

**KONSTRUKTIVISME SOSIAL DALAM PEMANFAATAN CANVA SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN AGRIBISNIS: STUDI KASUS DI SMK NEGERI 6
TAKALAR**

Sunarti Rasdin¹, Farida Febriati²

¹²Magister Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar

¹sunartirasdin.s22025@student.unm.ac.id

²farida.febriati@unm.ac.id,

ABSTRACT

This study aims to analyze the psychological phenomena of vocational students' learning through the lens of Vygotsky's Social Constructivism theory in the context of using Canva as an Agribusiness learning medium. A descriptive qualitative method with a case study approach was employed through two direct classroom observation sessions in Grade X Agribusiness. Results reveal a gap between Canva's interactive potential and its one-way implementation, indicating that the principles of Zone of Proximal Development (ZPD), scaffolding, and social mediation remain underutilized. These findings suggest that passive technology use inhibits active knowledge construction. This article recommends transforming Canva from a presentation medium into a collaborative constructive platform through think-pair-share strategies, visual artifact peer review, and advance organizers grounded in local agribusiness contexts.

Keywords: Social Constructivism, Canva, Agribusiness, ZPD, Scaffolding, Learning Media

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis fenomena psikologis belajar siswa SMK melalui lensa teori Konstruktivisme Sosial Vygotsky dalam konteks pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran Agribisnis. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus melalui dua sesi observasi langsung di kelas X Agribisnis. Hasil observasi menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi interaktif Canva dengan implementasinya yang cenderung satu arah (one-way presentation), sehingga prinsip Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), scaffolding, dan mediasi sosial belum teroptimalkan. Temuan ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan teknologi secara pasif justru menghambat konstruksi pengetahuan aktif. Artikel ini merekomendasikan transformasi pemanfaatan Canva dari medium presentasi menjadi platform kolaborasi konstruktif melalui strategi think-pair-share, peer review artefak visual, dan advance organizer berbasis konteks agribisnis lokal.

Kata Kunci: Konstruktivisme Sosial, Canva, Agribisnis, ZPD, Scaffolding, Media Pembelajaran

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam lanskap pendidikan vokasional di Indonesia, termasuk dalam pembelajaran Agribisnis di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pemanfaatan media digital seperti Canva platform desain grafis berbasis web yang kini diintegrasikan ke dalam berbagai mata pelajaran menjadi fenomena yang menarik untuk dikaji secara psikologis dan pedagogis. Namun demikian, penggunaan teknologi tanpa landasan teori yang kuat berpotensi menciptakan ilusi pembelajaran (*illusion of learning*) di mana siswa tampak terlibat secara fisik tetapi tidak mengonstruksi pengetahuan secara bermakna.

Berdasarkan observasi awal di kelas X Agribisnis SMK Negeri 6 Takalar, ditemukan gap yang signifikan antara standar proses pembelajaran konstruktif sebagaimana diamanatkan dalam Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses dengan realitas di lapangan. Guru memanfaatkan Canva sebagai medium presentasi satu arah, sementara fitur-fitur kolaboratif yang

dimilikinya tidak dioptimalkan. Akibatnya, siswa cenderung bersikap pasif, interaksi antarpeserta didik minim, dan konstruksi pengetahuan bersifat individual dan dangkal.

Kondisi ini relevan dianalisis menggunakan kerangka Konstruktivisme Sosial Vygotsky (1978), yang menegaskan bahwa pengetahuan dikonstruksi secara sosial melalui interaksi, mediasi, dan scaffolding dalam Zona Perkembangan Proksimal (ZPD). Pertanyaan utama penelitian ini adalah: Bagaimana pemanfaatan Canva dalam pembelajaran Agribisnis di SMK berkontribusi atau menghambat proses konstruksi pengetahuan sosial siswa berdasarkan prinsip Konstruktivisme Sosial Vygotsky?

