4	3	4	4	17	68%
16	Jwt	3	4	3	4	4	18	72%
17	Nva	3	4	3	5	4	19	76%
18	Mrs	3	4	3	4	3	17	68%
19	Dwn	2	5	4	5	4	20	80%
20	Tra	3	4	4	4	4	19	76%
Total		63%	84%	70%	81%	78%	18,8	75%

Tabel 4. 10 Hasil Pengamatan pada Aspek (P3)

No	Kategori	F	P (%)
1	Tidak Terampil (TT)	0	0%
2	Kurang Terampil (KT)	0	0%
3	Cukup Terampil (CK)	0	0%
4	Terampil (T)	16	80%
5	Sangat Terampil (ST)	4	20%
	TOTAL	20	100%

**Gambar 4. 11 Hasil Persentase pada Aspek (P3)**

Berdasarkan tabel 4.9 dan gambar 4.12 menunjukkan bahwa pada aspek pengamatan warga belajar dapat mengkombinasikan warna yang menarik sesuai tema (P3). Pada pertemuan ke-1 memperoleh hasil persentase 63% yang masuk ke dalam kategori Terampil (T), pada pertemuan ke-2 memperoleh hasil persentase 84% yang masuk kedalam kategori Sangat Terampil (ST), pada pertemuan ke-3 memperoleh hasil persentase 70% yang masuk kedalam kategori Terampil (T), pada pertemuan ke-4 memperoleh hasil persentase 81% yang masuk ke dalam kategori Sangat Terampil (ST) dan pada pertemuan ke-5 memperoleh hasil persentase 78% yang masuk ke dalam kategori Terampil (T) dengan rata-rata perolehan nilai jumlah

skor 17,55 dan rata-rata perolehan nilai pada aspek pengamatan P2 adalah 70% yang masuk ke dalam kategori Terampil (T).

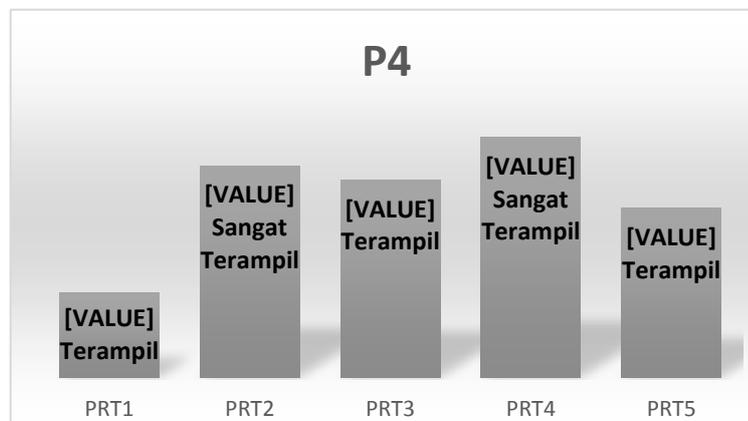
Berdasarkan tabel 4.10 di atas, maka dapat dilihat bahwa dari 20 warga belajar yang menjadi subjek, terdapat 16 warga belajar dengan memperoleh persentase 80% yang masuk ke dalam kategori Terampil (T) dan 4 warga belajar dengan memperoleh persentase 20% yang masuk kedalam kategori Sangat Terampil (ST).

Tabel 4. 11 Meningkatkan Keterampilan Membuat Poster Warga Belajar Paket C dengan Pernyataan 4 (P4) Warga Belajar Dapat Menata Elemen dalam Poster

No	Nama	P4					Jumlah	Persentase
		1	2	3	4	5		
1	Chm	3	4	5	4	4	20	80%
2	Rst	4	4	3	4	4	19	76%
3	Afr	4	5	4	4	4	21	84%
4	Nrl	4	4	4	4	3	19	76%
5	Mra	4	4	3	3	3	17	68%
6	Tna	3	4	5	4	4	20	80%
7	Ads	4	5	5	4	5	23	92%
8	Rzk	3	4	4	5	4	20	80%
9	Raf	3	3	3	4	4	17	68%
10	Mhl	4	4	5	4	5	22	88%
11	Dla	3	3	3	5	3	17	68%
12	Dst	4	4	4	5	4	21	84%
13	Dnn	3	4	3	3	3	16	64%
14	Ilm	4	5	3	4	3	19	76%
15	Ddk	3	4	5	4	5	21	84%
16	Jwt	4	4	4	4	4	20	80%
17	Nva	4	4	4	4	3	19	76%
18	Mrs	3	3	4	4	4	18	72%
19	Dwn	4	4	4	5	4	21	84%
20	Tra	3	4	4	4	4	19	76%
Total		71%	80%	79%	82%	77%	19,45	78%

Tabel 4. 12 Hasil Pengamatan pada Aspek (P4)

No	Kategori	F	P (%)
1	Tidak Terampil (TT)	0	0%
2	Kurang Terampil (KT)	0	0%
3	Cukup Terampil (CT)	0	0%
4	Terampil (T)	14	70%
5	Sangat Terampil (ST)	6	30%
TOTAL		20	100%



