

Eksplorasi Inovasi Kreatif Mahasiswa PBSI Universitas Nurul Huda dalam Mendesain Majalah Sekolah Berbasis *Canva*

Ade Rosad^{1*}

Universitas Nurul Huda, OKU Timur Sumatera Selatan

ade@unuha.ac.id

Abstrak

Kehadiran aplikasi *Canva* memberikan ruang ekspresi luas bagi mahasiswa dalam berkarya di era digital yang terus berkembang. Aplikasi ini memudahkan proses pembelajaran mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Nurul Huda semester VI dalam mendesain majalah sekolah secara praktis, efisien, dan menarik. Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi kreativitas mahasiswa PBSI Universitas Nurul Huda dalam mendesain majalah sekolah berbasis *Canva* dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Fokus penelitian diarahkan untuk memahami proses, strategi, dan kebutuhan mahasiswa dalam menghasilkan majalah sekolah berbasis teknologi melalui pendekatan studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa mampu melaksanakan tahapan perancangan secara sistematis, mulai dari penentuan konsep, penyusunan struktur, penyuntingan, desain visual, hingga publikasi digital. Eksplorasi ini membuktikan bahwa *Canva* menjadi sarana efektif untuk meningkatkan kreativitas, literasi, kolaborasi, dan keterampilan digital mahasiswa secara berkelanjutan di era teknologi modern saat ini, serta memperkuat kompetensi akademik dan profesional calon pendidik bahasa Indonesia pada konteks pembelajaran abad dua puluh satu.

Kata Kunci: *Berbasis Canva; Eksplorasi; Majalah Sekolah*

PENDAHULUAN

Era digital memberi peluang signifikan dalam menumbuhkembangkan semangat eksplorasi kreativitas mahasiswa. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2025), eksplorasi adalah penjelajahan lapangan dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan. Eksplorasi juga dapat diartikan sebagai aktivitas dalam menemukan atau memahami pembahasan untuk mendapatkan pengetahuan. Dalam konteks kajian ini, penulis memfokuskan pembahasan pada kegiatan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Nurul Huda dalam kegiatan mendesain majalah sekolah berbasis *Canva*. Selain keleluasaan dalam berekspresi dalam menentukan konten berita, mahasiswa juga dapat lebih leluasa dalam merancang dan mendesain majalah sekolah dengan memanfaatkan fitur atau elemen yang dapat diakses melalui aplikasi *Canva*. Kesempatan ini menjadi sarana dalam menuangkan ide dalam membuat rubrik majalah sekolah yang disesuaikan dengan kearifan lokal. Mempublikasikan kearifan lokal (*wisdom local*) memberi banyak keunggulan di antaranya melestarikan budaya daerah, membangun identitas dan kebanggaan lokal, menumbuhkan nilai-nilai positif, meningkatkan daya tarik publik dan menjadi bahan ajar kontekstual (Rummar, 2022). Kearifan lokal sendiri merupakan gagasan setempat yang memiliki nilai-nilai kebijaksanaan, penuh kearifan, bernilai positif yang tertanam dan memiliki pengaruh untuk diikuti oleh komunitas masyarakatnya (Satino, 2024).

Kearifan lokal dapat dimaknai sebagai tatanan hidup yang diwariskan dari generasi ke generasi, baik berupa budaya, adat istiadat, maupun nilai-nilai positif yang hidup dalam sistem sosial masyarakat suatu daerah. Kehadiran majalah sekolah sejatinya menjadi sarana efektif bagi siswa untuk mengembangkan imajinasi dan kemampuan menulisnya. Dalam kaitannya dengan kreativitas mahasiswa, majalah dapat berfungsi sebagai wadah pengembangan potensi dan kompetensi diri. Sebelum merancang majalah sekolah, mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI) semester VI telah memperoleh mata kuliah Jurnalistik pada semester V. Oleh karena itu, eksplorasi kreativitas mahasiswa PBSI Universitas Nurul Huda dalam mendesain majalah sekolah berbasis *Canva* dinilai tepat sebagai upaya pengembangan kemampuan di bidang jurnalistik praktis. Pemanfaatan aplikasi *Canva* memberi kemudahan dalam mengeksplor konten berita yang akan dituangkan melalui *layout*. Langkah ini setidaknya memberi pengalaman bagi mahasiswa pentingnya desain halaman majalah. Pengertian *layout* sendiri adalah tata letak dalam mendesain perwajahan dalam

