

**IMPLEMENTASI KANVAS DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA  
UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN KREATIVITAS SISWA KELAS VII SMP  
NEGERI 8 SEMARANG**

Monik Septianingtyas<sup>1</sup>, Ratih Ayu Pratiwinindya<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>Pendidikan Seni Rupa, Universitas negeri Semarang,  
<sup>1</sup>monikseptianingtyas@gmail.com, <sup>2</sup>ratih.ayu@mail.unnes.ac.id,

**ABSTRACT**

*Visual arts education at the junior high school level still tends to rely on conventional media, so the use of digital technology in the creative process has not yet been optimized. In fact, the use of digital media has the potential to enhance student learning and creativity. This study aims to describe the implementation of digital canvas through the IbisPaint X application and to analyze the increase in student participation and its impact on creativity and the quality of artwork in illustration drawing lessons in Grade 7 at SMP N 8 Semarang. This study employs a descriptive qualitative approach using observation, interviews, and documentation of the art teacher as well as students in Grade 7E and 7H. Data were analyzed through reduction, presentation, and drawing of conclusions, and their validity was tested using triangulation of methods. The results of the study indicate that the use of digital canvases encourages more active student engagement and improves the quality of artwork, as evidenced by improvements in line work, composition, and color application. Additionally, digital features such as undo and layers simplify the creative process, encouraging students to explore more boldly. Technical challenges encountered in the early stages can be addressed through teacher guidance and an adaptation process. Thus, the IbisPaint X-based digital canvas is effective as an innovative medium in visual arts education.*

*Keywords: digital canvas, ibispaint x, art education, student creativity, interest in learning*

**ABSTRAK**

Pembelajaran seni rupa di tingkat SMP masih cenderung menggunakan media konvensional sehingga pemanfaatan teknologi digital dalam proses berkarya belum optimal. Padahal, penggunaan media digital berpotensi meningkatkan pembelajaran serta kreativitas siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Implementasi kanvas digital melalui aplikasi IbisPaint X serta menganalisis peningkatan partisipasi siswa dan dampaknya terhadap kreativitas serta kualitas hasil karya pada pembelajaran menggambar ilustrasi di kelas VII SMP N 8 Semarang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap guru seni rupa serta siswa kelas VII E dan VII H. Data dianalisis melalui reduksi, penyajian, dan penarikan

kesimpulan, serta diuji keabsahannya menggunakan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kanvas digital mendorong keterlibatan siswa yang lebih aktif serta meningkatkan kualitas karya, ditandai dengan perbaikan aspek garis, komposisi, dan perwarnaan. Selain itu, fitur digital seperti undo dan layer memberikan kemudahan dalam proses berkarya sehingga siswa lebih berani bereksplorasi. Kendala teknis pada tahap awal dapat diatasi melalui pendampingan guru dan proses adaptasi. Dengan demikian, kanvas digital berbasis IbisPaint X efektif sebagai media inovatif dalam pembelajaran seni rupa.

Kata Kunci: kanvas digital, ibispaint x, pembelajaran seni rupa, kreativitas siswa, minat belajar

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia serta mencerdaskan kehidupan bangsa (Awaluddin, 2021). Dalam konteks Pendidikan seni, proses pembelajaran tidak hanya fokus pada penyampaian materi, tetapi juga pengembangan potensi, kreativitas, dan kemampuan berekspresi peserta didik (Aisyah & Insani, 2021). Pembelajaran seni rupa memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan Imajinasi dan kepekaan visual, serta menuangkan ide ke dalam bentuk karya (Wulansih et al., 2025). Oleh karena itu, pembelajaran seni rupa perlu dirancang secara kreatif dan inovatif agar siswa mampu bereksplorasi dan mengekspresikan ide melalui berbagai media (Kusumaningtyas et al., 2020) Hal ini sejalan dengan pendapat (Pratiwinindya et al., 2022).