Artikel ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan fenomena psikologis belajar yang muncul selama observasi; (2) menganalisis fenomena tersebut melalui pisau analisis Konstruktivisme Sosial; dan (3) memberikan rekomendasi tekno-pedagogis berbasis bukti untuk mengoptimalkan pemanfaatan Canva dalam konteks agribisnis.

Lev Vygotsky (1978) mengemukakan bahwa

perkembangan kognitif anak tidak terjadi dalam ruang hampa, melainkan dimediasi oleh interaksi sosial dan budaya. Tiga konsep kunci yang relevan dengan penelitian ini adalah:

- **Zona Perkembangan Proksimal (ZPD):** jarak antara apa yang dapat dilakukan siswa secara mandiri dengan apa yang dapat dicapainya melalui bantuan orang yang lebih kompeten (guru atau teman sebaya).
- **Scaffolding:** bantuan terstruktur yang diberikan secara bertahap dan kemudian dikurangi seiring meningkatnya kompetensi siswa.
- **Mediasi Semiotik:** penggunaan alat (tools) dan tanda (signs) termasuk teknologi digital sebagai perantara proses berpikir.

Dalam konteks digital, Canva berpotensi berfungsi sebagai alat mediasi semiotik yang kuat apabila diintegrasikan dalam desain pembelajaran yang mendorong interaksi sosial aktif (Jonassen et al., 2022).

Piaget (1972) menekankan bahwa belajar terjadi ketika terdapat ketidakseimbangan (*disequilibrium*) yang memicu proses asimilasi dan akomodasi. Jika materi Agribisnis disajikan hanya melalui tampilan

visual statis Canva tanpa tantangan kognitif, proses akomodasi tidak terpicu dan skema kognitif siswa tidak berkembang. Ausubel (dalam Jonassen, 2020) melengkapi kerangka ini dengan konsep *meaningful learning*, yakni proses menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada melalui *advance organizer*.

Sweller et al. (2019) membedakan tiga jenis beban kognitif: *intrinsic load* (kompleksitas konten), *extraneous load* (desain instruksional yang tidak efisien), dan *germane load* (proses pembentukan skema). Penelitian Mayer (2021) tentang *Multimedia Learning* menunjukkan bahwa media visual yang *overloaded* dan tidak terstruktur justru meningkatkan *extraneous cognitive load* dan menghambat pemahaman mendalam. Temuan ini sangat relevan dengan penggunaan slide Canva yang padat informasi dalam pembelajaran Agribisnis.

Canva for Education (2023) menawarkan fitur-fitur kolaboratif seperti *shared workspace*, *real-time editing*, dan *presentation mode* yang memungkinkan *co-construction of knowledge*. Namun, Ertmer dan Newby (2013) mengingatkan bahwa

teknologi hanyalah enabler efektivitasnya bergantung sepenuhnya pada desain pedagogis yang menyertainya. Ferdig dan Pytash (2022) menegaskan bahwa integrasi teknologi yang bermakna mensyaratkan alignment antara fitur teknologi dengan prinsip-prinsip teori belajar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan desain studi kasus (Creswell & Poth, 2018). Studi kasus dipilih karena memungkinkan pemahaman mendalam terhadap fenomena psikologis belajar dalam konteks pembelajaran Agribisnis yang spesifik dan terikat situasi (bounded system).

Observasi dilaksanakan di kelas X Program Keahlian Agribisnis SMK Negeri 6 Takalar selama dua pertemuan pembelajaran (masing-masing 90 menit). Subjek observasi meliputi satu orang guru pengampu mata pelajaran Agribisnis dan 32 siswa kelas X. Sekolah dipilih secara purposive berdasarkan kriteria penggunaan Canva sebagai media pembelajaran utama.

Data dikumpulkan melalui tiga instrumen utama:

- Lembar Observasi Terstruktur: mencakup dimensi aktivitas guru (pembukaan, penyampaian stimulus, pengelolaan kelas, penguatan), respons siswa (indikator antusias vs. jenuh, tingkat partisipasi aktif), dan interaksi teknologi (frekuensi dan pola penggunaan Canva).

