

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI DESAIN GRAFIS
BERBANTUAN CANVA AI DI SMK PGRI CIAWIGEBANG**

¹ Windi Nur Andini , ² Dena Latif Setiawan, S.Kom

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Fakultas Pendidikan, Sosial dan Teknologi , Universitas Muhammadiyah Kuningan

E-mail: ¹windinurandini1@gmail.com, ² denalatifsetiawan@upmk.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan Project Based Learning berbantuan Canva AI terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Desain Grafis di SMK PGRI Ciawigebang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan desain Pretest-Posttest Control Group Design.

Sampel penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas XI DKV 1 sebagai kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran Project Based Learning berbantuan Canva AI dan kelas XI DKV 2 sebagai kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan tes hasil belajar.

Secara teoritis, penerapan Project Based Learning berbantuan Canva AI diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, kemampuan pemecahan masalah, keterampilan berpikir kritis, kreativitas, serta kualitas hasil karya siswa. Kombinasi model pembelajaran dan Canva AI memungkinkan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan mampu menghasilkan produk desain yang lebih baik sesuai dengan kebutuhan dunia industri kreatif.

Kata Kunci: *Project Based Learning*, Canva AI, Desain Grafis, Hasil Belajar, Pembelajaran Digital.

ABSTRAC

This study aims to determine the effect of implementing Project Based Learning assisted by Canva AI on students' learning outcomes in the Graphic Design subject at SMK PGRI Ciawigebang. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental method and a Pretest-Posttest Control Group Design.

The research sample consists of two classes: class XI DKV 1 as the experimental class, which receives Project Based Learning assisted by Canva AI, and class XI DKV 2 as the control class, which receives conventional instruction. Data collection was carried out through observation, interviews, and learning achievement tests. Theoretically, the implementation of Project Based Learning assisted by Canva AI is expected to increase learning motivation, problem-solving skills, critical thinking skills, creativity, and the quality of students' work.

The combination of the learning model and Canva AI enables students to be more active in the learning process and to produce better design products that align with the needs of the creative industry.

Keywords: Project Based Learning, Canva AI, Graphic Design, Learning Outcomes, Digital Learning

NDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan dasar manusia untuk meningkatkan kualitas diri, memperoleh ilmu, keterampilan, dan membentuk karakter. Menurut UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar agar peserta didik mengembangkan potensi diri secara aktif, baik spiritual, intelektual, kepribadian, maupun keterampilan. Dalam proses pendidikan, pembelajaran menjadi inti kegiatan. Keberhasilannya dipengaruhi oleh tujuan, materi, model, media, dan keterlibatan siswa. Salah satu faktor penting adalah penggunaan media pembelajaran. Menurut Gerlach & Ely dalam Lubis et al. (2023), media pembelajaran berfungsi sebagai perantara antara pengetahuan guru dan siswa agar proses belajar lebih efektif dan bermakna.

Perkembangan teknologi informasi menuntut guru memanfaatkan media digital agar pembelajaran lebih interaktif dan relevan dengan generasi saat ini. Di SMK, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada teori tetapi juga keterampilan sesuai kebutuhan dunia

kerja. Mata pelajaran Desain Grafis menjadi sangat relevan karena bertujuan menghasilkan karya visual yang kreatif, komunikatif, dan sesuai kebutuhan industri kreatif. Namun berdasarkan observasi awal di SMK PGRI Ciawigebang, pembelajaran masih didominasi metode konvensional dan fokus pada aspek teknis aplikasi. Siswa cenderung meniru langkah guru tanpa mengeksplorasi ide, sehingga keaktifan, motivasi, dan kreativitas belum berkembang optimal. Banyak siswa juga kesulitan mewujudkan ide menjadi karya visual karena keterbatasan penguasaan aplikasi, sehingga hasil belajar belum maksimal.

Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan model pembelajaran yang mendorong keaktifan dan menghasilkan produk nyata. Project Based Learning (PjBL) merupakan salah satu model yang sesuai karena menempatkan siswa pada proses perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian proyek secara langsung. Siswa belajar mencari informasi, berpikir kritis, bekerja sama, dan menghasilkan karya yang dapat dipertanggungjawabkan. Penerapan PjBL pada Desain Grafis sangat relevan karena menyerupai alur kerja desainer di industri. Model ini didukung penggunaan

Canva AI sebagai media pembelajaran. Canva AI adalah platform desain berbasis kecerdasan buatan dengan fitur seperti Magic Design, Magic Write, dan Magic Media yang memudahkan siswa mengembangkan ide, tata letak, dan elemen visual. Dengan Canva AI, siswa dapat mengurangi hambatan teknis, lebih fokus pada konsep dan pesan visual, serta lebih bebas bereksperimen sehingga kreativitas dan efisiensi kerja meningkat.

Era digital menuntut pengembangan kompetensi abad 21 yaitu berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Kehadiran AI dalam dunia desain juga menuntut lulusan SMK memiliki kemampuan beradaptasi dengan teknologi. Penerapan Project Based Learning berbantuan Canva AI diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa. Guru berperan sebagai fasilitator, sedangkan siswa memperoleh pengalaman langsung menerapkan teori ke dalam proyek nyata, melakukan evaluasi, dan revisi desain. Berdasarkan permasalahan rendahnya keaktifan, kreativitas, dan hasil belajar siswa di SMK PGRI Ciawigebang, penelitian ini dilakukan dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Hasil Belajar

Siswa pada Materi Desain Grafis Berbantuan Canva AI di SMK PGRI Ciawigebang”.

1. LANDASAN TEORI

a. Project Based Learning (PJBL)

Project Based Learning (PjBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang menekankan pada kegiatan menghasilkan proyek atau produk nyata sebagai inti dari proses pembelajaran. Model ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna melalui keterlibatan aktif siswa dalam merencanakan, melaksanakan, dan menyelesaikan suatu proyek. Sistem Informasi

b. Canva AI

Di tengah transformasi digital yang pesat, kecerdasan buatan (AI) telah menjadi teknologi revolusioner yang membawa perubahan besar di berbagai sektor, termasuk bidang kreatif seperti desain grafis. AI yang awalnya digunakan untuk pengolahan data dan tugas berulang kini berkembang menjadi teknologi yang mampu menghasilkan konten kreatif secara mandiri maupun mendukung proses kreatif manusia. Salah satu bentuk penerapannya adalah Canva AI, yaitu pengembangan platform Canva yang dilengkapi teknologi kecerdasan buatan untuk membantu proses pembuatan dan penyempurnaan desain secara lebih cepat dan efisien (Reza & Kristanto, 2024). Canva AI memanfaatkan algoritma pembelajaran mesin untuk mengotomatisasi berbagai tahapan desain, mulai dari pembuatan ide, penyusunan tata letak, pemilihan warna, hingga penyuntingan elemen visual. Berbeda dengan aplikasi desain konvensional yang membutuhkan keterampilan teknis tinggi, Canva AI dirancang agar dapat digunakan siapa

saja termasuk siswa, dengan keunggulan keterpaduan fitur mulai dari pembuatan konsep, penulisan teks, pencarian gambar, hingga penyusunan tata letak dalam satu platform. Sebagai media pembelajaran, Canva AI juga mampu meningkatkan minat belajar siswa karena memiliki daya tarik yang dapat memengaruhi motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Nakia Paputungan & Latief, 2025).

c. Desain Grafis

Desain grafis adalah suatu proses komunikasi visual yang bertujuan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada audiens melalui perpaduan elemen-elemen seperti teks, gambar, warna, tipografi, dan tata letak. Desain grafis tidak hanya berfungsi sebagai media estetika, tetapi juga sebagai alat untuk menarik perhatian, memperjelas informasi, dan membangun identitas visual. Dalam konteks pendidikan dan dunia industri kreatif, desain grafis berperan penting dalam menghasilkan karya visual yang komunikatif, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan, sehingga mampu menjembatani ide dan konsep menjadi bentuk visual yang mudah dipahami.

d. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Nugraha (2020) hasil belajar adalah kemampuan yang didapat setelah kegiatan belajar, Wulandari (2021) menyebutnya sebagai kompetensi pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, sedangkan Mustakim (2020) mendefinisikannya sebagai capaian peserta didik berdasarkan penilaian kurikulum. Lestari (2012) dan Sudjana (2005) dalam Firmansyah (2015) juga menegaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan akibat proses

belajar, bukan karena pertumbuhan. Dengan demikian, hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan kemampuan siswa mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan setelah pembelajaran. Dalam penelitian ini, hasil belajar siswa diukur dari kemampuan memahami materi Desain Grafis, kemampuan menggunakan Canva AI, dan kemampuan menghasilkan karya desain sesuai tujuan pembelajaran, sehingga menjadi indikator penting keberhasilan penerapan model Project Based Learning berbantuan Canva AI.

e. Pembelajaran Digital

Pembelajaran Digital adalah proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital seperti komputer, internet, aplikasi, dan platform berbasis kecerdasan buatan sebagai media utama untuk menyampaikan materi, berinteraksi, dan mengevaluasi hasil belajar. Dalam pembelajaran digital, siswa dapat mengakses materi secara fleksibel kapan saja dan di mana saja, baik secara sinkron maupun asinkron, sehingga pembelajaran menjadi lebih mandiri, kolaboratif, dan interaktif. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam menggunakan berbagai media digital seperti video, simulasi, dan aplikasi desain untuk meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan. Dengan demikian, pembelajaran digital bertujuan menciptakan suasana belajar yang efektif, efisien, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era revolusi industri 4.0.

2. METODOLOGI

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode kuantitatif. Metode kuantitatif disebut sebagai metode

positivistik karena berlandaskan pada filsafat positivisme. Metode ini disebut sebagai metode ilmiah (scientific) karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah, yaitu konkret/empiris, objektif, terukur, rasional, dan sistematis. Metode ini juga disebut metode discovery, karena melalui metode ini dapat ditemukan dan dikembangkan berbagai ilmu pengetahuan dan teknologi baru. Metode ini disebut kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik (Sugiyono, 2017).

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design*. Penelitian *quasi eksperimen* dilaksanakan dengan menggunakan *desain Pretest-Posttest Control Group Design*. Dalam *desain* ini digunakan tes awal atau *pretest* sehingga besarnya pengaruh perlakuan dapat diketahui dengan lebih jelas. Menurut Sugiyono (2017), *Quasi Experimental*

Design mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang memengaruhi pelaksanaan eksperimen.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK PGRI Ciawigebang yang berlokasi di Jalan Raya Ciawigebang, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat, pada bulan Mei hingga Juli 2026. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Desain Grafis materi tata letak dan media promosi visual menggunakan model pembelajaran Project Based Learning berbantuan Canva AI. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas XI Desain Komunikasi Visual (DKV) 1 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 30 siswa (9 laki-laki dan 21 perempuan) dengan pembelajaran menggunakan PjBL berbantuan Canva AI, serta kelas XI DKV 2 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 30 siswa (11 laki-laki dan 19 perempuan) dengan pembelajaran konvensional. Pelaksanaan penelitian diawali dengan observasi ke sekolah dan diskusi dengan guru mata pelajaran Desain Grafis. Pengumpulan data dilakukan melalui tes pre-test dan post-test tentang materi Desain Grafis serta pemberian angket respon siswa terhadap penggunaan model PjBL berbantuan Canva AI. Proses pengumpulan data dilaksanakan selama 4 kali pertemuan

