

PENGENALAN *DESIGN-THINKING* MENGGUNAKAN CANVA PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH TINGKAT ATAS

Robby Tan^{*1}, Oscar Karnalim², Maresha Caroline Wijanto³, Diana Trivena Yulianti⁴, Risal⁵, Doro Edi⁶, Teddy Marcus Zakaria⁷, Sedy Ferdian Sujadi⁸, Rossevina Artha Nathasya⁹

1, 2, 3, 5, 7, 9 Program Studi S1 Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Maranatha

4, 6, 8 Program Studi S1 Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Maranatha

*robby.tan@it.maranatha.edu

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam dunia pendidikan mempengaruhi proses penyampaian dan cara belajar siswa. Pola pembelajaran yang dahulu merupakan *teacher-centered learning* bergeser ke *student-centered learning*. Salah satu bagian dari pergeseran pola belajar ini adalah semakin dalamnya integrasi (TIK) dalam pendidikan. Canva merupakan salah satu kakas yang dapat digunakan sebagai media dan penyampaian pembelajaran dengan konsep *design-thinking*. Konsep pembelajaran tersebut diusung dalam kegiatan pengabdian masyarakat yang ditujukan untuk siswa sekolah menengah tingkat atas (SMA). Tujuan dari kegiatan ini adalah mengenalkan *design-thinking* sebagai salah satu bidang dalam informatika yang dapat menunjang proses pembelajaran selama di sekolah. Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara daring secara paralel untuk tujuh kelas tingkat XI yang diawali dengan penyampaian materi kemudian dilanjutkan dengan pembuatan proyek Canva secara berkelompok. Tema yang diusung pada pembuatan proyek ini adalah pengembangan budaya wisata dan kuliner yang ada pada daerah masing-masing anggota kelompok. Melalui proyek ini, siswa diajak untuk saling berkolaborasi secara daring untuk menggabungkan ide dan kreativitas sehingga menghasilkan sebuah karya yang dengan memperhatikan target dan *point-of-view* audiensi. Evaluasi dari kegiatan yang dilaksanakan menunjukkan bahwa materi yang diberikan dapat menarik minat siswa untuk mengembangkan kemampuan yang dapat berguna selama proses pembelajaran di sekolah.

Kata kunci: Canva, *design-thinking*, *user interface*, *user experience*

ABSTRACT

Advances in Information and Communication Technology (ICT) in Education affect teaching and learning activities. The learning paradigm which previously teacher-centric is now replaced with that student-centric. A part of such transition is the deeper integration of ICT in education. Canva is a tool that is useful in teaching and learning with a design-thinking concept, a concept that focused on this community service activity for high school students. The purpose is to introduce design-thinking as one part of informatics. The activities were conducted online and in parallel for seven classes of XI students. Per class, the activities started with materials delivered by our instructor, followed by a group assessment to create a Canva-based project. The projects should be about the tourism, culture, and cuisine of a particular region of Indonesia. Students are expected to collaborate online by gathering ideas and the creativity to create something while considering the target and audience's point of view.

Evaluation of our community activity shows that introducing Canva can attract students to develop their own skills that might be useful during their learning activities at school.

Keywords: Canva, design-thinking, user interface, user experience

Articel Received: 29/11/2021; **Accepted:** 14/06/2022

How to cite: Tan, R., dkk. (2022). Pengenalan Design-Thinking Menggunakan Canva Pada Siswa Sekolah Menengah Tingkat Atas. *Abdimas Siliwangi*, Vol 5 (2), 242-251. doi: <http://dx.doi.org/10.22460/as.v5i2.9707>

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan membuat fokus pengajaran beralih secara perlahan dari guru (*teacher-centered learning*) ke siswa (*student-centered learning*). Di masa pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ), siswa tidak sekedar mendapatkan ilmu dari sekolah namun juga dari *platform* pengajaran, maupun video-video yang dibuat dan dapat diakses secara luas (Fadzil, 2018). Salah satu kemampuan yang dapat dikembangkan dalam PJJ ini adalah kemampuan dalam pembuatan desain yang baik. Terdapat sebuah konsep dalam proses pembuatan desain yaitu *design-thinking*. Konsep ini merupakan sebuah kombinasi inovasi yang dilakukan dengan mengintegrasikan kebutuhan pelanggan, perkembangan teknologi, dan kebutuhan dari bisnis tersebut (Canva, t.thn.).

Integrasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pendidikan baik di tingkat dasar, menengah, dan atas dapat diartikan bahwa proses penyampaian materi akan dilaksanakan dengan menggunakan perangkat TIK seperti komputer dan perangkat lunak yang ada di dalamnya. Harapan akan integrasi tersebut adalah siswa akan terbiasa menggunakan teknologi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan efektivitas dari pembelajaran itu sendiri (Christiana & Anwar, 2021). Salah satu perangkat TIK yang dapat digunakan dalam *design-thinking* adalah Canva.

Canva merupakan salah satu kakas yang banyak digunakan dalam proses pembelajaran dengan mengintegrasikan teknologi dengan konsep *design-thinking*. Canva dapat digunakan oleh pengajar dalam membuat media yang menjelaskan materi atau media pembelajaran digital (Senjaya, et al., 2019) (Ferreira, Baptista, & Arroio, 2013) (Rosidah, 2021). Canva juga dapat digunakan oleh siswa dalam membuat tugas yang melibatkan pembuatan desain, foto, dan video. Dalam kegiatan di masyarakat, Canva dapat dijadikan sebagai sarana pembinaan dan pengembangan kreativitas yang

menunjang kesejahteraan sosial (Komalasari, Muharrom, & Sumbaryadi, 2021). Canva sebagai kakas pembelajaran dapat mendukung konsep *user interface* dan *user experience* (UI/ UX) dalam teknologi informasi di mana siswa belajar membuat konsep dengan memperhatikan target serta *point-of-view* audiensi sehingga dapat fokus dalam menghasilkan sebuah ide yang fisibel. Salah satu fitur yang ada pada Canva dan dapat digunakan secara mendalam khususnya dalam PJJ ini adalah kolaborasi dan kerja sama tim. Kolaborasi dan kerja sama merupakan unsur yang penting baik dalam kegiatan pendidikan maupun dalam dunia pekerjaan.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ke sekolah ini bertujuan untuk memperkenalkan salah satu bidang dalam informatika dalam UI/ UX. Tujuan lainnya adalah agar materi yang diberikan dapat mendukung siswa selama proses pembelajaran di sekolah. Dalam kegiatan pengabdian sebelumnya, materi yang diberikan adalah pengenalan pemrograman visual dengan pemrograman blok (Tan, et al., 2021). Persamaan dari kedua kegiatan tersebut adalah mengenalkan bidang informatika kepada siswa tingkat menengah namun dengan pendalaman yang berbeda. Jika fokus dari kegiatan pengabdian yang pertama adalah pemahaman logika, maka fokus dari kegiatan pengabdian yang saat ini dijalankan adalah membuat konsep desain dengan memperhatikan *point-of-view* audiensi.

B. LANDASAN TEORI

User interface (UI) merupakan komponen-komponen yang menyusun sebuah aplikasi yang tidak terlepas dari komposisi warna, penggunaan gambar, animasi, penggunaan jenis huruf (*font*), dll. sehingga aplikasi dapat terlihat indah. Sedangkan UX lebih menekankan kepada pengalaman (*experience*) yang memberikan kepuasan kepada pengguna misal struktur desain, fitur, navigasi, dll. Tahapan proses yang perlu dilalui dalam penyusunan UX juga lebih banyak karena perlu menyertakan purwarupa yang melibatkan masukan dan riset pasar. Banyak aplikasi yang memiliki fungsionalitas yang baik namun tidak nyaman digunakan karena penempatan komponen yang tidak sesuai atau penggunaan warna yang tidak kontras.

Konsep *design-thinking* memiliki perbedaan dengan konsep *problem-solving* secara konvensional. Konsep *problem-solving* konvensional akan bermula dari masalah. Konsep *design-thinking* akan diawali oleh observasi yang melibatkan juga kebiasaan dan

keadaan-keadaan yang menyebabkan perlunya kebutuhan pengguna. Terdapat lima elemen dalam konsep *design-thinking* yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* (Canva, t.thn.).

