



PENINGKATAN *SELF-EFFICACY* DIGITAL SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI PELATIHAN DESAIN MENGGUNAKAN CANVA

Nurul S A Saifuddin¹, Bonar Hutapea^{2*}

Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Tarumanagara, Jakarta, Indonesia¹

Fakultas Psikologi, Universitas Tarumanagara, Jakarta, Indonesia²

e-mail: nurul.705230108@stu.untar.ac.id¹, bonarh@fpsi.untar.ac.id^{2*}

Diterima: 08/07/2026; Direvisi: 19/07/2026; Diterbitkan: 07/08/2026

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital belum sepenuhnya diikuti oleh kemampuan siswa sekolah dasar dalam memanfaatkan teknologi secara produktif dan kreatif. Kondisi tersebut juga ditemukan pada siswa kelas VI SD Negeri 01 Ciherang, Kabupaten Cianjur, yang menunjukkan tingkat *self-efficacy* digital relatif rendah dalam penggunaan perangkat dan aplikasi digital. Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan *self-efficacy* digital siswa melalui pelatihan desain grafis berbasis aplikasi Canva. Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk workshop dan praktik langsung yang diselenggarakan melalui dua pertemuan tatap muka, yaitu sesi pelatihan dan sesi evaluasi, dengan melibatkan 14 siswa kelas VI. Evaluasi dilakukan menggunakan angket *self-efficacy* digital berskala Likert yang diberikan sebelum dan sesudah pelatihan. Data dianalisis menggunakan uji *Paired Sample t-Test*. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan *self-efficacy* digital yang signifikan, dengan rerata skor meningkat dari 22,14 pada *pre-test* menjadi 24,64 pada *post-test* ($t(13) = -4,700$; $p < 0,001$). Peningkatan tersebut mengindikasikan bertambahnya keyakinan siswa dalam mengoperasikan perangkat digital, memanfaatkan aplikasi Canva, serta menghasilkan karya desain secara lebih mandiri. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis Canva merupakan alternatif intervensi yang efektif dan mudah diimplementasikan untuk mendukung penguatan *self-efficacy* digital siswa sekolah dasar. Kegiatan ini juga dapat menjadi salah satu strategi dalam mendukung pelaksanaan program literasi digital di lingkungan sekolah dasar.

Kata Kunci: *Self-Efficacy Digital, Canva, Literasi Digital, Sekolah Dasar, Pelatihan Desain Grafis.*

ABSTRACT

The rapid advancement of digital technology has not been fully accompanied by elementary school students' ability to utilize digital tools productively and creatively. This condition was also observed among sixth-grade students at SD Negeri 01 Ciherang, Cianjur Regency, who demonstrated relatively low levels of digital self-efficacy in using digital devices and applications. This community service program aimed to enhance students' digital self-efficacy through graphic design training using the Canva application. The program was implemented in the form of a workshop and hands-on practice conducted over two face-to-face sessions, consisting of a training session and an evaluation session, involving 14 sixth-grade students. Evaluation was carried out using a validated Likert-scale digital self-efficacy questionnaire administered before and after the training. The data were analyzed using a paired-samples *t*-test. The results revealed a significant improvement in students' digital self-efficacy, with the mean score increasing from 22.14 in the pre-test to 24.64 in the post-test ($t(13) = -4.700$, $p < 0.001$). This improvement indicates increased confidence among students in operating digital devices, utilizing the Canva application, and independently creating digital graphic designs.



These findings suggest that Canva-based training is an effective and practical intervention for strengthening digital self-efficacy among elementary school students. Furthermore, this program may serve as an alternative strategy for supporting the implementation of digital literacy initiatives in elementary schools.

Keywords: *Digital Self-Efficacy, Canva, Digital Literacy, Elementary School Students, Graphic Design Training.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk proses pembelajaran di sekolah dasar. Pada era digital, kemampuan memanfaatkan perangkat dan aplikasi digital tidak lagi dipandang sebagai keterampilan tambahan, tetapi telah menjadi kompetensi esensial yang perlu dikembangkan sejak usia dini untuk mendukung proses belajar dan mempersiapkan siswa menghadapi jenjang pendidikan berikutnya. Namun, penguasaan teknologi tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan perangkat digital, melainkan juga oleh keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam menggunakan teknologi secara efektif. Konsep tersebut dikenal sebagai *digital self-efficacy*, yaitu keyakinan seseorang terhadap kemampuannya dalam memanfaatkan teknologi digital untuk menyelesaikan berbagai tugas secara efektif (Getenet et al., 2024). *Digital self-efficacy* dipahami sebagai kemampuan individu untuk mengorganisasi dan melaksanakan tindakan dalam menggunakan teknologi digital guna mencapai tujuan tertentu, serta telah dikembangkan dan divalidasi melalui berbagai instrumen psikometrik pada beragam populasi (Paredes-Aguirre et al., 2024). Penelitian menunjukkan bahwa sikap positif terhadap teknologi dan literasi digital berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan *digital self-efficacy*, yang selanjutnya berdampak pada keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Getenet et al., 2024). Sebaliknya, rendahnya *digital self-efficacy* dapat menghambat keberanian siswa untuk mengeksplorasi teknologi, mencoba aplikasi baru, dan menyelesaikan tugas berbasis digital secara mandiri (Hu et al., 2025).

