

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Media Canva untuk meningkatkan kualitas pembelajaran

1.1 Pengertian Media Canva

Media diambil dari bahasa latin yaitu *medius* yang artinya tengah, perantara atau pengantar. Media adalah bentuk jamak dari kata "medium", yang secara etimologi berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, disebut juga dengan "wasilah" dan dalam bahasa Indonesia, "media" dapat diartikan sebagai alat, perantara, pengantar, atau penyalur pesan. Dengan demikian, media pembelajaran adalah wadah dari pesan yang disampaikan oleh sumber atau penyalurnya, yaitu pendidik atau guru.

Media secara makro dapat didefinisikan sebagai orang, benda, atau peristiwa yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Media adalah pengantar atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Menurut Cahyo Hasanudin dalam bukunya, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat seseorang

Canva adalah program desain online yang memungkinkan Anda membuat berbagai alat seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, info grafis, spanduk, penanda buku, dan bulletin.

Berdasarkan kutipan tersebut, media Canva dapat dianggap sebagai aplikasi berbasis web yang berfungsi sebagai alat bantu desain dengan berbagai template, elemen, dan kategori lainnya. Media Canva dapat membantu pembelajaran seperti membuat presentasi Power Point sehingga peserta didik tidak bosan.

Penggunaan Canva sebagai aplikasi pendukung pembuatan media pembelajaran memberikan berbagai manfaat bagi guru dalam meningkatkan

kualitas dan daya tarik materi ajar. Menurut Tonra et al. (2023), Canva menawarkan beragam fitur yang memudahkan pengguna dalam mendesain media visual secara kreatif dan efisien. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk menyesuaikan tampilan teks sesuai kebutuhan, memanfaatkan ratusan ikon serta ilustrasi yang tersedia, dan memilih latar belakang (background) yang bervariasi agar tampilan media lebih menarik. Dengan fitur-fitur tersebut, Canva menjadi sarana yang praktis bagi pendidik dalam menciptakan desain pembelajaran yang informatif, estetik, dan mudah diakses tanpa memerlukan keahlian desain grafis yang kompleks.

Pendapat lain dari Pelangi (2020) menerangkan bahwa aplikasi Canva memiliki manfaat yaitu meningkatkan kreativitas guru dan siswa untuk membuat suatu media pembelajaran yang menggunakan berbagai macam fitur yang ada, mempersingkat waktu dan efektif dalam merancang media pembelajaran dan pekerjaan desain yang mampu dipakai bersama laptop atau handphone. Afrima et al (2024) juga menjelaskan bahwa canva dapat mempermudah guru dan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas dan manfaat lainnya, hal ini dikarenakan dapat menarik perhatian dan minat peserta didik untuk belajar dengan penyajian media pembelajaran dan materi pembelajaran yang menarik.

1.2 Langkah – langkah penggunaan Canva

Jika akan mendesain menggunakan ponsel, maka unduh aplikasi Canva di Play Store. Namun jika ingin mendesain dengan komputer atau laptop, silakan masuk ke [https:// www.canva.com](https://www.canva.com). Pastikan jaringan internet tersambung dengan baik.

a) Membuat Akun Canva

Langkah pertama yang dilakukan adalah membuat akun Canva. Guru dapat melakukan pendaftaran dengan mengklik tombol “Sign Up” menggunakan akun Google, Facebook, atau alamat email pribadi. Proses registrasi yang sederhana dan cepat ini menjadi salah

satu faktor yang mendorong guru untuk mengadopsi Canva sebagai sarana pengembangan media pembelajaran, terutama dalam mendukung peningkatan literasi digital (Hidayati & Wulandari, 2020).

b) Membuat Desain Pertama

Setelah akun berhasil dibuat, pengguna diarahkan ke halaman utama untuk membuat desain pertama. Melalui tombol “*Create a Design*”, guru dapat memilih jenis konten visual yang akan dirancang, seperti poster, presentasi, atau banner. Dalam konteks pembelajaran, tahapan ini membantu guru menciptakan bahan ajar yang lebih menarik dan komunikatif, sehingga dapat meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi (Putra et al., 2022).

c) Memilih Background

Tahap berikutnya adalah memilih background. Canva menyediakan dua menu utama, yaitu “*Photos*” dan “*Background*”, yang masing-masing menawarkan beragam pilihan gambar, warna, serta pola. Pemilihan latar belakang yang tepat menjadi aspek penting karena mempengaruhi keterbacaan teks dan daya tarik visual. Menurut Sari dan Anwar (2021), latar belakang yang sederhana dan kontras membantu meningkatkan fokus belajar peserta didik serta memperjelas informasi yang disampaikan.

d) Menambahkan teks

Langkah selanjutnya, guru dapat menambahkan teks pada desain melalui menu “*Text*”. Canva menyediakan berbagai template tulisan yang dapat disesuaikan, atau pengguna dapat menulis teks secara manual dengan mengatur jenis, ukuran, dan posisi huruf sesuai kebutuhan. Fitur ini memberikan fleksibilitas bagi guru untuk menampilkan informasi pembelajaran secara lebih jelas dan menarik.

e) Mengunduh atau Membagikan Desain

Tahap terakhir adalah mengunduh atau membagikan desain.

Canva secara otomatis menyimpan hasil kerja melalui fitur *auto save*, sehingga pengguna tidak perlu khawatir kehilangan desain yang telah dibuat. File hasil desain dapat diunduh dalam berbagai format seperti PNG, JPG, atau PDF, serta dibagikan langsung ke media sosial atau layanan penyimpanan daring seperti Google Drive dan Dropbox. Kemudahan ini menjadikan Canva sebagai media yang efektif, praktis, dan efisien dalam mendukung pembelajaran digital di sekolah (Putri & Arifin, 2022).

