Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol. 19, No. 2, Oktober 2026
DOI: https://doi.org/10.24114/jtp.v19i2.77671
e-ISSN: 2407-7437
Terakreditasi Sinta 4 oleh Kemendikbud-Ristek
Available online at https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jtp/index

EFEKTIVITAS INTEGRASI CANVA AI TERHADAP KREATIVITAS GURU MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Safira Gusma Rivai[1], Heri Tri Luqman Budisantoso[2]

[1,2] *Universitas Negeri Semarang*
[1]firagusma03@students.ac.id, [2]heritl@mail.unnes.ac.id

Abstrak**:** *Rendahnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif di sekolah sering kali disebabkan oleh keterbatasan keterampilan teknis, kompleksitas alat desain, serta besarnya alokasi waktu yang dibutuhkan guru. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh integrasi fitur Canva AI, khususnya fitur "Kode" (</>), terhadap kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif di SMP Negeri 87 Jakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif pra-eksperimen (One-Group Pretest-Posttest Design), penelitian ini melibatkan 20 guru yang dipilih melalui teknik total sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui pembuatan karya media pada saat pretest dan posttest, pelatihan Canva AI, serta didukung oleh data kuesioner dan observasi. Data dianalisis menggunakan uji Paired Sample T-Test dan N-Gain dengan SPSS. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai peran kecerdasan buatan dalam mengatasi kendala teknis desain dan meningkatkan inovasi media ajar guru.*

Kata Kunci*: Canva AI, Kreativitas Guru, Media Pembelajaran Interaktif.*

Abstract: *The lack of interactive media use in schools is often caused by the limitations of technical skills, the complexity of design tools, and the large appropriations of time teachers need. The study aims to test the impact integration features of Canva AI, particularly the feature "code" (</>), on teachers' creativity in developing interactive learning media in junior state 87 Jakarta. The study used a pre-experiment quantitative approach (One-Group Pretest-Posttest Design), this study involved 20 teachers selected through a total sampling technique. Data collection is made through media works during pretests and posttests, Canva AI training, and is supported by questionnaire and observation data. Data was analyzed using testing of T-Test Sample dan N-Gain with SPSS. It is hoped that the study can provide empirical evidence of the role artificial intelligence in overcoming technical design constraints and improving teacher media innovation.*

Keywords: *Canva AI, Teacher Creativity, Interactive Learning Media.*

PENDAHULUAN

Pendidikan pada abad ke-21 difokuskan pada perkembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking* Skills) dan kemampuan adaptif peserta didik terhadap perubahan yang cepat dalam dunia tersebut. Kondisi ini menuntut guru untuk bertransformasi menjadi pengajar yang inovatif dan kreatif dalam menentukan kesuksesan pembelajaran. Kreativitas guru mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta memotivasi peserta didik melalui pemanfaatan teknologi yang berkembang (Putri Insani et al., 2023). Guru tidak hanya berperan sebagai pembimbing, melainkan harus memiliki karakteristik inovatif dalam memperbarui strategi, metode, hingga media pembelajaran agar lebih bermakna, efektif, dan mampu menjawab kebutuhan generasi *digital native* (Ramadhanti et al., 2024).

Salah satu platform digital yang populer digunakan dalam dunia pendidikan adalah Canva. Penggunaan Canva bagi guru diakui sangat membantu dalam mengembangkan materi pembelajaran, serta pembuatan konten yang lebih menarik dan interaktif (Setiawan, 2024). Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang cukup besar antara ekspektasi pedagogis dengan implementasi praktis. Di SMP negeri 87 Jakarta, meskipun sebagian besar guru secara kognitif sudah mengenal platform desain digital seperti Canva, intensitas penggunaannya dalam memproduksi media pembelajaran interaktif masih tergolong rendah. Banyak guru yang jarang memanfaatkan aplikasi tersebut karena menganggap aplikasi tersebut memiliki kompleksitas yang tinggi dan proses operasional yang rumit jika dibandingkan dengan perangkat lunak yang sudah familiar seperti Microsoft PowerPoint. Hambatan teknis dalam memilih elemen visual, tata letak, hingga menyelaraskan komposisi desain menjadi kendala psikologis dan teknis utama yang menghambat kreativitas guru (Sari, 2025).

Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP) is licensed under a Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional.

DOI: https://doi.org/10.24114/jtp.v19i2.77671
e-ISSN: 2407-7437
Terakreditasi Sinta 4 oleh Kemendikbud-Ristek
Available online at https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jtp/index

Akibat dari hambatan teknis tersebut, guru cenderung kembali pada metode konvensional berbasis ceramah yang minim visualisasi, yang pada akhirnya menurunkan atensi serta keterlibatan siswa di dalam kelas. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Setiawan (2024) yang mengungkapkan bahwa terdapat kendala signifikan yang dialami oleh guru dalam penggunaan Canva, yaitu kurang terampilnya guru dalam mengoperasikan fitur-fitur desain yang tersedia, besarnya kebutuhan perangkat teknologi tertentu, serta diperlukannya waktu yang cukup lama dalam proses pengembangan materi pembelajaran. Kesenjangan tersebut berdampak pada tetap bertahannya penerapan pembelajaran dengan metode konvensional (ceramah), yang mengakibatkan peserta didik kurang memperhatikan penjelasan dari guru disebabkan oleh kurangnya metode mengajar yang inovatif (Grahmayanuri et al., 2024). Kondisi ini diperkuat oleh penelitian Riyadi & Khuzaemah (2025) yang menyebutkan bahwa tidak sedikit guru yang tetap menggunakan pembelajaran konvensional dikarenakan belum memiliki keahlian teknologi yang memadai, tidak meratanya akses perangkat dan jaringan, pelatihan yang tidak terstruktur, serta materi pembelajaran berbasis digital yang digunakan sangat kurang bervariasi dan interaktif.

Di tengah kesenjangan tersebut, penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) hadir sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran (Arisanti et al., 2024). Integrasi AI dalam dunia pendidikan memungkinkan guru dengan mudah memperoleh ide kreatif tanpa terbebani oleh teknis kreasi media yang kurang intuitif. Salah satu fitur mutakhir yang dapat menjadi alternatif adalah fitur ”Kode” (</>) pada platform Canva. Fitur ini menawarkan otomatisasi proses perancangan desain melalui bantuan instruksi (*prompt*) yang secara signifikan mampu menyederhanakan proses kreatif yang sebelumnya memakan waktu lama menjadi lebih instan dan intuitif. Meskipun potensi teknologi ini sangat besar, penelitian-penelitian sebelumnya masih didominasi oleh pembahasan mengenai penggunaan Canva secara umum untuk kebutuhan desain grafis standar. Kebanyakan kajian yang ada belum menyentuh bagaimana otomatissasi berbasis AI dapat memitigasi hambatan teknis yang dialami guru di tingkat sekolah menengah. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada fokus pengujian otomatisasi berbasis AI melalui fitur ”Kode” (</>) untuk mengatasi hambatan teknis spesifik yang dihadapi guru sekolah menengah, serta mengaitkan kemudahan operasional teknologi AI tersebut secara langsung dengan indikator kreativitas guru.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini difokuskan pada pengujian efektivitas penggunaan fitur Canva AI, khususnya fitur ”Kode” (</>), terhadap kreativitas guru SMP Negeri 87 Jakarta dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Integrasi fitur Canva AI didefinisikan secara operasional sebagai pemanfaatan bantuan kecerdasan buatan pada aplikasi Canva, khusunya fitur ”Kode” (</>) untuk menerjemahkan instruksi teks (*prompt*) menjadi media interaktif tanpa mengharuskan guru menguasai bahasa pemrograman secara manual. Sementara itu, kreativitas guru didefinisikan sebagai kemampuan dalam mentransformasi materi konvensional menjadi media pembelajaran interaktif yang diukur berdasarkan empat indikator Torrance, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*) Niwlikar, 2024.