Permasalahan tersebut juga ditemukan di SD Negeri 01 Ciherang, Kecamatan Pacet, Kabupaten Cianjur. Berdasarkan hasil observasi awal, siswa kelas VI masih memiliki pengalaman yang sangat terbatas dalam memanfaatkan teknologi digital untuk kegiatan yang bersifat kreatif dan produktif. Sebagian besar siswa belum pernah menggunakan komputer secara mandiri untuk membuat produk digital, sementara hasil karya yang dihasilkan masih didominasi bentuk konvensional. Di sisi lain, keterbatasan sarana dan prasarana teknologi di sekolah menyebabkan kesempatan siswa untuk berlatih menggunakan perangkat digital menjadi sangat minim. Kondisi tersebut berpotensi menurunkan *digital self-efficacy* siswa sehingga dapat memengaruhi kesiapan mereka dalam mengikuti proses pembelajaran yang semakin terintegrasi dengan teknologi digital. Temuan Heidari et al., (2021) menegaskan bahwa kompetensi digital yang memadai berperan penting dalam mendorong pembelajaran mandiri siswa. Oleh karena itu, diperlukan intervensi yang memberikan pengalaman praktik secara langsung agar siswa memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kompetensi sekaligus meningkatkan keyakinan diri dalam memanfaatkan teknologi digital.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk mendukung penguatan *digital self-efficacy* siswa adalah pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva. Canva merupakan platform desain grafis berbasis web yang mudah dioperasikan, menyediakan berbagai templat siap pakai, serta dapat diakses secara gratis sehingga sesuai digunakan oleh pengguna pemula, termasuk siswa sekolah dasar. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva



dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, serta kepercayaan diri peserta didik (Inliati et al., 2024; Makmur et al., 2024; Siswanjaya, 2021.) Pada jenjang sekolah dasar, Canva juga terbukti mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran dan mempermudah pemahaman materi yang bersifat visual (Urva et al., 2024; Wulandari & Mudinillah, 2022). Selain itu, Erden Kocaarslan dan Riedler Eryaman (2024) menjelaskan bahwa Canva for Education mendukung pembelajaran kolaboratif melalui fitur kolaborasi daring, penyuntingan secara bersamaan (*real-time collaboration*), serta kemudahan berbagi dan mengembangkan hasil kerja kelompok. Berbeda dengan berbagai pemanfaatan Canva yang umumnya berfokus pada peningkatan keterampilan desain atau kualitas pembelajaran, program pengabdian ini memanfaatkan Canva sebagai media pelatihan untuk membangun *digital self-efficacy* siswa melalui pengalaman praktik langsung dalam menghasilkan karya digital secara mandiri.

Kondisi yang ditemukan di SD Negeri 01 Ciherang merupakan gambaran dari tantangan yang masih dihadapi dalam pemerataan literasi digital di Indonesia. Kesenjangan akses teknologi antara wilayah perkotaan dan perdesaan menyebabkan kesempatan siswa untuk memperoleh pengalaman belajar berbasis teknologi menjadi tidak merata. Jayanthi dan Dinaseviani (2022) mengemukakan bahwa kesenjangan digital di Indonesia semakin nyata sejak masa pandemi karena berbagai kebijakan dan program yang dijalankan belum sepenuhnya menjangkau daerah dengan keterbatasan infrastruktur teknologi. Temuan tersebut diperkuat oleh Mustafa et al., (2024) yang menyatakan bahwa keterbatasan infrastruktur, minimnya pelatihan bagi tenaga pendidik, serta rendahnya keterpaparan siswa terhadap perangkat digital merupakan hambatan yang umum dijumpai pada sekolah-sekolah di wilayah perdesaan. Di Indonesia, keberhasilan pengembangan literasi digital anak usia sekolah dasar juga dipengaruhi oleh dukungan lingkungan belajar dan keterlibatan berbagai pihak dalam memberikan pengalaman digital yang bermakna (Asmayawati, 2023). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penguatan literasi digital memerlukan intervensi yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik sekolah yang memiliki keterbatasan sumber daya.

Upaya memperkuat literasi digital di sekolah dasar telah menjadi perhatian dalam berbagai kajian pendidikan. Kailani et al., (2021) menegaskan bahwa literasi digital perlu diintegrasikan ke dalam seluruh proses pembelajaran agar kompetensi digital siswa berkembang secara berkelanjutan. Sejalan dengan itu, Murtadho et al., (2023) menjelaskan bahwa penguatan literasi digital sejak pendidikan dasar berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam menghasilkan konten digital dan memecahkan masalah berbasis teknologi. Namun demikian, implementasi program tersebut masih menghadapi berbagai kendala, terutama pada sekolah yang memiliki keterbatasan fasilitas, akses teknologi, dan kompetensi digital pendidik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa dukungan melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat menjadi salah satu alternatif yang diperlukan untuk menjembatani kesenjangan sumber daya sekaligus memberikan pengalaman belajar digital secara langsung kepada siswa.

Pengalaman praktik secara langsung merupakan faktor penting dalam membangun *digital self-efficacy*. Hu et al., (2025) menjelaskan bahwa keyakinan individu dalam menggunakan teknologi berkembang melalui akumulasi pengalaman nyata ketika mengoperasikan perangkat digital, menyelesaikan tugas berbasis teknologi, dan beradaptasi dengan aplikasi baru, bukan hanya melalui penyampaian materi secara teoritis. Oleh karena itu, program yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sambil mempraktikkan penggunaan teknologi dipandang lebih efektif dalam memperkuat *digital self-efficacy*.



