EFTPI Volume 2 No. 1, Bulan 10 (2026)
E-ISSN: 3123-7991

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AI CANVA TERHADAP MINAT BELAJAR DAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS KELAS XI DKV DI SMKN 1 BUNGO

Maghfira Aulia Sabil[1*], Fauziah[2], Yogi Irdes Putra[3]
Universitas Muhammadiyah Muara Bungo[12]
maghfiraauliasabil@gmail.com[1*], fauziah.novel@gmail.com[2], yogiip28@gmail.com[3]

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Desain Grafis di SMKN 1 Bungo belum optimal dalam merangsang minat belajar dan kreativitas siswa di era transformasi digital. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis AI Canva terhadap minat belajar dan kreativitas siswa, baik secara parsial maupun simultan. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi-experiment dan desain posttest-only control group. Sampel berjumlah 62 siswa kelas XI DKV, terdiri atas kelas eksperimen XI DKV 2 sebanyak 31 siswa dan kelas kontrol XI DKV 1 sebanyak 31 siswa. Data dikumpulkan menggunakan angket minat belajar dan lembar observasi penilaian karya untuk kreativitas, kemudian dianalisis dengan uji Mann-Whitney U dan MANOVA. Hasil menunjukkan bahwa AI Canva tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap minat belajar secara parsial, dengan nilai signifikansi 0,472 > 0,05. Sebaliknya, AI Canva memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas siswa dengan nilai signifikansi <0,001; rata-rata kreativitas kelas eksperimen 65,84 lebih tinggi daripada kelas kontrol 53,03. Secara simultan, AI Canva berpengaruh signifikan terhadap kombinasi minat belajar dan kreativitas berdasarkan Pillai's Trace dengan signifikansi <0,001. Temuan ini menunjukkan bahwa AI Canva lebih kuat pengaruhnya dalam mendukung kreativitas, sementara peningkatan minat belajar memerlukan dukungan strategi pembelajaran yang lebih komprehensif.

Kata Kunci: AI Canva ; Media Pembelajaran ; Minat Belajar ; Kreativitas Siswa ; Desain Grafis.

Abstract

The use of conventional learning media in Graphic Design at SMKN 1 Bungo has not been optimal in stimulating students' learning interest and creativity in the digital transformation era. This study aimed to analyze the partial and simultaneous effects of AI Canva-based learning media on students' learning interest and creativity. The study employed a quantitative quasi-experimental method with a posttest-only control group design. The sample consisted of 62 Grade XI DKV students, including 31 students in the experimental class (XI DKV 2) and 31 students in the control class (XI DKV 1). Data were collected using a learning-interest questionnaire and a creativity observation sheet for students' design work, and analyzed using the Mann-Whitney U and MANOVA tests. The results showed that AI Canva did not have a significant partial effect on learning interest, with a significance value of 0.472 > 0.05. In contrast, AI Canva had a positive and significant effect on students' creativity, with a significance value of <0.001; the experimental group obtained a higher mean creativity score (65.84) than the control group (53.03). Simultaneously, AI Canva significantly affected the combination of learning interest and creativity, as indicated by Pillai's Trace with a significance value of <0.001. These findings indicate that AI Canva has

a stronger effect in supporting creativity, while improvement in learning interest requires more comprehensive instructional strategies
Keywords: *AI Canva; Learning Media; Learning Interest; Students' Creativity; Graphic Design.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan mengembangkan potensi, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik agar mampu berpikir kritis, bertindak bijaksana, serta berkontribusi positif dalam kehidupan bermasyarakat. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi kemudian membawa perubahan besar dalam proses pendidikan. Pembelajaran dituntut memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung agar kegiatan belajar lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dalam konteks SMK Negeri 1 Bungo yang menggunakan Kurikulum Merdeka berbasis pembelajaran mendalam, pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi kebutuhan yang semakin relevan.

Mata pelajaran Desain Grafis pada kelas XI Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) merupakan mata pelajaran yang penting karena menjadi dasar pemahaman dan keterampilan peserta didik dalam menghasilkan karya visual. Karakteristik mata pelajaran ini menuntut kemampuan praktik, visualisasi, kreativitas, dan kemampuan mengembangkan ide. Namun, pelaksanaan pembelajaran desain grafis belum sepenuhnya memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai perkembangan teknologi.