C. METODE PELAKSANAAN

Agar pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat berjalan dengan baik, Fakultas Teknologi Informasi (FTI) Universitas Kristen Maranatha bertemu dengan pihak sekolah dalam sebuah diskusi. Materi dalam diskusi adalah penentuan materi yang akan disampaikan serta tema yang akan diberikan sebagai bagian dari tugas mandiri siswa. Diskusi ini dilaksanakan secara daring dengan mempertimbangkan keamanan dan kenyamanan dari masing-masing pihak. Materi yang akan disampaikan dalam program pengabdian adalah pemanfaatan aplikasi Canva. Materi mengenai Canva akan mendukung salah satu cabang dari informatika yaitu mengenai *user interface* dan *user experience* (UI/UX).

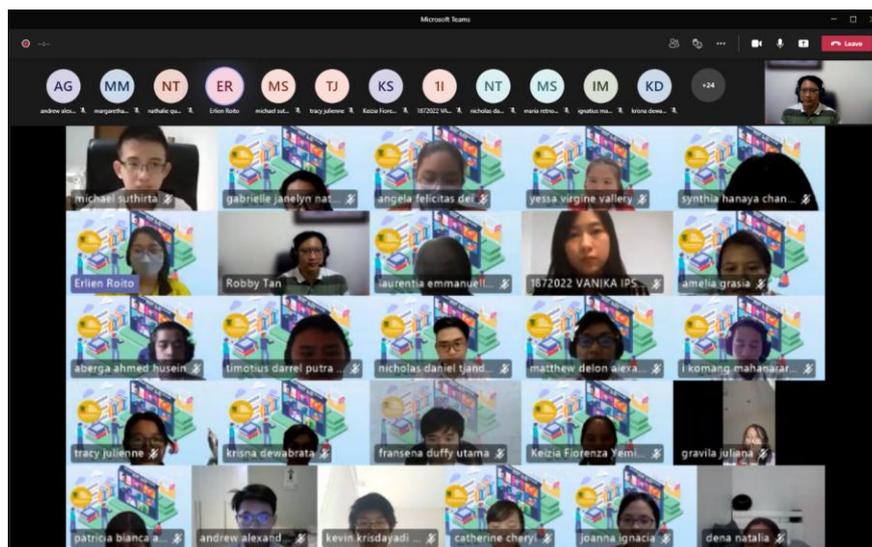
Selain diskusi dengan pihak sekolah, FTI juga mengadakan kegiatan *training for trainer* (TFT). Target dari kegiatan TFT ini adalah dosen akan menjadi pemateri bagi para siswa serta mahasiswa yang akan membantu dalam koordinasi di kelas. Dosen yang terlibat dalam kegiatan ini adalah dosen dari FTI sedangkan asisten adalah mahasiswa dan mahasiswi dari program studi yang bernaung di bawah FTI. Kegiatan diskusi ini dilakukan secara daring menggunakan Microsoft Teams (MS Teams) di mana pihak sekolah berdiskusi dengan ketua dan anggota pelaksana kegiatan untuk menentukan jalannya kegiatan agar dapat berlangsung dengan baik. Kegiatan pelatihan dilaksanakan secara daring dengan mempraktikkan modul materi yang akan diberikan kepada siswa. Selama kegiatan TFT, dosen dan asisten juga dapat memberikan ide dalam materi sehingga dapat memperkaya materi yang akan disampaikan ke siswa.