Gambar 4. 12 Hasil Persentase pada Aspek (P4)

Berdasarkan tabel 4.11 dan gambar 4.13 menunjukkan bahwa pada aspek pengamatan warga belajar dapat menata elemen pada poster (P4). Pada pertemuan ke-1 memperoleh hasil persentase 71% yang masuk ke dalam kategori Terampil (T), pada pertemuan ke-2 memperoleh hasil persentase 80% yang masuk kedalam kategori Terampil (T), pada pertemuan ke-3 memperoleh hasil persentase 78% yang masuk kedalam kategori Terampil (T), pada pertemuan ke-4 memperoleh hasil persentase 82% yang masuk ke dalam kategori Sangat Terampil (ST) dan pada pertemuan ke-5 memperoleh hasil persentase 77% yang masuk ke dalam kategori Terampil (T) dengan rata-rata perolehan nilai jumlah skor 19,45 dan rata-rata perolehan nilai pada aspek pengamatan P2 adalah 78% yang masuk ke dalam kategori Terampil (T).

Berdasarkan tabel 4.12 di atas, maka dapat dilihat bahwa dari 20 warga belajar yang menjadi subjek, terdapat 14 warga belajar dengan

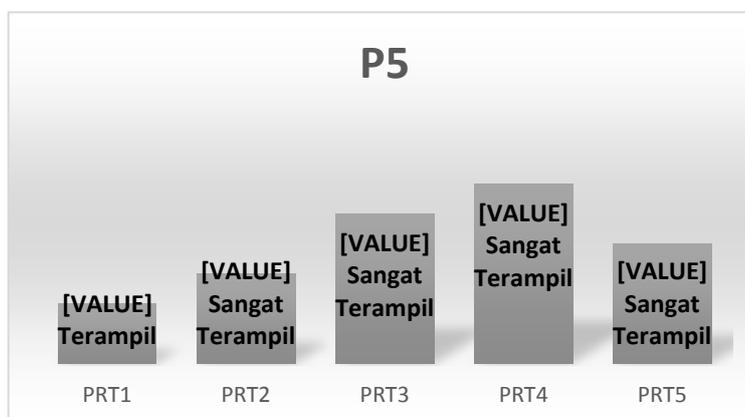
memperoleh persentase 70% yang masuk ke dalam kategori Terampil (T) dan 6 warga belajar dengan memperoleh persentase 30% yang masuk kedalam kategori Terampil (T).

Tabel 4. 13 Meningkatkan Keterampilan Membuat Poster Warga Belajar Paket C dengan Pernyataan 5 (P5) Warga Belajar Dapat Menyampaikan Pesan Secara Jelas Dan Tepat

No	Nama	P5					Jumlah	Persentase
		1	2	3	4	5		
1	Chm	5	4	5	4	4	22	88%
2	Rst	4	4	5	4	5	22	88%
3	Afr	4	3	3	5	4	19	76%
4	Nrl	4	5	4	5	4	22	88%
5	Mra	5	5	4	3	5	22	88%
6	Tna	4	4	4	4	3	19	76%
7	Ads	4	5	4	5	5	23	92%
8	Rzk	4	5	5	5	4	23	92%
9	Raf	3	3	4	4	3	17	68%
10	Mhl	4	4	4	4	4	20	80%
11	Dla	4	3	4	5	4	20	80%
12	Dst	5	3	4	4	4	20	80%
13	Dnn	4	5	4	3	4	20	80%
14	Ilm	3	4	5	4	5	21	84%
15	Ddk	4	5	3	4	3	19	76%
16	Jwt	3	4	5	4	5	21	84%
17	Nva	4	4	4	4	4	20	80%
18	Mrs	4	3	4	4	4	19	76%
19	Dwn	4	4	4	4	4	20	80%
20	Tra	4	4	4	5	4	21	84%
Total		80%	81%	83%	84%	82%	20,5	82%

Tabel 4. 14 Hasil Pengamatan pada Aspek (P5)

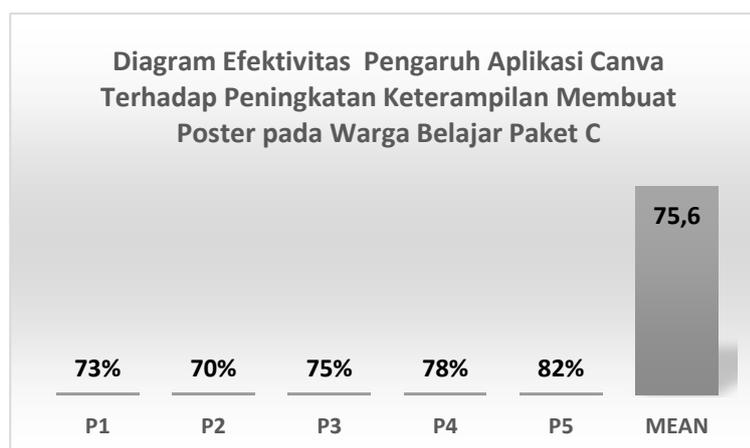
No	Kategori	F	P (%)
1	Tidak Terampil (TT)	0	0%
2	Kurang Terampil (KT)	0	0%
3	Cukup Terampil (CT)	0	0%
4	Terampil (T)	11	55%
5	Sangat Terampil (ST)	9	45%
	TOTAL	20	100%