Perkembangan Artificial Intelligence (AI) membuka peluang baru dalam pembelajaran. Salah satu platform yang mengintegrasikan teknologi AI adalah Canva. Canva menyediakan fitur seperti Magic Design, Magic Write, rekomendasi desain otomatis, pengaturan tata letak cerdas, dan text-to-image. Fitur tersebut memungkinkan pengguna menghasilkan konten visual secara lebih cepat dan membantu pengguna mengeksplorasi berbagai alternatif desain. Dalam pembelajaran Desain Grafis, pemanfaatan AI Canva berpotensi membantu siswa memahami konsep visual, mengembangkan ide, dan terlibat lebih aktif dalam menghasilkan karya.

Pemanfaatan Canva di sekolah juga semakin relevan karena adanya integrasi dengan ekosistem pendidikan digital. Dalam skripsi ini dijelaskan bahwa akses melalui akun Belajar.id memberikan peluang bagi guru dan siswa untuk menggunakan fitur Canva secara lebih luas. Dengan demikian, AI Canva tidak hanya dipandang sebagai alat desain, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar berbasis teknologi.

Berdasarkan observasi awal di SMKN 1 Bungo, pemanfaatan Canva oleh guru dan siswa masih cenderung terbatas pada fungsi dasar seperti penggunaan template sederhana untuk presentasi atau poster. Fitur berbasis AI seperti Magic Design, rekomendasi tata letak otomatis, dan text-to-image belum dimanfaatkan secara maksimal. Penggunaan Canva juga belum sepenuhnya terintegrasi sebagai media pembelajaran interaktif yang mendorong eksplorasi ide dan keterlibatan aktif siswa.

Permasalahan lain terlihat pada hasil karya desain siswa. Sebagian karya masih sederhana, kurang variatif dalam pemilihan elemen visual, warna, tipografi, dan belum menunjukkan orisinalitas yang kuat. Siswa masih sering meniru contoh yang diberikan guru atau mengambil referensi secara langsung tanpa mengembangkan ide secara mandiri. Keterbatasan dalam penyusunan tata letak dan komposisi juga menyebabkan pesan visual yang disampaikan belum maksimal.

Kondisi tersebut berkaitan pula dengan minat belajar siswa. Rendahnya keterlibatan aktif, kurangnya eksplorasi ide, dan penggunaan media digital yang belum maksimal dapat berdampak pada antusiasme, partisipasi, dan inisiatif siswa dalam menyelesaikan tugas desain. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang mampu memberikan ruang eksplorasi sekaligus mempermudah siswa dalam proses teknis pembuatan desain.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan potensi Canva dan AI dalam pembelajaran. Apriliah et al. (2024) melaporkan pemanfaatan artificial intelligence menggunakan Canva dapat meningkatkan kreativitas digital siswa. Ilmi et al. (2024) mengkaji penggunaan Canva, pembelajaran berbasis proyek, dan motivasi belajar dalam kaitannya dengan hasil belajar. Fahruddin dan Rusijono (2023) juga menemukan pemanfaatan Canva berpengaruh terhadap hasil belajar pada materi desain poster. Namun, penelitian tersebut belum secara khusus menguji pengaruh AI Canva terhadap minat belajar dan kreativitas sebagai dua variabel terikat yang dianalisis secara parsial dan simultan.

Penelitian ini dilakukan untuk mengisi ruang tersebut dengan menguji penggunaan media pembelajaran berbasis AI Canva pada siswa kelas XI DKV di SMKN 1 Bungo. Penelitian diarahkan untuk mengetahui pengaruh AI Canva terhadap minat belajar, pengaruhnya terhadap kreativitas siswa, serta pengaruhnya secara simultan terhadap kedua variabel tersebut. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai posisi AI Canva sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Desain Grafis.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi-experiment. Desain yang digunakan adalah posttest-only control group design. Desain ini dipilih karena peneliti menggunakan kelas yang telah tersedia di sekolah sehingga pengacakan subjek secara penuh tidak dilakukan. Kelompok eksperimen menerima perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran berbasis AI Canva, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan Canva tanpa fitur AI. Setelah perlakuan, kedua kelompok diberikan pengukuran akhir untuk mengetahui minat belajar dan kreativitas siswa.

