



Implementasi Pembelajaran Berbasis *Artificial Intelligence* melalui Media Canva (*Magic Design*) pada Mahasiswa FKIP PBSI Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan

Fita Fatria^{*1}, Tiflatul Husna², Alfitriana Purba³

^{1,2,3} Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Indonesia

E-mail: fitaatria@umnaw.ac.id, tiflatulhusna@umnaw.ac.id, alfitrianapurba@umnaw.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-10-07 Revised: 2025-11-13 Published: 2025-12-02 Keywords: <i>Artificial Intelligence;</i> <i>Canva;</i> <i>Magic Design;</i> <i>Learning Outcomes;</i> <i>Student Creativity.</i>	The purpose of this study is to analyze the application of AI-based learning through Canva media, especially the Magic Design feature, to improve the learning outcomes and creativity of students of the Indonesian Language and Literature Education Study Program, FKIP, Muslim Nusantara Al Washliyah University, Medan. One of the research subjects was a group of students taking a Language Teaching Planning course, which focuses on technology-based learning, during the odd semesters of the 2024/2025 academic year. The research uses a quantitative approach and uses a pre-test and post-test experimental design. Learning outcome tests given before and after the implementation of AI-based learning and student response questionnaires are part of the data collection tool. To determine the level of improvement in learning outcomes, the data was analyzed. The results show that students in the category are getting better learning outcomes, the use of Canva with the Magic Design feature shows more effective learning. In addition, the results showed that most students were very satisfied with the use of Canva, media interactivity, and increased creativity during the learning process. PBSI students' learning outcomes and creativity have been enhanced by integrating artificial intelligence technology through Magic Design on Canva media. This discovery has practical consequences for the development of new technology-based learning models in universities, especially Indonesian language and literature education.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-10-07 Direvisi: 2025-11-13 Dipublikasi: 2025-12-02 Kata kunci: <i>Artificial Intelligence;</i> <i>Canva;</i> <i>Magic Design;</i> <i>Hasil Belajar;</i> <i>Kreativitas Mahasiswa.</i>	Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis penerapan pembelajaran berbasis AI (AI) melalui media Canva, khususnya fitur <i>Magic Design</i> , meningkatkan hasil belajar dan kreativitas mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan. Salah satu subjek penelitian adalah kelompok mahasiswa yang mengambil mata kuliah Perencanaan Pengajaran Bahasa, yang berfokus pada pembelajaran berbasis teknologi, selama semester ganjil tahun akademik 2024/2025. Penelitian yang memakai pendekatan kuantitatif dan menggunakan desain eksperimen <i>pre test-post test</i> . Tes hasil belajar yang diberikan sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran berbasis AI dan angket tanggapan mahasiswa adalah bagian dari alat pengumpulan data. Untuk menentukan tingkat peningkatan hasil belajar, data dianalisis. Hasil menunjukkan mahasiswa dalam kategori sedang memperoleh hasil belajar lebih baik, penggunaan Canva dengan fitur <i>Magic Design</i> menunjukkan pembelajaran lebih efektif. Selain itu, hasil menunjukkan sebagian besar mahasiswa sangat puas dengan penggunaan Canva, interaktivitas media, dan peningkatan kreativitas selama proses pembelajaran. Hasil belajar dan kreativitas mahasiswa PBSI telah ditingkatkan dengan mengintegrasikan teknologi kecerdasan buatan melalui <i>Magic Design</i> pada media Canva. Penemuan ini memiliki konsekuensi praktis bagi pengembangan model pembelajaran baru berbasis teknologi di perguruan tinggi, khususnya pendidikan bahasa dan sastra Indonesia.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi selama era revolusi industri 4.0 yang telah menghasilkan perubahan besar di berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Kecerdasan buatan, atau AI, adalah salah satu bentuk kemajuan teknologi yang memiliki pengaruh besar pada pembelajaran (Farwati dkk., 2023). Memasukkan AI dalam pendidikan yang memungkinkan pengembangan

pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai kebutuhan mahasiswa, otomatisasi proses evaluasi, dan personalisasi dalam pembelajaran. Pergeseran paradigma ini yang menuntut mahasiswa dan pengajar untuk tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga mampu memanfaatkannya secara produktif dalam aktivitas akademik. Penggunaan kecerdasan buatan sekarang bukan hanya menjadi tren,

tetapi menjadi kebutuhan untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran di era digital. Media berbasis desain digital, yang menggunakan teknologi pintar untuk membuat materi pelajaran, adalah salah satu bentuk AI yang berkembang pesat di dunia pendidikan (Al Fadillah & Akbar, 2024).