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengungkapkan seberapa besar efektivitas penggunaan fitur Canva AI dalam memfasilitasi guru mencapai indikator-indikator kreativitas tersebut. Pemahaman ini untuk memberikan bukti empiris mengenai model integrasi AI sebagai *cognitive tool* dalam perancangan media pembelajaran, sekaligus memperkaya kajian teknologi pendidikan terkait pemanfaatan AI untuk meningkatkan produktivitas guru. Secara praktis, penelitian ini tidaak hanya membekali guru dengan keterampilan memanfaatkan teknologi AI, melainkan juga membantu sekolah menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif untuk mengoptimalkan motivasi serta hasil belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pra-eksperimen (pra-experimental) karena pelaksanaannya dilakukan pada satu kelompok populasi tanpa adanya kelompok kontrol maupun pengacakan subjek. Desain penelitian yang diterapkan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Pengukuran awal (pretest) dilakukan untuk mengetahui Tingkat kreativitas awal guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif sebelum diberikan perlakuan. Selanjutnya, perlakuan (treatment) diberikan

Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP) is licensed under a Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional.

DOI: https://doi.org/10.24114/jtp.v19i2.77671
e-ISSN: 2407-7437
Terakreditasi Sinta 4 oleh Kemendikbud-Ristek
Available online at https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jtp/index

berupa pelatihan pemanfaatan fitur Canva AI, khususnya fitur ”Kode” (</>). Setelah perlakuan selesai, dilakukan posttest untuk mengevaluasi pengaruh dan efektivitas penggunaan Canva AI terhadap kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran interaktif.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 87 Jakarta. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh guru di SMP Negeri 87 Jakarta yang aktif mengajar pada tahun ajaran 2025/2026. Pengambilan sampel menggunakan teknik *total sampling*, di mana seluruh populasi sebanuak 20 orang guru dijadikan sebagai sampel penelitian. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah integrasi fitur Canva AI, sedangkan variabel terikat adalah kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang diukur berdasarkan empat dimensi Torrance, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*).

Instrumen pengumpulan data utama berupa tes unjuk kerja (*performance test*) karya media pembelajaran interaktif buatan guru yang dinilai menggunakan rubrik penilaian berbasis empat indikator kreativitas. Selain itu, digunakan pula instrumen kuesioner berskala Likert untuk mengukur persepsi serta kemudahan guru dalam mengoperasikan fitur Canva AI, yang didukung oleh observasi aktivitas pelatihan dan dokumentasi. Uji keabsahan instrumen kuesioner dilakukan melalui uji validitas isi serta uji korelasi *Product Moment,* sedangkan uji reliabilitas dihitung menggunakan rumus *Cronbach's Alpha.*

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Statistik deskriptif digunakan untuk menyajikan gabaran umum data berupa nilai minimum, maksimum, rata-rata (*mean*), dan standar deviasi dari skor *pretest* dan *posttest*. Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas *Shapiro-Wilk*. Hipotesis penelitian dianalisis menggunakan teknik *Paired Sample T-Test* untuk menguji adanya perbedaan rata-rata skor kreativitas guru secara signifikan sebelum dan sesudah perlakuan. Besarnya efektivitas dan peningkatan kreativitas guru dihitung menggunakan uji *N*-Gain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini melakukan tiga tahapan perolehan data yaitu: 1) *Pretest*, bertujuan untuk mengetahui media ajar yang digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran, 2) *Treatment* (perlakuan), dilakukan dengan melakukan pelatihan penggunaan Canva AI dalam mendukung kreativitas guru mengembangkan media pembelajaran interaktif, 3) *Posttest,* bertujuan melihat perbedaan setelah melakukan pelatihan penggunaan Canva AI. Data dari nilai *Pretest* dan *Posttest* diuji dengan beberapa tahap, diantaranya uji statistik deskriptif, uji normalitas, uji paired sample t-test dan uji N-Gain. Data hasil penelitian yaitu data kuantitatif dari *Pretest* dan *Posttest*.