Yang menyatakan bahwa pembelajaran seni tidak hanya berorientasi pada ketrampilan teknis, tetapi juga membuka wawasan Siswa terhadap berbagai kemungkinan ekspresi dan bidang kreatif yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Pada tingkat sekolah menengah pertama (SMP), pembelajaran seni budaya mencakup salah satu bidang seni rupa yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berekspresi dan kreativitas visual melalui kegiatan ilustrasi. Kegiatan ini tidak hanya melatih ketrampilan teknis, tetapi juga mengembangkan kemampuan berfikir visual, Imajinasi, serta kemampuan menyampaikan pesan melalui gambar (Fauzi et al., 2024). Dalam kurikulum, kegiatan menggambar ilustrasi dapat dilakukan dengan menggunakan teknik manual maupun digital,

sehingga membuka peluang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran seni rupa (Syahputra, 2024).

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat telah membawa perubahan dalam dunia Pendidikan (Qatrunada, 2025). Kehadirang perangkat digital seperti smarthphone serta berbagai aplikasi kreatif memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel dan interaktif (Widhayanti & Abduh, 2021). Dalam pembelajaran seni rupa, teknologi digital dapat dimanfaatkan sebagai media untuk mengembangkan kreativitas melalui kegiatan menggambar digital (Anam et al., 2021). Namun, dalam praktiknya pembelajaran seni rupa di sekolah masih cenderung menggunakan media manual sehingga pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan berkarya belum optimal.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMP N 8 Semarang, sebagian besar Siswa telah memiliki smarthphone yang berpotensi digunakan sebagai media pembelajaran. Akan tetapi, penggunaanya masih didominasi untuk hiburan seperti bermain game, mengakses media social, atau

aktivitas di luar pembelajaran (Hardhienata et al., 2021). Hal ini menunjukkan bahwa potensi perangkat digital sebagai pembelajaran seni rupa belum dimanfaatkan secara maksimal dalam mendukung proses kreativitas siswa.

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran seni rupa adalah penggunaan kanvas digital melalui aplikasi menggambar (Pratama, I. P. A. T., 2023). IbisPaint X merupakan salah satu aplikasi menggambar digital berbasis smarthphone yang menyediakan berbagai fitur seperti kuas, pengaturan warna, dan layer yang mendukung proses menggambar secara sistematis (Faiz et al., 2024; Haditama et al., 2024). Pemanfaatan aplikasi ini berpotensi membantu siswa mengeksplorasi ide, meningkatkan kreativitas, serta menghasilkan karya visual yang lebih variative (Annifa et al., 2024).

Meskipun pemanfaatan media digital Dalam pembelajaran seni rupa telah banyak dikaji, namun Penelitian yang spesifik mengkaji implementasi penggunaan kanvas digital melalui aolikasi IbisPaint X dalam pembelajaran seni rupa pada materi

menggambar ilustrasi di SMP Negeri 8 Semarang.

### **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 8 Semarang pada tanggal 9 Februari – 2 Maret 2026. Penelitian dilakukan dalam pembelajaran seni rupa kelas VII pada materi menggambar ilustrasi berbasis kanvas digital. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk mendeskripsikan implementasi kanvas digital dalam pembelajaran seni rupa serta respon siswa sekama proses pembelajaran berlangsung. Pendekatan ini digunakan untuk memahami fenomena pembelajaran berdasarkan kondisi yang terjadi di kelas (Sugiyono, 2019) Melalui pendekatan ini peneliti mengamati aktivitas kelas, keterlibatan siswa, serta dinamika penggunaan media digital dalam proses berkarya seni rupa.