Pemilihan siswa sekolah dasar sebagai sasaran kegiatan juga didasarkan pada pertimbangan bahwa fase ini merupakan periode penting dalam pembentukan kebiasaan belajar dan kepercayaan diri terhadap penggunaan teknologi. Kemampuan literasi digital yang berkembang sejak pendidikan dasar tidak hanya mendukung keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi, tetapi juga memperkuat keyakinan diri dalam memanfaatkan teknologi untuk kegiatan pembelajaran. Ramadhani dan Habibi (2024) menunjukkan bahwa literasi digital memiliki hubungan dengan *self-efficacy* siswa sekolah dasar, di mana kemampuan dalam mengakses, memahami, dan menggunakan teknologi digital secara tepat dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menghadapi aktivitas pembelajaran berbasis teknologi. Sebaliknya, kesenjangan akses dan keterbatasan pengalaman dalam menggunakan teknologi dapat menghambat perkembangan kompetensi digital siswa. Siswa yang memiliki kesempatan lebih rendah dalam berinteraksi dengan perangkat dan sumber belajar digital cenderung mengalami keterbatasan dalam mengembangkan keterampilan pencarian informasi, evaluasi konten, serta pemanfaatan teknologi secara produktif dibandingkan dengan siswa yang memperoleh dukungan teknologi lebih memadai (Mursidi et al., 2022). Selain itu, perbedaan akses terhadap teknologi dan lingkungan belajar digital turut berkontribusi terhadap munculnya kesenjangan kemampuan digital antar siswa (Campos & Scherer, 2024).

Selain kesiapan siswa, keberhasilan penguatan *digital self-efficacy* juga dipengaruhi oleh dukungan guru dan fasilitator. Subroto et al., (2023) menemukan bahwa keterbatasan kompetensi digital guru berdampak pada rendahnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di sekolah dasar. Zeng et al., (2022) juga menjelaskan bahwa *self-efficacy* dalam penggunaan teknologi berkembang melalui pengalaman belajar yang disertai pendampingan dari individu yang lebih kompeten. Temuan-temuan tersebut memperlihatkan bahwa pelatihan yang mengombinasikan praktik langsung dan pendampingan intensif memiliki potensi untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan teknologi digital.

Berbeda dengan berbagai program literasi digital yang umumnya berorientasi pada peningkatan keterampilan penggunaan teknologi atau kemampuan desain grafis, program pengabdian ini secara khusus dirancang untuk memperkuat *digital self-efficacy* siswa sekolah dasar melalui pengalaman praktik langsung menggunakan aplikasi Canva. Pendekatan tersebut diharapkan tidak hanya meningkatkan kemampuan siswa dalam menghasilkan karya digital, tetapi juga membangun keyakinan diri mereka untuk memanfaatkan teknologi secara mandiri dalam proses belajar. Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan *digital self-efficacy* siswa kelas VI SD Negeri 01 Ciharang melalui pelatihan desain grafis berbasis Canva. Program ini diharapkan dapat menjadi alternatif model penguatan literasi digital yang mudah diterapkan pada sekolah dasar dengan keterbatasan fasilitas teknologi sekaligus memberikan kontribusi bagi pengembangan program literasi digital di lingkungan sekolah.

METODE PELAKSANAAN

Program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui pendekatan pelatihan partisipatif yang dirancang untuk meningkatkan *digital self-efficacy* siswa melalui pengalaman belajar berbasis praktik. Kegiatan dilaksanakan di SD Negeri 01 Ciharang, Kecamatan Pacet, Kabupaten Cianjur, Jawa Barat, pada bulan April 2026 dengan melibatkan seluruh siswa kelas VI sebanyak 14 orang (*total sampling*). Program diselenggarakan setelah memperoleh izin dari pihak sekolah dan dilaksanakan secara luring dalam dua kali pertemuan yang meliputi sesi



pelatihan dan sesi evaluasi. Pelaksanaan program terdiri atas empat tahapan, yaitu (1) perencanaan, (2) persiapan, (3) pelaksanaan pelatihan, dan (4) evaluasi.

Tahap perencanaan diawali dengan koordinasi bersama kepala sekolah dan guru kelas untuk mengidentifikasi kondisi, kebutuhan, serta tingkat kesiapan siswa dalam memanfaatkan teknologi digital. Observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki pengalaman menggunakan komputer atau laptop untuk kegiatan yang bersifat kreatif maupun produktif. Informasi tersebut menjadi dasar dalam penyusunan materi, metode pelatihan, serta penyediaan sarana pendukung yang sesuai dengan karakteristik peserta.

Tahap persiapan dilaksanakan pada 25 April 2026 dengan menyiapkan perangkat pembelajaran, materi pelatihan, serta instrumen evaluasi. Tim menyediakan 15 unit laptop pinjaman dari perguruan tinggi agar seluruh peserta memperoleh kesempatan praktik secara optimal. Pengukuran kemampuan awal dilakukan melalui *pre-test* menggunakan skala *digital self-efficacy* yang diadaptasi dari kuesioner konteks siswa TIMSS 2023 yang dikembangkan oleh International Association for the Evaluation of Educational Achievement (IEA). Instrumen terdiri atas 10 butir pernyataan dengan skala Likert empat tingkat yang mengukur keyakinan siswa dalam menggunakan perangkat dan aplikasi digital. Sebelum digunakan, instrumen disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar melalui proses adaptasi bahasa dan konteks agar mudah dipahami oleh peserta.