1.3 Kelebihan dan Kelemahan Media Canva

Aplikasi Canva merupakan salah satu media pembelajaran digital yang banyak dimanfaatkan oleh guru karena kemudahan dan kelengkapan fiturnya. Dalam penggunaannya, Canva menawarkan sejumlah kelebihan yang mendukung kegiatan pembelajaran kreatif dan interaktif. Antarmuka yang sederhana menjadikannya mudah dipahami bahkan oleh pengguna pemula, sementara keberagaman template, font, ikon, dan elemen desain memberikan keleluasaan bagi guru maupun siswa untuk mengembangkan materi ajar yang menarik dan komunikatif. Fitur-fitur ini mempermudah guru dalam memvisualisasikan konsep yang abstrak menjadi lebih konkret serta mendorong kreativitas siswa dalam proses belajar. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran berbasis proyek serta memperkuat kemampuan kolaboratif antar peserta didik (Somawati, 2023). Selain itu, Canva mendukung kolaborasi daring (*online collaboration*), sehingga guru dan siswa dapat bekerja dalam satu proyek desain secara bersamaan. Kelebihan lainnya terletak pada aksesibilitas lintas perangkat, di mana aplikasi ini dapat digunakan baik melalui laptop maupun ponsel dengan fitur gratis yang cukup lengkap untuk kebutuhan pendidikan (Rahmawati et al., 2023).

Di sisi lain, efektivitas penggunaan Canva juga dipengaruhi oleh beberapa keterbatasan. Keterhubungan yang sangat bergantung pada

jaringan internet menjadi kendala utama di wilayah dengan infrastruktur teknologi yang belum merata (Prihantini, 2023). Ketergantungan tersebut dapat menghambat kelancaran pembelajaran daring dan mengurangi produktivitas guru dalam mendesain media ajar. Beberapa fitur unggulan dan template profesional juga hanya tersedia dalam versi berbayar, sehingga akses pengguna terhadap fitur premium masih terbatas (Putri & Santosa, 2021). Selain itu, kurangnya literasi digital dan pelatihan teknis di kalangan guru menyebabkan pemanfaatan Canva belum optimal dalam proses pembelajaran (Lestari, 2022). Dari sisi teknis, aplikasi ini masih memiliki keterbatasan dalam pembuatan animasi kompleks atau penyisipan tabel dan elemen interaktif tertentu, yang membatasi fleksibilitas desain untuk kebutuhan pembelajaran yang lebih spesifik.

Secara keseluruhan, Canva berperan penting sebagai media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran kreatif dan kolaboratif. Meskipun demikian, keberhasilan penerapannya sangat bergantung pada dukungan infrastruktur teknologi yang memadai, kemampuan literasi digital guru, serta ketersediaan akses terhadap fitur lengkap agar manfaatnya dapat dimaksimalkan secara menyeluruh dalam konteks pendidikan modern.

2. Pembelajaran Project Based Learning (PjBL)

2.1 Pengertian Project Pased Learning (PjBL)

Pembelajaran Project Based Learnig (PjBL) merupakan model pembelajaran yang menjadikan siswa sebagai objek atau pusat pembelajaran, menekankan pada pembelajaran dengan hasil akhir berupa produk. Artinya siswa diberi kebebasan untuk memutuskan kegiatan belajarnya sendiri, bekerja sama dalam proyek pembelajaran hingga tercapai hasil berupa suatu produk. Oleh karena itu aktivitas siswa sangat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran ini.

Pembelajaran berbasis proyek menawarkan peluang untuk sistem pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa dan lebih kolaboratif, di mana

siswa secara aktif terlibat dalam proyek mandiri dan kerja tim, menghubungkan masalah nyata dan praktis. Tujuan yang dapat dicapai siswa sangat beragam, seperti keterampilan berpikir, keterampilan sosial, keterampilan psikomotorik, dan keterampilan proses. Menurut Zhou, kurikulum ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas imajinasi dan kreativitas; untuk memperoleh nilai-nilai kemanusiaan, mengembangkan potensi diri, mengembangkan pemikiran kritis dan mengembangkan individu yang berdedikasi dan bertanggung jawab (Nababan, 2023).

Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan yang memberi kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan di proyek. Kerja proyek memuat tugas-tugas kompleks berdasarkan permasalahan sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata dan menuntut peserta didik untuk melakukan kegiatan merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan peserta didik untuk bekerja mandiri maupun kelompok. Hasil akhir dari kerja proyek tersebut adalah suatu produk yang antara lain berupa laporan, tertulis atau lisan, presentasi atau rekomendasi (Faizah , 2015)

Pada analisis jurnal penelitian terdahulu, peneliti menemukan informasi bahwa karakteristik yang dikemukakan setiap jurnalnya berbeda. Pada dasarnya model project based learning mempunyai ciri khas atau karakteristik yang sangat unik. Teori pertama dikemukakan oleh Evitasari dan Nurjanah (2019, hlm. 59-64) menyatakan bahwa Penekanan pembelajaran project based learning terletak pada aktivitas peserta didik untuk memecahkan masalah dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, sampai dengan mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata. Model ini mengajak peserta didik untuk bekerja secara mandiri maupun kelompok dalam membuat sebuah produk yang bersumber dari masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari. Pengalaman langsung (*direct experience*) yang dirasakan oleh peserta

didik akan menumbuhkan proses belajar bermakna (*meaningful learning*) sehingga akan berdampak positif.

Teori ke dua dikemukakan oleh Laksono (2018, hlm. 69-75) menyatakan bahwa project based learning memiliki karakteristik yang menuntut pengajar dan atau peserta didik mengembangkan pertanyaan penuntun (*a guiding question*). Mengingat bahwa masing-masing peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda, maka *project based learning* memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menggali konten (materi) dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya, dan melakukan eksperimen secara kolaboratif

Teori ke tiga dikemukakan oleh Surya, Relmasira, Hardini (2018, hlm. 41-45) menyatakan bahwa model project based learning (PjBL) mengajak peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran sedangkan peran guru hanya sebagai fasilitator dan evaluator produk yang dihasilkan oleh peserta didik. Selain itu, penerapan model berpendekatan science edutainment membantu project based learning peserta didik dalam memperoleh informasi melalui kegiatan eksplorasi ketika membuat sebuah produk. Model project based learning (PjBL) mengajak peserta didik untuk menghasilkan produk sehingga dapat meningkatkan kreativitas peserta didik.