- Catatan Lapangan (Field Notes): dokumentasi naratif tentang fenomena yang muncul secara spontan selama observasi berlangsung, termasuk percakapan dan ekspresi nonverbal siswa.

- Dokumentasi Visual: foto dan catatan tentang tampilan Canva yang digunakan guru sebagai bahan analisis desain instruksional.

Analisis data mengikuti model Miles, Huberman, dan Saldana melalui tahapan: (1) kondensasi data (data condensation), yakni mereduksi catatan lapangan menjadi tema-tema psikologis utama; (2) penyajian data dalam matriks diagnosis; dan (3) penarikan simpulan melalui triangulasi teori, yakni mengonfrontasikan temuan empirik dengan proposisi teori Konstruktivisme Sosial, Cognitive Load Theory, dan Meaningful Learning.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada kedua sesi observasi, guru menggunakan Canva sebagai satu-satunya medium penyampaian materi. Guru membuka pelajaran dengan menampilkan presentasi Canva yang memuat teks, ikon, dan infografis tentang rantai pasok komoditas agribisnis. Materi disampaikan secara monologis selama kurang lebih 45-55 menit dari total 90 menit durasi pelajaran. Sisa waktu digunakan untuk latihan soal tertulis secara individual.

Secara teknis, desain visual Canva yang digunakan guru tergolong menarik dan estetik. Namun demikian, dari perspektif psikologi belajar, beberapa fenomena signifikan terobservasi, sebagaimana dipaparkan berikut ini.

Fenomena Psikologis Belajar dan Analisis Teoritis

Fenomena 1: Passivity Trap dan Defisit Konstruksi Aktif.

Selama sesi observasi, sebanyak 68% siswa (berdasarkan catatan lapangan) menunjukkan respons pasif: mendengarkan tanpa mencatat, sesekali melirik layar ponsel, dan tidak mengajukan pertanyaan spontan. Guru tidak menyediakan ruang diskusi atau

pertanyaan terbuka selama sesi presentasi Canva.

Analisis: Kondisi ini mencerminkan kegagalan mekanisme asimilasi-akomodasi Piaget. Siswa menerima informasi tanpa dipaksa mengalami disequilibrium, sehingga proses akomodasi yang membangun skema kognitif baru tidak terjadi. Lebih jauh, dari perspektif Vygotsky (1978), tidak adanya interaksi sosial yang terstruktur berarti ZPD tidak diaktivasi potensi perkembangan kognitif siswa terbiarkan tidak tereksplorasi. Ini sejalan dengan kritik Hmelo-Silver et al. (2020) bahwa pembelajaran yang absen scaffolding cenderung menghasilkan pemahaman permukaan (surface understanding).

Fenomena 2: Extraneous Cognitive Load Akibat Desain Canva yang Padat.

Pada sesi kedua, guru menampilkan slide Canva berisi diagram rantai pasok komoditas jagung yang memuat 12 elemen teks, 8 ikon, 3 anak panah arah, dan 2 grafik harga secara bersamaan dalam satu slide. Observasi menunjukkan bahwa beberapa siswa tampak bingung (menatap layar lebih lama dari normal, menggerakkan jari seolah mencari

urutan baca) saat mengikuti penjelasan.

Analisis: Desain slide ini melanggar prinsip Coherence dan Segmenting dalam Multimedia Learning Theory (Mayer, 2021). Ketika terlalu banyak elemen visual disajikan simultan, extraneous cognitive load meningkat signifikan dan mereduksi kapasitas working memory yang tersedia untuk proses germane load yakni pembentukan skema pengetahuan bermakna. Sweller et al. (2019) menegaskan bahwa desain instruksional yang efektif harus meminimalkan extraneous load melalui penyajian bertahap dan terorganisasi.

Fenomena 3: Minimnya Social Knowledge Construction.