media untuk mendukung tujuan, maksud dan pesan yang dibawanya dengan penempatan elemen-elemen yang menarik pembacanya (Afia dkk., 2023). *Layout* juga dapat dimaknai sebagai upaya dalam menata letak dalam menuangkan konten pada space erta tampilan tata letak yang digunakan dengan tujuan agar pengalaman interaksi menjadi intuitif, guna memberikan kemudahan bagi pembacanya (Aisyah dkk., 2024).

Dengan demikian *layout* memegang peranan penting dalam menentukan desain majalah yang menarik dan penuh kreativitas, bahkan dapat dikatakan bagian terpenting dalam memproduksi majalah setelah penulisan berita. Era digital menjadi dalam momentum dalam transformasi media konvensional menjadi digital menuntut inovasi kreatif. Inilah yang diharapkan dapat dipahami mahasiswa dalam mencermati perubahan pola membaca publik dari sebelumnya didominasi dalam bentuk cetak menjadi digital. Di mana perubahan konsumen ini memberi dampak untuk terus memberikan layanan yang optimal untuk mempertahankan eksistensi media di era digital saat ini. Eksplorasi kreativitas mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Nurul Huda dalam mendesain Majalah Sekolah berbasis *Canva* memiliki relevansi dengan beberapa penelitian sebelumnya. Di antaranya jurnal berjudul "Pemanfaatan *Canva* sebagai Media Pembuatan Majalah Sekolah Mahasiswa Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas PGRI Adi Buana Surabaya" ditulis Rohmah (2024). Jurnal tersebut mengulas pemanfaatan *Canva* di era digital memiliki manfaat dalam memudahkan pembuatan majalah sekolah dengan desain yang diinginkan. Selain itu juga dapat meningkatkan kualitas produk majalah baik segi tampilan maupun konten lebih variatif. Hal ini mendorong mahasiswa memiliki eksplorasi dalam mendesain majalah sekolah yang diharapkan dengan disesuaikan kebutuhan sekolah. Di sisi lain dengan pemanfaatan teknologi dapat menjadi alternatif pada mata kuliah pembinaan majalah sekolah karena dapat meningkatkan minat mahasiswa. *Canva* berperan sebagai pendukung dalam proses pembuatan majalah sekolah karena menyajikan *template* yang menarik, gambar, warna, dan huruf. Kemudian pada desain akhir yang dihasilkan menjadi lebih variatif dan memiliki karakter sesuai dengan yang diinginkan. Tampilan ini tentu memberikan nilai tambah sebagai bahan ajar, karena mahasiswa tidak hanya mampu menghasilkan karya, tetapi juga beradaptasi dengan perkembangan teknologi di era digital saat ini.

Sejalan dengan itu, penelitian yang ditulis Devita (2025) berjudul "Pengembangan Majalah Interaktif Berbasis *Canva* pada Materi Kalimat Efektif Kelas IV SDS Islam Sunan Giri Ngunut" menunjukkan bahwa majalah interaktif yang dirancang menggunakan aplikasi *Canva* mampu meningkatkan kreativitas siswa. Selanjutnya Saputra (2021) dalam jurnal berjudul "*Perencanaan Rancangan Bisnis Majalah Sekolah 'Masa Ku' Berbasis Mobile Application dengan Menggunakan Business Model Canvas*" menegaskan bahwa perkembangan teknologi membawa banyak perubahan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Salah satunya terlihat dari inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan media digital seperti *Canva* untuk mendesain majalah sekolah yang lebih interaktif dan menarik. Keberadaan *Canva* tidak hanya memudahkan proses desain, tetapi juga mendorong munculnya ide-ide kreatif di dunia pendidikan. Artikel di atas secara umum sepakat bahwa kehadiran aplikasi *Canva* di era digital menunjang program pendidikan, khususnya dalam mengimplementasikan konsep bagaimana mendesain majalah sekolah berbasis *Canva* secara praktis dan efisien. Dalam artikel yang penulis sajikan ini selain menerangkan konsep, juga dipraktikkan langsung oleh mahasiswa dengan menjadikan kearifan lokal sebagai objek utama dalam menyuguhkan konten majalah sekolah. Hal ini didasarkan pada nilai yang memiliki pengaruh bagi warga sekolah sehingga kearifan lokal yang dimiliki terus "membumi" bagi masyarakat. Eksplosi kreativitas yang dibangun akan lebih variatif dan kaya akan nilai-nilai kearifan lokal.