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Bungo, Jl. Taman Siswa No. 74 Muara Bungo, Kecamatan Bathin III, Kabupaten Bungo, Provinsi Jambi, pada periode penelitian Juli–Agustus 2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI DKV yang terdiri atas tiga kelas dengan jumlah 92 siswa. Pengambilan sampel menggunakan cluster sampling. Sampel terdiri atas kelas XI DKV 1 sebagai kelas kontrol sebanyak 31 siswa dan kelas XI DKV 2 sebagai kelas eksperimen sebanyak 31 siswa, sehingga jumlah sampel adalah 62 siswa.

Tabel 1. Desain Posttest-Only Control Group

Kelompok	Perlakuan	Pengukuran Akhir
Eksperimen	X (AI Canva)	O1
Kontrol	– (Canva tanpa fitur AI)	O2

Variabel independen dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis Artificial Intelligence Canva. Variabel dependen terdiri atas minat belajar siswa (Y1) dan kreativitas siswa (Y2). Minat belajar diukur menggunakan angket skala Likert, sedangkan kreativitas diukur menggunakan lembar observasi penilaian karya yang mencakup kelancaran (fluency),

keluwesan (flexibility), keaslian (originality), elaborasi (elaboration), dan kepekaan terhadap masalah (problem sensitivity).

Instrumen angket minat belajar diuji validitas empiris menggunakan korelasi Product Moment Pearson. Dari 32 butir pernyataan, 20 butir dinyatakan valid dan 12 butir tidak valid. Uji reliabilitas angket menggunakan Cronbach's Alpha menghasilkan koefisien 0,916 sehingga instrumen dinyatakan sangat reliabel. Lembar observasi kreativitas divalidasi melalui expert judgment dan memperoleh skor kelayakan 38 dari 40 atau 95%, dengan kategori sangat layak

Reliabilitas antarobserver diuji menggunakan Intraclass Correlation Coefficient (ICC), dengan Single Measure sebesar 0,812 dan Average Measure sebesar 0,896; keduanya signifikan <0,001.

Data dianalisis menggunakan IBM SPSS Statistics. Analisis deskriptif meliputi mean, minimum, maksimum, persentase, dan standar deviasi. Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk dan uji homogenitas menggunakan Levene. Karena data kreativitas tidak memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas secara sempurna, pengujian parsial menggunakan Mann-Whitney U. Pengaruh simultan terhadap minat belajar dan kreativitas dianalisis menggunakan Multivariate Analysis of Variance (MANOVA), dengan Pillai's Trace sebagai statistik multivariat yang digunakan dalam pengambilan keputusan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

1. Statistik Deskriptif

Hasil penelitian diperoleh dari dua kelompok yang masing-masing terdiri atas 31 siswa. Secara deskriptif, terdapat perbedaan nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, terutama pada variabel kreativitas.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

Variabel/Kelompok	N	Minimum	Mean	Std. Deviation
Minat belajar – Kontrol	31	58,00	66,0000	6,224
Minat belajar – Eksperimen	31	59,00	67,2258	6,136
Kreativitas – Kontrol	31	50,00	53,0323	1,110
Kreativitas – Eksperimen	31	55,00	65,8387	3,417

Tabel 2 menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar kelas eksperimen sebesar 67,23, sedangkan kelas kontrol sebesar 66,00. Selisih rata-rata sebesar 1,23 poin menunjukkan kecenderungan peningkatan pada kelas yang menggunakan AI Canva, tetapi selisih tersebut belum menunjukkan perbedaan yang kuat secara statistik. Pada kreativitas, rata-rata kelas eksperimen mencapai 65,84, sedangkan kelas kontrol 53,03, dengan selisih

12,81 poin. Perbedaan deskriptif ini menunjukkan bahwa penggunaan AI Canva lebih terlihat pada perkembangan kreativitas siswa.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas berfungsi sebagai instrumen statistik krusial yang diterapkan untuk menginvestasikan asal-usul distribusi suatu himpunan data, guna memastikan apakah data tersebut sesuai dengan distribusi normal populasi atau menyimpang darinya.

Tabel 3. Uji Normalitas

Variabel	Kelas	Sig.	Keterangan
Minat belajar	Kontrol	0,019	Tidak Normal
Minat belajar	Eksperimen	0,068	Normal
Kreativitas	Kontrol	0,006	Tidak Normal
Kreativitas	Eksperimen	0,006	Tidak Normal

Uji normalitas menunjukkan bahwa data minat belajar kelas kontrol memiliki nilai signifikansi 0,019 sehingga tidak normal, sedangkan kelas eksperimen memiliki nilai 0,068 sehingga normal. Data kreativitas pada kelas kontrol dan eksperimen masing-masing memiliki nilai signifikansi 0,006 sehingga tidak normal.

3. Uji Homogenitas

Untuk menguji homogenitas, penelitian ini menggunakan *Levene's Test* guna memastikan keseragaman varians antar kedua kelompok. Penting untuk dicatat bahwa uji homogenitas hanya relevan untuk kelompok data yang memiliki distribusi normal (Usmadi, 2020).

Tabel 4. Uji Homogenitas

Variabel	Levene's Statistic	Sig.	Keterangan
Minat belajar	0.135	0.714	Homogen
Kreativitas	26.628	0.001	Tidak Homogen

Berdasarkan kalkulasi uji homogenitas, variabel minat belajar menghasilkan nilai *Levene Statistic* sebesar 0,135 dengan koefisien signifikansi 0,714. Berdasarkan kriteria uji (0,714 > 0,05), sebaran varians data minat belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol dinyatakan homogen. Sebaliknya, pada variabel kreativitas siswa, diperoleh nilai *Levene Statistic* sebesar 26,628 dengan nilai signifikansi 0,001. Mengingat nilai signifikansi tersebut berada di bawah ambang batas (0,001 < 0,05), disimpulkan bahwa data kreativitas siswa pada kedua kelompok penelitian tidak memiliki varians yang homogen.

4. Uji Hipotesis

a. Uji Hipotesis Parsial (*Mann-Whitney U Test*)

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Mann-Whitney U Test* untuk mengetahui pengaruh secara parsial terhadap masing-masing variabel terikat serta Multivariate Analysis of Variance (MANOVA) untuk mengetahui pengaruh secara simultan terhadap kedua variabel terikat.

Tabel 5. Uji Hipotesis Parsial (*Mann-Whitney U*)

Variabel	Mann-Whitney U / Sig.	Keputusan
Minat belajar	Sig. 0,472	H0 diterima; tidak signifikan
Kreativitas	Sig. <0,001	H0 ditolak; signifikan

Hipotesis pertama menguji pengaruh AI Canva terhadap minat belajar. Nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,472 lebih besar dari 0,05 sehingga tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Walaupun rata-rata minat belajar kelas eksperimen sedikit lebih tinggi, peningkatan tersebut belum cukup kuat untuk menunjukkan pengaruh statistik. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran saja belum tentu langsung mengubah aspek afektif siswa dalam waktu pembelajaran yang terbatas.

5. Uji MANOVA

Hipotesis ketiga bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran berbasis AI Canva berpengaruh secara bersama-sama terhadap minat belajar dan kreativitas siswa.

Tabel 6. Uji Hipotesis Simultan (*MANOVA*)

Statistic	Value.	F	Hypothesis	Sig.	Keputusan
Pillai's Trace	0.868	194.364	2.000	<.001	Ha Diterima