Karena kemudahan penggunaan, Canva yang menjadi salah satu platform desain grafis berbasis digital yang semakin populer di kalangan mahasiswa. Berbagai *template* yang tersedia dalam aplikasi ini disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan pengguna, termasuk poster, pamflet, infografis, dan presentasi akademik. Keunggulan Canva menjadi lebih jelas sejak ditambahkannya fitur *Magic Design*, yaitu teknologi berbasis kecerdasan buatan memungkinkan membuat desain profesional hanya dengan memberi gambar atau deskripsi. Selain menghemat waktu, fitur ini membantu pengguna yang tidak memiliki pengalaman dalam desain grafis membuat karya visual yang menarik dan komunikatif (Mursalin dkk., 2024). Kemampuan AI di Canva memberi banyak kesempatan untuk membuat pengalaman belajar yang lebih kreatif, berkolaborasi, dan bermakna. Sangat mungkin menggunakan Canva berbasis AI untuk mampu mendukung kegiatan akademik di perguruan tinggi, terutama yang berkaitan meningkatkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas, dan komunikasi (Juanda & Fitri, 2025).

Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI) menuntut mahasiswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam mengelola pembelajaran bahasa. Mahasiswa PBSI tidak hanya diharuskan untuk memahami teori kebahasaan dan kesastraan tetapi juga mampu menerapkannya dalam pembelajaran modern dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu keterampilan penting yang dimiliki mahasiswa PBSI adalah kemampuan desain visual, yang dapat membantu mereka dalam membangun media ajar, presentasi, dan publikasi ilmiah yang efektif. Mahasiswa dapat belajar visualisasi materi ajar secara lebih kreatif dan efektif dengan menggunakan Canva dengan fitur *Magic Design*. Hal ini secara tidak langsung meningkatkan minat dan kepercayaan mahasiswa dalam proses belajarnya, serta kemampuan mereka untuk mampu menyesuaikan dengan perkembangan

teknologi yang semakin pesat di dunia pendidikan (Tafonao, 2018).

Penelitian ini yang bertujuan menganalisis mahasiswa PBSI FKIP Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan menerapkan pembelajaran berbasis kecerdasan buatan melalui media Canva yang memiliki fitur *Magic Design*. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menentukan seberapa efektif dari penggunaan teknologi kecerdasan buatan dapat meningkatkan hasil belajar dan kreativitas para siswa dalam pembelajaran berbasis digital. Penelitian ini juga diharapkan dapat membantu mengembangkan model pembelajaran baru yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan tinggi di era transformasi digital. Hasilnya diharapkan membantu pendidik mengintegrasikan teknologi kecerdasan buatan ke dalam pembelajaran mereka dan memberikan arah baru untuk pengembangan kurikulum perguruan tinggi berbasis teknologi. Oleh karena itu, media Canva memanfaatkan AI untuk meningkatkan keterampilan digital siswa. Ini juga membantu mereka mempersiapkan diri untuk mampu menghadapi tantangan kebahasaan dan pendidikan global (Novelti dkk., 2024).

II. METODE PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis seberapa efektif pembelajaran berbasis AI (AI) yang dilakukan melalui media Canva, khususnya fitur *Magic Design*, dalam meningkatkan hasil belajar dan kreativitas mahasiswa. Metode eksperimen digunakan dalam pendekatan kuantitatif. Desain eksperimen dipilih karena memberikan peneliti kesempatan melihat secara langsung bagaimana hasil belajar berbeda sebelum dan sesudah perlakuan (Sugiyono, 2017). Dalam penelitian ini, desain *pre test* dan *post test* satu kelompok digunakan. Mahasiswa diberi tes awal (*pre test*) untuk mengetahui kemampuan awal mereka sebelum perlakuan, kemudian diberi pembelajaran yang berbasis kecerdasan buatan dengan bantuan Canva, dan kemudian diberi tes akhir (*post test*) untuk mengukur seberapa baik hasil belajar mereka meningkat. Metode ini yang memungkinkan para peneliti untuk mampu mengevaluasi sejauh mana penerapan AI di Canva berkontribusi terhadap kreativitas dan hasil belajar mahasiswa. Metode ini dipakai meneliti seberapa efektif penggunaan teknologi digital dalam pendidikan tinggi, mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra

Indonesia (PBSI) FKIP Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan.