Teori ke empat dikemukakan oleh Natty, Kristin, dan Anugraheni (2019, hlm. 1082-1092) menyatakan bahwa project based learning (PjBL) salah satu model yang mempunyai karakteristik pembelajarannya kooperatif yang berisi turnamen akademik dengan melibatkan aktivitas seluruh peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Dan juga suatu model pembelajaran kooperatif dimana bagiannya terdiri dari penyampaian materi secara klasikal, pengelompokan, pembelajaran ini merupakan salah-satu model pembelajara kreatif dan efektif yang berfokus pada pemecahan masalah, ineteraksi antar peserta didik, kreativitas berfikir, dan menciptakan atau membuat suatu karya/proyek baik secara individu maupun kelompok. Dengan adanya

karakteristik yang dimiliki model pembelajaran project based learning (PjBL) akan dapat menambah motivasi, rasa percaya diri, toleransi, kerjasama dan juga pemahaman materi peserta didik.

2.2 Langkah-langkah Project Pased Learning (PjBL)

Menurut Wajdi (2017) langkah-langkah sistematis dalam pelaksanaan model pembelajaran PjBL ke dalam enam tahapan, yaitu:



Berikut penjelasan singkat dari gambar alur sintaks Project Base Learning (PjBL):

1. Pertanyaan Pemantik – Tahap awal pembelajaran dimulai dengan pemberian pertanyaan menantang yang relevan dengan konteks kehidupan siswa untuk membangun rasa ingin tahu dan arah proyek.
2. Perencanaan Proyek – Guru dan siswa bersama-sama menyusun rancangan proyek, menentukan kegiatan, alat, bahan, serta

pembagian tugas dan tanggung jawab.

3. Penjadwalan Kegiatan – Siswa menyusun jadwal pelaksanaan proyek secara mandiri dengan pendampingan guru agar kegiatan berjalan sistematis.
4. Pelaksanaan dan Monitoring – Proyek dilaksanakan sesuai rencana, sementara guru melakukan pemantauan dan bimbingan untuk memastikan kelancaran kegiatan.
5. Asesmen (Penilaian) – Guru melakukan penilaian autentik terhadap proses dan hasil proyek guna menilai ketercapaian kompetensi.
6. Evaluasi dan Refleksi – Guru dan siswa bersama-sama merefleksikan pengalaman belajar untuk menemukan pembelajaran yang diperoleh dan perbaikan ke depan.

3. Pentingnya Kreativitas dan Hasil Siswa Dalam Pembelajaran

3.1 Pengertian Kreativitas Siswa

Menurut Maria (2024) kreativitas siswa dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, orisinal, dan bermanfaat dalam memecahkan masalah atau menciptakan sesuatu yang berbeda dari kebiasaan. Kreativitas tidak hanya terbatas pada bidang seni, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir reflektif, inovatif, dan adaptif dalam berbagai situasi pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari. Dalam konteks pendidikan, kreativitas menjadi salah satu kompetensi penting abad ke-21 yang perlu dikembangkan agar siswa mampu menghadapi tantangan zaman yang terus berubah.

Ciri utama kreativitas siswa meliputi orisinalitas, yaitu kemampuan menghasilkan ide-ide yang unik dan tidak biasa; fleksibilitas, yakni kemampuan untuk melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang; serta keluwesan dalam berpikir dan bertindak (Trisnayanti, 2020). Selain itu, kreativitas juga ditandai dengan sensitivitas terhadap masalah, kemampuan mengidentifikasi peluang, serta kepekaan terhadap perubahan di lingkungan sekitar. Menurut Vasylenko (2022) Siswa kreatif cenderung memiliki rasa

ingin tahu yang tinggi, imajinasi yang berkembang, dan keberanian untuk mengambil risiko dalam mencoba hal-hal baru.

Karakteristik lain yang menonjol pada siswa kreatif adalah kemampuan untuk melakukan sintesis, yaitu menggabungkan berbagai ide atau informasi menjadi solusi baru yang inovatif. Peserta didik kreatif juga memiliki ketahanan terhadap penutupan prematur, artinya mereka tidak terburu-buru mengambil kesimpulan dan cenderung menunda keputusan hingga memperoleh solusi yang paling efektif. Peserta didik mampu mengevaluasi dan memperbaiki ide-ide yang dihasilkan sebelum diimplementasikan (Budiyono, 2021)

Dari sisi kepribadian, siswa kreatif umumnya menunjukkan sifat terbuka terhadap pengalaman baru (openness), ketekunan (conscientiousness), dan kadang-kadang juga kecenderungan emosional yang tidak stabil (emotional instability) yang mendorong eksplorasi ide-ide baru. Peserta didik juga sering memperlihatkan kemandirian, kepercayaan diri, dan motivasi intrinsik untuk belajar serta berinovasi. Menurut Fatmawati (2022) lingkungan belajar yang mendukung, seperti penerapan pembelajaran berbasis pemecahan masalah dan kolaborasi, sangat penting untuk menumbuhkan karakteristik ini.

Secara keseluruhan, kreativitas siswa merupakan hasil interaksi antara potensi individu, lingkungan, dan proses pembelajaran yang mendorong eksplorasi, refleksi, serta pengembangan ide-ide baru. Guru dan institusi pendidikan berperan penting dalam menciptakan suasana yang kondusif bagi tumbuhnya kreativitas, misalnya melalui pemberian tantangan, penghargaan terhadap keunikan, dan kesempatan untuk bereksperimen. Dengan demikian, pengembangan kreativitas siswa menjadi fondasi penting dalam membentuk generasi yang inovatif dan adaptif di masa depan (Maria, 2024)

Kreativitas seseorang dipengaruhi tidak hanya oleh faktor-faktor dari dalam dirinya (internal) berupa keinginan dan hasrat untuk mencipta dan bersibuk diri secara kreatif, tetapi juga faktor dari luar individu

(eksternal) itu sendiri, karena kreativitas adalah hasil proses interaksi antara individu dan lingkungannya.