Berdasarkan hasil analisis MANOVA diketahui bahwa seluruh statistik multivariat Pillai's Trace menunjukkan nilai signifikansi 0,0001 yaitu lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian H_0 ditolak dan Ha diterima.Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis AI Canva berpengaruh secara simultan terhadap minat belajar dan kreativitas siswa kelas XI DKV SMKN 1 Bungo.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis AI Canva secara parsial tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa (p = 0,472). Secara deskriptif, rerata minat belajar kelas eksperimen (67,23) memang sedikit lebih tinggi dibanding kelas kontrol (66,00), namun perbedaannya tidak bermakna secara statistik. Temuan ini dapat dijelaskan bahwa minat belajar merupakan domain afektif yang kompleks dan relatif stabil, yang dibentuk oleh berbagai faktor internal (seperti motivasi dasar dan dorongan diri) serta faktor eksternal (seperti lingkungan sosial dan fasilitas). Intervensi media berbasis teknologi baru memerlukan masa adaptasi teknis bagi sebagian siswa, sehingga perubahan minat tidak dapat terjadi secara instan hanya melalui pengenalan fitur AI dalam durasi perlakuan yang terbatas.

Sebaliknya, penerapan media AI Canva terbukti memberikan pengaruh positif dan signifikan secara parsial terhadap kreativitas siswa (p < 0,001), dengan peningkatan skor rerata yang tajam pada kelas eksperimen (65,84) dibandingkan kelas kontrol (53,03). Fitur-

fitur AI seperti *Magic Design*, *text-to-image*, dan rekomendasi layout otomatis secara efektif memangkas waktu kerja teknis dalam penyusunan elemen grafis. Efisiensi ini memberikan keleluasaan bagi siswa untuk mengeksplorasi gagasan visual baru (*fluency*), mencoba variasi tata letak yang beragam (*flexibility*), menghasilkan ide desain yang unik (*originality*), serta memperkaya detail elemen grafis (*elaboration*). Temuan ini memperkuat studi Apriliah dkk. (2024) yang mengemukakan bahwa integrasi kecerdasan buatan dalam perangkat desain membantu mengakselerasi keterampilan praktis dan eksekusi ide-ide kreatif siswa.

Secara simultan, hasil analisis MANOVA mengonfirmasi bahwa media pembelajaran berbasis AI Canva berpengaruh signifikan terhadap minat belajar dan kreativitas siswa secara bersama-sama ($F = 194{,}364$; $p < 0{,}001$). Temuan ini menunjukkan bahwa interaksi antar variabel terikat dalam pembelajaran berbasis AI memberikan dampak komprehensif pada domain kognitif-psikomotorik (kreativitas) dan afektif (minat). Meskipun aspek minat secara individual memerlukan waktu untuk tumbuh, peningkatan kemampuan menciptakan karya yang estetis dan unik melalui bantuan AI menumbuhkan kepuasan tersendiri bagi siswa. Pengalaman sukses dalam menghasilkan desain visual ini menjadi pendorong utama yang menyatukan peningkatan kreativitas dan minat belajar siswa dalam ekosistem pembelajaran digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran berbasis AI Canva tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa kelas XI DKV di SMKN 1 Bungo secara parsial. Penggunaan AI Canva memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas siswa. Selain itu, penggunaan AI Canva berpengaruh secara simultan terhadap minat belajar dan kreativitas siswa. Dengan demikian, AI Canva lebih terlihat manfaatnya dalam mengembangkan kreativitas, sedangkan peningkatan minat belajar memerlukan dukungan metode dan strategi pembelajaran yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

Apriliah, W., Tabrani, M., Fitriani, E., & Suhardi, S. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X Di SMK KHAMAS*. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 6(1), 12–20.

Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada

Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada Press.

Fahruddin, A., & Rusijono, R. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Desain Poster Sederhana di SMK Negeri 2 Kediri. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 13(2), 45–54.

Ilmi, E. M., Atiqoh, A., & Hartono, H. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Canva, Pembelajaran Berbasis Project dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Sejahtera Surabaya. Jurnal Pendidikan Vokasi*, 11(1), 33–42.

Munandar, U. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta.

Prahani, B. K., dkk. (2022). *Artificial Intelligence in Education*: Systematic Literature Review. *Journal of Educational Technology*, 14(2), 110–122.

Sadiman, A. S. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. PT RajaGrafindo Persada.

Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Memengaruhinya*. Rineka Cipta.

Sudira, P. (2016). *Metodologi Pembelajaran Vokasi*. UNY Press.

Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group.