

Analisis Pemanfaatan Fitur Digital Canva sebagai Scaffolding Kepercayaan Diri Siswa dalam Pembelajaran Seni Budaya

Desi Susanti^{1✉}, Markhamah² & Ambarwati³

^{1✉}Universitas Muhammadiyah Surakarta, desisusanti921@guru.sd.belajar.id, Orcid ID: [0009-0003-0789-0237](https://orcid.org/0009-0003-0789-0237)

²Universitas Muhammadiyah Surakarta, mar274@ums.ac.id, Orcid ID: [0000-0002-5375-0070](https://orcid.org/0000-0002-5375-0070)

³Universitas Muhammadiyah Surakarta, amb184@ums.ac.id, Orcid ID: [0000-0002-3825-4044](https://orcid.org/0000-0002-3825-4044)

Article Info

History Articles

Received:

Nov 2025

Accepted:

Dec 2025

Published:

Dec 2025

Abstract

Self-confidence plays a vital role in Arts and Culture learning because it determines students' courage to be creative, express ideas, and present their work openly. However, in practice, many students lack confidence because they fear making mistakes and worry that their work will not meet visual standards. This condition creates psychological barriers that hinder the creative process. This study aims to describe the process of utilizing Canva's digital features in Cultural Arts learning and analyze how these features function as scaffolding to foster the self-confidence of sixth-grade students at the State Elementary School of Ciptamuda. The research used a qualitative case study approach, including observation, interviews, and documentation, and data analysis following the Miles and Huberman procedure. The results showed that during learning, the Template, Elements, and Undo-Redo features in Canva served as a psychological support structure, providing students with a sense of security when creating their work. The availability of Templates reduces anxiety when starting a design, while the Undo feature lets students make revisions without fear of mistakes. This has an impact to foster their courage to improvise, express visual ideas, and present their work in front of the class. In addition, Canva facilitates independent and collaborative design exploration, thereby increasing participation and the quality of the work. Challenges such as limited devices and internet connectivity are still encountered, but they do not significantly hinder student engagement. Thus, Canva not only enriches the Arts and Culture learning experience but has also proven effective as digital scaffolding in building students' confidence.

Keywords:

Arts and Culture, Canva, Digital Learning, Scaffoldings, Self-Confidence

How to cite:

Susanti, D. Markhamah, M., & Ambarwati, A. (2025). Analisis pemanfaatan fitur digital Canva sebagai scaffolding kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran seni budaya. *Didaktika*, 5(4), 448-461.

Info Artikel

Riwayat Artikel

Dikirim:

Nov 2025

Diterima:

Des 2025

Diterbitkan:

Des 2025

Abstrak

Rasa percaya diri memegang peran penting dalam pembelajaran Seni Budaya karena menentukan keberanian siswa dalam berkreasi, mengekspresikan gagasan, hingga menampilkan karya secara terbuka. Namun dalam praktiknya, banyak siswa kurang percaya diri karena takut salah dan khawatir karyanya tidak memenuhi standar visual. Kondisi ini menimbulkan hambatan psikis yang menghambat proses berkarya. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses pemanfaatan fitur digital Canva dalam pembelajaran Seni Budaya serta menganalisis bagaimana fitur tersebut berfungsi sebagai *scaffolding* untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa kelas VI SD Negeri Ciptamuda. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus dengan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta analisis data mengikuti prosedur Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam implementasi pembelajaran, fitur Template, Elements, dan Undo–Redo pada Canva berperan sebagai struktur penyangga psikologis yang memberi rasa aman bagi siswa saat berkarya. Ketersediaan Template menurunkan kecemasan saat memulai desain, sedangkan fitur Undo memungkinkan siswa melakukan revisi tanpa rasa takut melakukan kesalahan. Hal ini berdampak pada peningkatan keberanian mereka dalam berimprovisasi, mengekspresikan ide visual, serta mempresentasikan karya di depan kelas. Selain itu, Canva memfasilitasi eksplorasi desain secara mandiri dan kolaboratif, yang turut meningkatkan partisipasi serta kualitas hasil karya. Kendala berupa keterbatasan perangkat dan koneksi internet masih dijumpai, namun tidak menghambat keterlibatan siswa secara signifikan. Dengan demikian, Canva tidak hanya memperkaya pengalaman belajar seni, tetapi juga terbukti efektif sebagai scaffolding digital dalam membangun rasa percaya diri siswa.

Kata Kunci:

Seni Budaya, Canva, Pembelajaran Digital, Scaffolding, Rasa Percaya Diri

Cara mengutip:

Susanti, D. Markhamah, M., & Ambarwati, A. (2025). Analisis pemanfaatan fitur digital Canva sebagai scaffolding kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran seni budaya. *Didaktika*, 5(4), 448-461.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Seni Budaya di tingkat dasar memiliki peran strategis dalam pengembangan potensi estetika, ekspresi diri, dan karakter peserta didik. Pada kelas VI, siswa memasuki tahap akhir pendidikan dasar yang memerlukan kesiapan tampil, berkolaborasi, dan mengembangkan rasa percaya diri yang akan menjadi fondasi pendidikan selanjutnya. Namun kenyataannya, banyak siswa masih menunjukkan tingkat rasa percaya diri yang rendah ketika diminta untuk menghasilkan atau menampilkan karya dalam pembelajaran Seni Budaya. Faktor-faktor seperti media pembelajaran konvensional yang terbatas, model pembelajaran yang kurang variatif, serta minimnya kesempatan untuk berekspresi secara digital diyakini menjadi penghambat utama