Dari segi internal berupa keinginan dan hasrat untuk mencipta atau bersibuk diri secara kreatif. Selain itu, individu juga harus memiliki suatu dorongan kuat dalam dirinya untuk mewujudkan potensi dirinya dalam berkreasi. Sedangkan faktor eksternal dari pengembangan kreativitas berupa terbentuknya suatu lingkungan kebudayaan yang tidak hanya mengandung keamanan dan kebebasan psikologis tetapi juga suatu lingkungan yang dapat menghargai kreativitas.

3.2 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan indikator utama keberhasilan proses pendidikan yang menggambarkan sejauh mana peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Sudjana (2021), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Artinya, hasil belajar tidak hanya mencerminkan seberapa banyak pengetahuan yang diperoleh siswa, tetapi juga menunjukkan perubahan sikap, nilai, dan keterampilan yang terbentuk melalui proses pembelajaran.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2020), hasil belajar dapat dilihat sebagai cerminan dari interaksi antara faktor internal dan eksternal peserta didik. Faktor internal mencakup motivasi, minat, kesiapan, kemampuan awal, dan kondisi emosional, sedangkan faktor eksternal mencakup lingkungan keluarga, sekolah, serta metode dan strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Keduanya berperan penting dalam menentukan kualitas hasil belajar.

Lebih lanjut, Anderson dan Krathwohl (2010) dalam revisi Taksonomi Bloom menegaskan bahwa hasil belajar harus mencakup proses berpikir tingkat tinggi seperti menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Dengan demikian, hasil belajar yang baik tidak hanya menghasilkan siswa yang mampu mengingat fakta, tetapi juga dapat berpikir kritis, memecahkan masalah, dan berinovasi.

Selain itu, hasil belajar juga berfungsi sebagai alat evaluasi terhadap efektivitas proses pembelajaran. Guru dapat menggunakan hasil belajar untuk menilai keberhasilan strategi mengajarnya dan melakukan perbaikan pada tahap berikutnya. Oleh karena itu, hasil belajar bukan hanya ukuran pencapaian akademik siswa, tetapi juga indikator keberhasilan sistem pendidikan secara keseluruhan.

Dalam konteks pembelajaran modern, hasil belajar diharapkan mencerminkan keterpaduan antara kemampuan berpikir, keterampilan sosial, dan penguasaan teknologi. Siswa tidak hanya dituntut untuk menguasai materi pelajaran, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan nyata, bekerja sama dengan orang lain, serta beradaptasi terhadap perubahan global. Dengan demikian, hasil belajar yang ideal adalah hasil yang mencerminkan keseimbangan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang berkembang secara harmonis.

3.3 Pengaruh Media Canva terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Peserta Didik

Penggunaan media Canva dalam proses pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kreativitas dan hasil belajar peserta didik. Canva sebagai platform desain grafis berbasis digital memungkinkan siswa untuk mengekspresikan ide dan gagasan mereka dalam bentuk visual yang menarik, seperti poster, infografis, video, presentasi, hingga konten interaktif. Melalui kegiatan ini, peserta didik tidak hanya menerima materi pembelajaran secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam mencipta, mengolah, dan menyampaikan informasi dengan gaya mereka sendiri.

Dalam konteks pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning/PjBL), Canva berperan sebagai media kreatif yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan menghasilkan produk nyata dari ide yang mereka kembangkan. Proses ini melatih peserta didik untuk memecahkan masalah, membuat keputusan, dan mengelola waktu secara efektif—keterampilan yang menjadi bagian dari kompetensi abad ke-21.

Penggunaan Canva juga memungkinkan siswa untuk menggabungkan teks, gambar, dan animasi, sehingga hasil karya menjadi lebih komunikatif dan estetis, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri mereka dalam belajar.

Dari sisi kreativitas, Canva memberikan ruang bagi peserta didik untuk berinovasi tanpa batas dalam memilih elemen desain, warna, tata letak, maupun gaya visual. Lingkungan pembelajaran yang berbasis eksplorasi visual ini menumbuhkan kemampuan berpikir divergen, yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide dan solusi dari satu permasalahan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital berbasis desain visual dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa karena mereka lebih bebas dalam mengekspresikan diri (Wulandari & Sari, 2022).

Sementara itu, dari aspek hasil belajar, penggunaan Canva terbukti meningkatkan pemahaman konsep dan retensi materi. Visualisasi yang menarik membantu peserta didik menghubungkan antara konsep abstrak dan contoh konkret, sehingga memperkuat daya ingat serta pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Media ini juga menumbuhkan rasa tanggung jawab dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran, yang berdampak langsung pada peningkatan prestasi akademik. Hasil penelitian lain juga menunjukkan bahwa integrasi Canva dalam pembelajaran berbasis proyek berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif dan afektif siswa (Putri & Arifin, 2022; Hidayat, 2023).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Canva dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan kualitas hasil belajar, tetapi juga membentuk karakter peserta didik yang kreatif, inovatif, kolaboratif, dan adaptif terhadap teknologi. Penerapan media ini mendukung transformasi proses belajar dari yang bersifat konvensional menuju pembelajaran digital yang interaktif dan berpusat pada siswa.

4. Materi Kecerdasan Artifisial (Artificial Intelligence/AI)

4.1 Pengertian Kecerdasan artifisial (artificial intelligence/AI)

Kecerdasan artifisial (artificial intelligence/AI) adalah cabang ilmu komputer yang berfokus pada pengembangan teori, metode, algoritma, dan aplikasi untuk meniru serta memperluas kecerdasan manusia. AI memungkinkan komputer dan mesin untuk melakukan tugas-tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia, seperti belajar, memahami bahasa, mengenali pola, mengambil keputusan, dan memecahkan masalah (Anurag, 2024). Dengan kata lain, AI bertujuan menciptakan sistem yang dapat berpikir, belajar dari pengalaman, dan beradaptasi terhadap situasi baru secara mandiri.