No	Waktu Pelaksanaan	Kelas XI DKV 1 (Eksperimen)	Kelas XI DKV 2 (Kontrol)
1	Pertemuan 1	Pemberian tes awal (<i>pretest</i>) materi Desain Grafis dan pengenalan konsep PjBL + Canva AI.	Pemberian tes awal (<i>pretest</i>) materi Desain Grafis.
2	Pertemuan 2	Pelaksanaan sintaks PjBL: Penentuan pertanyaan mendasar dan perencanaan proyek poster digital via Canva AI.	Pembelajaran konvensional ceramah dan materi buku paket
3	Pertemuan 3	Monitoring proyek, pendampingan fitur <i>Magic Design & Text-to-Image</i> , serta <i>finishing</i> karya	Latihan soal dan praktik manual konvensional.
4	Pertemuan 4	Presentasi hasil proyek, evaluasi, tes akhir (<i>posttest</i>), serta pengisian angket respon siswa.	Pemberian tes akhir (<i>posttest</i>)

Tabel 4.1 Pelaksanaan Penelitian

1. Uji Coba Instrumen Penelitian

Sebelum instrumen tes hasil belajar digunakan untuk mengukur kemampuan siswa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen yang bertujuan untuk memastikan bahwa butir-butir soal yang disusun memenuhi syarat keabsahan dan keandalan sebagai alat ukur penelitian. Uji coba dilakukan pada 30 responden dengan instrumen yang terdiri dari 15 butir soal pilihan ganda mengenai materi Desain Grafis. Hasil analisis uji coba instrumen diolah dengan bantuan program IBM SPSS Statistics versi 27 yang meliputi uji validitas dan uji reliabilitas.

- Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sejauh mana ketepatan setiap butir soal dalam mengukur pemahaman materi Desain Grafis. Pengujian ini menggunakan teknik korelasi Pearson Product Moment dengan membandingkan nilai korelasi (r_{hitung}) dengan r_{tabel} pada tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ serta melihat nilai Sig. (2-tailed) < 0,05.

relations

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
al_1	Pearson Correlation	1	.224	.539**	.447*	.176	.337	.176	.447*	.280	.443*	.098	.224	.447*	.478**	.375*
	Sig. (2-tailed)		.235	.002	.013	.352	.069	.352	.013	.134	.014	.608	.235	.013	.008	.478**
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
al_2	Pearson Correlation	.224	1	.264	.375*	.118	.075	.315	.375*	.224	.000	.400*	.167	-.042	.367*	.000