Materi pelatihan dirancang menggunakan pendekatan *experiential learning* yang dipadukan dengan metode *scaffolding*. Pendekatan *experiential learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, sedangkan *scaffolding* diterapkan melalui pemberian bimbingan secara bertahap mulai dari demonstrasi, pendampingan, hingga praktik mandiri sesuai tingkat kemampuan siswa. Pemilihan pendekatan ini didasarkan pada hasil meta-analisis Zuo et al., (2023) yang menunjukkan bahwa pemberian bantuan terstruktur secara bertahap memberikan dampak positif terhadap performa belajar siswa pada berbagai jenjang pendidikan. Materi pelatihan meliputi pengenalan antarmuka Canva, penggunaan fitur-fitur dasar, pembuatan poster digital bertema *Perasaanku dan Cita-citaku*, serta presentasi hasil karya di hadapan peserta lainnya.

Tahap pelaksanaan dilaksanakan pada 27 April 2026 dalam satu sesi pelatihan selama dua jam. Kegiatan diawali dengan pengenalan fungsi Canva, dilanjutkan dengan demonstrasi penggunaan aplikasi oleh fasilitator, kemudian praktik mandiri membuat poster digital menggunakan templat yang tersedia. Selama proses berlangsung, fasilitator memberikan pendampingan secara individual maupun kelompok sesuai kebutuhan peserta. Pada akhir sesi, setiap siswa mempresentasikan hasil desainnya sebagai bentuk refleksi sekaligus penguatan rasa percaya diri dalam menggunakan teknologi digital.

Tahap evaluasi dilaksanakan pada 28 April 2026 melalui pemberian *post-test* menggunakan instrumen yang sama dengan *pre-test*. Selain pengukuran kuantitatif, evaluasi juga dilakukan melalui observasi selama kegiatan berlangsung untuk mendokumentasikan perubahan partisipasi, kepercayaan diri, kemandirian, serta antusiasme siswa dalam menggunakan aplikasi Canva. Luaran kegiatan berupa poster digital yang dihasilkan oleh setiap peserta turut digunakan sebagai bukti ketercapaian proses pelatihan.

Partisipan kegiatan terdiri atas 14 siswa kelas VI yang berusia 11–12 tahun, terdiri atas delapan siswa perempuan dan enam siswa laki-laki. Hasil wawancara awal menunjukkan bahwa sebelas siswa belum pernah mengoperasikan komputer atau laptop secara mandiri, sedangkan seluruh peserta hanya memiliki pengalaman menggunakan telepon pintar untuk aktivitas hiburan seperti menonton video dan bermain gim. Tidak ada peserta yang pernah

menggunakan aplikasi desain grafis, termasuk Canva. Karakteristik tersebut menjadi dasar dalam penyusunan materi pelatihan sehingga seluruh siswa dapat mengikuti kegiatan tanpa memerlukan kemampuan teknis sebelumnya.

Data kuantitatif berupa skor *digital self-efficacy* sebelum dan sesudah pelatihan dianalisis menggunakan perangkat lunak IBM SPSS Statistics versi 25. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro–Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50 orang. Selanjutnya, pengujian perbedaan rerata skor *pre-test* dan *post-test* dilakukan menggunakan uji *Paired Sample t-Test* pada taraf signifikansi 0,05. Sementara itu, data kualitatif yang diperoleh melalui observasi dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif untuk melengkapi interpretasi hasil kuantitatif mengenai perubahan perilaku dan kepercayaan diri siswa selama mengikuti pelatihan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan Program Pelatihan

Program pelatihan desain menggunakan Canva di SD Negeri 01 Ciherang berjalan sesuai dengan rencana yang telah disusun. Fasilitator memulai sesi dengan memperkenalkan antarmuka dasar Canva serta melatih siswa melakukan navigasi sederhana menggunakan perangkat yang tersedia, baik tablet maupun laptop pinjaman. Pada awal kegiatan, mayoritas siswa tampak ragu-ragu dan kurang percaya diri dalam mengoperasikan perangkat digital. Kondisi tersebut konsisten dengan hasil observasi awal yang menjadi dasar pelaksanaan program, yaitu masih minimnya pengalaman siswa dalam memanfaatkan teknologi digital secara produktif. Sebelum pelatihan dimulai, seluruh peserta terlebih dahulu mengerjakan *pre-test* untuk mengukur tingkat *digital self-efficacy* awal sebagai dasar evaluasi efektivitas program. Pelaksanaan *pre-test* tersebut ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Siswa Mengerjakan Pretest di Kelas

Sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1, siswa terlebih dahulu mengerjakan *pre-test* di dalam kelas untuk mengukur tingkat *digital self-efficacy* sebelum mengikuti pelatihan. Setelah seluruh peserta menyelesaikan *pre-test*, fasilitator memulai sesi pelatihan dengan memperkenalkan antarmuka dasar Canva serta mendemonstrasikan cara melakukan navigasi sederhana menggunakan perangkat tablet maupun laptop. Selanjutnya, fasilitator mendampingi siswa secara bertahap dalam mengenal berbagai fitur dasar Canva, mulai dari memilih templat, mengedit elemen desain, mengubah warna latar, menambahkan teks, hingga menyisipkan gambar. Pendampingan dilakukan secara sistematis agar setiap siswa dapat mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan tingkat kemampuan dan pengalaman digital yang dimiliki.