Subjek Penelitian terdiri dari guru mata Pelajaran seni rupa dan Siswa kelas VII SMP N 8 Semarang yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Jumlah subjek meliputi kelas VII E berjumlah 32 orang dan kelas VII H berjumlah 30 orang. Teknik pengumpulan data dalam

penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas pembelajaran dan keterlibatan Ssswa dalam menggunakan media kanvas digital. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai penggunaan media digital. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa hasil karya siswa serta kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Instrument Penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi aktivitas pembelajaran, pedoman wawancara, serta dokumentasi hasil karya Siswa yang dihasilkan selama proses pembelajaran.

Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi kemudian dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan. Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi teknik dengan membandingkan data dari berbagai metode pengumpulan data. Dengan demikian hasil Penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **1. Implementasi Kanvas Digital dalam Pembelajaran Seni Rupa sebagai Inovasi Media Berkarya bagi Siswa Kelas VII**

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kanvas digital dalam pembelajaran seni rupa di kelas VII SMP N 8 Semarang memberikan dampak positif terhadap antusiasme dan keterlibatan aktif siswa. Hal ini terlihat dari meningkatnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran, seperti keaktifan dalam mencoba fitur aplikasi, bertanya, serta berdiskusi dengan teman. Temuan ini sejalan dengan Candra & Pratiwinindya (2023) yang menyatakan bahwa media digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran seni rupa.

Berdasarkan hasil wawancara, siswa menyatakan bahwa penggunaan kanvas digital memberikan kemudahan dalam proses berkarya. Salah satu Siswa mengungkapkan :

*“menggambar menggunakan IbisPaint X lebih mudah karena jika terjadi kesalahan dapat langsung diperbaiki tanpa*

*harus mengulang dari awal, selain itu kita juga bisa langsung mencoba banyak warna tanpa takut salah karena jika terjadi kesalahan cukup menggunakan fitur undo.” (Ima N H, Wawancara Pribadi, 03 Maret 2026)*

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa fitur dalam media digital memberikan fleksibilitas dalam proses berkarya sehingga mendorong siswa untuk lebih berani bereksplorasi. Temuan ini sejalan pendapat Farkhatun et al. (2021) yang menyatakan bahwa media digital dapat meningkatkan kreativitas Siswa, terutama dalam aspek kelancaran, fleksibilats, dan eksplorasi visual.

Selain itu, kemudahan Dalam memahami Teknik pewarnaan juga dirasakan oleh Siswa selama menggunakan kanvas digital Dalam pembelajaran. Hal ini terungkap dari hasil wawancara yang menunjukkan bahwa fitur warna pada aplikasi memberikan kemudahan Dalam mengatur gradasi sehingga hasil karya menjadi lebih menarik. Pernyataan Siswa yang mengungkapkan bahwa :

*“Fitur warna pada aplikasi memudahkan Dalam mengatur gradasi sehingga hasil menjadi lebih menarik, selain itu penggunaan kanvas digital juga terasa lebih seru karena pilihan warnanya sangat banyak, bisa memilih warna yang sesuai, bahkan mencoba warna yang biasanya tidak berani digunakan pada media kertas.” (Alhafiz T P, Wawancara Pribadi, 03 Maret 2026)*

Hal ini menunjukan bahwa penggunaan media digital tidak hanya mempermudah proses teknis, tetapi juga membantu Siswa Dalam memahami konsep visual secara lebih konkret. Pendapat ini didukung oleh Anam et al. (2021) yang menyatakan bahwa teknologi digital dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran yang lebih jelas dan interaktif.

Untuk mendukung efektivitas pembelajaran berbasis kanvas digital, peneliti menggunakan buku panduan penggunaan aplikasi IbisPaint X yang disusun secara sistematis sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran. Buku panduan ini

berfungsi sebagai acuan bagi Siswa Dalam memahami fitur serta tahapan penggunaan aplikasi secara terstruktur. Adapun visualisasi buku panduan yang digunakan Dalam pembelajaran disajikan pada gambar berikut. Untuk melihat buku panduan penggunaan secara online dapat dilakukan dengan scan pada kode Qr di bawah ini.