Mahasiswa PBSI FKIP Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan yang mengambil mata kuliah Desain Visual pada semester genap tahun akademik 2024/2025 adalah subjek penelitian ini. Pemilihan sampel secara purposif dilakukan untuk memilih 28 mahasiswa dari populasi tersebut. Pemilihan sampel ini dilakukan berdasarkan persyaratan khusus: mahasiswa harus mengikuti mata kuliah Desain Visual dan bersedia berpartisipasi aktif dalam kegiatan penelitian. Metode ini yang dipilih karena subjek penelitian memiliki konteks pendidikan yang sebanding dengan tujuan penelitian. Jumlah sampel juga dianggap representatif untuk mampu mengevaluasi seberapa efektif perlakuan dalam eksperimen terbatas di kampus. Selain itu, tujuan penentuan sampel melalui teknik ini adalah untuk mendapatkan data yang lebih rinci dan mendalam tentang penerapan pembelajaran berbasis kecerdasan buatan di bidang pendidikan bahasa dan sastra.

Dalam penelitian ini, instrumen yang dipakai terdiri dari tiga jenis: tes hasil belajar, lembar observasi kreativitas, dan kuesioner respons mahasiswa. Tes hasil belajar yang digunakan untuk mampu mengukur kemampuan mahasiswa sebelum dan sesudah perlakuan, dan bentuk *pre test* dan *post test* disesuaikan dengan hasil pembelajaran mata kuliah. Untuk mampu menilai kreativitas mahasiswa selama pembelajaran dengan Canva, lembar observasi digunakan terutama ketika menggunakan fitur *Magic Design* untuk membuat desain visual komunikatif. Observasi dilakukan secara sistematis dengan memperhatikan elemen seperti orisinalitas ide, komposisi visual, dan relevansi desain dengan materi pembelajaran. Selain itu, untuk mampu mengetahui bagaimana mahasiswa dalam melihat pembelajaran berbasis AI, termasuk kemudahan penggunaan media, tingkat interaktivitas, dan manfaat untuk pengembangan kreativitas, kuesioner digunakan. Ketiga alat ini digunakan secara bersamaan untuk mampu mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang dampak AI pada pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Rumus *N-Gain Score* yang digunakan dalam analisis kuantitatif untuk mengukur peningkatan hasil belajar mahasiswa. Nilai *N-Gain* dibagi menjadi kategori tinggi, sedang, dan rendah yang berdasarkan hasil perhitungan skor *pre test* dan *post test*. Tujuan analisis ini adalah untuk mengetahui sejauh

mana pembelajaran yang berbasis AI melalui Canva meningkatkan hasil belajar mahasiswa secara signifikan. Sementara itu, data hasil observasi dan jawaban kuesioner mahasiswa dipelajari melalui analisis kualitatif. Data tersebut dianalisis secara deskriptif untuk menemukan pola tanggapan, kecenderungan kreativitas, dan pengalaman belajar siswa dengan pembelajaran berbasis kecerdasan buatan. Uji validitas instrumen dilakukan dengan ahli media dan ahli pendidikan bahasa untuk memastikan keabsahan instrumen, dan reliabilitas instrumen diuji dengan cara mengujinya pada kelompok kecil siswa untuk memastikan bahwa hasil pengukuran konsisten. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif tentang daya guna dan efektivitas pembelajaran berbasis kecerdasan buatan yang menggunakan Canva di institusi pendidikan tinggi dengan menggabungkan kedua metode analisis tersebut.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* yang dilaksanakan secara terencana dan sistematis melalui beberapa tahap, mulai dari proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, peneliti yang menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, materi ajar, dan instrumen penelitian yang relevan dengan tujuan pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence*. Tahap pelaksanaan dimulai dengan proses perencanaan. Peneliti mengamati aktivitas mahasiswa selama proses pembelajaran untuk mampu menilai kreativitas, keaktifan, dan kemampuan adaptasi terhadap AI. Setelah pelajaran selesai, mahasiswa diberikan tes hasil belajar dan kuesioner untuk menilai seberapa efektif media yang mereka gunakan. Proses ini menjadi dasar bagi peneliti untuk mempelajari lebih lanjut tentang peningkatan hasil belajar dan kreativitas mahasiswa ketika teknologi AI digunakan.