Kemampuan dalam mendesain majalah memberikan pengaruh positif bagi mahasiswa untuk menyalurkan ide dan gagasannya. Kehadiran aplikasi *Canva* menjadi sarana yang produktif dalam mengembangkan kreativitas di era digital. Dalam kajian ini, terdapat beberapa poin penting yang menjadi fokus pembahasan, yaitu: pengembangan kreativitas mahasiswa; pemanfaatan teknologi digital, khususnya aplikasi *Canva*; integrasi kompetensi bahasa, penulisan berita, dan desain; penerapan pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*); peningkatan *soft skill* dan portofolio mahasiswa; serta kolaborasi antara kampus dan sekolah. Dengan demikian, eksplorasi kreativitas mahasiswa PBSI Universitas Nurul Huda dalam mendesain majalah sekolah berbasis *Canva* memiliki relevansi yang kuat dalam penguatan kompetensi jurnalistik berbasis digital.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif yang menghasilkan data berupa kata-kata dan gambar (Sugiyono, 2019). Fokus penelitian diarahkan untuk memahami kebutuhan dan permasalahan secara mendalam melalui studi kasus pembuatan majalah sekolah berbasis aplikasi Canva. Objek penelitian adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI) semester VI Universitas Nurul Huda, Kabupaten OKU Timur, Sumatera Selatan. Penelitian ini menggunakan model prosedural yang bersifat deskriptif sebagai dasar perancangan. Model tersebut dinilai efektif untuk menggambarkan langkah-langkah yang perlu dilakukan mahasiswa dalam menghasilkan produk berupa majalah sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Aplikasi *Canva* memberikan kemudahan baik dari segi konsep maupun penerapan. *Canva* merupakan aplikasi desain grafis berbasis web yang memiliki tampilan ramah pengguna (*user-friendly*) serta dilengkapi berbagai fitur menarik. Aplikasi ini memudahkan pengguna dalam merancang beragam materi kreatif secara *online* sesuai dengan kebutuhan (Parinduri, 2023). Kemudahan yang ditawarkan *Canva* mendorong mahasiswa untuk lebih mengeksplorasi ide dan kreativitas dalam pembuatan Majalah Sekolah berbasis digital. Hal ini terlihat dari hasil rancangan mahasiswa PBSI semester VI pada mata kuliah Majalah Sekolah sebagaimana ditampilkan berikut ini.

Gambar 1. Hasil Eksplorasi Mahasiswa PBSI



Mahasiswa PBSI semester VI Universitas Nurul Huda OKU Timur melakukan eksplorasi melalui proses perancangan dan perencanaan yang dilakukan secara bertahap. Tujuannya agar hasil akhir Majalah Sekolah yang dibuat benar-benar maksimal. Pemanfaatan aplikasi *Canva* dalam pembuatan Majalah Sekolah digital menjadi sarana bagi mahasiswa untuk menyalurkan ide dan kreativitasnya, terutama dalam menentukan isi berita, gambar, dan tata letak desain. Proses penyusunan majalah ini tentu membutuhkan kerja sama tim yang baik. Karena itu, mahasiswa perlu mempersiapkan diri dengan bekal pengetahuan, pengalaman, serta dukungan sumber daya seperti tim redaksi, alat komunikasi, perangkat teknologi, dan jaringan internet. Semua hal tersebut membantu memperlancar kerja redaksi dalam menyelesaikan tugasnya. Kegiatan pembuatan Majalah Sekolah dimulai dari penentuan konsep melalui pembentukan kelompok kecil. Di tahap ini, mahasiswa berdiskusi untuk menyamakan ide dan menentukan arah desain majalah. Setelah konsep disepakati, masing-masing mahasiswa melanjutkan pengerjaan secara mandiri sesuai tema yang dipilih. Setiap mahasiswa memiliki kebebasan untuk menampilkan karyanya dengan gaya dan tema yang berbeda. Ada yang mengangkat topik tentang lembaga pendidikan, pesantren, kepramukaan, wisata, maupun kegiatan ekstrakurikuler. Tahapan pembuatan majalah tersebut dapat dilihat pada grafik berikut.