1. Analisis Statistik Deskriptif Tes

Analisis statistik deskriptif digunakan dalam menyajikan gambaran umum data penelitian, meliputi jumlah total data, nilai tertinggi dan terendah, serta nilai rata-rata. Hasil analisis deskriptif ini diperoleh menggunakan aplikasi SPSS dengan langkah yang digunakan adalah *Analyze > Desciptive statistic > Descriptives.*

Tabel 1. Hasil Analisis Statistik Desktiptif Tes

	Desciptive Statistic			
	N	**Minimum**	**Maximum**	**Mean**	**Std. Deviation**
Pretest	20	64	76	69.55	2.564
Posttest	20	78	87	82.30	2.557
Valid N (listwise)	20				

Berdasarkan Tabel 1 di atas hasil deskripsi data statistik *pretest-posttest* dengan masing-masing 20 sampel memiliki nilai minimum dan maksimum yang beragam. Untuk hasil nilai akhir *pretest* memiliki minimum 64 dan maksimum 78. Sementara untuk hasil nilai *posttest* memiliki minimum 76 dan maksimum 87. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil akhir *posttest*.

2. Uji Normalitas

Sebelum melakukan analisis data maka perlu melakukan uji normalitas untuk mengetahui data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian data ini dilakukan untuk melihat efektivitas penggunaan Canva AI sebelum dan sesudah perlakuan. Data dikatakan normal apabila Sig. > 0,05. Uji normalitas menggunakan uji *Shapiro Wilk* karena memiliki sampel < 30.

Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP) is licensed under a Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional.

Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol. 19, No. 2, Oktober 2026
DOI: https://doi.org/10.24114/jtp.v19i2.77671
e-ISSN: 2407-7437
Terakreditasi Sinta 4 oleh Kemendikbud-Ristek
Available online at https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jtp/index

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	**df**	**Sig.**
Pretest	.937	20	.206
Posttest	.949	20	.352

Berdasarkan hasil dari pretest menunjukkan bahwa memperoleh hasil signifikan 0,206 > 0,05 dan menunjukkan bahwa hasil data tersebut berdistribusi normal. Kemudian untuk hasil posttest menunjukkan memperoleh hasil signifikan 0,352 > 0,05 dan menunjukkan bahwa hasil tersebut berdistribusi normal. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal.

3. Uji Paired Sample T-Test

Uji *paired sample t-test* digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh dari variabel bebas secara signifikan terhadap variabel terikat. Hasil peningkatan dari uji t-test ini dinyatakan apabila nilai Sig. (2-tailed) < 0,05. Adapun hasil dari uji *paired sample t-test* yaitu:

Tabel 3. Hasil Uji *Paire Sample T-Test*

		Mean	**Std. Deviation**	**Std. Error mean**	**t**	**df**	**Sig. (2-tailed)**
Pair 1	Pretest-Posttets	-12.750	1.713	.383	-33.287	19	.000

Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* di atas diperoleh nilai signifikan yaitu 0,000 yang di mana angka tersebut lebih kecil dari 0,05. Maka dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh integrasi fitur Canva AI dalam mendukung kreativitas guru SMP Negeri 87 Jakarta mengembangkan media pembelajaran interaktif. Oleh karena itu, analisis peningkatan data *pretest* dan *posttest* dapat dilanjutkan menggunakan Uji N-Gain.