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini yang dimulai dengan menganalisis data *pre test* dan *post test* untuk menilai peningkatan hasil belajar mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran berbasis AI melalui media Canva dengan fitur *Magic Design*. Nilai *pre test* rata-rata adalah 58,75, dengan nilai tertinggi 72 dan terendah 45. Nilai *post test* rata-rata adalah 76,54, dengan nilai tertinggi 72 dan terendah 45. Setelah pembelajaran berbasis AI dilakukan, maka nilai rata-rata meningkat menjadi 76,54,

dengan nilai yang tertinggi 72 dan terendah 45. Sebuah peningkatan rata-rata sebesar 17,79 poin menunjukkan bahwa mahasiswa telah memperbaiki pemahaman mereka tentang materi pelajaran. Uji *N-Gain* menunjukkan nilai rata-rata 0,45, yang termasuk dalam kategori sedang ($0,3 \leq g \leq 0,7$). Hasil ini yang menunjukkan pembelajaran menggunakan AI dapat benar-benar meningkatkan hasil belajar mahasiswa PBSI.

Distribusi skor, yang menunjukkan bahwa pergeseran signifikan dari kategori "cukup" ke kategori "baik" dan "sangat baik", yang menunjukkan peningkatan hasil belajar. Sebelum AI digunakan, hanya sekitar 26,7% mahasiswa memiliki nilai di atas 70. Namun, setelah pembelajaran berbasis Canva *Magic Design* digunakan, jumlah ini yang meningkat menjadi 83,3%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan teknologi AI dalam proses pembelajaran yang membantu mahasiswa memahami konsep secara teoritis tetapi juga lebih mampu menerapkan konsep tersebut dalam kehidupan nyata. Selain itu, hasil dari analisis uji t menunjukkan perbedaan yang signifikan antara hasil *pre test* mahasiswa dan hasil *post test*; nilai t-hitung sebesar 5,72 lebih besar dari nilai t-tabel sebesar 2,04 ($\alpha = 0,05$). Data yang menunjukkan penggunaan Canva berbasis AI secara statistik meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Penelitian ini mengevaluasi peningkatan kognitif siswa serta aspek kreativitas mereka saat menggunakan Canva *Magic Design* untuk membuat media pembelajaran. Menurut hasil observasi dan penilaian rubrik, kreativitas siswa rata-rata mencapai skor 87,36, dengan skor antara 75 dan 95. Tiga puluh persen siswa berada dalam kategori kreativitas "sangat baik", dan dua puluh persen lainnya berada dalam kategori "baik". Dengan fitur *Magic Design* di Canva, siswa dapat dengan mudah mengeksplorasi ide dan membuat karya visual, meningkatkan kreativitas mereka. Sekarang siswa dapat membuat produk visual yang menarik, komunikatif, dan sesuai dengan konteks pembelajaran Bahasa Indonesia bahkan jika mereka sebelumnya mengalami kesulitan dengan desain grafis. Hal ini yang mendukung gagasan bahwa teknologi kecerdasan buatan memiliki kemampuan untuk meningkatkan kemampuan kreatif siswa melalui pembelajaran yang lebih visual dan interaktif.