Seiring berlangsungnya pelatihan, terlihat adanya perkembangan yang cukup signifikan pada sikap dan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan Canva. Siswa yang pada awalnya

masih ragu mulai berani mengeksplorasi berbagai fitur secara mandiri dan menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam menyelesaikan tugas desain. Selain itu, mereka juga mulai saling membantu ketika menghadapi kendala teknis sehingga tercipta suasana belajar yang kolaboratif. Interaksi antarsiswa tersebut mencerminkan proses *peer learning* yang berkontribusi terhadap penguatan *digital self-efficacy* melalui dukungan sosial. Temuan ini sejalan dengan Erden Kocaarslan dan Riedler Eryaman (2024) yang menyatakan bahwa fitur kolaboratif pada Canva mampu mendorong interaksi, kerja sama, dan saling mendukung antarpengguna dalam menyelesaikan tugas desain. Proses pendampingan siswa selama praktik menggunakan perangkat tablet dalam kegiatan pelatihan ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Fasilitator Mendampingi Siswa Menggunakan Tablet Canva

Gambar 2 menunjukkan suasana pendampingan yang dilakukan fasilitator kepada siswa saat menggunakan aplikasi Canva selama sesi praktik. Selama praktik berlangsung, beberapa siswa masih memerlukan bantuan individual ketika mengoperasikan fitur-fitur Canva. Oleh karena itu, fasilitator memberikan pendampingan secara personal kepada siswa yang mengalami kesulitan sehingga seluruh peserta dapat mengikuti kegiatan dengan baik. Dokumentasi proses pendampingan individual disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Pendampingan Individual Dalam Mengoperasikan Aplikasi

Gambar 3 memperlihatkan proses pendampingan individual yang diberikan fasilitator kepada siswa dalam mengoperasikan aplikasi Canva. Memasuki akhir sesi, siswa mulai mampu mengeksplorasi berbagai fitur Canva secara mandiri. Mereka memilih templat, mengubah warna, menambahkan teks, dan menyisipkan elemen grafis tanpa banyak bergantung pada fasilitator. Fasilitator kemudian memberikan arahan akhir sekaligus penguatan terhadap hasil karya yang telah disusun siswa sebagaimana terlihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Fasilitator Memberikan Arahan Kepada Siswa

Gambar 4 menunjukkan fasilitator memberikan arahan dan penguatan kepada siswa sebelum mereka mempresentasikan hasil karya. Puncak sesi adalah kegiatan presentasi karya poster bertema perasaan dan cita-cita yang telah dibuat masing-masing siswa. Siswa yang pada awal pelatihan tampak pasif dan tertutup, kini dengan penuh percaya diri menampilkan hasil desain digital mereka di hadapan teman-temannya. Apresiasi dari sesama siswa dan fasilitator memberikan penguatan positif yang semakin memperkuat self-efficacy digital mereka.

Catatan observasi lapangan juga merekam sejumlah indikator perubahan perilaku yang relevan dengan konstruk self-efficacy digital. Pada 30 menit pertama sesi, fasilitator mencatat rata-rata siswa mengajukan pertanyaan klarifikasi sebanyak 3–4 kali per siswa terkait fungsi dasar antarmuka Canva, seperti cara memilih templat atau mengganti warna latar. Memasuki paruh kedua sesi, frekuensi pertanyaan tersebut menurun drastis, sementara frekuensi siswa yang secara spontan menunjukkan hasil karyanya kepada teman di sebelahnya meningkat. Perubahan pola interaksi ini mengindikasikan adanya transisi dari ketergantungan terhadap bimbingan eksternal menuju kemandirian dan rasa percaya diri dalam mengeksplorasi fitur aplikasi secara mandiri. Beberapa siswa juga mulai menunjukkan inisiatif tambahan yang tidak diinstruksikan secara eksplisit oleh fasilitator, seperti menambahkan elemen dekoratif tambahan atau menyesuaikan tata letak teks pada poster mereka, yang dapat ditafsirkan sebagai bentuk awal dari kreativitas dan kepercayaan diri dalam berkarya secara digital.

Hasil Pengukuran Self-Efficacy Digital

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi normalitas distribusi data menggunakan uji Shapiro-Wilk. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,816 pada data pre-test dan 0,691 pada data post-test, keduanya melebihi ambang batas 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa distribusi kedua kelompok data memenuhi asumsi normalitas, sehingga analisis dapat dilanjutkan dengan uji Paired Sample T-Test parametrik. Adapun hasil uji statistik inferensial disajikan pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Paired Sample T-Test Self-Efficacy Digital Siswa (N=14)

Variabel	Mean	SD	t	Sig. (2-tailed)
Pre-test	22,14	2,381	-4,700	<0,001
Post-test	24,64	2,134	—	—

Sumber: Output SPSS analisis data primer, 2026



Berdasarkan Tabel 1, rata-rata skor self-efficacy digital siswa mengalami kenaikan dari 22,14 pada pengukuran awal menjadi 24,64 pada pengukuran akhir ($N=14$). Selisih rata-rata sebesar 2,50 poin ini terbukti bermakna secara statistik, dengan nilai $t = -4,700$ dan signifikansi (2-tailed) $< 0,001$ yang jauh di bawah taraf $\alpha = 0,05$. Dengan demikian, hipotesis nol yang menyatakan tidak terdapat perbedaan self-efficacy digital antara sebelum dan sesudah pelatihan ditolak, dan H_1 diterima. Hasil ini secara kuantitatif mengkonfirmasi bahwa program pelatihan desain berbasis Canva mampu meningkatkan keyakinan diri siswa terhadap kemampuan digital mereka secara nyata.