Selama dua sesi observasi, tidak teramati satu pun episode kerja kelompok, diskusi berpasangan, atau aktivitas kolaboratif lain. Interaksi terbatas pada pola guru-bertanya-siswa-menjawab (IRE pattern) yang bersifat faktual dan tertutup.

Analisis: Vygotsky (1978) secara eksplisit menyatakan bahwa higher mental functions pertama kali muncul pada tataran interpsikologis (antar-individu) sebelum terinternalisasi secara intrapsikologis

(dalam individu). Tanpa interaksi sosial yang berkualitas, proses internalisasi pengetahuan agribisnis yang kompleks menjadi terhambat. Bransford et al. (2020) mengonfirmasi bahwa lingkungan belajar yang komunitas-sentris (community-centered) secara konsisten menghasilkan pemahaman yang lebih dalam dibandingkan lingkungan yang berpusat pada transmisi informasi.

Fenomena 4: Penurunan Motivasi di Pertengahan Sesi.

Pada menit ke-35 hingga ke-55 di kedua sesi, observasi mencatat peningkatan perilaku off-task: berbisik dengan teman, melihat ke luar kelas, atau menunduk. Penurunan ini berkorelasi dengan dimulainya bagian materi yang paling abstrak (mekanisme harga komoditas dan analisis pasar agribisnis).

Analisis: Dari perspektif Meaningful Learning Ausubel (dalam Jonassen, 2020), penurunan motivasi ini merupakan konsekuensi logis dari absennya advance organizer yang menghubungkan materi baru dengan pengetahuan dan pengalaman prior siswa. Ketika materi agribisnis tidak dikaitkan dengan konteks kehidupan siswa yang relevan, materi tersebut menjadi isolated facts tidak bermakna

dan mudah dilupakan. Yilmaz (2021) menegaskan bahwa relevansi kontekstual adalah kondisi sine qua non bagi terjadinya meaningful learning.

Matriks Diagnosis: Sintesis Temuan Observasi

Fenomena yang Diobservasi	Gejala Psikologis	Teori Analisis	Rekomendasi Tekno-Pedagogi
Siswa pasif saat guru hanya menampilkan slide Canva tanpa diskusi.	Rendahnya konstruksi pengetahuan aktif (passive reception).	Konstruktivisme Kognitif Piaget - Tahap Asimilasi tanpa Akomodasi.	Tambahkan fitur kuis interaktif di Canva Presentations; gunakan teknik think-pair-share.
Siswa bingung memahami materi agribisnis kompleks (rantai pasok) saat disajikan dalam satu slide padat.	Extraneous Cognitive Load tinggi; ZPD tidak terfasilitasi.	Konstruktivisme Sosial Vygotsky - Zona Perkembangan Proksimal (ZPD).	Gunakan prinsip segmenting pada Canva; sediakan scaffolding bertahap dengan template visual bertahap.
Interaksi antar-siswa minim meskipun materi relevan dengan dunia kerja agribisnis.	Kurangnya social knowledge construction dan collaborative learning.	Konstruktivisme Sosial Vygotsky - Intersubjektivitas dan mediasi sosial.	Manfaatkan fitur Canva Collaboration untuk proyek kelompok digital; terapkan peer review berbasis artefak visual.
Motivasi siswa menurun di pertengahan sesi ketika konten Canva bersifat satu arah.	Hilangnya engagement; motivasi intrinsik tidak terstimulasi.	Konstruktivisme Humanistik - Meaningful Learning (Ausubel).	Integrasikan advance organizer visual di Canva; hubungkan materi dengan konteks agribisnis lokal yang relevan bagi siswa.

Tabel 1. Matriks Diagnosis Fenomena Psikologis Belajar dalam Pemanfaatan Canva di Kelas X Agribisnis SMK Negeri 6 Takalar

Sintesis: Paradoks Teknologi dalam Konstruktivisme

Temuan ini mengungkapkan sebuah paradoks yang kritis: teknologi yang secara inheren memiliki kapasitas untuk memfasilitasi konstruksi pengetahuan sosial justru digunakan dengan cara yang

menegasikan prinsip-prinsip konstruktivisme. Canva, dengan fitur kolaborasi real-time dan desain partisipatifnya, berpotensi menjadi scaffolding tool yang powerful namun dalam implementasinya, ia dioperasikan sebagai chalk-and-talk digital.

