

ABSTRAK

Ungki, Rezki. 2026. *The Effect of Canva Media in Project-Based Learning (PjBL) on Improving Creativity and Learning Outcomes in Artificial Intelligence Materials for Elementary School Students*. Thesis. Madiun: Master's Program in Primary Education, Graduate School, Universitas PGRI Madiun. Supervisors: (I) Prof. Dr. Parji, M.Pd. (II) Prof. Dr. Marheny Lukitasari, M.Pd.

Kata Kunci: *Canva, Project-Based Learning (PjBL), Artificial Intelligence Education, Creativity, and Learning Outcomes*

The main problem addressed in this study was that students showed limited interest during classroom learning, resulting in low creativity in Artificial Intelligence (AI) learning because instruction relied primarily on textbooks. This condition indicates a gap between rigid instructional materials and students' need for interactive and engaging learning experiences. The purpose of this study was to examine the effect of using Canva as a learning medium in Artificial Intelligence education on improving elementary school students' creativity and learning outcomes. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental design with a matching pretest–posttest comparison group design. The findings revealed that the use of Canva as a learning medium for Artificial Intelligence instruction had a positive effect on students' creative thinking skills. This improvement was reflected in the enhancement of the four dimensions of creativity, namely fluency, flexibility, originality, and elaboration, during the learning process, as well as in the improvement of students' learning outcomes after the treatment. Furthermore, the results indicated that the use of Canva as a learning medium significantly improved the creative thinking skills and learning outcomes of fifth-grade students at SDN Sugihwaras 2, Maospati District. This was evidenced by the differences in pretest and posttest scores between the experimental group and the control group.

ABSTRAK

Ungki, Rezki. 2026. *Pengaruh Media Canva Di Pembelajaran Pjbl Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Materi Kecerdasan Artifisial Peserta Didik Sekolah Dasar*. Tesis. Madiun: Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana, Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (I) Prof.Dr. Parji, M.Pd. (II) Prof.Dr. Marheny Lukitasari, M.Pd

Kata Kunci: *Canva, pembelajaran PjBL Mata Pelajaran Kecerdasan Artifisial, Kreativitas dan Hasil Belajar*

Kemampuan Permasalahan utama pada penelitian ini adalah peserta didik saat pembelajaran kurang tertarik sehingga kreatifitas dalam pembelajaran Kecerdasan Artifisial belum terlihat karena hanya terpaut dengan buku pelajaran kecerdasan artifis. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara materi ajar yang kaku dan kebutuhan peserta didik akan pembelajaran yang interaktif dan menantang. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan Canva sebagai media pembelajaran Kecerdasan Artifis untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Metode yang digunakan peneliti adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan penelitian eksperimen jenis quasi eksperimental design dengan metode matching pretest-posttest comparison group design. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran coding memberikan dampak pada peningkatan keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Hal ini dapat dilihat terjadinya peningkatan pada kemampuan keterampilan berpikir kreatif meliputi aspek Fluency, Flexibility, Originality, dan Elaboration saat pembelajaran berlangsung serta meningkatnya hasil belajar setelah diberikan perlakuan. Terdapat pengaruh pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran coding untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Sugihwaras 2 Kecamatan Maospati. Hal ini dapat dilihat pada perbandingan nilai pretest dan posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.