Secara teoritis, rasa percaya diri (*self-confidence*) memiliki keterkaitan erat dengan konsep *self-efficacy* yang dijelaskan Bandura (1997), bahwa keyakinan individu terhadap kemampuannya menentukan keberanian mengambil tindakan dan kualitas performa. Dalam konteks pendidikan seni budaya SD, rasa percaya diri menjadi fondasi dalam keberanian berekspresi, mengambil risiko kreatif, serta kesediaan menampilkan karya. Pembelajaran seni seharusnya menyediakan ruang aman untuk eksplorasi, eksperimen, dan presentasi visual. Namun, dalam praktik kelas dasar, banyak siswa mengalami *art anxiety*, kecemasan saat menghasilkan karya karena takut salah, takut dinilai, dan tidak yakin pada kemampuan visualnya. Literatur menunjukkan bahwa media seni manual bersifat permanen (coretan salah sulit diperbaiki), sehingga memperkuat kecemasan dan menekan rasa percaya diri. Hal inilah yang menimbulkan *theoretical gap* mengenai bagaimana media non-permanen dapat berfungsi sebagai scaffolding psikologis bagi siswa (Shusterman, 2010).

Penelitian terdahulu mengonfirmasi bahwa pendidikan seni dapat meningkatkan efikasi diri dan ekspresi emosional (Lukaka, 2023) serta memperkuat kreativitas dan *self-esteem* (Su & Adenan, 2025). Namun, sebagian besar penelitian masih mengasumsikan bahwa karakteristik media berkarya tidak memengaruhi secara langsung mekanisme pembentukan kepercayaan diri (*confidence building mechanism*). Di sisi lain, generasi digital native menuntut interaksi pembelajaran yang relevan (Moore, 2010). Canva, sebagai media yang bersifat *editable* dengan fitur Undo-Redo dan Template, berpotensi menjadi jarring pengaman psikologis (*psychological safety net*) yang menurunkan ketakutan akan kegagalan (*art anxiety*). Studi oleh Ngoc & Huyen (2023) menunjukkan peningkatan sikap belajar, namun belum menjelaskan mekanisme spesifik bagaimana fitur digital seperti pada Canva bertindak sebagai penyangga kepercayaan diri. Dengan demikian, ada potensi dan urgensi mengisi celah analisis hubungan antara *art anxiety*, *self-efficacy*, dan *digital undoable media*.

Pengintegrasian teknologi ini juga selaras dengan filosofi pendidikan nasional dan teori perkembangan anak. Gagasan Ki Hadjar Dewantara menekankan pendidikan yang menumbuhkan cipta, rasa, dan karsa secara simultan (Cahyaningsih & Nursikin, 2025), di mana aplikasi digital menjadi sarana mencipta, bukan sekadar menerima. Senada dengan itu, teori kecerdasan majemuk Gardner menegaskan bahwa kecerdasan visual-spasial berkembang optimal melalui pengalaman konkret dan reflektif yang difasilitasi oleh media yang mendukung eksplorasi bebas.

Meskipun potensi Canva besar, kajian literatur menunjukkan adanya kesenjangan empiris. Pertama, sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Canva mayoritas dikaji dalam konteks pembelajaran di jenjang menengah (SMP/SMA) atau pendidikan tinggi, terutama pada mata pelajaran rumpun bahasa. Hal ini terlihat pada penelitian Aulia & Nugroho (2025) yang menelaah penggunaan Canva dalam presentasi siswa kelas X, serta studi Savitri & Ratri (2025) yang mengkaji efektivitas Canva terhadap motivasi belajar Bahasa Inggris. Namun, kedua penelitian tersebut belum menyentuh aspek afektif spesifik berupa rasa percaya diri, dan

belum memberikan bukti empiris pada pembelajaran Seni Budaya tingkat sekolah dasar. Keterbatasan konteks inilah yang menjadikan penelitian pada jenjang SD masih menjadi ruang kosong yang penting untuk diisi.

Kedua, secara substansi, literatur yang ada seperti Çeken & Taşkın (2022) dan Mayer & Fiorella (2021) lebih menekankan pada prinsip multimedia learning umum, namun belum menjangkau aplikasi instan ramah pemula seperti Canva. Penelitian Martín-Sómer et al. (2024) dan Buckley et al. (2024) memang membuktikan peningkatan *engagement* dan *psychological comfort*, namun terdapat celah teoretis mengenai bagaimana Canva membentuk *psychological safety net* yang menurunkan rasa takut salah. Joshi et al. (2025) menguatkan bahwa sumber digital meningkatkan *self-efficacy*, namun belum membahas fitur spesifik yang menambah keberanian improvisasi kreatif. Selain itu, Ou et al. (2019) serta Rajan et al. (2025) belum memperluas cakupan teknologi pendidikan ke dalam media desain yang mudah diedit. Kekosongan ini diperparah oleh dominasi pendekatan pengembangan produk (R&D) yang hanya berfokus pada kelayakan media, sebagaimana ditunjukkan oleh Erfiana & Rohmah (2025), sehingga bukti kausal mengenai pengaruh fitur digital terhadap variabel afektif seperti rasa percaya diri siswa masih sangat lemah.