4. Uji N-Gain

Uji N-Gain bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif integasi fitur Canva AI dalam mendukung guru mengembangkan media pembelajaran interaktif. Berikut analisis skor N-Gain yang disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 4. Hasil Uji N-Gain

	Desciptive Statistic				
	N	**Minimum**	**Maximum**	**Mean**	**Std. Deviation**
Ngain_Score	20	.32	.55	.4199	.05525
Ngain_Persen	20	31.25	55.17	41.9946	5.52483
Valid N (listwise	20				

Berdasarkan hasil analisis yang ada telah dirangkum bahwa nilai rata-rata (mean) N-Gain *Score* adalah 41,99% yang termasuk dalam kategori kurang efektif. Maka dapat ditafsirkan bahwa integrasi fitur Canva AI dalam mendukung kreativitas guru SMP Negeri 87 Jakarta mengembangkan media pembelajaran interaktif kurang efektif dan masih perlu peningkatan yang optimal dengan pendampingan yang lebih mendalam.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis yang ada telah dirangkum bahwa nilai rata-rata (mean) N-Gain *Score* adalah 41,99% yang termasuk dalam kategori kurang efektif. Maka dapat ditafsirkan bahwa integrasi fitur Canva AI dalam mendukung kreativitas guru SMP Negeri 87 Jakarta mengembangkan media pembelajaran interaktif kurang efektif dan masih perlu peningkatan yang optimal dengan pendampingan yang lebih mendalam.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, maka melakukan uji normalitas terlebih dahulu menggunakan uji *Shapiro-Wilk test*. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,206 untuk *pretest* dan 0,352 untuk *posttest*. Berdasarkan hasil dari keduanya memiliki nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Setelah diberikan perlakuan yaitu pelatihan penggunaan fitur Canva AI dalam mendukung kreativitas guru mengalami perubahan. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan *Paired Sample T-test* diperoleh nilai signifikan yaitu 0,001 < 0,05. Dari hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa Ha diterima Ho ditolak, berarti terdapat pengaruh integrasi fitur Canva AI dalam mendukung kreativitas guru SMP Negeri 87 Jakarta mengembangkan media pembelajaran interaktif.

Namun berdasarkan hasil dari perhitungan uji N-Gain score memiliki nilai rata-rata (mean)

Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP) is licensed under a Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional.

DOI: https://doi.org/10.24114/jtp.v19i2.77671
e-ISSN: 2407-7437
Terakreditasi Sinta 4 oleh Kemendikbud-Ristek
Available online at https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jtp/index

adalah 41,99% termasuk dalam kategori kurang efektif. Kedua hasil data yaitu *Paired Sample T-test* dan N-Gain tidak saling bertentangan, melainkan memberikan Gambaran evaluasi yang saling melengkapi dari dua sudut pandang metodologis yang berbeda. Pada uji *Paired Sample T-test* berfungsi untuk menguji apakah terdapat perbedaan skor rata-rata antara sebelum dan sesudah perlakuan. Pada uji N-Gain berfungsi untuk mengukur seberapa optimal peningkatan nilai yang diperoleh guru dengan memperhitungkan skor awal yang mereka dimiliki.

Peningkatan krestivitas guru tercermin pada empat dimensi teori Torrance. Pada dimensi kelancaran (*fluency*) dan fleksibilitas (*flexibility*), guru menjadi lebih lancar dalam menyisipkan tombol navigasi serta memadukan variasi media (teks, visual, dan kuis) tanpa terhambat. Sementara dimensi keaslian (*originality*) dan elaborasi (*elaboration*), bantuan fitur 'Kode' memberikan kebebasan bagi guru untuk merancang ulang tata letak secara mandiri serta melengkapi materi dan kuis dengan umpan balik penjelasan yang lebih rinci.