Secara teknis, AI bekerja dengan menggunakan algoritma—serangkaian instruksi yang dijalankan oleh mesin untuk memproses data, mengenali pola, dan menghasilkan output tertentu. Algoritma ini dapat berupa machine learning, deep learning, atau teknik lain yang memungkinkan mesin belajar dari data dan pengalaman sebelumnya. Dengan kemampuannya ini, AI telah digunakan dalam berbagai bidang, seperti pengenalan wajah, asisten digital, mobil otonom, analisis data, hingga pendidikan dan Kesehatan (Salehi et al, 2018)

Pengertian AI juga terus berkembang seiring kemajuan teknologi. Pada dasarnya, AI adalah kemampuan sistem buatan (mesin atau komputer) untuk meniru perilaku dan proses berpikir manusia, termasuk dalam hal penalaran, perencanaan, komunikasi, dan interaksi. AI tidak hanya terbatas pada pemrograman konvensional, tetapi juga mencakup kemampuan untuk belajar secara mandiri dan membuat prediksi atau keputusan berdasarkan data yang tersedia (Homero, 2023). Dengan demikian, AI menjadi fondasi inovasi di berbagai sektor dan berperan penting dalam transformasi digital di era modern.

Beberapa Faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran kecerdasan artifisial (AI) sangat beragam dan saling berkaitan, baik dari sisi

individu, lingkungan, maupun teknologi yang digunakan. Salah satu faktor utama adalah motivasi dan kesiapan siswa dalam mempelajari AI. Penelitian menunjukkan bahwa motivasi intrinsik, kesiapan terhadap AI, kepercayaan diri, serta kecemasan terhadap AI sangat memengaruhi persepsi siswa terhadap kegunaan dan kemudahan penggunaan AI dalam pembelajaran. Semakin tinggi motivasi dan kesiapan, serta semakin rendah kecemasan, maka sikap siswa terhadap pembelajaran AI akan semakin positif (Wei Li et al., 2024)

Pembelajaran kecerdasan artifisial (AI) di Indonesia dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan, baik dari aspek individu, sosial, maupun institusional. Faktor-faktor ini penting untuk dipahami agar implementasi AI dalam pendidikan dapat berjalan efektif dan inklusif.

Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran dipengaruhi oleh beragam faktor, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Salah satu faktor yang paling menonjol adalah sikap dan norma subjektif yang membentuk minat serta niat siswa dalam menggunakan teknologi AI. Lingkungan sosial, seperti teman sebaya, guru, dan dosen, memiliki peran penting dalam mendorong siswa untuk mengadopsi AI sebagai bagian dari kegiatan belajar. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pengaruh sosial dan sikap positif terhadap AI merupakan faktor dominan yang memperkuat niat individu untuk menggunakan teknologi ini dalam pembelajaran mandiri (Darmono, 2025; Nugraha & Widodo, 2024). Ketika siswa memiliki persepsi bahwa AI bermanfaat dan sesuai dengan kebutuhan akademik mereka, kecenderungan untuk memanfaatkannya akan semakin tinggi.

Selain faktor sosial, aspek internal individu juga memegang peranan penting. Motivasi belajar, kesiapan teknologi, rasa percaya diri, dan tingkat kecemasan terhadap AI menentukan sejauh mana peserta didik dapat beradaptasi dengan teknologi tersebut. Siswa dengan motivasi tinggi dan rasa percaya diri yang kuat cenderung lebih terbuka terhadap penggunaan AI, sedangkan kecemasan atau rasa takut terhadap teknologi dapat menjadi

hambatan dalam proses belajar (Marbun, 2021; Wulandari & Pratama, 2023). Dalam konteks ini, pengembangan *digital self-efficacy* menjadi kunci untuk menumbuhkan kesiapan siswa dalam menghadapi inovasi berbasis AI.

Faktor lain yang turut berpengaruh adalah ketersediaan infrastruktur digital dan fasilitas pendukung pembelajaran. Akses internet yang stabil, perangkat keras seperti komputer atau tablet, serta perangkat lunak pembelajaran berbasis AI menjadi prasyarat utama agar proses belajar berjalan optimal. Infrastruktur yang tidak merata sering kali menjadi penyebab utama kesenjangan digital di antara peserta didik, terutama di wilayah dengan sumber daya teknologi yang terbatas (Rahula, 2025; Kurniawan & Hidayat, 2024). Dengan demikian, keberhasilan integrasi AI dalam pendidikan sangat bergantung pada kesiapan sarana dan prasarana pendukung yang memadai.

Selain itu, dukungan institusi pendidikan dan kebijakan pemerintah menjadi pendorong penting dalam implementasi AI. Pelatihan bagi guru, pengembangan kurikulum berbasis AI, serta kebijakan yang adaptif terhadap teknologi digital dapat memperkuat keberlanjutan program pembelajaran berbasis AI di sekolah maupun perguruan tinggi (Irma Arifah et al., 2025; Santoso, 2024). Tanpa dukungan institusional yang konsisten, pemanfaatan AI berisiko tidak merata dan hanya terpusat pada lembaga-lembaga dengan sumber daya memadai.

Aspek lain yang juga berpengaruh adalah persepsi terhadap kemudahan penggunaan dan kegunaan AI. Ketika siswa menilai bahwa AI mudah digunakan dan memberikan manfaat nyata dalam mendukung pembelajaran, mereka akan lebih antusias untuk mengintegrasikannya dalam aktivitas akademik sehari-hari. Persepsi positif ini dapat dibangun melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan pelatihan yang efektif (Akhmad, 2023; Putri & Hartono, 2024).

Selain faktor-faktor utama tersebut, inovasi pengguna dan optimisme terhadap teknologi turut memberikan pengaruh meskipun dalam

skala yang lebih kecil. Peserta didik yang memiliki sifat terbuka terhadap perubahan dan rasa ingin tahu tinggi akan lebih mudah menerima AI sebagai alat bantu belajar yang relevan dengan perkembangan zaman (Darmono, 2025; Lestari, 2024).

Namun demikian, implementasi AI di bidang pendidikan juga menghadapi sejumlah tantangan serius. Kesenjangan digital, keterbatasan kompetensi guru, serta kebutuhan akan regulasi perlindungan data pribadi masih menjadi isu yang perlu segera diatasi. Upaya peningkatan infrastruktur teknologi, pelatihan guru, dan pengembangan kebijakan pendidikan yang responsif terhadap kemajuan teknologi menjadi langkah penting agar AI benar-benar dapat menjadi alat transformasi pendidikan yang inklusif dan berkelanjutan di Indonesia (Rahula, 2025; Prasetyo & Amalia, 2023).