Ketiga, dari sisi metodologis, generalisasi temuan sebelumnya ke siswa SD kurang tepat karena mayoritas studi digital efficacy dilakukan pada mahasiswa atau guru pra-jabatan (Kumar et al., 2025). Validitas pengukuran rasa percaya diri dalam penelitian terdahulu juga sering diragukan karena hanya menilai persepsi kepuasan tanpa instrumen afektif terstandar (Sagala & Harahap, 2025). Lebih jauh, mekanisme yang berperan sebagai mediator, seperti *scaffolding* teman sebaya, belum banyak diuji (Putri & Jumardi, 2023). Implementasi penelitian pun cenderung singkat (Hidayati et al., 2024) dan sering mengabaikan variabel moderator seperti ketersediaan perangkat (Rivandi & Pahlevi, 2025) serta konteks budaya kelas (Lubis, 2024). Akibatnya, masih sangat sedikit penelitian yang secara komprehensif menganalisis hubungan timbal balik antara kualitas karya seni dan rasa percaya diri dalam satu kerangka penelitian (Joshi et al., 2025).

Dalam konteks tersebut, aplikasi desain grafis daring seperti Canva memberikan peluang konkret dalam pembelajaran Seni Budaya. Canva menyediakan template karya visual, fitur kolaborasi, serta kemudahan penggunaan yang memungkinkan siswa membuat poster, kolase, infografis atau presentasi kreativitas seni budaya dengan lebih percaya diri. Dengan demikian, pembelajaran yang memanfaatkan Canva tidak hanya memfokuskan pada hasil akhir karya, tetapi juga pada proses kreativitas, kolaborasi, serta publikasi karya yang dapat dilihat teman-sekelas atau guru yang pada gilirannya dapat meningkatkan rasa memiliki dan keinginan tampil siswa.

Kondisi empiris di SD Negeri Ciptamuda memperkuat urgensi penelitian ini. Praktik pembelajaran Seni Budaya di SD tersebut selama ini masih berorientasi pada media konvensional (misalnya kertas, cat air, presentasi manual), sehingga belum memaksimalkan potensi digital dan kolaboratif siswa. Observasi awal menunjukkan bahwa sebagian siswa masih malu untuk memamerkan karya di depan kelas dan memilih peran pasif. Dengan memperkenalkan aplikasi Canva dalam pembelajaran Seni Budaya, diharapkan terjadi perubahan sikap siswa menjadi lebih aktif, berani menampilkan karya, serta memiliki rasa percaya diri yang meningkat dalam proses dan produk pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, penting untuk mengetahui bagaimana penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran Seni Budaya dapat berkontribusi terhadap peningkatan rasa percaya diri siswa kelas VI di SD Negeri Ciptamuda. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan fitur digital Canva dan menganalisis kontribusinya sebagai scaffolding dalam meningkatkan rasa percaya diri siswa kelas VI.

Penelitian ini diharapkan mengisi kekosongan literatur mengenai peran media digital sebagai solusi psikologis dalam pembelajaran seni dasar.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk memberikan gambaran secara mendalam mengenai penggunaan aplikasi Canva sebagai *scaffolding* kepercayaan diri siswa. Pendekatan ini dipilih karena peneliti berperan sebagai instrumen kunci yang terlibat langsung dalam memahami situasi alamiah kelas (Sutama et al., 2022). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Ciptamuda pada bulan Februari–Maret 2025 yang mencakup empat pertemuan pembelajaran. Subjek penelitian meliputi guru Seni Budaya dan 28 siswa kelas VI. Teknik pemilihan informan wawancara dilakukan secara purposive sampling, dengan memilih siswa yang merepresentasikan tingkat kepercayaan diri rendah, sedang, dan tinggi untuk mendapatkan variasi data yang komprehensif.

Data dikumpulkan melalui observasi partisipan, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran Seni Budaya yang memanfaatkan aplikasi Canva, seperti kegiatan mendesain poster, kolase digital, presentasi visual, dan penyusunan karya seni digital lainnya. Observasi difokuskan pada indikator perilaku percaya diri siswa saat berinteraksi dengan fitur Canva dan saat presentasi. Wawancara dilakukan untuk memperoleh pandangan subyek mengenai penggunaan Canva dalam pembelajaran serta dampak terhadap rasa percaya diri siswa. Pertanyaan wawancara mencakup aspek pengalaman, strategi pembelajaran, persepsi siswa terhadap kemudahan dan kesenangan belajar menggunakan Canva, dan perubahan perilaku percaya diri setelah pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data perangkat pembelajaran, hasil karya digital siswa, foto kegiatan kelas, dan catatan guru mengenai perkembangan rasa percaya diri siswa selama proses pembelajaran. Instrumen penelitian disusun berdasarkan indikator spesifik sebagaimana tersaji pada Tabel 1.