(<https://anyflip.com/veyla/psqp/>)

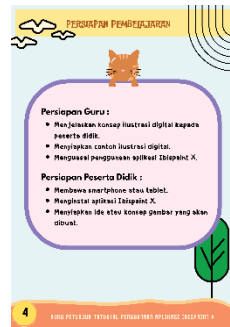


**Gambar 1** Halaman Cover dan Identitas Penulis

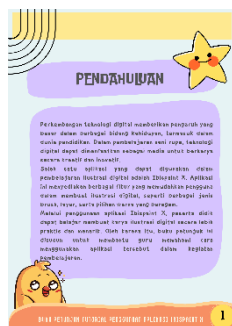
**sumber :** dokumentasi penulis



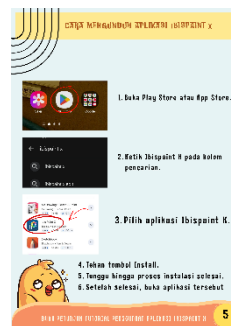
**Gambar 2** Halaman Kata Pengantar dan Daftar isi  
**sumber : dokumentasi penulis**



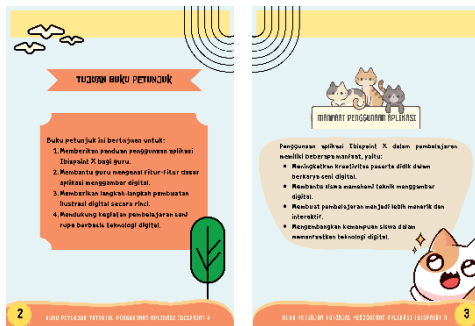
**Gambar 5** Halaman Persiapan Pembelajaran  
**sumber : dokumentasi penulis**



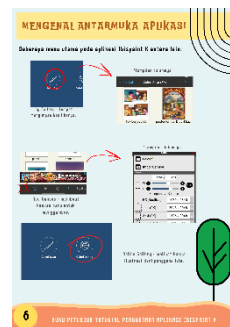
**Gambar 3** Halaman Pendahuluan  
**sumber : dokumentasi penulis**



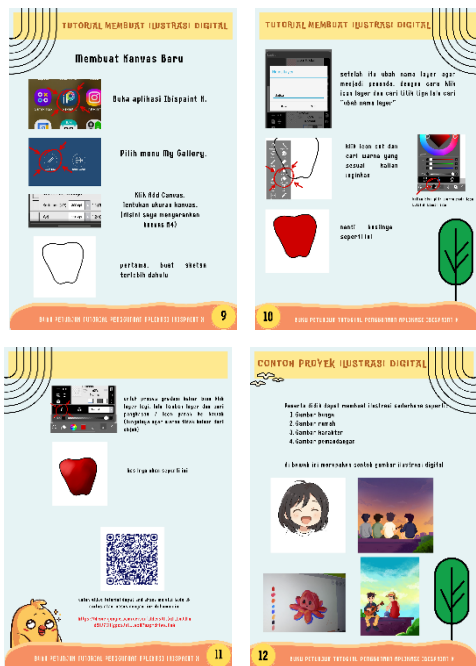
**Gambar 6** Halaman Cara Mengunduh Aplikasi  
**sumber : dokumentasi penulis**