Pembahasan

Temuan kuantitatif di atas selaras dengan pandangan Hu et al., (2025) yang menegaskan bahwa pengalaman keberhasilan langsung dalam menggunakan teknologi digital merupakan salah satu sumber paling kuat dalam pembentukan self-efficacy digital. Setiap pencapaian yang berhasil diselesaikan siswa dalam membuat desain di Canva—sekecil apa pun wujudnya—secara akumulatif memperkuat keyakinan mereka terhadap kapasitas digital yang dimiliki. Peningkatan yang berulang atas keberhasilan-keberhasilan kecil ini pada akhirnya membangun fondasi kepercayaan diri yang semakin kokoh.

Temuan ini juga mendukung hasil penelitian Siswanjaya (2021) yang menemukan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa, serta sejalan dengan Ridwan (2025) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva mampu meningkatkan literasi digital siswa dalam pembelajaran. Tampilan antarmuka Canva yang intuitif dan menarik terbukti mampu mengurangi kecemasan teknologi (technology anxiety) yang sering menjadi hambatan utama bagi pemula, sehingga siswa dapat fokus pada proses berkreasi daripada bergulat dengan kerumitan teknis. Hal ini juga konsisten dengan temuan Surur et al. (2024) yang menegaskan bahwa pelatihan desain grafis berbasis Canva efektif meningkatkan kreativitas dan literasi digital peserta pelatihan.

Tantangan utama yang dihadapi selama program adalah ketidakstabilan koneksi internet di lokasi sekolah. Kondisi ini diatasi dengan menyiapkan templat Canva secara offline sebelum sesi dimulai, sehingga kegiatan pelatihan tidak terganggu. Adaptasi cepat ini menunjukkan pentingnya fleksibilitas dalam perancangan program intervensi teknologi di daerah dengan keterbatasan infrastruktur, sejalan dengan temuan Norman (2023) yang menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi teknologi pendidikan di negara berkembang sangat dipengaruhi oleh kemampuan menyesuaikan intervensi dengan konteks lokal, termasuk kondisi infrastruktur, kebutuhan peserta didik, serta dukungan guru dan masyarakat. Dari perspektif psikologi, program ini menunjukkan bahwa intervensi berbasis pengalaman langsung yang dirancang dengan baik—memperhatikan gradasi kesulitan tugas, memberikan umpan balik positif, serta menciptakan lingkungan belajar yang aman—mampu mengubah keyakinan diri siswa secara bermakna dalam waktu relatif singkat. Implikasi ini relevan tidak hanya untuk program literasi digital, tetapi juga untuk pengembangan program pemberdayaan psikologis berbasis komunitas secara lebih luas.

Temuan program ini juga relevan dengan isu kesenjangan digital yang lebih luas di Indonesia. Mustafa et al., (2024) mengingatkan bahwa keberhasilan program literasi digital di wilayah dengan keterbatasan infrastruktur sangat bergantung pada kemampuan penyelenggara untuk menyesuaikan strategi intervensi dengan kondisi setempat, bukan sekadar mereplikasi model yang berhasil di wilayah perkotaan. Program pelatihan Canva di SD Negeri 01 Ciherang menunjukkan bahwa pendekatan yang disesuaikan—seperti penggunaan perangkat pinjaman



dan templat offline—dapat menjadi solusi praktis untuk mengatasi keterbatasan tersebut, sekaligus memberikan bukti empiris bahwa peningkatan self-efficacy digital tetap dapat dicapai meskipun infrastruktur belum ideal. Hal ini memperkuat argumen Kailani et al., (2021) bahwa integrasi literasi digital ke dalam praktik pembelajaran sehari-hari, alih-alih hanya menjadi materi tambahan, merupakan strategi yang lebih berkelanjutan untuk diterapkan pada konteks sekolah dasar dengan sumber daya terbatas.

Penurunan kecemasan teknologi yang teramati selama program juga konsisten dengan temuan Rohde et al. (2023) dalam studi eksperimental terhadap pelatihan self-efficacy digital, yang menunjukkan bahwa peningkatan keyakinan diri terhadap kemampuan menggunakan teknologi berkaitan erat dengan penurunan kecemasan dan perasaan tidak berdaya pada individu yang sebelumnya merasa asing dengan perangkat digital. Demikian pula, Lee dan Hancock (2023) dalam intervensi keterampilan digital terhadap ratusan siswa sekolah dasar menemukan bahwa pelatihan singkat namun terstruktur dapat secara efektif meningkatkan self-efficacy teknologi siswa serta kesediaan mereka untuk mencoba tugas-tugas digital baru tanpa rasa takut gagal. Pola serupa tampak pada siswa SD Negeri 01 Ciherang, yang pada awalnya menunjukkan keraguan dalam menyentuh perangkat, namun secara bertahap berani mencoba berbagai fitur Canva tanpa harus selalu menunggu instruksi dari fasilitator.