Gambar 2. Tahapan Membuat Majalah Sekolah

Hasil eksplorasi mahasiswa Program Studi PBSI Universitas Nurul Huda dalam mendesain Majalah Sekolah memberikan ruang yang luas bagi mereka untuk menyalurkan ide, gagasan, dan kreativitas di bidang jurnalistik. Majalah Sekolah berbasis *Canva* ini menjadi pengalaman baru bagi mahasiswa yang kelak dapat diimplementasikan ketika mereka terjun ke dunia pendidikan sebagai calon pendidik. Kegiatan ini sejalan dengan transformasi yang terjadi di berbagai bidang pada era teknologi informasi saat ini. Aplikasi *Canva* sangat membantu dalam mengeksplorasi berbagai bentuk media, seperti tabloid sekolah, majalah sekolah, hingga media pembelajaran. Penggunaan *Canva* untuk pembuatan Majalah Sekolah tidak hanya lebih praktis dan efisien, tetapi juga membuka ruang kreativitas bagi warga sekolah dalam memanfaatkan teknologi secara optimal.

Pembahasan

Majalah sekolah merupakan media komunikasi, baik dalam bentuk cetak maupun digital, yang diterbitkan secara periodik dan dikelola oleh warga sekolah. Umumnya, majalah sekolah dihasilkan melalui program bimbingan dari guru atau pelatih dengan mengikuti prosedur dan tahapan tertentu. Majalah sekolah memiliki kaitan erat dengan kegiatan jurnalistik. Oleh karena itu, keberadaan ekstrakurikuler jurnalistik di sekolah akan sangat membantu dalam proses penerbitannya. Bagi lingkungan internal sekolah, Majalah Sekolah berfungsi sebagai sarana informasi, wadah karya, serta media pengembangan kreativitas. Siswa atau tim redaksi dapat menulis berita kegiatan sekolah, opini, cerpen, puisi, galeri foto, pengumuman, hingga informasi penting lainnya. Pada dasarnya, fungsi utama majalah sekolah bukan hanya sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai sarana latihan menulis, mengasah kreativitas, belajar kepemimpinan, serta membangun kerja sama tim di antara siswa.

Dalam mendesain majalah sekolah, mahasiswa Program Studi PBSI Universitas Nurul Huda mengacu pada prinsip-prinsip dasar desain, yaitu menggabungkan unsur estetika dan komunikasi visual agar majalah tampak menarik sekaligus informatif. Beberapa tahapan sederhana dapat diterapkan baik secara individu maupun kelompok. Tahapan tersebut mencakup prinsip keseimbangan (*balance*), yaitu pengaturan tata letak (*layout*) yang proporsional antara teks, gambar, dan ruang kosong (*white space*). Prinsip berikutnya adalah konsistensi (*consistency*), yang menekankan keseragaman penggunaan *font*, warna, dan gaya desain di setiap halaman. Hindari penggunaan warna berlebihan yang dapat mengurangi nilai estetika. Setiap judul harus mudah dibaca dan dipahami, sementara isi berita perlu ditata secara rapi dan teratur.

Berikut ini merupakan beberapa tahapan sederhana dalam mengeksplorasi dan membuat majalah sekolah yang dilakukan oleh mahasiswa Prodi PBSI.

1. Menentukan Konsep

Majalah sekolah yang dihasilkan harus memiliki nilai informatif, edukatif, inspiratif, dan menghibur. Oleh karena itu, mahasiswa Program Studi PBSI semester VI Universitas Nurul Huda perlu menyiapkan konsep majalah secara matang melalui aplikasi *Canva*. Langkah-langkah yang dapat dilakukan meliputi penentuan nama dan tujuan majalah, identifikasi target pembaca, penetapan tema utama, serta penyusunan rubrik yang sesuai dengan segmen pembaca. Majalah sekolah yang diterbitkan hendaknya tetap menonjolkan nilai edukatif agar memberikan dampak positif bagi siswa dan warga sekolah lainnya.

Gambar 3. Mahasiswa PBSI Menentukan Konsep Majalah Sekolah



Bagi siswa, kehadiran majalah sekolah dapat meningkatkan kreativitas. Hal ini tampak dari kemampuan mereka dalam menulis, menggambar, mendesain, maupun bidang fotografi. Selain itu, majalah sekolah juga melatih keterampilan komunikasi melalui kegiatan reportase, wawancara, dan penulisan berita. Kehadiran majalah ini turut membangun rasa percaya diri siswa atas karya yang dimuat, sekaligus meningkatkan kemampuan literasi, baik dalam menulis maupun membaca. Penentuan konsep majalah sekolah perlu dilakukan sejak awal. Hal inilah yang dirancang oleh mahasiswa Program Studi PBSI semester VI Universitas Nurul Huda. Pada tahap ini, mahasiswa menitikberatkan proses penetapan gagasan utama yang menjadi arah dan dasar pembuatan majalah sekolah. Konsep tersebut mencakup penentuan nama majalah, struktur redaksi, rubrikasi, pembagian tugas, dan tata letak halaman. Mahasiswa dituntut untuk menggali ide dan gagasan secara mendalam agar hasil implementasi sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

2. Struktur Majalah

Majalah yang berkualitas adalah majalah yang mampu menghadirkan komponen penting, salah satunya struktur yang jelas dan sesuai dengan kebutuhan pembaca. Secara umum, struktur majalah meliputi *cover*, rubrik, konten, tata letak (*layout*), desain, dan proyeksi. Bagian inti dari struktur majalah berfokus pada isi, seperti *cover*, daftar isi, rubrikasi, serta konten berita yang terdiri atas judul, badan berita, dan gambar atau foto pendukung. Untuk menghadirkan keseluruhan unsur tersebut, diperlukan perencanaan yang matang agar hasil yang diperoleh optimal.

a. Cover Majalah

Cover majalah memiliki peran penting karena menjadi bagian pertama yang menarik perhatian pembaca dan mewakili keseluruhan isi majalah. Oleh karena itu, konsep dan desain cover harus dirancang dengan cermat. Dalam kegiatan perancangan Majalah Sekolah, mahasiswa Program Studi PBSI semester VI Universitas Nurul Huda menonjolkan program unggulan sebagai isu utama rubrik yang akan diangkat. Sebagian mahasiswa juga menampilkan foto diri dengan postur yang ideal dan pewarnaan cover yang disesuaikan dengan *headline* berita. Mahasiswa perlu memahami elemen-elemen dalam cover majalah, di antaranya nama majalah (*masthead*). Nama majalah biasanya disesuaikan dengan lembaga pendidikan tempat majalah tersebut diterbitkan, misalnya *Ta'dib Nurul Huda* atau *Majalah Ta'dib*. Umumnya, nama majalah sekolah mencantumkan identitas lembaga. Elemen penting berikutnya adalah gambar utama (*cover image*), yang biasanya berupa foto atau ilustrasi yang berkaitan dengan berita utama. Selanjutnya, terdapat judul utama (*headline*) yang berfungsi sebagai daya tarik utama



bagi pembaca. Penentuan *headline* memerlukan pertimbangan matang agar mampu menggambarkan inti isi majalah secara menarik dan informatif.

Dalam praktik jurnalistik, redaktur biasanya membuat “*dummy*” atau rancangan awal tata letak halaman. Pembuatan *dummy* ini membantu tim desain dalam menata perwajahan majalah agar tampil lebih efektif dan menarik.

b. Rubrikasi Majalah

Sebelum diterbitkan, sebuah majalah melalui proses redaksi yang salah satunya mencakup penentuan rubrikasi. Rubrikasi majalah merupakan langkah penataan konten yang disusun secara sistematis di setiap halaman. Pada prinsipnya, penentuan rubrik disesuaikan dengan kebutuhan pembaca melalui kerja tim redaksi. Dalam konteks majalah sekolah, rubrik dapat berupa *prestasi*, *ruang siswa*, *ruang guru*, *opini*, *olahraga*, atau *eksplorasi*. Rubrik-rubrik tersebut membantu redaksi membagi tugas sesuai bidang masing-masing sehingga kinerja tim menjadi lebih profesional. Mahasiswa PBSI melakukan analisis terlebih dahulu untuk menentukan rubrik yang sesuai dengan kebutuhan sekolah. Rubrik yang dipilih harus relevan dan berbasis pada nilai-nilai kearifan lokal. Langkah ini memberikan keleluasaan bagi mahasiswa untuk berinovasi sekaligus memperkuat identitas majalah sekolah. Sebagai contoh, rubrik *prestasi* menjadi daya tarik tersendiri karena dapat menampilkan keberhasilan siswa dan sekolah.