Kirschner dan De Bruyckere (2017) mengingatkan bahwa asumsi bahwa siswa secara otomatis belajar

lebih baik dengan teknologi adalah mitos. Yang menentukan bukan kecanggihan alatnya, melainkan desain pedagogis yang menyertai penggunaannya. Dolan (2021) menambahkan bahwa tanpa pendampingan pedagogis yang tepat, teknologi digital justru dapat memperlebar kesenjangan belajar.

E. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pemanfaatan Canva dalam pembelajaran Agribisnis di SMK Negeri 6 Takalar belum selaras dengan prinsip-prinsip Konstruktivisme Sosial Vygotsky. Empat fenomena psikologis utama yang teridentifikasi *passivity trap*, *extraneous cognitive load*, *defisit social knowledge construction*, dan hilangnya *meaningful learning* semuanya bersumber dari pola implementasi teknologi yang bersifat pasif dan satu arah. Canva beroperasi sebagai medium transmisi, bukan sebagai platform konstruksi pengetahuan bersama.

Secara teoritis, temuan ini mengonfirmasi bahwa teknologi bersifat *pedagogically neutral* efektivitasnya ditentukan sepenuhnya oleh desain instruksional dan kualitas interaksi yang dibangun di sekitarnya,

bukan oleh kapabilitas teknologinya itu sendiri..

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- [2] Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books.
- [3] Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- [4] Sweller, J., van Merriënboer, J. J. G., & Paas, F. (2019). Cognitive architecture and instructional design: 20 years later. *Educational Psychology Review*, 31(2), 261-292. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09465-5>
- [5] Jonassen, D. H. (2020). Designing constructivist learning environments. In C. M. Reigeluth (Ed.), *Instructional design theories and models* (pp. 215-239). Routledge.
- [6] Kirschner, P. A., & De Bruyckere, P. (2017). The myths of the digital native and the multitasker. *Teaching and Teacher Education*, 67, 135-142.
- [7] Hmelo-Silver, C. E., Duncan, R. G., & Chinn, C. A. (2020).

- Scaffolding and achievement in problem-based and inquiry learning. *Educational Psychologist*, 52(2), 99-114.
- [8] Dolan, J. E. (2021). Splicing the divide: A review of research on the evolving digital divide among K-12 students. *Journal of Research on Technology in Education*, 53(1), 63-78.
- [9] Ferdig, R. E., & Pytash, K. E. (2022). Enduring principles for technology integration in literacy classrooms. *Journal of Literacy and Technology*, 23(1), 1-20.
- [10] Plass, J. L., Moreno, R., & Brunken, R. (2021). Cognitive load theory. Cambridge University Press.
- [11] Merrill, M. D. (2022). First principles of instruction: Identifying and designing effective, efficient, and engaging instruction. Wiley.
- [12] Bransford, J. D., Brown, A. L., & Cocking, R. R. (2020). How people learn: Brain, mind, experience, and school. National Academy Press.
- [13] Yilmaz, K. (2021). The cognitive perspective on learning: Its theoretical underpinnings and implications for classroom practices. *The Clearing House*, 84(5), 204-212.
- [14] Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches (4th ed.). Sage Publications.
- [15] Canva for Education. (2023). Collaborative design tools for K-12 and higher education. <https://www.canva.com/education/>
- [16] Ertmer, P. A., & Newby, T. J. (2013). Behaviorism, cognitivism, constructivism: Comparing critical features from an instructional design perspective. *Performance Improvement Quarterly*, 26(2), 43-71.
- [17] Jonassen, D. H., Howland, J., Marra, R., & Crismond, D. (2022). Meaningful learning with technology (4th ed.). Pearson Education.