**Gambar 4** Halaman Tujuan dan Manfaat Buku Petunjuk  
**sumber : dokumentasi penulis**



**Gambar 7** Halaman Pengenalan Fitur Dasar  
**sumber : dokumentasi penulis**



**Gambar 8** Halaman Membuat Ilustrasi Digital  
**sumber :** dokumentasi penulis





**Gambar 9** Halaman Tips Mengajar Ilustrasi Digital dan Glosarium  
**sumber :** dokumentasi penulis

## 2. Peningkatan Minat dan Partisipasi Aktif Siswa melalui Penggunaan Media Digital dalam Proses Berkarya

Optimalisasi penggunaan kanvas digital Dalam pembelajaran

seni rupa merupakan strategi pedagogis yang menyeimbangkan aspek teknis dan tujuan pembelajaran, di mana guru berperan mengarahkan siswa agar tetap menerapkan unsur dan prinsip seni rupa dalam karya (Mulyosari & Khosiyono, 2023). Pembelajaran dilakukan secara bertahap melalui pengenalan fitur, eksplorasi, praktik, dan refleksi, sehingga media digital dipahami sebagai sarana ekspresi visual. Pendampingan Teknik yang sistematis juga penting untuk mengatasi perbedaan literasi digital Siswa, sebagaimana dikemukakan oleh Ngurah et al. (2023). Selain itu, suasana kolaboratif melalui diskusi dan berbagai ide turut mendukung kreativitas dan keterlibatan aktif Siswa Dalam proses pembelajaran seni rupa.

Pertemuan Pertama	Pertemuan Kedua
 <p><b>Gambar 10</b> Alhafiz T P  <b>sumber :</b> Dokumentasi Penulis</p>	 <p><b>Gambar 18</b> Alhafiz T P  <b>sumber :</b> Dokumentasi Penulis</p>

 <p><b>Gambar 11</b> Arum Cahyendah Wasis S  <b>sumber :</b> Dokumentasi Penulis</p>	 <p><b>Gambar 19</b> Arum Cahyendah W S  <b>sumber :</b> Dokumentasi Penulis</p>	 <p><b>Gambar 16</b> Restoe Caesar Steavan Radisty  <b>sumber :</b> Dokumentasi Penulis</p>	 <p><b>Gambar 24</b> Restoe Caesar Steavan Radisty  <b>sumber :</b> Dokumentasi Penulis</p>
 <p><b>Gambar 12</b> Queenera Melody J A  <b>sumber :</b> Dokumentasi Penulis</p>	 <p><b>Gambar 20</b> Queenera Melody J A  <b>sumber :</b> Dokumentasi Penulis</p>	 <p><b>Gambar 17</b> Rizky Aditya Eka Putra  <b>sumber :</b> Dokumentasi Penulis</p>	 <p><b>Gambar 25</b> Rizky Aditya Eka Putra  <b>sumber :</b> Dokumentasi Penulis</p>
 <p><b>Gambar 13</b> Raafly Al Kautsar R  <b>sumber :</b> Dokumentasi Penulis</p>	 <p><b>Gambar 21</b> Raafly Al Kautsar R  <b>sumber :</b> Dokumentasi Penulis</p>	<p>Berdasarkan analisis hasil karya Siswa pada pertemuan pertama dan kedua, terlihat adanya perkembangan yang cukup signifikan baik dari segi teknis maupun estetika. Pada pertemuan pertama, sebagian besar karya Siswa masih menunjukkan garis yang kurang stabil, komposisi yang sederhana, serta penggunaan warna yang terbatas. Hal ini menunjukkan bahwa Siswa masih berada pada tahap awal adaptasi Dalam menggunakan media kanvas digital.</p> <p>Pada pertemuan kedua, karya Siswa mulai menunjukkan peningkatan yang lebih baik. Garis yang dihasilkan tampak lebih rapi dan bervariasi,</p>	
 <p><b>Gambar 14</b> Air Ghaisani Khusumah  <b>sumber :</b> Dokumentasi Penulis</p>	 <p><b>Gambar 22</b> Air Ghaisani Khusumah  <b>sumber :</b> Dokumentasi Penulis</p>		
 <p><b>Gambar 15</b> Annapurna Devi Maheswari  <b>sumber :</b> Dokumentasi Penulis</p>	 <p><b>Gambar 23</b> Annapurna Devi Maheswari  <b>sumber :</b> Dokumentasi Penulis</p>		

penggunaan warna lebih berani serta menunjukkan adanya gradasi, dan komposisi objek terlihat seimbang. Pada gambar ..., terlihat adanya peningkatan pada aspek gradasi warna dan keseimbangan komposisi dibandingkan dengan gambar.. Hal ini menunjukkan bahwa Siswa mulai memahami prinsip keseimbangan dan harmoni dalam seni rupa.