c. Layout Majalah

Secara sederhana, *layout* dapat diartikan sebagai tata letak atau penataan elemen-elemen dalam majalah agar tampil rapi, menarik, dan mudah dibaca. Elemen tersebut meliputi teks (judul, isi artikel atau berita, dan *caption* foto), tata letak gambar atau foto, ilustrasi grafis, kolom, serta ruang kosong (*white space*). Kedudukan *layout* sangat penting karena berpengaruh terhadap tampilan perwajahan majalah. Artinya, sebuah majalah atau koran tidak hanya menonjolkan isi berita, tetapi juga memperhatikan penataan *layout* dan halaman agar tampil ideal dan menarik.

Gambar 5. Hasil Desain Layout Mahasiswa PBSI Universitas Nurul Huda

EKSPLORASI MAJALAH SEKOLAH



d. Daftar Redaksi

Majalah idealnya memiliki susunan redaksi sebagai bentuk tata kelola penerbitan yang profesional. Susunan redaksi merupakan daftar nama orang yang terlibat dalam pengelolaan majalah, dalam hal ini majalah sekolah. Umumnya, susunan redaksi terdiri atas pemimpin redaksi, redaktur pelaksana, sekretaris redaksi, redaktur, reporter atau wartawan, tim desain/layout, fotografer atau ilustrator, bagian iklan, dan distribusi. Susunan redaksi menjadi bagian penting dalam menjalankan kerja redaksi agar proses penerbitan berjalan optimal. Daftar redaksi juga berfungsi untuk menunjukkan pihak-pihak yang bertanggung jawab serta peran masing-masing dalam penerbitan majalah.

3. Penyuntingan/Editing

Penyuntingan majalah merupakan proses mengolah naskah atau materi yang masuk agar layak dimuat, dengan tujuan menghindari kesalahan, baik dalam gaya bahasa, penulisan judul berita, maupun kejelasan informasi bagi pembaca. Pada tahap ini, mahasiswa Program Studi PBSI Semester VI Universitas Nurul Huda melakukan pemeriksaan terhadap setiap halaman, meliputi konten berita, foto atau gambar, *caption* foto, ilustrasi, grafis, dan iklan. Penyuntingan menjadi langkah penting sebelum proses finalisasi dan pencetakan. Dalam praktiknya, mahasiswa mendesain majalah sekolah secara keseluruhan sesuai jumlah halaman yang telah dirancang. Secara umum, penyuntingan dilakukan oleh penanggung jawab halaman atau redaktur yang dikoordinasikan oleh pemimpin redaksi. Konsep inilah yang diterapkan mahasiswa dalam merancang Majalah Sekolah melalui beberapa tahapan berikut.

a. Penyuntingan Isi

- Editor/pemimpin redaksi memastikan tema tulisan sesuai dengan visi majalah.
- Melakukan pengecekan fakta, data dan narasumber yang tertera dalam naskah berita.
- Memeriksa penulisan berita sesuai dengan gaya bahasa yang digunakan redaksi.

b. Penyuntingan Bahasa

- Memperbaiki ejaan, tanda baca serta tata bahasa agar lebih menarik.
- Menyederhanakan kalimat agar lebih efektif. Artinya tidak bertele-tela, sehingga lugas dan jelas.
- Menyesuaikan gaya bahasa sesuai dengan kebijakan redaksi.

c. Penyuntingan Struktur

- Mengatur alur kalimat agar runtut dan logis.
- Memperhatikan kelengkapan unsur 5W+H dalam berita.
- Menjaga proporsi Panjang tulisan sesuai rubrik yang disediakan.

d. Penyuntingan Visual dan *Layout*

- Menentukan judul, subjudul dan *caption* foto.
- Menyelaraskan teks dengan foto, grafis maupun ilustrasi.
- Menjaga kerapian *layout* agar menarik perhatian pembaca dan memiliki nilai estetika.

e. Penyuntingan Etika dan Legalitas

- Menghindari plagiarisme
- Menyaring konten agar tidak melanggar norma atau hukum, baik yang hubungan dengan SARA, pornografi dan hoaks.