Hasil survei menunjukkan mahasiswa merasa lebih percaya diri dan termotivasi setelah menggunakan Canva *Magic Design*. Sebagian besar siswa mengatakan bahwa teknologi AI membuat proses desain lebih cepat dan memungkinkan mereka untuk fokus pada kejelasan pesan dan aspek estetika. 85% orang yang menjawab mengatakan bahwa penggunaan AI membuat proses belajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan, 10% bersikap netral, dan 5% mengalami sedikit merasa kesulitan pada tahap awal adaptasi. Diidentifikasi bahwa dua komponen utama yang meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar adalah kemudahan antarmuka (*user friendly*) dan saran desain otomatis yang ditawarkan oleh Canva. Dapat dikatakan bahwa memasukkan AI dalam pembelajaran dapat membuat lingkungan belajar yang lebih inklusif, kerja sama, dan produktif (Widyasari dkk., 2024).

Menurut pengamatan dosen pengampu, mahasiswa lebih terlibat dan lebih mandiri dalam menyelesaikan tugas proyek berbasis desain. Sebelum menggunakan AI, sekitar 40% siswa cenderung bergantung pada model atau contoh yang telah diberikan pengajar. Setelah menggunakan Canva *Magic Design*, siswa menjadi 78% lebih mandiri dan dapat membuat media pembelajaran mereka sendiri tanpa bimbingan. Dosen juga melihat adanya peningkatan kualitas visual dan kohesi antara teks dan gambar dalam karya mahasiswa. Hal ini yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis kecerdasan buatan tidak hanya berdampak pada prestasi akademik tetapi juga pada keterampilan abad ke-21, khususnya keterampilan komunikasi visual, kreativitas, dan kerja sama (Widyasari dkk., 2024).

Menurut pengamatan dosen pengampu, siswa lebih terlibat dan lebih mandiri dalam menyelesaikan tugas proyek berbasis desain. Sebelum menggunakan AI, sekitar 40% siswa cenderung bergantung pada model atau contoh yang telah diberikan guru. Setelah menggunakan Canva *Magic Design*, siswa menjadi 78% lebih mandiri dan dapat membuat media pembelajaran mereka sendiri tanpa bimbingan. Dosen juga melihat adanya peningkatan kualitas visual dan kohesi antara teks dan gambar dalam karya siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis kecerdasan buatan tidak hanya berdampak pada prestasi akademik tetapi juga pada

keterampilan abad ke-21, khususnya untuk keterampilan komunikasi visual, kreativitas, dan kerja sama.

Umpan balik siswa juga menunjukkan bahwa mereka lebih termotivasi untuk belajar. Sebagai hasil dari kuesioner yang disebarkan, nilai motivasi belajar rata-rata mencapai 4,32 dari skala 1–5, yang menunjukkan bahwa itu berada dalam kategori "tinggi". Kemampuan untuk mengembangkan ide yang mudah (rata-rata 4,6) dan kemampuan bereksperimen dengan berbagai konsep desain adalah fitur yang paling diapresiasi mahasiswa. Namun, ada beberapa hambatan teknis, terutama yang berkaitan dengan akses internet yang tidak stabil dan keterbatasan perangkat laptop atau ponsel yang mendukung dengan baik fitur AI. Mahasiswa, bagaimanapun, yang menganggap pembelajaran berbasis AI yang lebih efisien daripada metode konvensional yang hanya bergantung pada presentasi manual (Nasution dkk., 2025).

Penelitian ini menunjukkan pembelajaran berbasis AI menggunakan media Canva *Magic Design* meningkatkan kreativitas, hasil belajar, dan keinginan mahasiswa. Pembelajaran yang dipersonalisasi sesuai kemampuan individu, peningkatan keterampilan desain digital, dan peningkatan efisiensi waktu dalam proses pembelajaran semuanya dapat dicapai melalui integrasi AI. Selain itu, penggunaan Canva sebagai media berbasis AI memberikan mahasiswa kesempatan mengembangkan keterampilan profesional dalam literasi digital, yang saat ini menjadi keterampilan yang sangat penting di era transformasi teknologi. Penerapan AI dalam pembelajaran mahasiswa akan sangat bermanfaat (Sitorus dkk., 2024).