Gambar 1 Diskusi Perencanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

D. HASIL DAN LUARAN

Terdapat beberapa tahapan yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Tahapan tersebut adalah persiapan, pelatihan fasilitator dan asisten (TFT), pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan. Seluruh tahapan dalam kegiatan ini dilaksanakan secara daring untuk meminimalkan potensi penyebaran virus. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan pada tanggal 9 dan 10 September 2021 di SMA St. Angela di kota Bandung. Sesuai dengan hasil diskusi, kegiatan ini khusus diberikan untuk siswa kelas XI. Kegiatan pengabdian ini diikuti oleh tujuh kelas XI. Proses penyampaian materi akan dipandu oleh tujuh fasilitator yang dibantu oleh tujuh orang asisten. Masing-masing fasilitator dan asisten bertanggung jawab untuk penyampaian materi, diskusi, penilaian kerja kelompok, sampai kepada penyampaian evaluasi. Rata-rata jumlah siswa untuk masing-masing kelas adalah 30 orang.



Gambar 2 Sesi Diskusi Materi Canva

Penjelasan materi Canva dilakukan dalam sebuah kelas besar di mana seluruh siswa dari tujuh kelas tergabung dalam satu sesi. Terdapat dua materi yang disampaikan dalam kegiatan pengabdian yaitu pembuatan Carousel dan Insta Video/Story. Dua materi ini dipilih menjadi materi yang disampaikan karena saat ini kedua materi tersebut paling banyak digunakan dalam aplikasi khususnya aplikasi berbasis foto dan video.

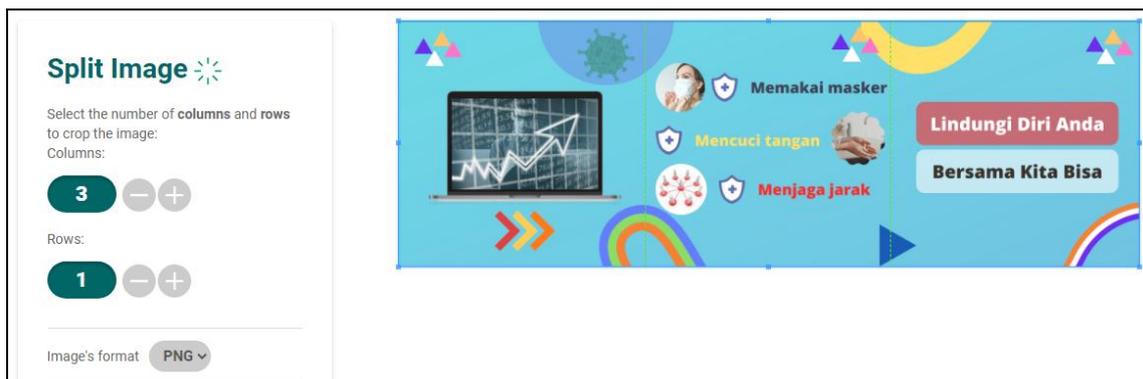
Materi Canva berupa Carousel dilakukan dengan membuat sebuah desain pada Canva. Langkah pertama dalam membuat desain adalah menentukan resolusi desain yang akan dibuat. Penentuan resolusi ini menggunakan metode *grid* yang membagi

gambar besar menjadi baris dan kolom. Sebagai contoh jika biasanya sebuah proyek untuk desain foto akan memiliki perbandingan resolusi lebar dan tinggi adalah 1:1 (1080 : 1080px), maka kita akan menggunakan perbandingan resolusi 3:1 (3240 : 1080px). Hasil akhir dari contoh tersebut adalah sebuah desain utuh dari ide yang akan ditampilkan kemudian dibagi-bagi menjadi bagian yang lebih kecil.



Gambar 3 Contoh Desain Dengan Canva

Tersedia beberapa kakas yang dapat diakses secara daring untuk melakukan pembagian desain yang telah dibuat seperti ImageSplitter (Postcron, 2015), PineTools (PineTools, 2016) , dan ImgOnline (IMG online, 2018). Gambar 3 merupakan contoh penggunaan perangkat lunak yang dapat membantu untuk membagi desain dengan cara mengunggah desain tersebut kemudian menentukan jumlah baris dan kolom.