Penyuntingan dalam pembuatan majalah sekolah merupakan tahapan yang wajib dilakukan. Hal ini dipahami mahasiswa sebagai bagian dari prosedur dalam tata kelola majalah. Tahapan penyuntingan

merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari industri media, meskipun dilakukan pada tingkat sekolah. Penyuntingan yang baik dapat meminimalkan risiko kesalahan karena dilakukan melalui proses berjenjang antarbagian. Kehadiran tahapan ini memberikan pembelajaran bagi mahasiswa bahwa pembuatan majalah memerlukan penanganan yang serius dan dilakukan secara profesional.

4. Mendesain di *Canva*

Memasuki tahap mendesain Majalah Sekolah menggunakan aplikasi *Canva* berarti sekitar 80 persen proses telah terselesaikan. Tahap ini memadukan teknik *layout* dengan *template* yang tersedia di *Canva*. Dalam prosesnya, mahasiswa membuka akun *Canva*, memilih kategori majalah, lalu menentukan *template* yang menarik dan sesuai dengan karakteristik sekolah. Setelah memilih *template*, mahasiswa memasuki tahap *layouting* dengan menyesuaikan ukuran dan elemen yang dibutuhkan, seperti menggunakan kertas ukuran A4. Selanjutnya, mereka memasukkan narasi atau artikel berita, menambahkan foto beserta *caption*, serta melengkapi halaman dengan ilustrasi atau grafis pendukung. Proses ini dilakukan menggunakan fitur *drag-and-drop*, yang memudahkan pengguna dalam menata elemen secara praktis dan efisien. Kemudahan yang ditawarkan *Canva* membantu mahasiswa dalam merancang majalah secara sederhana namun profesional. Setelah tahap desain selesai, hasilnya dapat diunduh dalam format PDF berkualitas tinggi. Majalah yang telah selesai kemudian dapat dipublikasikan secara daring melalui media sosial atau situs *website* sekolah.

5. Publikasi

Tahap publikasi merupakan bagian akhir dari proses penerbitan karena berkaitan dengan distribusi majalah kepada pembaca. Pada tahap ini, *Majalah Sekolah* hasil rancangan mahasiswa PBSI disebarakan dalam bentuk file PDF (*Portable Document Format*) secara daring. Setelah desain selesai di *Canva*, file majalah diunggah ke *Google Drive* dan dibagikan melalui grup *WhatsApp* sekolah. Selain itu, publikasi juga dapat dilakukan melalui situs *website* atau media sosial resmi sekolah. Publikasi merupakan kegiatan menyebarkan hasil karya yang berisi informasi dan hiburan agar dapat diketahui dan dimanfaatkan oleh publik. Salah seorang mahasiswa, *JE*, menyampaikan bahwa mendesain majalah sekolah menggunakan aplikasi *Canva* sangat praktis dan mudah dipahami.

“Mata kuliah Majalah Sekolah yang kami laksanakan nantinya akan diimplementasikan ketika terjun di dunia pendidikan, karena penggunaannya mudah, praktis, dan hemat biaya.” (*JE*, komunikasi personal, 4 Juni 2025).

Senada dengan itu, *WL* menjelaskan bahwa *Canva* sangat membantu dalam mengikuti mata kuliah Majalah Sekolah. Mahasiswa tidak hanya belajar menulis berita, tetapi juga memahami cara merancang majalah yang ideal.

“Yang perlu diperhatikan ke depan adalah membuat berita yang baik sesuai kaidah jurnalistik, agar memberikan pemahaman penting tentang keberimbangan narasumber.” (*WL*, komunikasi personal, 4 Juni 2025).