al_3	Sig. (2-tailed)	.235		.159	.041	.534	.692	.090	.041	.235	1.000	.028	.379	.827	.046	.6
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	3
	Pearson Correlation	.539**	.264	1	.452*	.024	.148	.024	.641**	.135	.213	.099	-.113	.452*	.191	-
al_4	Sig. (2-tailed)	.002	.159		.012	.901	.436	.901	.000	.477	.258	.604	.552	.012	.311	.9
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	3
	Pearson Correlation	.447*	.375*	.452*	1	-.079	.075	-.079	.375*	.000	.530**	.036	.375*	.375*	.200	.0
al_5	Sig. (2-tailed)	.013	.041	.012		.679	.692	.679	.041	1.000	.003	.849	.041	.041	.288	.6
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	3
	Pearson Correlation	.176	.118	.024	-.079	1	.202	.441*	.118	.599**	.111	.155	.315	.315	.116	.2
al_6	Sig. (2-tailed)	.352	.534	.901	.679		.284	.015	.534	.000	.558	.414	.090	.090	.542	.2
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	3
	Pearson Correlation	.337	.075	.148	.075	.202	1	.380*	.264	.135	.053	.099	.264	.641**	.191	.3
al_7	Sig. (2-tailed)	.069	.692	.436	.692	.284		.038	.159	.477	.780	.604	.159	.000	.311	.0
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	3
	Pearson Correlation	.176	.315	.024	-.079	.441*	.380*	1	.118	.388*	.111	-.017	-.079	.118	-.042	.5
al_8	Sig. (2-tailed)	.352	.090	.901	.679	.015	.038		.534	.034	.558	.928	.679	.534	.825	.0
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	3
	Pearson Correlation	.447*	.375*	.641**	.375*	.118	.264	.118	1	.447*	.354	.400*	-.042	.375*	.367*	.0
al_9	Sig. (2-tailed)	.013	.041	.000	.041	.534	.159	.534		.013	.055	.028	.827	.041	.046	.6
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	3
	Pearson Correlation	.280	.224	.135	.000	.599**	.135	.388*	.447*	1	.253	.488**	.224	.224	.120	.3
al_10	Sig. (2-tailed)	.134	.235	.477	1.000	.000	.477	.034	.013		.177	.006	.235	.235	.529	.0
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	3
	Pearson Correlation	.443*	.000	.213	.530**	.111	.053	.111	.354	.253	1	.154	.177	.354	.047	.0
al_11	Sig. (2-tailed)	.014	1.000	.258	.003	.558	.780	.558	.055	.177		.416	.350	.055	.804	.7
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	3
	Pearson Correlation	.098	.400*	.099	.036	.155	.099	-.017	.400*	.488**	.154	1	.218	.036	-.029	-
al_12	Sig. (2-tailed)	.608	.028	.604	.849	.414	.604	.928	.028	.006	.416		.247	.849	.878	.7
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	3
	Pearson Correlation	.224	.167	-.113	.375*	.315	.264	-.079	-.042	.224	.177	.218	1	.375*	.200	.2
al_13	Sig. (2-tailed)	.235	.379	.552	.041	.090	.159	.679	.827	.235	.350	.247		.041	.288	.1
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	3
	Pearson Correlation	.447*	-.042	.452*	.375*	.315	.641**	.118	.375*	.224	.354	.036	.375*	1	.200	.0
al_13	Sig. (2-tailed)	.013	.827	.012	.041	.090	.000	.534	.041	.235	.055	.849	.041		.288	.6
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	3

al_14	Pearson Correlation	.478**	.367*	.191	.200	.116	.191	-.042	.367*	.120	.047	-.029	.200	.200	1	.0
	Sig. (2-tailed)	.008	.046	.311	.288	.542	.311	.825	.046	.529	.804	.878	.288	.288		.8
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	3
al_15	Pearson Correlation	.135	.075	-.023	.075	.202	.318	.558**	.075	.337	.053	-.066	.264	.075	.040	1
	Sig. (2-tailed)	.477	.692	.905	.692	.284	.087	.001	.692	.069	.780	.730	.159	.692	.833	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	3
al	Pearson Correlation	.696**	.503**	.515**	.529**	.483**	.538**	.435*	.681**	.614**	.496**	.393*	.453*	.631**	.453*	.4
	Sig. (2-tailed)	.000	.005	.004	.003	.007	.002	.016	.000	.000	.005	.032	.012	.000	.012	.0
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	3

Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Instrumen

Berdasarkan hasil uji validitas menggunakan korelasi Pearson Product Moment, seluruh 15 butir soal tes hasil belajar memiliki nilai signifikansi $< 0,05$ dan $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf 5%. Hal ini menunjukkan bahwa setiap butir soal mampu mengukur indikator pemahaman konsep, keterampilan teknis, dan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi Desain Grafis. Dengan demikian, seluruh instrumen dinyatakan valid secara statistik dan layak digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

- Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi instrumen tes apabila diujikan secara berulang. Pengujian ini menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 27. Suatu instrumen

dikatakan reliabel apabila memiliki nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,70$.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.802	15

Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas terhadap 15 butir soal pilihan ganda yang valid, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,802. Karena nilai $0,802 > 0,70$, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen tes hasil belajar ini memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi/sangat baik dan konsisten untuk mengukur hasil belajar siswa pada materi Desain Grafis.

2. Deskripsi Data Hasil Belajar

Pengumpulan data hasil belajar dilakukan melalui *pre-test* dan *posttest* pada kelas eksperimen yaitu

kelas XI DKV 1, dan kelas kontrol
yaitu XI DKV 2.