Gambar 4 Proses Pembagian Desain Canva

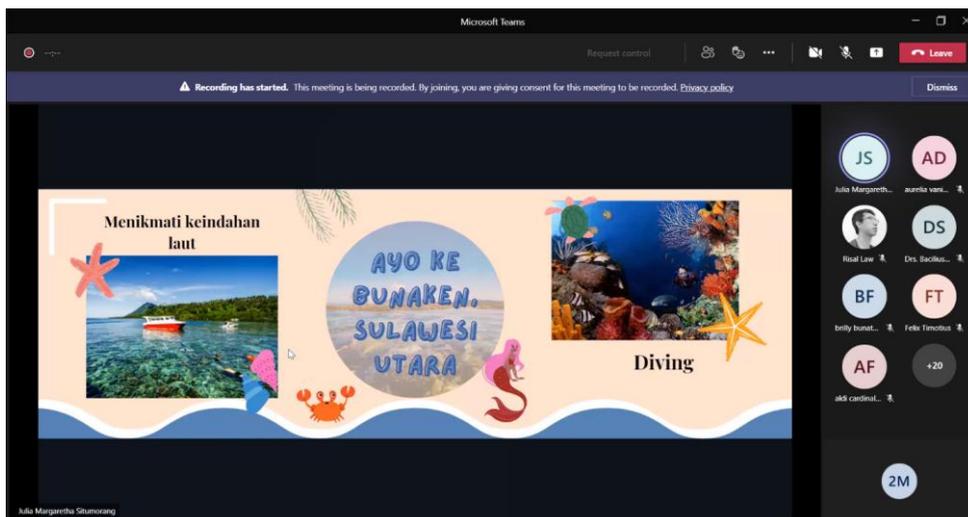
Materi lain yang disampaikan dalam kegiatan ini adalah penjelasan mengenai pembuatan video menggunakan Canva. Proyek video pada Canva juga akan menggunakan resolusi 1080 × 1080px. Dalam perancangan video, kita dapat memasukkan beberapa komponen lain seperti QR Code, teks, audio (suara latar

belakang), dan animasi. Komponen-komponen tersebut digunakan sebagai alat yang dapat menampilkan informasi tambahan di luar video yang akan ditayangkan.

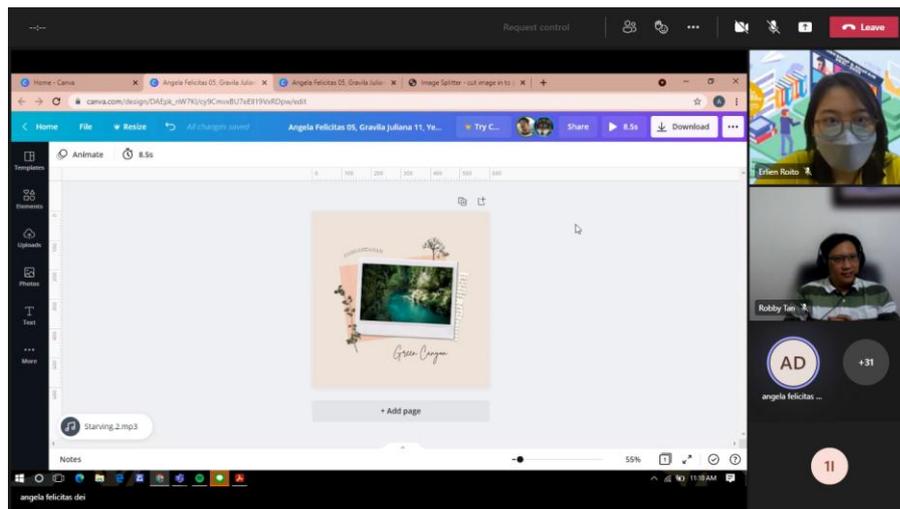


Gambar 5 Pembuatan Video Canva

Setelah penyampaian materi, siswa akan digabungkan dalam kelompok-kelompok kecil di mana setiap kelompok akan membuat sebuah karya dalam bentuk Carousel dan video. Tema yang diusung dalam kegiatan ini adalah kuliner atau objek pariwisata di Indonesia. Kelompok siswa diberikan kebebasan dalam memilih tempat di mana kuliner atau objek pariwisata tersebut berasal.