Hasil penelitian ini memiliki manfaat nyata untuk upaya pengembangan pembelajaran di perguruan tinggi, khususnya di FKIP PBSI Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan. Agar mahasiswa terbiasa dengan pola berpikir kreatif dan adaptif terhadap kemajuan teknologi, dosen harus terus memasukkan teknologi AI ke dalam proses pembelajaran. Selain itu, organisasi harus memperkuat infrastruktur digital mereka dan memberikan pelatihan berkala kepada mahasiswa dan dosen tentang mengoptimalkan pemanfaatan platform AI seperti Canva. Dengan bantuan ini, model pembelajaran berbasis AI diharapkan meningkatkan hasil

belajar mahasiswa dan membentuk generasi pendidik yang inovatif, fleksibel, dan berdaya saing di era digital.

B. Pembahasan

Penerapan pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) melalui media Canva *Magic Design* memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa PBSI FKIP Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan. Peningkatan nilai rata-rata dari 58,75 menjadi 76,54, serta hasil uji *N-Gain* sebesar 0,45 dalam kategori sedang, mengindikasikan bahwa integrasi AI dalam pembelajaran mampu memperkuat pemahaman konseptual mahasiswa terhadap materi desain visual. Pembelajaran berbasis teknologi interaktif dapat meningkatkan efektivitas proses belajar karena memberikan pengalaman belajar yang lebih adaptif dan kontekstual. Canva *Magic Design* yang memanfaatkan algoritma AI yang mampu merekomendasikan komposisi desain secara otomatis, sehingga mahasiswa dapat fokus pada aspek ide dan estetika tanpa terkendala oleh keterbatasan teknis. Mahasiswa yang tidak hanya mengalami peningkatan kognitif, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk mengembangkan keterampilan dalam berpikir kreatif dan reflektif yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran abad ke-21. Fakta bahwa 83,3% mahasiswa mencapai kategori nilai "baik" dan "sangat baik" setelah intervensi AI menunjukkan bahwa teknologi dapat berperan sebagai *scaffolding tool* dalam memperkuat pemahaman dan penerapan konsep akademik secara praktis.

Selain peningkatan kognitif, penerapan AI melalui Canva juga berkontribusi signifikan terhadap peningkatan kreativitas, motivasi, dan kemandirian belajar mahasiswa. Skor kreativitas rata-rata yang sebesar 87,36 memperlihatkan bahwa teknologi ini berhasil menciptakan ruang belajar yang lebih partisipatif dan inovatif. Fitur *Magic Design* membantu mahasiswa dalam mengeksplorasi ide dan mengembangkan desain dengan efisien, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih produktif dan menyenangkan. Hasil kuesioner yang menunjukkan 85% mahasiswa memberikan respons positif memperkuat bukti bahwa pembelajaran berbasis AI mampu dalam meningkatkan motivasi intrinsik dan kepercayaan diri mahasiswa dalam berkarya. Peningkatan kemandirian dari 40% menjadi

78% dalam penyelesaian tugas menunjukkan bahwa mahasiswa tidak lagi bergantung pada instruksi dosen, melainkan bereksperimen dan berinovasi secara mandiri. Hal ini sejalan teori konstruktivisme digital yang menekankan pentingnya peran teknologi sebagai fasilitator pembelajaran memberdayakan mahasiswa untuk menjadi *active learner*. Pembelajaran berbasis AI melalui Canva yang tidak hanya meningkatkan hasil akademik, tetapi juga yang berfungsi sebagai sarana pengembangan kompetensi profesional dan literasi digital yang esensial bagi calon pendidik di era transformasi teknologi pendidikan.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Mahasiswa FKIP PBSI Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan mengalami peningkatan hasil belajar, kreativitas, dan motivasi karena penerapan pembelajaran berbasis AI melalui media Canva (*Magic Design*). Hasil *pre test* dan *post test* yang menunjukkan peningkatan nilai rata-rata sebesar 17,79 poin dan kategori N-Gain sedang. Hasil ini yang menunjukkan bahwa penggunaan AI efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual siswa tentang materi desain visual. Hasil observasi dan penilaian rubrik menunjukkan peningkatan kreativitas siswa selain peningkatan kognitif, dengan skor rata-rata 87,36. Dalam menyelesaikan proyek berbasis desain, siswa menjadi lebih aktif, mandiri, dan inovatif. Mereka menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam berpikir kreatif dan komunikasi visual. 85% siswa memberikan tanggapan yang cukup positif, menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis AI membuat belajar lebih menarik, terlibat, dan kolaboratif. Temuan penelitian ini yang menunjukkan bahwa menambahkan teknologi AI ke Canva meningkatkan hasil belajar akademik dan membantu siswa belajar keterampilan abad ke-21 seperti kreativitas, kemandirian, literasi digital, dan kemampuan berpikir kritis.