Pre-test dilaksanakan pada awal
pertemuan sebelum perlakuan diberikan
untuk mengukur kemampuan awal siswa.

a. Pre-test

N o	Nama Siswa (Eksperimen)	Nilai <i>Pre- test</i> (Eksperimen)	Nama Siswa (Kontrol)	Nilai <i>Pre- test</i> (Kontrol)
1	Abi Auliansyah	58	Sintia Hapitasari	50
2	Ade Putra Permana	54	Andri Firmansyah	66
3	Adrian Alif Syazwana	59	Muhammad Alif Firdaus	54
4	Ajeng Nurlita Sari	65	Dea Rahmawati	47
5	Ali Sodikin	53	Kokom Komilah	59
6	Asih Kurniasih	53	Tiara Listiani	45
7	Ayu Kusumawati	66	Andrean Nugraha	55
8	Windayani	60	Siti Nurahmawati	40
9	Daffa Agung Saputra	51	Ayu Wulandari	45
10	Danur Triyana	58	Maman Sulaeman	55
11	Desi Diyanti	51	Amalda	59
12	Dimas Bayu Al Fadzri	51	Deni Agustin	55
13	Dini Andriani	56	Karin Handayani	53
14	Dini Astya Lestari	41	Muti	52
15	Elleana Zhivora	42	Nia Kurniawati	44
16	Fajar Rafly Sandria	51	Undayani	49

1 7	Galuh Dwi Astuti	47	Ipah Nurhalipah	51
1 8	Hapip Tri Sugianto	57	Nabila Putri Nugraha	61
1 9	Maulana Rizal Bachori	48	Salfa	56
2 0	Muhamad Fazri Akbar •	45	Zidan Rafiq	42
2 1	Muhamad Riky	65	Bima Sastria	56
2 2	Muhammad Agus Rian Salwey	53	Galang Wijaya	51
2 3	Nadia Sapaira	55	Ratu Aulia	49
2 4	Neneng Rohmawati Hidayah	45	Gita Wulandari	58
2 5	Nur Hazzanah	51	Elang Dirgantara	61
2 6	Putri Maulidiya	55	Arka Mahendra	60
2 7	Putri Rahmawati	46	Khalisa Putri	48
2 8	Radit Apriansyah	57	Nadia Syakira	52
2 9	Salsabila Juliana	50	Saskia Amelia	56
3 0	Saputra Angga Pratama	52	Shindi Nurfzri	60
Jumlah Total		1.595		1.589
Rata-Rata		53,17		52,97
Standar Deviasi		6,36		6,28

Tabel 4.4 Rincian Nilai *Pre-test* Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan data yang terkumpul, kemampuan awal siswa pada *pre-test* menunjukkan tingkat yang relatif setara. Rata-rata skor *pre-test* untuk kelas eksperimen adalah sebesar 53,17 dengan simpangan baku 6,36, sedangkan kelas

kontrol memperoleh rata-rata skor *pre-test* sebesar 52,97 dengan simpangan baku 6,28. Hal ini mengindikasikan bahwa kedua kelompok berada pada kondisi pengetahuan dasar yang homogen sebelum perlakuan diberikan.