Gambar 6 Hasil Kreasi Carousel Siswa



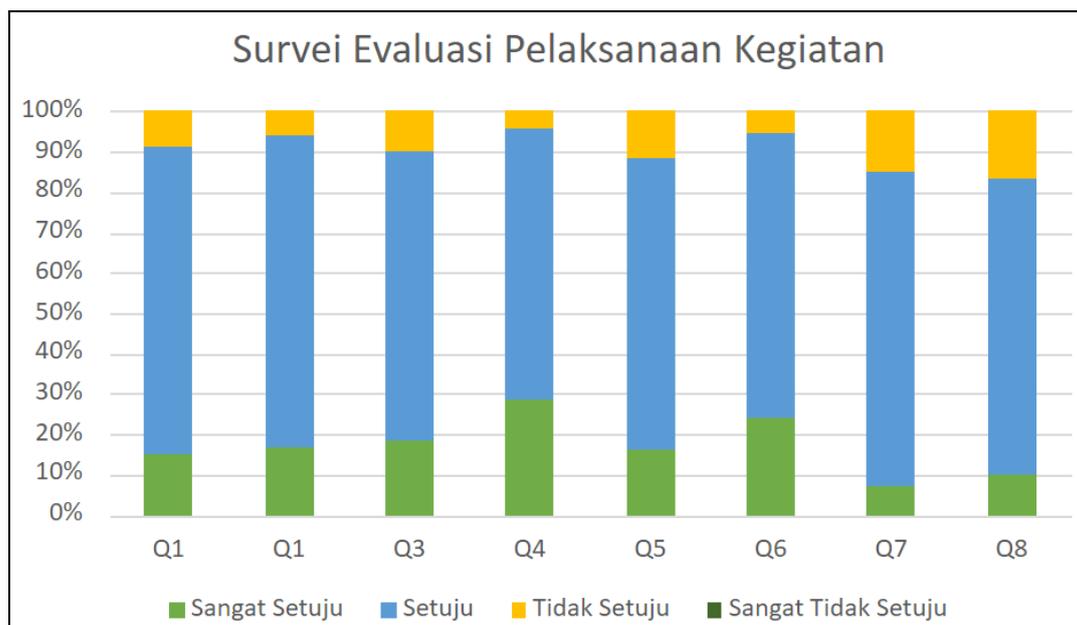
Gambar 7 Hasil Kreasi Video Siswa

Setelah seluruh kelompok menyelesaikan karya menggunakan Canva, kami memberikan kesempatan kepada mereka untuk mempresentasikan karya tersebut. Presentasi ini dilakukan agar kelompok lain juga dapat melihat ide dan hasil representasi dari ide tersebut. Gambar 6 dan Gambar 7 merupakan contoh hasil beberapa karya siswa yang dipilih menjadi karya terbaik dari setiap kelas. Penilaian dilakukan oleh *trainer* mengacu kepada beberapa kriteria penilaian seperti komposisi, *layout*, penggunaan warna, dan komponen-komponen yang dapat menaikkan nilai dari sebuah desain. Terdapat tujuh karya terpilih yang juga akan mendapatkan apresiasi dalam kegiatan ini.

Setelah setiap kelompok melakukan presentasi, masing-masing *trainer* akan membagikan tautan survei kegiatan. Survei ini dibuat untuk meninjau kegiatan, materi, serta interaksi antara *trainer* dan siswa yang dapat menjadi masukan untuk kegiatan-kegiatan berikutnya. Survei tersebut memiliki delapan pertanyaan yang ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1 Survei Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Kode	Pertanyaan
Q1	Materi yang diberikan mudah dipahami
Q2	Tujuan dari materi yang diberikan jelas
Q3	<i>Trainer</i> memiliki interaksi yang baik dengan peserta
Q4	<i>Trainer</i> memiliki penguasaan materi yang baik
Q5	Materi yang disampaikan menarik
Q6	Materi yang diberikan dapat membantu proses pembelajaran saya selama di SMA
Q7	Kegiatan ini sesuai dengan harapan saya
Q8	Saya ingin mempelajari materi ini dengan lebih baik di luar sesi yang telah diberikan



Gambar 8 Hasil Survei Pelaksanaan Kegiatan

Berdasarkan hasil survei, 90,27% siswa menyatakan bahwa kegiatan yang dilaksanakan lancar di mana materi dapat disampaikan dengan baik dan interaksi antara *trainer* dengan siswa juga berjalan dengan baik. Pada survei ini, terdapat 94,69% siswa menyatakan bahwa materi mengenai Canva ini dapat membantu dalam proses pembelajaran selama menempuh pendidikan di sekolah. Selain itu terdapat respons yang positif sebesar 83,19% di mana siswa tertarik untuk mendalami materi di luar konteks yang sudah diberikan.