4.2 Strategi yang dilakukan untuk materi Kecerdasan Artifisial (AI)

Strategi pembelajaran Kecerdasan Artifisial (AI) di sekolah dasar perlu dirancang secara kreatif dan kontekstual agar sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik. Pada jenjang ini, AI tidak diajarkan dalam bentuk pemrograman kompleks, melainkan diperkenalkan melalui aktivitas berbasis proyek (Project Based Learning/PjBL) yang memadukan teknologi digital dengan pengalaman belajar bermakna. Dalam konteks ini, media Canva menjadi sarana strategis yang efektif untuk membantu siswa memahami konsep dasar AI sekaligus mengembangkan kreativitas dan hasil belajar.

Strategi pertama yang digunakan adalah integrasi media Canva dalam pembelajaran berbasis proyek (PjBL). Guru dapat merancang proyek pembelajaran yang mendorong siswa membuat poster digital, infografis, presentasi, atau video sederhana yang menggambarkan penerapan kecerdasan artifisial dalam kehidupan sehari-hari, seperti robot pintar, asisten suara, atau sistem rekomendasi. Melalui kegiatan ini, peserta didik tidak hanya memahami konsep dasar AI, tetapi juga belajar

mengekspresikan ide secara visual dan kreatif. Strategi ini terbukti efektif meningkatkan motivasi, kolaborasi, dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam memahami teknologi (Dwi Agus, 2025; Hidayati & Wulandari, 2020).

Strategi kedua adalah penggunaan Canva sebagai alat kolaboratif dalam proyek kelompok. Melalui pembelajaran PjBL, siswa diajak bekerja sama dalam merancang produk digital menggunakan fitur desain bersama (*collaboration mode*) pada Canva. Kegiatan ini mendorong interaksi sosial, tanggung jawab kelompok, serta kemampuan komunikasi visual siswa. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan panduan, umpan balik, dan dorongan agar siswa dapat mengembangkan proyek berbasis AI yang inovatif. Strategi kolaboratif semacam ini juga memperkuat literasi digital dan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi (Utami et al., 2023).

Strategi berikutnya adalah penguatan kurikulum dan peran guru sebagai fasilitator kreatif. Dalam pembelajaran materi Kecerdasan Artifisial di sekolah dasar, guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai pengarah dan pembimbing etika penggunaan teknologi. Guru perlu menyesuaikan pembelajaran dengan kemampuan berpikir peserta didik melalui pendekatan visual dan eksploratif. Pelatihan guru mengenai penggunaan Canva dan penerapan PjBL sangat penting agar proses pembelajaran berlangsung efektif, adaptif, dan sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka (Sintha, 2023; Putri & Arifin, 2022).

Strategi keempat melibatkan optimalisasi fitur Canva yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran AI. Guru dapat memanfaatkan fitur desain infografis untuk menjelaskan alur kerja kecerdasan buatan, elemen grafis untuk mengenalkan komponen AI (seperti input–proses–output), serta animasi sederhana untuk menunjukkan cara kerja sistem cerdas. Dengan demikian, Canva tidak hanya menjadi media estetis, tetapi juga sarana representasi konsep abstrak yang dapat memperkuat pemahaman konseptual dan daya imajinasi siswa.

Terakhir, keberhasilan strategi pembelajaran ini sangat bergantung pada kolaborasi antara guru, sekolah, dan dukungan infrastruktur digital. Sekolah perlu menyediakan fasilitas seperti komputer, koneksi internet, dan akses akun Canva for Education agar siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proyek digital. Kolaborasi dengan pemangku kebijakan pendidikan juga penting untuk memperluas literasi digital di tingkat dasar dan memastikan bahwa integrasi media digital dilakukan secara beretika, inklusif, dan berkelanjutan (Anita Candra, 2025). Dengan penerapan strategi-strategi tersebut, pembelajaran Kecerdasan Artifisial berbasis media Canva melalui model Project Based Learning (PjBL) dapat membantu siswa sekolah dasar tidak hanya memahami konsep AI secara sederhana, tetapi juga mengembangkan kreativitas, kolaborasi, serta hasil belajar yang lebih bermakna dan kontekstual sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

4.3 Kelebihan dan Kelemahan materi Kecerdasan Artifisial (AI)

Penerapan materi Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pembelajaran di sekolah dasar memberikan berbagai kelebihan yang signifikan, terutama ketika diintegrasikan dengan model Project Based Learning (PjBL) dan didukung oleh media digital seperti Canva. Pembelajaran AI berbasis proyek mendorong peserta didik untuk memahami konsep dasar teknologi secara kontekstual melalui kegiatan eksploratif, kreatif, dan kolaboratif. Dengan bantuan Canva, guru dapat memvisualisasikan konsep AI yang abstrak—misalnya cara kerja robot, sistem pengenalan suara, atau algoritma sederhana—ke dalam bentuk poster, infografis, dan video interaktif yang mudah dipahami anak-anak. Pendekatan ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, komunikatif, dan dekat dengan kehidupan nyata siswa (Wulandari, 2020).

Kelebihan lain dari strategi ini adalah kemampuannya meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Media Canva memberi ruang bagi peserta didik untuk berinovasi dalam mendesain

hasil proyek, sementara topik AI mendorong mereka berpikir logis dan analitis dalam memahami prinsip kerja teknologi cerdas. Kombinasi tersebut tidak hanya memperkuat keterampilan berpikir kritis, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri dan kemandirian belajar. AI, bila diajarkan secara kontekstual dan sederhana, juga dapat menumbuhkan kesadaran digital sejak dini dan mempersiapkan siswa menghadapi perkembangan teknologi masa depan (Dwi Agus, 2025).

Selain itu, pembelajaran berbasis AI melalui media Canva membantu guru memfasilitasi personalisasi belajar. Setiap siswa dapat menyesuaikan desain, gaya, dan tempo kerja sesuai kemampuan dan minatnya. Guru dapat memberikan umpan balik langsung terhadap hasil desain digital yang dibuat siswa, sehingga proses evaluasi menjadi lebih cepat dan autentik. Pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar dan mendorong partisipasi aktif siswa dalam setiap tahap proyek (Suhardi, 2025).