Meskipun hasil program ini menunjukkan capaian yang menggembirakan, beberapa keterbatasan perlu diakui. Pertama, jumlah partisipan yang relatif kecil (N=14) dan durasi intervensi yang singkat—hanya satu sesi pelatihan—membatasi generalisasi temuan pada populasi siswa sekolah dasar secara lebih luas. Kedua, desain pra-eksperimen tanpa kelompok kontrol tidak memungkinkan peneliti untuk secara tegas mengisolasi efek pelatihan Canva dari faktor-faktor lain, seperti efek pengulangan pengukuran (testing effect) atau kematangan alamiah siswa selama periode penelitian. Ketiga, pengukuran self-efficacy digital dalam penelitian ini bersifat self-report, sehingga berpotensi dipengaruhi oleh bias sosial, terutama mengingat kedekatan emosional yang terbangun antara siswa dan fasilitator selama sesi pelatihan. Keterbatasan-keterbatasan ini perlu menjadi perhatian dalam interpretasi hasil maupun perancangan studi lanjutan.

KESIMPULAN

Program pelatihan desain grafis berbasis Canva menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan *digital self-efficacy* siswa kelas VI SD Negeri 01 Ciherang, Kabupaten Cianjur. Selama pelaksanaan kegiatan, siswa memperlihatkan perubahan positif dalam kepercayaan diri, kemandirian, inisiatif, serta kemampuan memanfaatkan teknologi digital untuk menghasilkan karya desain sederhana. Temuan tersebut didukung oleh hasil analisis kuantitatif yang menunjukkan adanya peningkatan *digital self-efficacy* yang signifikan setelah pelatihan, sehingga mengindikasikan bahwa pengalaman belajar berbasis praktik dengan pendampingan bertahap dapat menjadi strategi yang efektif untuk memperkuat literasi digital siswa sekolah dasar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik dapat menjadi salah satu bentuk penguatan kompetensi digital yang relevan untuk diterapkan pada siswa sekolah dasar.

Secara praktis, program ini memberikan alternatif model penguatan literasi digital yang sederhana, mudah diterapkan, dan relatif tidak memerlukan dukungan infrastruktur yang kompleks. Pemanfaatan Canva sebagai media pelatihan memungkinkan siswa memperoleh pengalaman langsung dalam menggunakan teknologi digital secara kreatif dan produktif, sehingga model pelatihan ini berpotensi direplikasi pada sekolah dasar lain yang memiliki karakteristik dan keterbatasan sumber daya yang serupa, dengan penyesuaian terhadap



kebutuhan serta konteks masing-masing sekolah. Penerapan model ini diharapkan dapat mendukung upaya sekolah dalam membangun budaya literasi digital secara bertahap dan berkelanjutan. Dengan demikian, kegiatan serupa dapat menjadi salah satu alternatif program penguatan kompetensi digital di lingkungan sekolah dasar.

Meskipun demikian, kegiatan ini masih memiliki keterbatasan, yaitu jumlah peserta yang relatif sedikit, pelaksanaan yang hanya melibatkan satu sekolah, serta durasi intervensi yang singkat sehingga dampak jangka panjang terhadap *digital self-efficacy* siswa belum dapat dievaluasi secara menyeluruh. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian maupun penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah peserta yang lebih besar, menggunakan kelompok pembanding, memperpanjang durasi intervensi, serta melakukan evaluasi lanjutan untuk mengetahui keberlanjutan peningkatan *digital self-efficacy* siswa. Selain itu, sekolah diharapkan dapat mengintegrasikan kegiatan literasi digital berbasis Canva atau media digital sejenis ke dalam program pembelajaran secara berkelanjutan sebagai bagian dari upaya memperkuat kompetensi digital peserta didik sejak jenjang sekolah dasar. Langkah tersebut diharapkan dapat memberikan dampak yang lebih luas dan berkelanjutan terhadap peningkatan kemampuan digital siswa di masa mendatang.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Tarumanagara, Dosen Pembimbing Lapangan (DPL), Kepala Sekolah dan seluruh guru SD Negeri 01 Ciherang yang telah memberikan izin dan dukungan pelaksanaan program, serta seluruh siswa kelas 6 yang telah berpartisipasi dengan penuh antusias dalam setiap sesi pelatihan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmayawati, A. (2023). Can technology initiate the enhancement of digital literacy in early childhood? Evidence from Indonesia. *International Journal of Current Science Research and Review*, 6(11), 7210–7219. <https://doi.org/10.47191/ijcsrr/v6-i11-25>
- Campos, D. G., & Scherer, R. (2024). Digital gender gaps in students' knowledge, attitudes and skills: An integrative data analysis across 32 countries. *Education and Information Technologies*, 29, 655–693. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-12272-9>
- Erden Kocaarslan, G., & Riedler Eryaman, M. (2024). Using "Canva for Education" application with collaborative learning in visual arts lesson: Sample activities for teachers. *Electronic Journal of Social Sciences*, 23(90), 849–866. <https://doi.org/10.17755/esosder.1371676>
- Getenet, S., Cantle, R., Redmond, P., & Albion, P. (2024). Students' digital technology attitude, literacy and self-efficacy and their effect on online learning engagement. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 21(1), Article 3. <https://doi.org/10.1186/s41239-023-00437-y>
- Heidari, E., Mehrvarz, M., Marzooghi, R., & Stoyanov, S. (2021). The role of digital informal learning in the relationship between students' digital competence and academic engagement during the COVID-19 pandemic. *Journal of Computer Assisted Learning*, 37(4), 1154–1166. <https://doi.org/10.1111/jcal.12553>
- Hu, X., Xu, W., Wan, Z., Liu, M., & Xu, W. (2025). Bridging self-efficacy and digital competence: A comprehensive scoping review of teachers' readiness for the digital age. *Sage Open*. Advance online publication. <https://doi.org/10.1177/21582440251363716>