Tabel 1. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik	Instrumen Penelitian	Indikator Percaya Diri	Jenis Data
Wawancara	Pedoman Wawancara	a. Kemampuan mengungkapkan pendapat b. Keberanian mempresentasikan karya c. Persepsi diri terkait kemampuan berkarya digital (self-efficacy)	Kualitatif
Observasi	Lembar Observasi Penggunaan Canva	a. Kontak mata saat presentasi b. Volume & kejelasan suara c. Inisiatif menggunakan fitur Canva secara mandiri d. Frekuensi bertanya/mengambil peran dalam diskusi e. Respons terhadap kesalahan (tidak mudah panik, berani mencoba ulang)	Kualitatif
Dokumentasi	Lembar Checklist	a. Bukti karya digital Canva b. Rekaman presentasi c. Foto/video aktivitas pembelajaran	Kualitatif

Analisis data dilakukan sejak awal penelitian dan berlangsung secara terus-menerus melalui tiga tahapan, model Miles dan Huberman yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi

atau penarikan kesimpulan. Melalui pendekatan ini, penelitian berupaya menangkap secara utuh dinamika pembelajaran menggunakan Canva dan perubahan yang muncul pada rasa percaya diri siswa dalam konteks pembelajaran Seni Budaya. Validitas data diuji menggunakan triangulasi sumber (membandingkan data guru dan siswa) serta triangulasi teknik (membandingkan hasil observasi perilaku dengan hasil karya visual siswa) agar interpretasi data bersifat konsisten, kredibel, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran seni budaya berbasis Canva di SD Negeri Ciptamuda, diperoleh temuan yang dikelompokkan menjadi empat aspek utama: dinamika proses pembelajaran, transformasi kepercayaan diri, kualitas hasil karya, dan kendala teknis.

Dinamika dan Antusiasme Proses Pembelajaran

Penerapan Canva mengubah suasana kelas menjadi lebih dinamis dan partisipatif dibandingkan metode konvensional. Berdasarkan hasil observasi dan bukti foto kegiatan, antusiasme siswa terlihat tinggi dan konsisten pada setiap tahapan pembelajaran, mulai dari sesi pengenalan aplikasi, eksplorasi fitur secara mandiri, hingga tahap penyusunan desain akhir. Siswa menunjukkan rasa ingin tahu besar dengan langsung mencoba berbagai template, pilihan warna, dan elemen visual. Hal ini dikonfirmasi oleh Kepala Sekolah yang menyampaikan bahwa penggunaan media digital seperti Canva selaras dengan kebutuhan pembelajaran masa kini. Kepala Sekolah yang menyampaikan “Anak-anak memang sudah terbiasa dengan teknologi. Jadi ketika guru mulai memakai Canva, saya melihat mereka lebih hidup dan tidak pasif seperti sebelumnya”. Beliau menambahkan bahwa penggunaan Canva diharapkan dapat menjadi bagian dari inovasi sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis digital.

Interaksi sosial dan kemandirian di dalam kelas juga meningkat signifikan. Dokumentasi foto dan observasi merekam bahwa sebagian besar siswa mampu bekerja dengan fokus dan menunjukkan inisiatif tinggi untuk mengeksplorasi desain secara mandiri. Meskipun demikian, guru mencatat bahwa pendampingan intensif tetap dibutuhkan bagi beberapa siswa, terutama saat mereka mencoba mengoperasikan fitur-fitur lanjutan yang lebih kompleks. Di sisi lain, aktivitas kelompok juga berjalan hidup. Siswa tidak hanya berdiskusi mengenai konsep visual, tetapi juga saling memberikan umpan balik (*feedback*) terhadap hasil karya teman serta membantu rekan yang kesulitan mengoperasikan fitur. Salah satu siswa mengungkapkan kegembiraannya dalam wawancara, “Kalau pakai Canva itu seru, Bu. Warnanya banyak, gambarnya bagus-bagus, jadi saya lebih semangat bikin posternya”. Beberapa aktivitas yang menunjukkan antusias belajar siswa menggunakan Canva seperti pada gambar berikut.



Gambar 1. Antusiasme Praktik Presentasi Canva Siswa Menunjukkan Sikap Percaya Diri



Gambar 2. Wawancara dengan Siswa setelah Pembelajaran Menggunakan Canva

Dampak psikologis dari kepuasan terhadap karya tersebut bermanifestasi pada perilaku siswa di depan kelas. Gambar 1 memberikan bukti visual adanya peningkatan postur percaya diri (*confident posture*) saat siswa maju mempresentasikan karyanya, sebuah pemandangan yang jarang terjadi pada pembelajaran sebelumnya.

Transformasi Kepercayaan Diri Siswa (*Scaffolding Effect*)

Temuan paling signifikan terlihat pada perubahan aspek afektif siswa. Fitur digital terbukti menjadi *scaffolding* (penyangga) psikologis yang efektif. Dalam wawancara, siswa mengaku fitur Undo (batal) membuat mereka tidak takut salah. “Biasanya saya takut salah gambar. Tapi kalau pakai Canva, saya berani karena bisa dihapus dan dicoba ulang. Jadi nggak malu kalau salah,” ungkap seorang siswa. Siswa lain juga menyampaikan bahwa Canva membuat mereka merasa lebih mampu dalam berkarya.