Peningkatan tersebut juga didukung oleh hasil wawancara yang menunjukkan adanya proses adaptasi dan pemahaman siswa dalam penggunaan media digital. Siswa mengungkapkan bahwa :

*“Setelah beberapa kali mencoba, saya menjadi lebih paham Dalam mengatur warna dan membuat gambar terlihat lebih rapi. Meskipun pada awalnya sempat mengalami kesulitan, terutama saat mencari menu karena banyak ikon yang belum dikenal, namun setelah mendapatkan penjelasan dan mencobanya berulang kali, saya menjadi lebih terbiasa.” (Gading B W, Wawancara pribadi, 03 Maret 2026)*

Pernyataan ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman sekaligus kepercayaan diri Siswa Dalam berkarya. Temuan ini sejalan dengan pendapat Mulyosari & Khosiyono (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media digital dapat mendukung pengembangan aspek teknis dan estetika secara bersamaan dalam pembelajaran seni rupa.

### **3. Analisis Kendala Teknis dan Strategi Optimalisasi Penggunaan Kanvas Digital dalam Pembelajaran**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru serta Siswa selama pelaksanaan pembelajaran, penerapan kanvas digital dalam pembelajaran seni rupa menunjukkan adanya beberapa kendala teknis pada tahap awal penggunaan. Sebagian Siswa mengalami kesulitan Ketika pertama kali menggunakan aplikasi, terutama Dalam mengenali ikon menu serta memahami fungsi fitur yang tersedia karena belum terbiasa dengan antarmuka digital yang memiliki berbagai pilihan *tools* dan pengaturan visual. Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara yang menunjukkan pengalaman langsung siswa.

*“Awalnya saya sedikit bingung karena banyak menu yang belum saya kenal, terutama saat mencari fungsi dari ikon ikon yang ada. Selain itu, aplikasi juga sempat berjalan agak lambat Ketika digunakan secara bersamaan. Namun setelah dijelaskan dan dicoba beberapa kali, saya jadi lebih terbiasa dan mulai memahami cara menggunakannya.”*  
(Gilang B W, Wawancara Pribadi, 03 Maret 2026)

Selain itu, hambatan juga berkaitan dengan kondisi perangkat dan jaringan internet sebagaimana diungkapkan siswa lain :

*“Kadang internetnya agak lambat saat membuka aplikasi pertama kali dan perangkat juga pernah sedikit lag. Awalnya saya juga bingung karena banyak menu yang belum saya kenal, tetapi setelah beberapa kali mencoba jadi lebih mudah digunakan.”*  
(Belinda A Y, Wawancara Pribadi, 03 Maret 2026)

Meskipun demikian, kesulitan tersebut bersifat sementara karena telah mendapatkan penjelasan serta mencoba fitur fitur secara berulang,

siswa mulai memahami cara penggunaan aplikasi dan mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Hal ini diperkuat oleh pernyataan guru bahwa :

*“Kendala itu wajar Dalam setiap inovasi baru. Secara umum, kendala teknis masih Dalam batas yang bisa diatasi dan tidak mengurangi manfaat pembelajaran.”* (Retno W, Wawancara Pribadi, 05 Maret 2025)

Dukungan dari guru melalui pendampingan langsung juga membantu Siswa Dalam mengatasi kesulitan yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga kendala teknis yang ada tidak terlalu memengaruhi proses berkarya secara keseluruhan.