**Gambar 4. 13 Hasil Persentase pada (P5)**

Berdasarkan tabel 4.13 dan gambar 4.14 menunjukkan bahwa pada aspek pengamatan warga belajar dapat menyampaikan pesan secara jelas dan tepat (P5). Pada pertemuan ke-1 memperoleh hasil persentase 80% yang masuk ke dalam kategori Terampil (T), pada pertemuan ke-2 memperoleh hasil persentase 81% yang masuk kedalam kategori Sangat Terampil (ST), pada pertemuan ke-3 memperoleh hasil persentase 83% yang masuk kedalam kategori Sangat Terampil (ST), pada pertemuan ke-4 memperoleh hasil persentase 84% yang masuk ke dalam kategori Sangat Terampil (ST) dan pada pertemuan ke-5 memperoleh hasil persentase 82% yang

masuk ke dalam kategori Sangat Terampil (ST) dengan rata-rata perolehan nilai jumlah skor 20,5 dan rata-rata perolehan nilai pada aspek pengamatan P5 adalah 82% yang masuk ke dalam kategori Sangat Terampil (T).

Berdasarkan tabel 4.12 di atas, maka dapat dilihat bahwa dari 20 warga belajar yang menjadi subjek, terdapat 11 warga belajar dengan memperoleh persentase 55% yang masuk ke dalam kategori Terampil (T) dan 9 warga belajar dengan memperoleh persentase 45% yang masuk kedalam kategori Terampil (T).



Gambar 4. 14 Hasil Pengamatan pada Seluruh Aspek

Berdasarkan gambar 4.15 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dari 20 warga belajar memperoleh hasil keseluruhan dari aspek P1 dengan persentase 73%, P2 dengan persentase 70%, P3 dengan persentase 75%, P4 dengan persentase 78%, dan P5 dengan persentase 82. Perolehan nilai rata-rata pada semua aspek dari pertemuan ke-1 sampai dengan pertemua ke-5 memperoleh persentase 75%. Yang masuk ke dalam kategori Terampil (T).

C. Analisis Data Kuantitatif

1. Uji Validitas

Dalam uji validitas, instrumen kuesioner adalah valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, dan tidak valid jika $r_{hitung} < r_{tabel}$. Untuk sampel 20 yang memiliki tingkat signifikansi 0,005 atau 5%, r_{tabel} adalah 0,444.

Tabel 4. 15 Hasil Analisis Variabel X (Aplikasi Canva)

Variabel	Item Pernyataan	r Hitung	r Tabel	Keterangan
Aplikasi Canva	X1	0,502	0,444	Valid
	X2	0,553	0,444	Valid
	X3	0,695	0,444	Valid
	X4	0,788	0,444	Valid
	X5	0,606	0,444	Valid
	X6	0,696	0,444	Valid
	X7	0,795	0,444	Valid
	X8	0,483	0,444	Valid
	X9	0,622	0,444	Valid
	X10	0,455	0,444	Valid
	X11	0,475	0,444	Valid

Setelah dilakukan uji validasi pada variabel X (Aplikasi canva) yang terdiri 11 item pernyataan, dan seluruh 11 item pernyataan tersebut valid.

Tabel 4. 16 Hasil Analisis Variabel Y (Keterampilan Membuat Poster)

Variabel	Item Pernyataan	r Hitung	r Tabel	Keterangan
Keterampilan Membuat Poster	Y1	0,281	0,444	Tidak Valid
	Y2	0,817	0,444	Valid
	Y3	0,732	0,444	Valid
	Y4	0,585	0,444	Valid
	Y5	0,751	0,444	Valid
	Y6	0,550	0,444	Valid
	Y7	0,794	0,444	Valid
	Y8	0,522	0,444	Valid
	Y9	0,489	0,444	Valid

Setelah dilakukan uji validasi pada variabel Y (Keterampilan membuat poster) yang terdiri 9 item pernyataan, terdapat 8 item pernyataan yang valid dan 1 item pernyataan yang tidak valid.

2. Uji Reabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui seberapa konsisten angket atau kuisisioner yang digunakan sehingga dapat digunakan untuk mengukur variabel penelitian ulang dengan angket atau kuisisioner yang sama. Dasar pengambilan keputusan dari uji reliabilitas adalah jika nilai *Cronbach's Alpha* $>0,60$ maka kuisisioner atau angket dinyatakan reliabel, namun jika nilai *Cronbach's Alpha* $<0,60$ maka kuisisioner atau angket dinyatakan tidak reliabel. Berikut hasil yang didapat pada data variabel X (aplikasi Canva) menggunakan *software IBM SPSS Statistic 29*.

Tabel 4. 17 Hasil Cronbach's Alpha Variabel X

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.653	11

Hasil uji reabilitas pada data variabel X (aplikasi canva) di PKBM Bina Mandiri Cipageran memperoleh hasil 0,653 yang artinya lebih besar dari nilai koefisien yaitu 0,60. Kemudian, berikut hasil yang didapat pada data variabel Y (membuat poster) menggunakan *software IBM SPSS Statistic 29*.