Era digital memberikan peluang luas untuk mengeksplorasi kegiatan pembelajaran. Mahasiswa dapat memanfaatkan berbagai aplikasi digital guna meningkatkan kompetensi di berbagai bidang, termasuk jurnalistik. Kreativitas dalam mendesain Majalah Sekolah berbasis *Canva* turut mendorong mahasiswa menghasilkan karya jurnalistik yang mencakup berita, foto, dan ilustrasi. Selain itu, kegiatan ini juga menumbuhkan semangat inovasi dalam menciptakan desain majalah yang bermanfaat bagi publik.

PENUTUP

Eksplorasi kreativitas mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Nurul Huda dalam mendesain Majalah Sekolah berbasis *Canva* menunjukkan bahwa banyak aspek praktik yang dapat dioptimalkan. Kemampuan akademik mahasiswa tidak hanya terwujud melalui keterampilan menulis atau memahami karya sastra, tetapi juga melalui pemanfaatan teknologi digital sebagai media pengembangan diri. Sebagai calon pendidik, mahasiswa dituntut untuk adaptif terhadap perkembangan zaman, salah satunya dengan mengintegrasikan keterampilan literasi, desain, dan kreativitas visual dalam merancang Majalah Sekolah. Penelitian ini menunjukkan bahwa *Canva* menjadi salah satu *platform* yang mampu menjembatani kebutuhan tersebut karena menyediakan fitur desain

yang mudah diakses, praktis, dan memiliki berbagai *template* kreatif sesuai kebutuhan majalah sekolah. Melalui *Canva*, mahasiswa dapat menyalurkan gagasannya dalam bentuk tulisan, ilustrasi, tata letak, dan visualisasi menarik. Dengan demikian, Majalah Sekolah tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan dan inspiratif bagi siswa. Kegiatan ini juga menumbuhkan kepercayaan diri, melatih kerja sama, serta mengasah keterampilan berpikir kritis dan estetika mahasiswa. Proses kreatif ini memungkinkan mahasiswa tidak hanya menghasilkan produk desain majalah yang berkualitas, tetapi juga belajar mengelola ide, menyusun konten, dan menyesuaikan tampilan agar sesuai kebutuhan pembaca, dalam hal ini warga sekolah. Dengan demikian, eksplorasi kreativitas ini memberikan manfaat ganda, baik untuk pengembangan kompetensi mahasiswa sebagai calon pendidik bahasa dan sastra, maupun bagi sekolah yang dapat memanfaatkan majalah sebagai media komunikasi dan pengembangan literasi berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Afia Agustin, A., Kurniasari, I., & Sarbini, R. N. (2023). Penerapan Multimedia pada Pembuatan Layout Majalah SMK Al-Amien. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 4(3), 294–303. <https://doi.org/https://doi.org/10.33365/jatika.v4i3.3425>
- Aisyah Amalia, C., dkk. (2024). Optimalisasi Komunikasi Digital dalam Penerapan Visual Sosial pada Desain atau Layout Website Company Profile. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(7), 2448–2449.
- Feby Anugrah Saputra. (2021). Perencanaan Rancangan Bisnis Majalah Sekolah “Masa Ku” Berbasis Mobile Application dengan Menggunakan Business Model Canvas. *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Bisnis*, 12(4), 39.
- KBBI. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/> (dikutip pada tanggal 20 September 2025)
- Marthen Rummar. (2022). Kearifan Lokal dan Penerapannya di Sekolah. *Jurnal Syntax Transformation*, 3(12), 1581.
- Nur, Rohmah. (2024). Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembuatan Majalah Sekolah Mahasiswa Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. *Jurnal Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(2), 653.
- Parinduri, S. H. (2023). Manfaat Canva untuk Melatih Kreativitas Pembuatan Mind Map Mata Kuliah Alat-Alat Ukur dan Instrumentasi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains Dan Terapan*, 2(2), 52.
- Satino, dkk. (2024). Melestarikan Nilai-nilai Kearifan Lokal sebagai Wujud Bela Negara. *Jurnal Ikraith-Humaniora*, 8(1), 249.
- Sayyidah Devita, J. . & N. J. (2025). Pengembangan Majalah Interaktif Berbasis Canva pada Materi Kalimat Efektif Kelas IV SDS Islam Sunan Giri Ngunut. *Jurnal JUPEI*, 4(3), 86.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.