Lebih lanjut, meskipun terdapat kendala teknis, implementasi kanvas digital memberikan pengalaman belajar yang positif bagi Siswa, terlihat dari sikap antusias dan keinginan mereka untuk terus mencoba fitur yang tersedia. Hal ini didukung oleh pernyataan guru dan siswa sebagai berikut :

*“Perbedaan cukup signifikan. Biasanya anak anak cepat bosan menggambar terlalu*

*lama di kertas. Tetapi saat menggunakan kanvas digital, mereka terlihat lebih betah dan tidak terlalu khawatir membuat kesalahan karena bisa dihapus atau diperbaiki dengan mudah.” (Isnaenny S, Wawancara Pribadi, 05 Maret 2026)*

*“Lumayan lebih percaya diri, karena kalau salah nggak langsung kelihatan jelek. Bisa diperbaiki dulu sampai bagus.” (Raafli A K R, Wawancara Pribadi, 03 Maret 2026)*

Demikian pula, fitur digital seperti *undo*, *layer*, dan variasi warna mendorong Siswa lebih berani bereksplorasi tanpa takut melakukan kesalahan sehingga kreativitas meningkat, sebagaimana diungkapkan :

*“Kalau tidak cocok tinggal undo, jadi berani coba kombinasi warna yang berbeda. Kadang yang awalnya tidak yakin malah jadi bagus.” (Alhafiz T P, Wawancara Pribadi, 03 Maret 2026)*

Dari sisi afektif, Siswa juga menjadi lebih percaya diri karena hasil karya dapat diperbaiki dan terlihat lebih

rapi, serta menunjukkan peningkatan fokus dan motivasi belajar hingga akhir pembelajaran, sebagaimana dinyatakan :

*“Lebih fokus, karena seru dan pengen hasilnya bagus.” (Putra S A W, Wawancara Pribadi, 03 Maret 2026)*

Dengan demikian, kendala teknis yang muncul tidak menjadi hambatan utama, melainkan bagaimana dari proses adaptasi siswa dalam mengenal media berkarya berbasis digital mampu meningkatkan keterlibatan, kreativitas, dan kualitas hasil belajar siswa.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil Penelitian, implementasi kanvas digital melalui aplikasi IbisPaint X Dalam pembelajaran seni rupa di kelas VII SMP N 8 Semarang memberikan dampak positif terhadap minat, keterlibatan, dan kreativitas Siswa, yang ditujukan melalui peningkatan partisipasi aktif selama proses pembelajaran serta kemudahan dalam berkarya melalui fitur digital. Selain itu, hasil karya siswa menunjukkan peningkatan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua, baik aspek teknis maupun

estetika, yang mengindikasikan peningkatan pemahaman konsep visual dan kepercayaan diri Dalam berkarya. Meskipun terdapat kendala pada tahap awal, seperti kesulitan penggunaan aplikasi dan keterbatasan perangkat, kendala tersebut dapat diatasi melalui pendampingan guru dan proses adaptasi, sehingga kanvas digital dapat mejadi alternatif media pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam pembelajaran seni rupa.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Alsyah, A., & Insani, A. (2021). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(02), 46–54. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol3.no02.a4893>
- Anam, K., Mulasi, S., & Rohana, S. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Digital Dalam Proses belajar Mengajar. *Journal Of Primary Education. Genderang Asa: Journal Of Primary Education*, 2(2), 76–87.
- Andi Adelia Nabila Annifa, st, Maulida Mella Inayah, N., Triana Rosalina Noor, R., & Adelia Nabila Annif, A. (2024). *Implementation of Ibis Paint X Application in Increasing Students' Interest in Learning Cultural Arts Subjects*
- Corresponding Author: *ARTICLE INFORMATION ABSTRACT* (Number 1).
- Awaluddin. (2021). Pendidikan dan Pelatihan Sumber Daya Manusia Dalam Peningkatan Mutu Sekolah. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 2(2), 25–43. <http://pusdikra-publishing.com/index.php/jrss>
- Esti Candra, A., & Ayu Pratiwinindya, R. (2023). PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN MENGGAMBAR ILUSTRASI BERBASIS APLIKASI IBIS PAINT X UNTUK SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 KARANGANYAR. In *Eduarts* (Vol. 12, Number 2). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eduart>
- Faiz, M., Azlianty, S., Ginting, H. Z., Togatorop, J. B., Sofianna, L., Saragih, B., Panjaitan, R., & Tasliova, L. (2024). Penggunaan Aplikasi Ibis Paint X Bagi Mahasiswa Dalam Berkarya Seni Zaman Sekarang. *Journal of Creative Student Research*, 2(3), 101–109.
- Farkhatun, F., Wahyuningsih, E., & Suprpto, E. (2021). Increasing Fashion Design Creativity by Using the Ibis Paint X Application Module. *Journal of Vocational Career Education*, 6(2), 150–157. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jvce>