Tabel 4. 18 Hasil Cronbach's Alpha Variabel Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.871	9

Hasil uji reabilitas pada data variabel Y (keterampilan membuat poster) di PKBM Bina Mandiri Cipageran memperoleh hasil 0,871 yang artinya lebih besar dari nilai koefisien yaitu 0,60.

3. Uji Normalitas

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, pengujian normalitas data dilakukan terlebih dahulu. Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah distribusi data yang akan dianalisis menunjukkan pola normal. Mengingat data responden kurang dari 50, normalitas dalam penelitian ini diuji dengan metode uji *Shapiro-Wilk*. Pengambilan keputusan juga

didasarkan pada tingkat signifikansi (α). Nilai signifikansi (α) di bawah 5% dianggap tidak menunjukkan distribusi normal, dan nilai signifikansi di atas 5% dianggap menunjukkan distribusi normal. Pengolahan data menggunakan *software IBM SPSS Statistics 29*.

Berikut hasil data akumulasi dari angket yang dilaksanakan pada kegiatan *pretest* dan *posttest* menggunakan aplikasi *canva* terhadap peningkatan keterampilan membuat poster pada warga belajar.

Tabel 4. 19 Hasil pada Kegiatan Sebelum dan Sesudah Menggunakan Canva

No	Nama	Nilai Akumulasi Pretest	Nilai Akumulasi Postest
1	Chm	35	73
2	Rst	33	77
3	Afr	30	66
4	Nrl	32	65
5	Mra	28	64
6	Tna	31	64
7	Ads	34	76
8	Rzk	35	64
9	Raf	32	56
10	Mhl	30	61
11	Dla	36	69
12	Dst	31	67
13	Dnn	37	73
14	Ilm	29	64
15	Ddk	35	71
16	Jwt	31	75
17	Nva	28	60
18	Mrs	29	67
19	Dwn	33	74
20	Tra	35	72

Tabel 4. 20 Hasil Uji Normalitas *Shapiro Wilk*

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.146	20	.200*	.950	20	.360
POSTEST	.112	20	.200*	.961	20	.568

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas *Shapiro Wilk* berdasarkan tabel 4.20 didapatkan data berdistribusi normal pada kategori *pretest* dengan Sig> (0,05) yaitu $0,368 > 0,05$ yang artinya berdistribusi normal dan kategori *posttest* berdistribusi normal dengan Sig> (0,05) yaitu $0,568 > 0,05$.

4. Uji *Paired T-Test*

Tabel 4. 21 Hasil Uji *Paired T-Test*

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	32.20	20	2.745	.614
	POSTEST	67.90	20	5.812	1.300

Berdasarkan table 4.21 menunjukkan bahwa rerata *pretest* adalah 32,20 dan rerata *posttest* 67,90. Karena nilai *posttest* > dari nilai *pretest*, maka dapat diartikan bahwa secara deskriptif ada terdapat perbedaan rerata hasil pembelajaran antara *posttest* dan *pretest*.

Tabel 4. 22 Hasil Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Significance	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Pair 1	PRETEST - POSTEST	-35.700	4.911	1.098	-37.998	-33.402	-32.511	19	<,001	<,001

Berdasarkan tabel 4.22, diketahui nilai *Sig (2-tailed)* sebesar $0,01 < 0,05$, maka H_0 di tolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rerata hasil dari *pretest* dan *posttest*, artinya terdapat pengaruh aplikasi canva terhadap peningkatan keterampilan membuat poster pada warga belajar paket C.

5. Uji N-Gain

N-gain dimaksudkan untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode atau *treatment* tertentu dalam suatu penelitian. Tes skor Ngain dilakukan dengan menghitung selisih antara skor pretest dan posttest.

Tabel 4. 23 Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	20	.78	.94	.8462	.04453
Ngain_Persen	20	77.78	93.88	84.6160	4.45320
Valid N (listwise)	20				

Tabel 4. 24 Kategori Pembagian *N-Gain Score*

Nilai <i>N-Gain</i>	Skor
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber : Melzer dalam Syafitri, 2008:33

Tabel 4. 25 Kategori Tafsiran Efektivitas *N-Gain Persen*

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber : Hake, R,R 1999

Berdasarkan pada tabel 4.23 menunjukkan bahwa nilai *mean N-Gain score* pada tabel *descriptive statistic* adalah $0,8462 > 0,7$ dan hasil *N-Gain Persen* 84,61% maka termasuk kedalam kategori tafsiran efektivitas *N-Gain score* >76 yaitu tafsiran efektif. Sehingga dapat di artikan bahwa aplikasi canva mempunyai pengaruh yang tinggi terhadap peningkatan keterampilan membuat poster pada warga belajar paket C.

6. Uji Koefisien Determinasi

Tabel 4. 26 Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.530 ^a	.281	.179	1.35949

a. Predictors: (Constant), X

Diketahui nilai R-Square sebesar 0,281 maka bisa disimpulkan bahwa besaran pengaruh variable X Aplikasi canva terhadap variable Y

Keterampilan membuat Poster sebesar 28,1%. Nilai tersebut mengindikasikan bahwa variabel Aplikasi Canva (X) memiliki kemampuan untuk menjelaskan sebagian variasi dalam variabel Keterampilan membuat Poster (Y) sebesar 28%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa sekitar 72% variasi dalam variabel terikat (Y) dalam penelitian ini dijelaskan oleh berbagai faktor lainnya yang belum teridentifikasi

D. Pembahasan

Berdasarkan analisis data kualitatif, aplikasi Canva efektif dalam meningkatkan keterampilan membuat poster pada warga belajar Paket C. Penguasaan aplikasi Canva membantu mengasah keterampilan desain dan menjadi media mengekspresikan seni visualnya. Memiliki keterampilan dalam mengoperasikan digital merupakan hal yang penting di era modern seperti saat ini. Sehingga apabila warga belajar terampil dalam bidang digital, salah satunya dari penguasaan aplikasi Canva diharapkan akan lebih siap menghadapi tantangan dunia kerja di masa mendatang (Fathurrahmani et al., 2021).

Hal demikian sejalan hasil penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Canva pada satuan pendidikan nonformal bukan semata-mata agar keterampilan warga belajar meningkat, tetapi agar terbentuk idealitas yang sejalan dengan kemajuan zaman dan membantu memandirikan warga belajar ke arah kehidupan yang lebih baik secara berkesinambungan. Sedangkan aspek pendekatan yang peneliti lakukan pada aplikasi canva yakni

pada pembuatan poster karena saat ini informasi didistribusikan melalui media digital, bahkan media cetak yang masih konvensional, masih diperlukan inovasi untuk menyampaikan informasi tersebut.

Adapun hasil pengumpulan data dari observasi, wawancara dan dokumentasi mencakup pemahaman dasar mengenai canva, prinsip desain penggunaan warna, tata letak dan lain-lain serta menampilkan contoh poster yang menarik dan memberikan inspiratif. Dalam pelaksanaannya peneliti menunjukkan cara penggunaan canva secara langsung di lab komputer PKBM Bina Mandiri Cipageran dan beberapa media pembelajaran yang perlu disiapkan seperti komputer dan akses ke internet. Sementara itu, kegiatan dilaksanakan dalam rentang waktu satu minggu dan terbagi ke lima pertemuan. Selanjutnya pada tahap pelaksanaan Pertama, menjabarkan tujuan penggunaan aplikasi canva sebagai alternatif yang dapat meningkatkan keterampilan membuat poster yang menarik dan informatif, pengenalan dasar canva dan praktik mencoba memilih dan menggunakan template sederhana diikuti diskusi dan tanya jawab. Tahap kedua, selanjutnya warga belajar latihan mandiri untuk membuat poster dengan tema poster pendidikan. Tahap ketiga, warga belajar dapat mengkombinasikan warna yang menarik sesuai tema, kemudian praktik mandiri membuat desain dengan tema poster informasi kemudian tahap keempat adalah membuat desain kegiatan. Tahap kelima, warga belajar praktik mandiri membuat desain poster dengan tema promosi.

Salah satu teknik penyampaian materi yang dapat diimplementasikan saat proses pembelajaran pembuatan poster melalui aplikasi canva yakni menggunakan metode demonstrasi, yaitu menunjukkan hasil karya sebelumnya dan memberi contoh praktis yang dapat langsung diaplikasikan. Praktik pembuatan poster yang diajarkan identik dikaitkan dengan aktivitas atau rutinitas yang berkaitan dengan warga belajar mengingat agar memberikan kemudahan menuangkan inspirasinya melalui media visual. Jenis poster yang dapat dipelajari itu sendiri diantaranya poster niaga, poster layanan masyarakat, poster kegiatan, dan poster pendidikan. Selain itu, kendala yang dihadapi selama kegiatan berlangsung adalah masalah jaringan atau koneksi internet Wi-Fi yang kurang stabil sehingga proses pengeditan atau pengunggahan gambar kadang-kadang menjadi lambat atau terhenti. Di beberapa kondisi warga belajar menjadi kurang fokus selama mengikuti program meningkatkan keterampilan membuat poster, hal demikian seperti yang dijelaskan oleh (Purwadi & Lestari, 2024) yang dalam penelitiannya melalui program pelatihan ditemukan kendala atau hambatan yakni seputar konektivitas internet yang lambat.

Selanjutnya pada hasil obervasi pengamatan sebanyak 5 kali pertemuan memperoleh hasil keseluruhan dari aspek P1 dengan persentase 73%, P2 dengan persentase 70%, P3 dengan persentase 75%, P4 dengan persentase 78%, dan P5 dengan persentase 82. Perolehan nilai rata-rata pada semua aspek dari pertemuan ke-1 sampai dengan pertemuan ke-5 memperoleh persentase 75% yang masuk ke dalam kategori Terampil (T).

Dari hasil pemaparan pada aspek kualitatif di atas, berikutnya hasil analisis data kuantitatif dari sebaran angket yang dilakukan berdasarkan hasil uji hipotesis *paired samples t test* menggunakan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,01 < 0,05$, maka H_0 di tolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rerata hasil dari *pretest* dan *posttest*, artinya terdapat pengaruh aplikasi canva terhadap peningkatan keterampilan membuat poster pada warga belajar paket C. Hasil uji hipotesis dari penelitian yang dilakukan oleh (Johan *et al.*, 2022) diketahui bahwa nilai *sig.* yang didapatkan sebesar $0,000 < 0,05$ dimana nilai tersebut menunjukkan penggunaan aplikasi canva berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan warga belajar.

Adapun nilai *mean N-Gain score* pada tabel *descriptive statistic* adalah $0,8462 > 0,7$ dan hasil *N-Gain* Persen 84,61% maka termasuk kedalam kategori tafsiran efektivitas *N-Gain score* > 76 yaitu tafsiran efektif. Sehingga dapat di artikan bahwa aplikasi canva mempunyai pengaruh yang tinggi terhadap peningkatan keterampilan membuat poster pada warga belajar paket C.

Kemudian berdasarkan nilai koefisien determinasi (R^2) didapati nilai 0,281 atau setara dengan 28%. Nilai tersebut mengindikasikan bahwa variabel Aplikasi Canva (X) memiliki kemampuan untuk menjelaskan sebagian variasi dalam variabel Keterampilan membuat Poster (Y) sebesar 28%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa sekitar 72% variasi dalam variabel terikat (Y)

dalam penelitian ini dijelaskan oleh berbagai faktor lainnya yang belum teridentifikasi.

E. Temuan Penelitian

Berdasarkan paparan data yang telah peneliti lakukan terhadap sejumlah warga belajar di PKBM Bina Mandiri Cipageran adalah terdapat beberapa temuan yang diperoleh diantaranya sebagai berikut.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi canva yang digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan membuat poster pada warga belajar paket C. Dari hasil pengamatan peneliti selama melakukan wawancara kepada warga belajar dan salah satu tutor PKBM, observasi serta dokumentasi menemukan bahwa pada kegiatan pembelajaran meningkatkan keterampilan membuat poster melalui aplikasi canva terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan diantaranya :

1. Kelebihan

Warga belajar dapat membuat poster dengan bantuan Canva, yang menyediakan berbagai template dan komponen desain, terbantu dengan adanya template yang tersedia, yang mempercepat proses desain dalam pembuatan poster. Selain itu, warga belajar mendapatkan elemen desain berkualitas tanpa perlu membuatnya dari awal.

Warga belajar dimotivasi untuk menjadi inovatif dan kreatif melalui aplikasi ini. Canva memudahkan proses desain dan mendorong warag belajar untuk membuat poster dengan ide yang lebih kreatif

setelah menggunakan canva. Selain itu canva memudahkan warga belajar dalam membuat poster menjadi lebih cepat melalui template yang tersedia. Hal ini terlihat dari peningkatan kemampuan mereka dalam menghasilkan desain yang lebih kreatif dan menarik setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran.

2. Kekurangan

Canva adalah aplikasi berbasis web yang membutuhkan koneksi internet yang baik, koneksi internet yang tidak stabil menjadi masalah. Karena masalah jaringan, proses pengeditan atau pengunggahan gambar kadang-kadang menjadi lambat atau terhenti.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan penelitian yang berjudul “Pengaruh Aplikasi Canva Terhadap Peningkatan Keterampilan Membuat Poster pada Warga Belajar Paket C” maka disimpulkan :

1. Proses penerapan aplikasi canva terhadap peningkatan keterampilan membuat poster pada warga belajar paket C di PKBM Bina Mandiri Cipageran dilaksanakan dalam rentang waktu satu minggu dan terbagi ke lima pertemuan. Hal tersebut terlihat dari hasil observasi dan hasil uji hipotesis dengan memperoleh nilai hasil *N-Gain* Persen 84,61% maka termasuk kedalam kategori tafsiran efektivitas *N-Gain score* >76 yaitu tafsiran efektif. Sehingga dapat di artikan bahwa aplikasi canva mempunyai pengaruh yang tinggi terhadap peningkatan keterampilan membuat poster pada warga belajar paket C.
2. Efektivitas aplikasi canva dalam meningkatkan keterampilan membuat poster pada warga belajar paket C terlihat perbedaan yang signifikan dari sebelum dan sudah melaksanakan kegiatan pelaksanaan. Berdasarkan hasil perhitungan terhadap pernyataan observasi dalam penelitian ini kepada 20 responden (warga belajar) dengan memperoleh persentase 75% yang masuk ke dalam kategori “Terampil”.

2. Saran

Peneliti mengkaji beberapa saran :

1. Bagi Tutor

Dalam proses pengajaran desain poster, tutor harus memanfaatkan kelebihan aplikasi canva. Sebab mudah digunakan, dan tutor dapat memulai dengan mengajarkan warga belajar cara menggunakan fitur-fiturnya.. Selain itu, tutor harus menyediakan alternatif bagi warga belajar yang mungkin memiliki keterbatasan akses internet. Misalnya, tutor dapat menyediakan materi dan panduan dalam bentuk cetak atau offline yang tetap memungkinkan peserta untuk belajar dan berlatih desain. Dengan menyediakan alternatif ini, tutor dapat memastikan bahwa semua warga belajar akan mendapatkan manfaat dari pembelajaran desain poster tanpa memandang keterbatasan teknis.

2. Bagi Peneliti

Bagi peneliti selanjutnya, agar mendapatkan hasil penelitian yang lebih akurat, peneliti disarankan untuk meningkatkan luas dan durasi penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Adib, H. S. (2019). Teknik Pengembangan Instrumen Penelitian Ilmiah di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam. *Sains Dan Teknoogi*, 139–157.
- Adnyana, I. M. D. M. (2021). Populasi dan Sampel. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*, 14(1), 103–116.
- Arwita Putri, Riris Nurkholidah Rambe, Intan Nuraini, Lilis Lilis, Pinta Rojulani Lubis, & Rahmi Wirdayani. (2023). Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 3(2), 51–62. <https://doi.org/10.55606/jupensi.v3i2.1984>
- Badrul, M., Septiana, L., Budihartanti, C., & Dewi, Y. N. (2023). Pelatihan Digital dengan Aplikasi Canva Sebagai Penunjang Kegiatan Promosi di TPQ Bina Ummah. *Abditeknika Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 75–83.
- Basri, S., Fitrawahyudi, F., Khaerani, K., Nasrullah, I., Ernawati, E., Aryanti, A., Maya, S., Aisyah, S., & Sakti, I. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Di Lingkungan Pendidikan Berbasis Aplikasi Canva. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(2), 96–103. <https://doi.org/10.37985/pmsdu.v1i2.65>
- Chairunnisa, K., & Sundi, V. H. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Poster Pada Siswa Kelas X Sman 8 Tangsel. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1–4. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/view/10658>
- Diana, A., Saputry, D., & Fahrudin, S. (2023). Pelatihan menulis iklan dan poster siswa. *Bagimu Negeri: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 162–169.
- Dwi Nur Indah Sari, Wahyu Sugiarto, Rahma Sabilla, Alfi Zidanurrohim, Aswin Nurjanah, & Muh. Alif Kurniawan. (2023). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran yang Menarik di Era Digital. *PIJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 75–86. <https://doi.org/10.58540/pijar.v2i1.475>
- Fathurrahmani, F., Herpendi, H., & Hafizd, K. A. (2021). Pentingnya Memiliki Digital Skills Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Widya Laksmi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 83–90. <https://doi.org/10.59458/jwl.v1i2.17>
- Hariyadin, & Nasihudin. (2021). Pengembangan Keterampilan Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(4), 733–743.
- Hermawan, Y., & Suryono, Y. (2016). Partisipasi masyarakat dalam penyelenggaraan program-program pusat kegiatan belajar masyarakat Ngudi Kapinteran. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 97. <https://doi.org/10.21831/jppm.v3i1.8111>

- Hidayatulloh, H. N. (2019). IMPLEMENTASI PROGRAM PELATIHAN KOMPUTER BAGI WARGA BELAJAR PAKET C DI PKBM BINA TERAMPIL MANDIRI KERTAWANGI. *JURNAL COMM-EDU*, 2, 59–68.
- Hijrah, L., Fikry Arransyah, M., Putri, K., Arija, N., Putri, R. K., & Bisnis, A. (2021). Pelatihan Penggunaan Canva Bagi Siswa di Samarinda. *Jurnal Plakat*, 3.
- Hotima, C. (2022). *Pemanfaatan Media Picsart dalam Keterampilan Menulis Poster di MTs Nur Asy-Syafi'iyah (Yaspina) Tangerang Selatan*.
- Jafar Adrian, Q., Putri, N. U., Jayadi, A., Sembiring, J. P., Sudana, I. W., Darmawan, O. A., Nugroho, F. A., & Ardiantoro, N. F. (2022). Pengenalan Aplikasi Canva Kepada Siswa/Siswi Smkn 1 Tanjung Sari, Lampung Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 187. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2020>
- Johan, E. P. E., Rustam, R., & Sinaga, A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Menulis Iklan Poster Di Smp Nasional Sariputra Jambi. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(2), 137. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v11i2.6644>
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113. <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- Kholidah, D. R., Badruttamam, C. A., & Hamidah, A. (2023). Sosialisasi Nilai Moderasi Beragama Melalui Media Poster Digital Terhadap Sikap Intoleransi Siswa Sekolah Dasar. *Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (PkMN)*, 4(1), 3. [http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3349720&val=19444&title=Sosialisasi Nilai Moderasi Beragama Melalui Media Poster Digital Terhadap Sikap Intoleransi Siswa Sekolah Dasar](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3349720&val=19444&title=Sosialisasi%20Nilai%20Moderasi%20Beragama%20Melalui%20Media%20Poster%20Digital%20Terhadap%20Sikap%20Intoleransi%20Siswa%20Sekolah%20Dasar)
- Loviyani Putri, Y., & Rifai, A. (2019). Pengaruh Sikap dan Minat Belajar terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Paket C. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 3(2), 173–184. <https://doi.org/10.15294/pls.v2i1.23448>
- Maulana, A. (2022). Analisis Validitas, Reliabilitas, dan Kelayakan Instrumen Penilaian Rasa Percaya Diri Siswa. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3(3), 133–139. <https://doi.org/10.51651/jkp.v3i3.331>
- Mutaqin, Z. (2019). Meningkatkan Life-Skill Warga Belajar Melalui Pelatihan Komputer Di Pkbm At-Tajdid Kota Cimahi. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 2(1), 47. <https://doi.org/10.22460/comm-edu.v2i1.2452>
- Norhikmah Sya Baniah, E., & Richart Singal, A. (2021). Analisis Penyelenggaraan Pelatihan Keterampilan Menjahit Busana Wanita Bagi

- Peserta Pelatihan Di Lkp Rachma Kota Samarinda. *Jurnal Program Studi Pendidikan Masyarakat*, 2(2), 75–80.
- Nur Astrida, D., & Arifudin, D. (2022). Pengenalan dan Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Canva untuk Meningkatkan Kreatifitas Mahasiswa. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Berkarakter*, 5(1), 65–72. <http://journal.rekarta.co.id/index.php/jpmb>
- Poerna Wardhanie, A., Fahminnansih, F., & Rahmawati, E. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan. *Society: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 51–58. <https://doi.org/10.37802/society.v2i1.170>
- Purwadi, P., & Lestari, P. V. (2024). Pelatihan Canva Oleh Mahasiswa Kampus Mengajar Menggunakan Akun Belajar Guna Meningkatkan Keterampilan Siswa Dalam Bidang Desain Di SMP PGRI 2 Somagede. *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 5(1), 45–53.
- Putri, A. N. Z., Maulidina, M., Oktalia, K. W., Nurrohmah, S., Anggoro, T., & Gibran, A. (2024). Pelatihan Canva Pada Paket C PKBM Nurul Islam. *JoCE (Journal of Community Education)*, 4(1).
- Putri, H. R. D., & Depari, A. S. (2023). Pelatihan Penggunaan Warna dan Tipografi pada Media Poster PPDB di Sekolah Nasional KPS Balikpapan. *PKM Linggau: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 23–31.
- Putri Surachman, Y. F., Widodo, & Atmaja JA, I. K. (2021). *Jurnal Pendidikan Untuk Semua Tahun. Jurnal Pendidikan*, 5(1), 54-63. 3, 45–55. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpls/index>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, D. M. (2021). *PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBUATAN BAHAN AJAR DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS*. 4(2), 335–343. <https://doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>
- Risandhy, R., & Febriyanto, R. E. (2023). Perancangan Poster melalui Fashion Photography sebagai Media Promosi Produk Hijab “Megami.” *WARNARUPA (Journal of Visual Communication Design)*, 3(1).
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. *Prosiding Seminar Nasional Daring*, 2, 560–568. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1381>
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430.

<https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>

- Sihombing, S. R., Hasibuan, S., & Yuda, M. R. S. (2023). Pengalaman Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Dalam Memfasilitasi Masyarakat Belajar di Paud Kartini Sidodadi Kecamatan Pangkatan Kabupaten Labuhan Batu. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 3(1), 94–106. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v3i1.665>
- Sinaga, S. I., & Eriyani, S. (2023). Pengembangan Poster Edukasi Untuk Menumbuhkan Pengetahuan Tentang Pentingnya Menjaga Kesehatan Gigi Pada Anak Kelompok A Di Tk Negeri Pembina Lahat. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 14460–14469.
- Sudiapermana, E. (2021). *Pendidikan Masyarakat Merdeka Belajar & Memerdekaan*. Frasa Media.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *METODE PENELITIAN KOMBINASI (MIXED METHODS)*. Alfabeta.
- Syahputra, R. P., Nabila, S., Jannatuzahra, K., & Arifiyanti, A. A. (2024). *Pemanfaatan Canva Sebagai Alat Pengembangan Kreativitas Remaja Dalam Mewujudkan Generasi Muda Yang Kreatif dan Inovatif: Studi Kasus KKN di SMPN 32 Surabaya*. 4(1).
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Utami, L. S., Sabaryati, J., & Setiawan, D. (2018). Pengaruh Metode Diskusi Buzz Group yang Dirangkaikan Dengan Penggunaan Media Poster Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mekanika Mahasiswa Program Studi Pendidikan Fisika Fkip Universitas Mataram Tahun Akademik 2013/2014. *Paedagogia: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 5(1), 38–44.
- Wahyudin, C., & Firdaus, N. M. (2018). Upaya Pengelola Pkbm Untuk Meningkatkan Kemandirian Warga Belajar Kesetaraan Paket C Melalui Kewirausahaan. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 1(3), 101. <https://doi.org/10.22460/comm-edu.v1i3.2048>
- Widodo, H. (2017). Keterampilan Manajerial Kepala Sekolah. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 85–93. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v2i1.105>

LAMPIRAN