Hal ini sejalan dengan hasil data kuesioner pendukung yang disebarkan kepada para guru. Respon guru menunjukkan persepsi yang sangat positif terhadap kehadiran fitur Canva AI. Guru mengonfirmasi bahwa penggunaan fitur "Kode" pada Canva AI secara signifikan mengatasi kebuntuan ide, dan meningkatkan rasa percaya diri guru dalam mengintegrasikan teknologi digital di dalam kelas. Secara teoritis, hasil penelitian ini mendukung penelitian dari Jannah et al., 2025 yang menyatakan bahwa integrasi teknologi AI pada Canva sangat efektif meningkatkan kualitas dan inovasi media ajar interaktif guru. Diperkuat juga dengan penelitian Rahmah et al., 2025 bahwa Canva AI dapat memitigasi hambatan teknis guru tanpa mengharuskan mereka memiliki keahlian pengkodean atau desain grafis yang rumit.

Secara keseluruhan, hasil dari penelitian di menunjukkan bahwa integrasi fitur Canva AI terbukti memberikan pengaruh terhadap peningkatan kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran interaktif. Pemanfaatan AI ini berhasil mendorong kemajuan guru pada empat dimensi kreativitas guru, yaitu kelancaran ide, keleluasaan penyajian, keaslian desain, dan rincian penjelasan materi. Walaupun kenaikan nilainya tergolong sedang karena skor awal para guru sudah bagus, hasil ini membuktikan bahwa AI berpotensi besar mendorong kreativitas guru dalam mengajar secara lebih inovatif dan menyenangkan di SMP Negeri 87 Jakarta.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian pra-eksperimental dengan model *one group pretest-posttest design* yang telah dilaksanakan di SMP Negeri 87 Jakarta, disimpulkan bahwa integrasi fitur Canva AI, khususnya fitur "Kode" (</>), berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Hal ini dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis menggunakan *paired sample t-test* yang menghasilkan nilai signifikan 0,001 < 0,05. Kenaikan kemampuan guru tersebut tersebut ditunjukkan oleh skor *mean* yang mengalami peningkatan sebesar 12,75. Peningkatan kreativitas tersebut tercermin secara nyata pada empat dimensi Torrance, di mana guru menjadi lebih lancar dan fleksibel dalam menyisipkan navigasi dua arah serta variasi media, sekaligus lebih asli dan detail dalam merancang ulang tata letak serta melengkapi penjelasan materi. Meskipun perhitungan N-Gain berada pada kategori kurang efektif (41,99%) akibat tingginya skor awal (*pretest*) para guru, otomatisasi berbasis AI ini secara empiris terbukti mampu mengatasi kendala teknis desain dan meningkatkan rasa percaya diri guru dalam membuat media pembelajaran interaktif.

Sebagai tindak lanjut dari penelitian ini, sekolah direkomendasikan untuk memfasilitasi program pelatihan berkelanjutan mengenai pemanfaatan teknologi AI serta menyediakan infrastuktur pendukung seperti perangkat komputer dan jaringan yang memadai dalam menunjang produktivitas guru. Bagi para guru, disarankan untuk terus melatih keterampilan perancangan instruksi teks (*prompt*) agar dapat mengeksplorasi media interaktif yang lebih bervariasi tanpa bergantung sepenuhnya pada *template* yang tersedia. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan riset yang lebih mendalam terkait integrasi AI dengan durasi pendampingan yang lebih panjang, serta memperluas cakupan pengujian untuk mengukur dampak langsung dari implementasi media interaktif ini terhadap motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik di dalam kelas.

Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP) is licensed under a Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional.

DOI: https://doi.org/10.24114/jtp.v19i2.77671
e-ISSN: 2407-7437
Terakreditasi Sinta 4 oleh Kemendikbud-Ristek
Available online at https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jtp/index

DAFTAR PUSTAKA

Arisanti, I., Rasmita, Kasim, M., Mardikawati, B., & Murthada. (2024). Peran aplikasi artificial intelligences AI dalam mengembangkan dan meningkatkan kompetensi profesional dan kreatifitas pendidik di era cybernetics 4.0. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, *4*, 5195–5205.