- Fauzi, K., Jaelani, M. H., Wati, A. P., Murwani, F. D., & Wardana, L. W. (2024). Increasing Student Proactivity Through Entrepreneurship Education (A Studi Systematic Literature Review). *Journal of Educational Analytics*, 3(2), 151–160. <https://doi.org/10.55927/jeda.v3i2.9277>
- Haditama, W. P., Hesti, W., & Ruci, N. (2024). *IbisPaintX sebagai pemantik project-based learning menggambar ilustrasi digital berbasis aplikasi IbisPaintX pada siswa SMPN 16*. 12(3), 1–14.
- Hardhienata, S., Suchyadi, Y., & Wulandari, D. (2021). Strengthening Technological Literacy in Junior High School Teachers in the Industrial Revolution Era 4.0. *Jhss (Journal of Humanities and Social Studies)*, 5(3), 330–335. <https://doi.org/10.33751/jhss.v5i3.4220>
- I Putu Angga Tangkas Pratama. (2023). Penggunaan Aplikasi Sketchbook Pada Smartphone Untuk Membuat Variasi Pengalaman Kreatif Berkarya Seni Pada Pembelajaran Bidang Studi Seni Rupa. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 13(2), 108–118. <https://doi.org/10.23887/jjpsp.v13i2.64413>
- Kusumaningtyas, R., Sholehah, I. M., & Kholifah, N. (2020). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Guru Melalui Model dan Media Pembelajaran bagi Generasi Z. *Warta LPM*, 23(1), 54–62. <https://doi.org/10.23917/warta.v23i1.9106>
- Mulyosari, E. T., & Khosiyono, B. H. C. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(6), 2395–2405. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i6.5037>
- Ngurah, G., Sudiarsana, A., Rediasa, N., Sudarmawan, A., Seni, J., Desain, D., Bahasa, F., & Seni, D. (2023). PENGGUNAAN APLIKASI IBIS PAINT X PADA PEMBELAJARAN KELAS FASE F SENI LUKIS DIGITAL DI SMK NEGERI 1 SUKASADA. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 13(3), 196–209. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPSP/index>
- Pratiwinindya, R., Cahyono, A., Rohidi, T., & Sugiarto, E. (2022). Visual Culture Art Education: An Approach to Art Learning in the 21st Century. *International Conference on Science, Education and Technology*, 8, 834–838.
- Qatrunada. (2025). Pengaruh Media Digital Terhadap Perkembangan Seni Rupa Dan Kreativitas Seniman. *Journal of Art*

*Communication and Culture*  
*Global ( JACCG ), 1(1), 6–10.*

Sugiyono, P. D. (2019). metode penelitian pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan). *Metode Penelitian Pendidikan*, 67(2019), 18.

Syahputra, E. (2024). *Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya di Indonesia*. 2(4), 10–13.

Widhayanti, A., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Media Audiovisual Berbantuan Power Point Pada Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1587–1593. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.627>

Wulansih, C. A., Fajrie, N., & Setiawaty, R. (2025). Nilai-Nilai Kreativitas Siswa Dalam. *JPKS (Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni)*, 10(1), 99–118.