- Inliati, I., Muhammadijah, M., & Burhan, B. (2024). Penggunaan aplikasi Canva dalam meningkatkan kreativitas siswa di SDN Kanreapia, Kabupaten Gowa. *Bosowa Journal of Education*, 5(1), 90–96. <https://doi.org/10.35965/bje.v5i1.5307>
- Jayanthi, R., & Dinaseviani, A. (2022). Kesenjangan digital dan solusi yang diterapkan di Indonesia selama pandemi COVID-19. *Jurnal IPTEK-KOM: Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi*, 24(2), 187–200. <https://jkd.komdigi.go.id/index.php/iptekkom/article/view/4859>
- Kailani, R., Susilana, R., & Rusman, R. (2021). Digital literacy curriculum in elementary school. *Teknodika*, 19(2), 90–102. <https://doi.org/10.20961/teknodika.v19i2.51784>
- Lee, A. Y., & Hancock, J. T. (2023). Developing digital resilience: An educational intervention improves elementary students' response to digital challenges. *Computers and Education Open*, 5, Article 100144. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2023.100144>
- Makmur, E. M., Vitalocca, D., & Tandirerung, V. A. (2024). PKM Pelatihan Konten Digital Berbasis Canva di Gowa: Meningkatkan Literasi Digital Masyarakat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 285-290. <https://doi.org/10.59562/abdimas.v2i2.5868>
- Mursidi, A., Buyung, B., & Murdani, E. (2022). Digital literacy competence levels of Indonesian junior high school students based on activities through the 5M approach. *Journal of Education, Teaching and Learning*, 7(2), 236–243. <https://doi.org/10.26737/jetl.v7i2.3775>
- Murtadho, M. I., Rohmah, R. Y., Jamilah, Z., & Furqon, M. (2023). The role of digital literacy in improving students' competence in digital era. *AL-WIJDÂN: Journal of Islamic Education Studies*, 8(2), 253–260. <https://doi.org/10.58788/alwijdn.v8i2.2328>
- Mustafa, F., Nguyen, H. T. M., & Gao, X. (2024). The challenges and solutions of technology integration in rural schools: A systematic literature review. *International Journal of Educational Research*, 126, Article 102380. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2024.102380>
- Norman, A. (2023). Educational technology for reading instruction in developing countries: A systematic literature review. *Review of Education*, 11(3), e3423. <https://doi.org/10.1002/rev3.3423>
- Paredes-Aguirre, M. C., Cañizares-Luna, M., Santillán-Vima, D., & Núñez, F. (2024). The digital self-efficacy scale: Adaptation and validation of its Spanish version. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 2024, 3952946. <https://doi.org/10.1155/2024/3952946>
- Ramadhani, A. D., & Habibi, M. (2024). The relationship between self efficacy and digital literacy on learning motivation of elementary school students. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(3). <https://doi.org/10.30651/else.v8i3.24983>
- Ridwan, S. L. (2025). Pemanfaatan Canva untuk meningkatkan literasi digital siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 9(2), 479–500. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i2.1291>
- Rohde, J., Marciniak, M. A., Henninger, M., Homan, S., Paersch, C., Egger, S. T., Seifritz, E., Brown, A. D., & Kleim, B. (2023). Investigating relationships among self-efficacy, mood, and anxiety using digital technologies: Randomized controlled trial. *JMIR Formative Research*, 7, Article e45749. <https://doi.org/10.2196/45749>
- Siswanjaya, S. (2021). Penggunaan Canva pada pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan keterampilan dan motivasi menulis siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan*



- Dasar, 5(2), 421–442.
<http://ojsdikdas.kemendikdasmen.go.id/index.php/didaktika/article/view/259>
- Subroto, D. E., Supriandi, Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi teknologi dalam pembelajaran di era digital: Tantangan dan peluang bagi dunia pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(7), 473–480.
<https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.542>
- Surur, M., Kartika S., L. D., Fahri H, A., Sugianto, R., Jannah, S., & Udzri, K. R. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital. *Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 8(1), 85–98. <https://doi.org/10.31537/dedication.v8i1.1715>
- Urva, G., Yulianti, T., Handayani, T., & Sellyana, A. (2024). Pengenalan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 36–42.
<https://ejurnal.itbriaupesisir.ac.id/index.php/abdine/article/view/799>
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102–118.
https://www.researchgate.net/publication/358365319_Efektivitas_Penggunaan_Aplika_si_CANVA_sebagai_Media_Pembelajaran_IPA_MISD
- Zeng, Y., Wang, Y., & Li, S. (2022). The relationship between teachers' information technology integration self-efficacy and TPACK: A meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 13, 1091017. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1091017>
- Zuo, M., Kong, S., Ma, Y., Hu, Y., & Xiao, M. (2023). The effects of using scaffolding in online learning: A meta-analysis. *Education Sciences*, 13(7), Article 705.
<https://doi.org/10.3390/educsci13070705>