B. Saran

Berdasarkan yang diperoleh, disarankan agar guru memanfaatkan media pembelajaran berbasis video animasi, terutama pada materi abstrak seperti nilai-nilai Pancasila, agar pembelajaran lebih menarik dan bermakna; sekolah mendukung dengan menyediakan fasilitas serta pelatihan penggunaan

teknologi; siswa memanfaatkan media tersebut tidak hanya sebagai hiburan tetapi juga sebagai sarana belajar yang menyenangkan; dan peneliti selanjutnya menggunakan desain eksperimen yang lebih kompleks dengan kelompok kontrol serta memperluas kajian-kajian pada mata pelajaran atau jenjang yang lain guna memperkuat validitas dan juga generalisasi hasil penelitian guna menjadi acuan bagi sarana pendidikan agar lebih berkualitas serta mampu berkelanjutan. Serta dalam pelaksanaannya penelitian ini menjadi sarana dalam penguatan kebijakan-kebijakan yang terkait pelaksanaan pendidikan terutama teknologi dalam pembelajaran. Pendidikan memerlukan pembaharuan sarana untuk mampu mengikuti kemajuan zaman serta sesuai dengan kondisi masyarakat sekarang.

DAFTAR RUJUKAN

- Al Fadillah, Y., & Akbar, A. R. (2024). Strategi Desain Pembelajaran Adaptif Untuk Meningkatkan Pengalaman Belajar di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Teknologi Terapan/ E-ISSN: 3031-7983*, 1(4), 354-362.
- Farwati, M., Salsabila, I. T., Navira, K. R., & Sutabri, T. (2023). Analisa pengaruh teknologi artificial intelligence (AI) dalam kehidupan sehari-hari. *Jursima*, 11(1), 39-45.
- Juanda, J., & Fitri, S. (2025). Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Literasi Digital terhadap Kompetensi Menulis Esai Mahasiswa. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 21(2), 343-360.
- Mursalin, M., Ali, M., Mursyidah, M., Rizka, M., & Armita, D. (2024). Pelatihan Edukasi Canva dan AI bagi Calon Guru Profesional dalam Menyusun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Secara Daring. *Jurnal Solusi Masyarakat Dikara*, 4(2), 114-122.
- Nasution, J. E., Yanis, A., Alfaina, A., Ramadanti, D., Imam, M. K., Desriani, R., & Dewi, S. (2025). Pengaruh Kecerdasan Buatan (AI) terhadap Efektivitas Pembelajaran Mahasiswa Prodi Manajemen Pendidikan Islam. *Indonesian Journal of Islamic Studies (IJIS)*, 1(1), 43-49.
- Novelti, N., Devi, P. A. P., Khusnah, W. D., Marjuki, M., & Stevani, M. (2024). Pelatihan Teknis

- Pemanfaatan Artificial Intelligences Chat Gpt Dan Canva Bagi Guru SMK Dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Masa Kini. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(6), 1332-1339.
- Sitorus, S. A., Silaban, P., Liana, T. M. M., Simanjuntak, A., & Sianipar, G. J. (2024). Implementasi Kecerdasan Buatan di Bidang Akademik pada Kampus Fisipol Universitas HKBP Nommensen Medan. *Jurnal Visi Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 213-219.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Susanti, R. (2005). Sampling dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Teknodik*, 187-208.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Widyasari, E., Murtiyasa, B., & Supriyanto, E. (2024). Revolusi pendidikan dengan artificial intelligence: Peluang dan tantangan. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 10(2), 302-311.
- Widyasari, E., Murtiyasa, B., & Supriyanto, E. (2024). Revolusi pendidikan dengan artificial intelligence: Peluang dan tantangan. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 10(2), 302-311.