E. SIMPULAN

Berdasarkan data survei dari kegiatan yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa simpulan yaitu :

1. Pelatihan mengenai Canva berhasil dilaksanakan di salah satu sekolah menengah tingkat atas di Kota Bandung dengan pembagian materi dipandu oleh *trainer* dan asisten pada tujuh kelas yang berbeda.
2. Materi mengenai Canva (Carousel dan video) dapat menarik minat dan kreativitas siswa untuk mengembangkan diri.
3. Suguhan materi dan interaksi yang baik dapat memacu siswa untuk mendalami materi yang dapat menunjang proses pembelajaran selama di sekolah.

4. Proyek mandiri yang dikerjakan oleh kelompok siswa dapat meningkatkan kolaborasi yang menjadi salah satu kemampuan yang diperlukan baik dalam pendidikan maupun pekerjaan.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Canva. (t.thn.). *Learn to Solve a Problem Like a Designer*. Dipetik October 12, 2021, dari <https://www.canva.com/learn/design-thinking/>
- Christiana, E., & Anwar, K. (2021). The Preception of Using Technology Canva Application as a Media for English Teacher Creating Media Virtual Teaching and English Learning in Loei Thailand. *Journal of English Teaching, Literature, and Applied Linguistics*, 62-69.
- Fadzil, H. M. (2018). Designing Infographics for the Educational Technology Course: Perspective of Pre-Service Science Teachers. *Journal of Baltic Science Education*, 17(1), 8-18.
- Ferreira, C., Baptista, M., & Arroio, A. (2013). Teachers' Pedagogical Strategies for Integrating Multimedia Tools in Science Teaching. *Journal of Baltic Science Education*, 12(4), 509-524.
- IMG online. (2018). *Cut Photo Into Equal Parts Online*. Dipetik October 5, 2021, dari <https://www.imgonline.com.ua/eng/cut-photo-into-pieces.php>
- Komalasari, Y., Muharrom, M., & Sumbaryadi, A. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Fungsionalitas Media Sosial Pada Pengurus dan Anggota Karang Taruna Kel. Kebon Bawang Jakarta Utara. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 71-77.
- PineTools. (2016). *Split Image Online*. Dipetik October 5, 2021, dari <https://pinetools.com/split-image>
- Postcron. (2015). *Resize, Convert, Split, Crop Your Image Online*. Dipetik October 5, 2021, dari <https://postcron.com/image-splitter/en/>
- Rosidah, A. (2021, November 5). *Memfaatkan Canva for Education untuk Membuat Media Pembelajaran Digital*. Diambil kembali dari <https://lpmpdki.kemdikbud.go.id/memanfaatkan-canva-for-education-untuk-membuat-media-pembelajaran-digital/>
- Senjaya, W. F., Karnalim, O., Handoyo, E. D., Santoso, S., Tan, R., Edi, D., & Wijanto, M. C. (2019). Peran Infografis Sebagai Penunjang Dalam Proses Pembelajaran Siswa. *Abdimas Altruis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 55-62. doi:10.24071/altruis.2019.020108
- Tan, R., Wijanto, M. C., Karnalim, O., Budi, S., Ayub, M., Yulianti, D. T., . . . Nathasya, R. A. (2021). Pengembangan Pola Berpikir Sistematis Melalui Pengenalan Pemrograman Visual Pada Peserta Didik Tingkat Menengah Atas. *Altruis Journal of Community Service*, 98-102. doi:10.22219/altruis.v2i4.18427