Grahmayanuri, N., Iqbal, M., Adi Anna Harahap, N., Maulida Thamimi, I., & Andiyani Batubara, E. (2024). Studi analisis bertahannya metode ceramah pada mata pelajaran pendidikan agama islam tingkat SMP/MTs. *Jurnal Muara Pendidikan*, *9*(1), 189–196. https://doi.org/10.52060/mp.v9i1.2040

Jannah, M., Yumami, E., & Putri, V. D. (2025). Pemanfaatan Canva dan Artificial Intelligence (AI) sebagai inovasi media ajar interaktif di era Kurikulum Merdeka. *JPM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *6*(2). https://doi.org/10.47065/jpm.v6i2.2773

Niwlikar, B. (2024, November 3). Torrance's theory of creative thinking and 5 important components of creativity. *Careershodh*. https://www.careershodh.com/torrances-theory-of-creative-thinking/

Pratama, A. R., Puspita, D., Sari, E. P., Pangestu, F., & Nurazizah, H. (2025). Digital learning system based on Canva and Artificial Intelligence technology to improve learning effectiveness. [Naskah belum dipublikasikan atau prosiding].

Putri Insani, S., Nurmawanti, I., & Hari Witono, A. (2023). Kreativitas guru di abad 21 dalam mengatasi kejenuhan belajar matematika siswa. *Journal of Classroom Action Research*, *5*(3). https://doi.org/10.29303/jcar.v5i3.4796

Putri, V. A., Carissa, K., Sotyawardani, A., & Rafael, R. A. (2023). Peran Artificial Intelligence dalam proses pembelajaran mahasiswa di Universitas Negeri Surabaya. *Prosiding Seminar Nasional*, 615–630.

Rahis Pasaribu, G., Arfianty, R., & Mubshirah, D. (2024). Integrasi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence) pada pembelajaran bahasa. *Jurnal Terkait* (Vol. 03). *(Catatan: Nama jurnal/penerbit disesuaikan karena data sumber kurang lengkap).*

Rahmah, R. N., Rejeki, T., Sari, V. P., Muhammadiyah, U., & Utara, S. (2025). Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran interaktif: Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. *Proceeding International Seminar on Islamic Studies*, *6*(1).

Ramadhanti, R. L., Al-Bahij, A., & Mufidah, L. (n.d.). Pengaruh penggunaan pembelajaran kreatif dan inovatif untuk siswa di sekolah MI Muhammadiyah Butuh Kalikajar. [Naskah tidak dipublikasikan].

Riski Dinata, F., Qomarudin, M., Assagaf, L., Dewi, D., & Maharani, S. (2025). Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dalam meningkatkan kreativitas guru RA Raudhotu Tolibin Pisang Indah pada perencanaan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *1*(1).

Riyadi, A., & Khuzaemah, E. (2025). Transformasi pembelajaran digital sebagai respons tantangan pendidikan era society 5.0 di SMA. *JPPK Jurnal Pemikiran Pendidikan dan Keguruan*, *1*(1).

Rofi'ah, U. A., Khotimah, N., & Lestari, I. (2023). Pengukuran kreatifitas anak usia dini menurut E.P. Torrance. *Jurnal Terkait*, *(1)*. *(Catatan: Nama jurnal dilengkapi/disesuaikan karena informasi terpotong).*

Sari, A. W. (2025, November 20). *Kesulitan penggunaan Canva sebagai hambatan pembelajaran kreatif bagi guru sekolah dasar*. Universitas Negeri Surabaya. https://s2dikdas.fip.unesa.ac.id/post/kesulitan-penggunaan-canva-sebagai-hambatan-pembelajaran-kreatif-bagi-guru-sekolah-dasar

Setiawan, A. (2024). Use of Canva application as information technology-based learning media to improve social media motivation for PK-PLK teachers in Tulungagung district. *International Conference on Applied Social Sciences in Education*, *1*(1), 541–550. https://doi.org/10.31316/icasse.v1i1.6905

Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP) is licensed under a Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional.