

# **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 disebarakan 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.