Dari sisi pedagogis, AI dan Canva berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang memperkaya sumber belajar. Dalam topik AI, siswa dapat menelusuri berbagai contoh penerapan kecerdasan buatan di sekitar mereka, kemudian memvisualisasikannya melalui Canva menjadi karya yang informatif dan estetis. Guru juga dapat menggunakan Canva untuk mengorganisasi tugas, menyusun presentasi, serta merancang modul interaktif yang memudahkan pemahaman konsep. Dengan demikian, teknologi berperan tidak menggantikan peran guru, tetapi melengkapi dan memperkuat efektivitas proses pembelajaran (Rafida, 2024).

Namun demikian, pembelajaran AI di tingkat sekolah dasar juga memiliki beberapa kelemahan dan tantangan. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan pemahaman guru dalam memanfaatkan teknologi AI dan media digital secara optimal. Masih banyak pendidik yang belum terbiasa mengintegrasikan aplikasi seperti Canva atau konsep AI secara kontekstual dalam kegiatan belajar (Putra, 2019). Selain itu, infrastruktur dan akses digital yang tidak merata menjadi hambatan bagi sekolah di

daerah yang memiliki keterbatasan internet dan perangkat teknologi (Arinal, 2024).

Tantangan lain yang muncul adalah ketergantungan berlebihan pada teknologi, yang dapat mengurangi kemampuan berpikir kritis dan kreativitas alami siswa jika tidak diimbangi dengan bimbingan yang tepat. Penggunaan AI yang tidak diawasi juga berpotensi menimbulkan masalah etika, seperti plagiarisme atau penggunaan konten tanpa pemahaman mendalam (Rafida, 2024). Oleh karena itu, guru harus berperan aktif sebagai pengarah yang menanamkan nilai-nilai etika digital, tanggung jawab, dan orisinalitas dalam setiap aktivitas pembelajaran berbasis AI.

Untuk mengoptimalkan kelebihan sekaligus mengatasi kelemahannya, diperlukan strategi penguatan literasi digital dan pelatihan guru secara berkelanjutan. Guru perlu dibekali kemampuan pedagogis dan teknologis agar dapat memanfaatkan Canva serta konsep AI sebagai media belajar yang edukatif dan aman. Dengan pendekatan yang terencana, pembelajaran AI berbasis PjBL dapat membantu siswa sekolah dasar menjadi individu yang kreatif, adaptif, dan siap menghadapi tantangan era digital (Nanny, 2024).

B. Kerangka Berpikir

Berdasarkan Berdasarkan kajian teori yang telah dibahas sebelumnya, dapat disusun kerangka berpikir antara variabel X (Media Pembelajaran Berbasis Canva) dan variabel Y (Kreativitas dan Hasil Belajar Peserta Didik). Media pembelajaran berbasis Canva memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi Kecerdasan Artifisial (AI) di sekolah dasar. Penggunaan media yang menarik, interaktif, dan mudah dioperasikan membantu peserta didik memahami konsep pembelajaran yang bersifat abstrak melalui visualisasi yang konkret. Selain itu, Canva juga memfasilitasi kegiatan belajar berbasis proyek (*Project Based Learning/PjBL*) yang mendorong siswa untuk berpikir kreatif, berkolaborasi, dan menghasilkan karya digital yang bermakna.

Permasalahan di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar dan

keaktivitas peserta didik pada materi mesin cerdas dan noncerdas masih rendah. Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang cenderung monoton, berpusat pada guru, dan belum sepenuhnya memanfaatkan media pembelajaran digital. Akibatnya, peserta didik kurang termotivasi dan kurang aktif dalam mengeksplorasi konsep Kecerdasan Artifisial, sehingga pemahaman konseptual dan hasil belajarnya belum optimal.

Penggunaan media Canva dalam pembelajaran PjBL diharapkan mampu menjawab permasalahan tersebut. Melalui Canva, peserta didik diberi kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai elemen visual, menyusun proyek kreatif seperti poster, infografis, dan presentasi digital, serta mempresentasikan hasil pemikiran mereka secara mandiri. Canva menyediakan berbagai template, ikon, dan ilustrasi yang mendorong peserta didik untuk berpikir divergen dan menghasilkan ide-ide baru. Pembelajaran berbasis media Canva diharapkan dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, kreativitas, serta hasil belajar peserta didik pada materi Kecerdasan Artifisial.

Dalam penelitian ini digunakan desain eksperimen semu (quasi-experimental design) dengan model Nonequivalent Control Group Design, yang melibatkan dua kelompok pembelajaran:

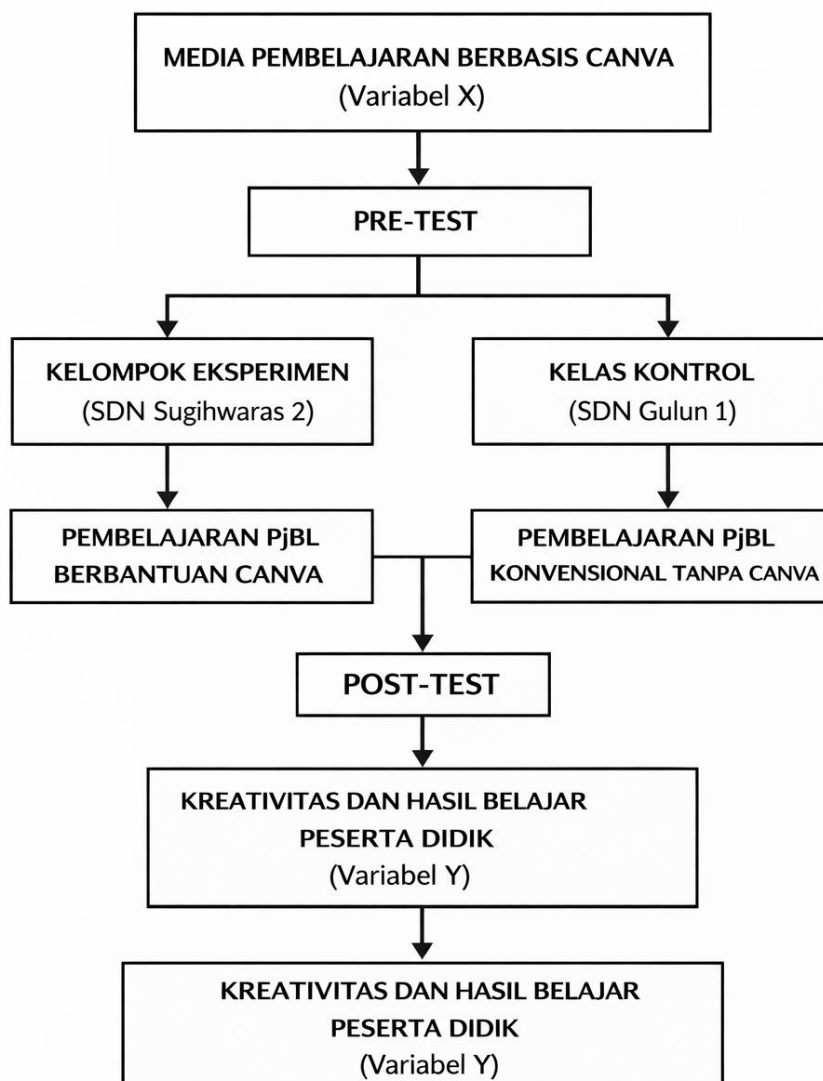
1. Kelas eksperimen (SDN Sugihwaras 2) — mendapatkan perlakuan pembelajaran Project Based Learning berbantuan media Canva, dan
2. Kelas kontrol (SDN Gulun 1) — mendapatkan pembelajaran Project Based Learning konvensional tanpa Canva.

Kedua kelompok terlebih dahulu diberikan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa terkait kreativitas dan hasil belajar. Selanjutnya, kelompok eksperimen mengikuti pembelajaran dengan bantuan media Canva selama enam kali pertemuan, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran PjBL secara konvensional. Setelah perlakuan, kedua kelompok diberikan post-test untuk mengukur peningkatan hasil belajar dan kreativitas siswa.

Perbandingan nilai pre-test dan post-test antara kelas eksperimen dan kontrol menjadi dasar untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan

media Canva terhadap kreativitas dan hasil belajar peserta didik. Apabila terdapat peningkatan signifikan pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva berpengaruh positif terhadap kreativitas dan hasil belajar peserta didik pada materi Kecerdasan Artifisial. Adapun kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

KERANGKA BERPIKIR



Bagan 2.1
Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis ialah dugaan sementara yang masih dibuktikan kebenarannya melalui suatu penelitian. Adapun hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan menjadi hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nihil (H_o) sebagai berikut:

H_a : Ada perbedaan yang signifikan kreativitas siswa antara penggunaan media canva pada mata pelajaran Kecerdasan Artifisial di Sekolah Dasar Negeri Sugihwaras 2.

H_o : Tidak ada perbedaan yang signifikan pada kreativitas siswa antara penggunaan media canva pada mata pelajaran Kecerdasan Artifisial di Sekolah Dasar Negeri Sugihwaras 2.

D. Kebaruan Penelitian (State of The Art)

State of the Art (SOTA) merupakan capaian tertinggi dari sebuah pengembangan ilmu atau produk pada waktu tertentu. Dalam konteks penelitian ini, SOTA menggambarkan perkembangan terkini dalam penerapan media digital berbasis desain seperti Canva pada model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar pada materi Kecerdasan Artifisial (AI).

Penelitian Terdahulu yang Relevan yaitu Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa Canva berperan penting dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Pelangi (2020) menemukan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan motivasi dan kreativitas melalui tampilan yang menarik dan fleksibilitas dalam mendesain materi ajar, meskipun masih terbatas pada konteks desain dan presentasi. Penelitian Lestari dan Ilhami (2022) menunjukkan bahwa model Project Based Learning (PjBL) efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswa sekolah dasar, tetapi belum mengintegrasikan media digital seperti Canva. Temuan serupa dikemukakan oleh Tonra et al. (2023) dan Somawati (2023), yang membuktikan bahwa Canva mendorong kolaborasi, keterlibatan aktif, serta hasil belajar siswa melalui pembelajaran berbasis proyek, meskipun belum difokuskan pada kreativitas berpikir. Sementara itu, Afrima et al. (2024) menegaskan bahwa Canva mempermudah

guru dalam menciptakan media interaktif dan meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi.

Dari berbagai penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Canva telah terbukti efektif mendukung pembelajaran kreatif dan kolaboratif, namun belum ada penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh integrasi Canva dalam model PjBL pada pembelajaran Kecerdasan Artifisial di sekolah dasar. Penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan menghadirkan inovasi pembelajaran berbasis proyek yang menggabungkan teknologi digital dan pengembangan kreativitas peserta didik.

Berdasarkan kajian terhadap berbagai penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan motivasi, kreativitas, dan hasil belajar peserta didik, terutama melalui pendekatan visual dan kolaboratif. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada penerapan Canva dalam konteks pembelajaran umum atau desain visual, belum meneliti secara khusus penerapannya dalam pembelajaran berbasis teknologi seperti Kecerdasan Artifisial (AI).

Penelitian ini menghadirkan kebaruan dengan menerapkan Canva pada mata pelajaran Kecerdasan Artifisial (AI) yang menuntut kemampuan berpikir kreatif dan logis. Selain itu, penelitian ini mengombinasikan model Project Based Learning (PjBL) dengan media Canva, sehingga menciptakan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan kontekstual. Tidak hanya berfokus pada hasil belajar, penelitian ini juga mengevaluasi pengaruh penggunaan Canva terhadap kreativitas peserta didik, menjadikannya studi dengan fokus ganda yang lebih komprehensif.

Dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia, penelitian ini menjadi salah satu upaya awal untuk mengeksplorasi penerapan Canva dalam pembelajaran AI. Hasilnya diharapkan memberikan kontribusi teoretis dan praktis, baik dalam pengembangan model pembelajaran digital yang kreatif maupun dalam memperkaya literatur akademik tentang integrasi teknologi dalam pembelajaran berbasis proyek.