Guru Seni Budaya memperkuat temuan ini dengan mencatat bahwa siswa yang biasanya malu menggambar kini lebih berani bereksperimen karena tidak takut hasilnya jelek. Keberanian ini berdampak langsung pada saat presentasi. Observasi menunjukkan siswa yang biasanya pasif menjadi lebih berani berbicara, melakukan kontak mata, dan menjelaskan proses kreatifnya di depan kelas. Proses ini juga didukung oleh kemudahan teknis, di mana karya siswa dapat ditampilkan secara digital dengan jelas melalui proyektor. Hal ini memudahkan guru dan teman sekelas untuk melihat detail karya dan memberikan umpan balik yang konstruktif secara langsung. Catatan harian guru menegaskan, “Siswa yang biasanya tidak mau tampil, hari ini mengacungkan tangan sendiri untuk menjelaskan karyanya”. Guru tersebut juga menegaskan bahwa fitur-fitur Canva mempermudah siswa dalam menghasilkan karya yang menarik sehingga membuat mereka lebih percaya diri ketika mempresentasikan hasil kerja mereka di depan kelas.



Gambar 3. Pembimbingan Aplikasi Canva kepada Murid yang Kesulitan



Gambar 4. Guru Memberikan Contoh dalam Menulis Poin-Poin Bahasan

Proses *scaffolding* (pemberian bantuan bertahap) terekam jelas dalam dokumentasi kegiatan. Gambar 4 memperlihatkan tahap pemodelan, di mana guru memberikan contoh konkret penulisan poin bahasan agar siswa memiliki gambaran awal yang jelas. Dukungan berlanjut pada proses teknis seperti yang terlihat pada Gambar 3, di mana guru melakukan pendampingan personal kepada siswa yang mengalami kesulitan operasional. Bimbingan intensif inilah yang menjaga motivasi siswa tetap tinggi dan mencegah frustrasi akibat kendala teknis.



Gambar 5. Refleksi Hasil Pemaparan Siswa

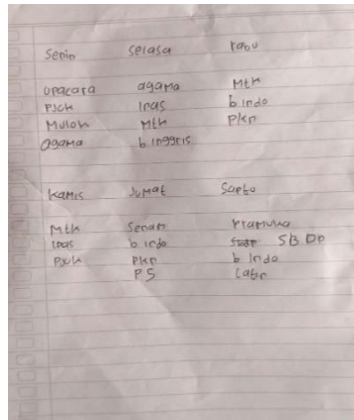
Motivasi dan keberanian siswa ini tidak berhenti pada presentasi satu arah, tetapi berlanjut pada sesi refleksi seperti terlihat pada Gambar 5, di mana siswa mampu mendiskusikan dan mempertanggungjawabkan konsep desainnya di hadapan forum kelas.

Peningkatan Kualitas Hasil Karya Digital

Peningkatan kepercayaan diri berbanding lurus dengan kualitas karya yang dihasilkan. Berdasarkan analisis dokumentasi, karya siswa yang meliputi poster jadwal pelajaran, gambar ilustrasi, hingga kolase digital menunjukkan komposisi yang jauh lebih rapi, terstruktur, dan kaya warna dibandingkan karya manual sebelumnya. Meskipun menggunakan Template, hasil karya tetap memperlihatkan variasi kreativitas yang menonjolkan karakteristik unik masing-masing siswa. Lebih dari sekadar rapi, siswa tampak jauh lebih teliti dalam memilih komposisi visual dan mempertimbangkan kesesuaian warna.

Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan Canva mendorong proses pembelajaran menjadi lebih reflektif, di mana siswa tidak sekadar menempel gambar, tetapi berpikir kritis tentang estetika. Siswa tampak lebih teliti mempertimbangkan kesesuaian elemen visual. Perbandingan karya pada Gambar 6 (Manual) dan Gambar 7 (Digital) memperlihatkan transformasi signifikan. Pada karya manual, siswa cenderung ragu dalam goresan dan terbatas

dalam variasi warna. Sebaliknya, pada karya digital, siswa mampu menghasilkan hirarki visual yang jelas dan estetis. Kualitas visual yang "instan bagus" karena bantuan Template ini menjadi validasi eksternal yang membuat siswa bangga memamerkan karyanya.



Gambar 6. Sebelum Menggunakan Canva



Gambar 7. Hasil Karya Digital Siswa Menggunakan Canva

Bukti konkret efektivitas Canva sebagai *digital safety net* terlihat dari komparasi hasil karya. Gambar 6 menunjukkan karya manual siswa sebelum intervensi, yang cenderung sederhana dan minim eksplorasi visual. Sebaliknya, Gambar 7 menampilkan transformasi signifikan setelah penggunaan Canva. Karya digital ini memiliki tata letak yang rapi, pemilihan warna yang harmonis, dan elemen visual yang kaya. Perubahan drastis dari Gambar 6 ke Gambar 7 inilah yang menjadi validasi eksternal bagi siswa, memicu rasa bangga (*pride*), dan menjadi modal utama tumbuhnya rasa percaya diri mereka.

Kendala Teknis

Meskipun memberikan dampak positif, pelaksanaan pembelajaran tidak lepas dari hambatan. Wawancara siswa mengungkap kendala perangkat dan jaringan: “Kadang internetnya lemot, Bu, jadi templatnya keluar lama. Terus kalau handphone-nya minjem punya orang tua, harus gantian”. Dokumentasi visual juga merekam momen di mana siswa harus bergantian menggunakan perangkat karena keterbatasan gawai sekolah. Guru perlu menyesuaikan tempo kegiatan untuk mengakomodasi kendala koneksi ini. Meskipun demikian, data menunjukkan

bahwa kendala teknis tersebut tidak sampai menyurutkan partisipasi maupun membatasi eksplorasi kreatif siswa secara signifikan.

Secara keseluruhan, bukti dokumentasi ini berfungsi memperkuat dan memverifikasi data yang diperoleh dari observasi maupun wawancara. Konsistensi temuan dari ketiga sumber data ini menegaskan bahwa peningkatan partisipasi, antusiasme, dan rasa percaya diri siswa adalah dampak autentik dari integrasi Canva dalam pembelajaran Seni Budaya.

Pembahasan

Hasil penelitian dari observasi, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran Seni Budaya memberikan pengaruh signifikan pada tumbuhnya rasa percaya diri siswa kelas VI. Secara empiris, siswa tampak lebih aktif, antusias, dan menunjukkan eksplorasi visual yang lebih berani ketika menggunakan Canva dibandingkan media manual. Kondisi ini sejalan dengan konsep *self-efficacy* yang dikemukakan Bandura (1997), bahwa keyakinan akan kemampuan diri meningkat ketika individu berhasil menyelesaikan tugas dengan pengalaman mastery yang positif. Dalam penggunaan Canva, keberhasilan siswa menyusun desain secara mandiri, bahkan setelah beberapa kali perbaikan, menjadi bentuk *mastery experience* yang memperkuat rasa percaya diri mereka.

Peningkatan kepercayaan diri ini tidak lepas dari peran fitur digital sebagai scaffolding psikologis. Fitur Undo–Redo dan kemudahan editing terbukti menekan *physiological states* berupa kecemasan akan kesalahan. Ketika risiko kesalahan visual bukan lagi permanen, stres fisik seperti tangan gemetar atau takut mencoba menjadi berkurang. Mekanisme ini selaras dengan temuan Qomariyah et al. (2023) bahwa media digital yang bersifat editable seperti Canva meningkatkan *self-efficacy* melalui pengurangan beban kognitif dan kecemasan. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Trupp et al. (2022) yang membuktikan bahwa fleksibilitas editing pada media digital menurunkan art-anxiety, karena siswa memiliki ruang mencoba ulang tanpa tekanan kegagalan. Pada konteks serupa, Hijazi & Baharin (2023) menemukan bahwa *positive physiological states* dalam aktivitas desain digital berhubungan langsung dengan keberanian presentasi. Sementara itu, Nobre & Ferreira (2017) dan Su & Adenan (2025) menegaskan bahwa lingkungan visual digital membantu siswa lebih percaya diri mengungkapkan ekspresi kreatifnya ketika prosesnya mendukung koreksi non-permanen.

Namun, peningkatan kepercayaan diri ini tidak bersifat tanpa risiko dan perlu disikapi secara kritis. Canva menyediakan berbagai Template siap pakai yang dapat memunculkan fenomena template-dependence, yakni kondisi ketika rasa percaya diri muncul bukan karena kemampuan desain murni, tetapi karena tampilan awal template sudah baik (*borrowed confidence*). Risiko ini selaras dengan kajian Akhmetzhanova et al. (2025) yang menjelaskan bahwa media digital dapat membangun kepercayaan diri instan, tetapi belum tentu memperkuat kompetensi kreatif mendasar. Ngoc & Huyen (2023) mencatat fenomena serupa, di mana keberhasilan produk tidak sepenuhnya mencerminkan keterampilan kreator jika perangkat bantu terlalu dominan.

Untuk mengatasi bias tersebut, González-Zamar et al. (2020) menekankan perlunya transisi bertahap dari *template-based design* menuju *blank-canvas creation*. Dengan demikian, pemanfaatan Canva bukan hanya media teknis, tetapi juga regulator emosional. Ke depan, guru perlu mengatur penggunaan template dalam tiga tahap: (1) Template untuk *scaffolding*, (2) pengurangan elemen preset, (3) karya mandiri tanpa template. Strategi ini mencegah ketergantungan dan memastikan kepercayaan diri yang tumbuh bersumber dari kemampuan siswa, bukan semata dari alat.

Selain faktor psikologis individu, dimensi sosial juga berperan signifikan. Diskusi kelas, saling bertukar ide, dan kegiatan saling membantu mengoperasikan aplikasi menunjukkan bahwa Canva bertransformasi dari sekadar media produksi visual menjadi media interaksi sosial. Hal ini mendukung pandangan John Dewey bahwa belajar merupakan proses sosial-kognitif yang bermakna ketika terjadi komunikasi dan negosiasi makna antar peserta (Shusterman, 2010). Dalam konteks ini, siswa yang awalnya pasif mulai aktif memberi saran dan mempresentasikan karya.

Dukungan guru melalui umpan balik visual yang jelas juga memperkuat motivasi intrinsik siswa. Kondisi ini sejalan dengan pemikiran Ki Hadjar Dewantara tentang pendidikan yang harus menumbuhkan cipta, rasa, dan karsa secara seimbang (Widiyanto & Purnomo, 2025). Canva membentuk ruang aktualisasi ketiganya: cipta melalui kreativitas desain, rasa melalui apresiasi estetika, dan karsa melalui keberanian tampil mempresentasikan karya. Meskipun kendala teknis seperti keterbatasan perangkat dan koneksi internet masih ditemukan, hal tersebut terbukti tidak mengurangi partisipasi siswa secara signifikan. Implikasinya, pembelajaran berbasis Canva terbukti menjadi strategi efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri serta keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran Seni Budaya, dengan catatan penggunaan template harus diarahkan secara bertahap untuk memastikan tumbuhnya kemampuan kreatif yang autentik.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran Seni Budaya di kelas VI SD Negeri Ciptamuda terbukti berfungsi efektif sebagai digital *scaffolding* yang mampu meningkatkan aktivitas belajar, kreativitas, serta rasa percaya diri siswa. Fitur Undo-Redo dan ketersediaan elemen visual memberikan "jaring pengaman psikologis" (*psychological safety net*) yang menurunkan kecemasan berkarya (*art anxiety*). Hal ini mendorong siswa yang semula pasif menjadi lebih berani mengambil risiko kreatif, mempresentasikan karya, dan terlibat aktif dalam kolaborasi kelas. Canva memberikan ruang eksplorasi visual yang lebih bebas dan menarik sehingga siswa yang semula pasif bertransformasi menjadi lebih aktif dalam menciptakan karya, menunjukkan keberanian berbicara di depan kelas, serta terlibat dalam diskusi kelompok. Media ini juga menciptakan pembelajaran yang lebih kolaboratif, karena karya dapat ditinjau, diperbaiki, dan dipresentasikan dengan lebih mudah. Meskipun terdapat kendala pada perangkat dan jaringan internet, tingkat partisipasi belajar tetap tinggi dan peningkatan *self-confidence* siswa terlihat nyata.

Implikasi dari temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital seperti Canva bukan hanya berfungsi sebagai alat bantu desain, tetapi juga menjadi media pedagogis yang mampu menurunkan kecemasan berkarya (*art anxiety*) serta membangun keberanian siswa dalam mengekspresikan diri. Canva dapat menjadi solusi alternatif pembelajaran seni di sekolah dasar karena memberikan pengalaman belajar yang modern, responsif, dan mendukung keterampilan abad 21. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa integrasi media kreatif digital perlu diperluas sebagai strategi untuk meningkatkan kepercayaan diri, partisipasi, serta kualitas interaksi belajar-mengajar dalam mata pelajaran Seni Budaya. Sebagai saran, penerapan Canva dapat dikembangkan lebih lanjut dalam berbagai proyek seni digital seperti poster budaya lokal, cerita bergambar, komik ilustratif, hingga portofolio visual siswa. Sekolah juga dianjurkan memberikan dukungan sarana teknologi untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran digital secara berkelanjutan. Selain itu, penelitian mendatang dapat memperluas fokus kajian menuju pengukuran aspek lain seperti kreativitas, kolaborasi, dan motivasi belajar melalui pendekatan kuantitatif agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmetzhanova, G., Zhanzhigitov, S., Bermukhambetova, B., Zhuzeyev, S., & Zhailauova, M. (2025). The impact of digital technologies on the students' independent learning development. *International Journal of Information and Education Technology*, 15(9), 1853–1863. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2025.15.9.2386>
- Aulia, S. S., & Nugroho, H. A. (2025). Senior high school students' perceptions of using Canva for their descriptive text presentation. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(4), 662–674. <https://doi.org/10.61722/jmia.v2i4.5859>
- Buckley, J. B., Thompson, A. K., Tretter, T. R., Biesecker, C., Robinson, B. S., & Hammond, A. N. (2024). “Where I feel the most connected:” Community of Inquiry supporting sense of belonging in a HyFlex engineering course. *The Internet and Higher Education*, 60, 100930. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2023.100930>
- Cahyaningsih, T., & Nursikin, M. (2025). Menanamkan nilai, membentuk karakter: Filsafat pendidikan John Dewey dan Ki Hadjar Dewantara dalam perspektif pendidikan nilai. *Journal of Innovative and Creativity*, 5(2), 3228–3234. <https://doi.org/10.31004/joecy.v5i2.474>
- Çeken, B., & Taşkın, N. (2022). Multimedia learning principles in different learning environments: A systematic review. *Smart Learning Environments*, 9, 19. <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00200-2>
- Erfiana, N. A. N. E., & Rohmah, L. (2025). Development of digital teaching materials through Canva and book creator for college students of elementary education. *Journal of Integrated Elementary Education*, 5(1), 60–87. <https://doi.org/10.21580/jieed.v5i1.24060>
- González-Zamar, M.-D., Abad-Segura, E., Luque de la Rosa, A., & López-Meneses, E. (2020). Digital education and artistic-visual learning in flexible university environments: Research analysis. *Education Sciences*, 10(11), 294. <https://doi.org/10.3390/educsci10110294>
- Hidayati, A., Zuhdi, S., Resti, M., Azaria, T. T., & Andary, L. (2024). Use of Canva in primary school education: A qualitative study of the use, advantages and disadvantages of Canva. *ICEETE Conference Series*, 2(1), 322–326. <https://doi.org/10.36728/iceete.v2i1.207>
- Hijazi, A. N., & Baharin, H. (2023). How do visual design elements in multimedia learning material induce positive emotions in learners? *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 17(8), 59–77. <https://doi.org/10.3991/ijim.v17i08.39335>
- Joshi, D. R., Khanal, J., Chapai, K. P. S., & Adhikari, K. (2025). The impact of digital resource utilization on student learning outcomes and self-efficacy across different economic contexts: A comparative analysis of PISA, 2022. *International Journal of Educational Research Open*, 8, 100443. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2025.100443>
- Kumar, P., Roopa, A. N., & Kalyani, K. (2025). Integrating Canva in art education: A digital approach to enhancing creativity among student teachers. *Journal of Information Systems Engineering & Management*, 10(48s), 1375–1380. <https://doi.org/10.52783/jisem.v10i48s.9917>

- Lubis, M. (2024). Digital learning media in elementary science: Stimulating or demotivating? *Assyfa Journal of Multidisciplinary Education*, 1(1), 18–26. <https://doi.org/10.61650/ajme.v1i1.497>
- Lukaka, D. (2023). Art education and its impact on creativity and critical thinking skills: A review literature. *International Journal of Arts and Humanities*, 1(1), 31–39. <https://doi.org/10.61424/ijah.v1i1.15>
- Martín-Sómer, M., Casado, C., & Gómez-Pozuelo, G. (2024). Utilising interactive applications as educational tools in higher education: Perspectives from teachers and students, and an analysis of academic outcomes. *Education for Chemical Engineers*, 46, 1–9. <https://doi.org/10.1016/j.ece.2023.10.001>
- Mayer, R. E., & Fiorella, L. (2020). *Multimedia Learning (3rd ed.)*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108894333>
- Moore, C. (2010). Teaching digital natives: Partnering for real learning. *International Journal for Educational Integrity*, 6(2), 74–76. <https://doi.org/10.21913/IJEL.v6i2.707>
- Ngoc, N. T. B., & Huyen, P. K. (2023). Using Canva platform in designing english lessons to increase students learning motivation. *International Journal of Scientific and Research Publications*, 13(4), 158–162. <http://dx.doi.org/10.29322/IJSRP.13.04.2023.p13623>
- Nobre, H., & Ferreira, A. (2017). Gamification as a platform for brand co-creation experiences. *Journal of Brand Management*, 24, 349–361. <https://doi.org/10.1057/s41262-017-0055-3>
- Ou, C., Joyner, D. A., & Goel, A. K. (2019). Designing and developing videos for online learning: A seven-principle model. *Online Learning*, 23(2), 82–104. <https://doi.org/10.24059/olj.v23i2.1449>
- Putri, I., & Jumardi, J. (2023). Utilization of the Canva application on the Belajar.Id site as a learning media at SMK Bina Nusa Mandiri Jakarta. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(4), 344–352. <https://doi.org/10.21831/jitp.v10i4.63299>
- Qomariyah, L., Mulloh, T., & Fadhilah, L. (2023). Development of Canva learning media in increasing student self-efficacy. *Al Maqayis: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 10(2), 48–61. <https://dx.doi.org/10.18592/jams.v10i2.8882>
- Rajan, M. H., Herbert, M., & Polly, P. (2025). A synthetic review of learning theories, elements and virtual environment simulation types to improve learning within higher education. *Thinking Skills and Creativity*, 56, 101732. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2024.101732>
- Rivandi, R., & Pahlevi, T. (2025). Influence of digital competence on teaching readiness through self-efficacy as moderator variable. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 6(1), 173–186. <https://doi.org/10.59672/ijed.v6i1.4688>
- Sagala, R. A., & Harahap, N. A. S. (2025). Students' perceptions of using Canva as a learning media in reading argumentative. *Invention: Journal Research and Education Studies*, 6(2), 833–850. <https://doi.org/10.51178/invention.v6i2.2879>

Savitri, F. A., & Ratri, D. P. (2025). Canva as a creative digital learning media for english learning: a student perception study. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(2), 1811–1820. <https://doi.org/10.58230/27454312.2184>

Shusterman, R. (2010). Dewey's *Art as Experience*: The psychological background. *Journal of Aesthetic Education*, 44(1), 26–43. <https://doi.org/10.5406/jaesteduc.44.1.0026>

Su, M., & Adenan, A. (2025). Arts education and self-efficacy: Exploring its dual impact on students' academic performance and emotional attitudes. *Uniglobal Journal of Social Sciences and Humanities*, 4(1), 223–229. <https://doi.org/10.53797/ujssh.v4i1.27.2025>

Sutama, S. Hidayati, Y. M., & Novitasari, M. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan*. UMS Press. <https://mup.ums.ac.id/shop/metode-penelitian/metode-penelitian-pendidikan/>

Trupp, M. D., Bignardi, G., Chana, K., Specker, E., & Pelowski, M. (2022). Can a brief interaction with online, digital art improve wellbeing? A comparative study of the impact of online art and culture presentations on mood, state-anxiety, subjective wellbeing, and loneliness. *Frontiers in Psychology*, 13, 782033. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.782033>

Widiyanto, S., & Purnomo, B. (2025). Freedom to learn in Ki Hajar Dewantara's perspective: Historical studies and their relevance to character education. *International Journal of Business, Law, and Education*, 4(2), 837–844. <https://doi.org/10.56442/ijble.v4i2.185>