b. Posttest

untuk mengukur pencapaian hasil belajar
akhir siswa

Posttest dilaksanakan setelah
rangkaian proses pembelajaran selesai

N o	Nama Siswa (Eksperimen)	Nilai <i>Posttest</i> (Eksperimen)	Nama Siswa (Kontrol)	Nilai <i>Posttest</i> (Kontrol)
1	Abi Auliansyah	83	Sintia Hapitasari	65
2	Ade Putra Permana	81	Andri Firmansyah	85
3	Adrian Alif Syazwana	81	Muhammad Alif Firdaus	65
4	Ajeng Nurlita Sari	87	Dea Rahmawati	60
5	Ali Sodikin	85	Kokom Komilah	72
6	Asih Kurniasih	87	Tiara Listiani	55
7	Ayu Kusumawati	93	Andrean Nugraha	71
8	Windayani	93	Siti Nurahmawati	56
9	Daffa Agung Saputra	80	Ayu Wulandari	60
10	Danur Triyana	82	Maman Sulaeman	68
11	Desi Diyanti	80	Amalda	66
12	Dimas Bayu Al Fadzri	86	Deni Agustin	67
13	Dini Andriani	83	Karin Handayani	66
14	Dini Astya Lestari	76	Muti	62
15	Elleana Zhivora	65	Nia Kurniawati	58
16	Fajar Rafly Sandria	83	Undayani	66
17	Galuh Dwi Astuti	75	Ipah Nurhalipah	75
18	Hapip Tri Sugianto	83	Nabila Putri Nugraha	76

1 9	Maulana Rizal Bachori	76	Salfa	72
2 0	Muhamad Fazri Akbar •	65	Zidan Rafiq	56
2 1	Muhamad Riky	91	Bima Sastria	61
2 2	Muhammad Agus Rian Salwey	82	Galang Wijaya	65
2 3	Nadia Sapaira	90	Ratu Aulia	64
2 4	Neneng Rohmawati Hidayah	70	Gita Wulandari	85
2 5	Nur Hazzanah	74	Elang Dirgantara	75
2 6	Putri Maulidiya	80	Arka Mahendra	76
2 7	Putri Rahmawati	78	Khalisa Putri	62
2 8	Radit Apriansyah	86	Nadia Syakira	61
2 9	Salsabila Juliana	75	Saskia Amelia	76
3 0	Saputra Angga Pratama	82	Shindi Nurfzri	78
Jumlah Total		2.432		2.024
Rata-Rata		81,07		67,47
Standar Deviasi		7,05		8,12

Tabel 4.5 Rincian Nilai *Posttest* Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Setelah perlakuan diterapkan, terjadi peningkatan hasil belajar pada kedua kelas, namun dengan eskalasi yang berbeda secara signifikan. Kelas eksperimen yang menerapkan model *PjBL* berbantuan Canva AI mencatatkan rata-rata *posttest* sebesar 81,07 dengan simpangan baku 7,05. Sementara itu, kelas kontrol yang dibelajarkan dengan metode konvensional memperoleh rata-rata *posttest* sebesar 67,47 dengan simpangan baku 8,12. Peningkatan yang menonjol pada kelas eksperimen menegaskan bahwa kombinasi kerja berbasis proyek dan efisiensi teknologi kecerdasan buatan mampu memberikan dampak positif terhadap penguasaan materi dan hasil belajar siswa.

3. Uji Prasyarat Analisis Data

a. Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)

Uji normalitas bertujuan untuk memastikan apakah sampel data

terdistribusi secara normal atau tidak. Pengujian dilakukan menggunakan metode *Shapiro-Wilk* pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Kriteria pengambilan keputusan menetapkan bahwa jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05, maka data berdistribusi normal

Tests of Normality

	Kode_Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	Eksperimen	.100	30	.200*	.975	30	.674
	Kontrol	.094	30	.200*	.984	30	.922
Posttest	Eksperimen	.140	30	.139	.958	30	.271
	Kontrol	.138	30	.148	.952	30	.191
NGain_Score	Eksperimen	.114	30	.200*	.978	30	.781
	Kontrol	.153	30	.070	.938	30	.080

*. This is a lower bound of the true significance.

Tabel 4.6 Uji Normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa seluruh variabel baik *pre-test*, *posttest*, maupun *N-Gain* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai signifikansi (Sig.) yang lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh data penelitian berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas Varians

(*Levene's Test*)

Uji homogenitas dilaksanakan untuk menguji apakah varians data antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bersifat sama (homogen). Pengujian menggunakan *Levene's Test of Equality of Variances* pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$

Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	.035	1	58	.853
	Based on Median	.042	1	58	.838
	Based on Median and with adjusted df	.042	1	57.413	.838
	Based on trimmed mean	.036	1	58	.851
Posttest	Based on Mean	1.344	1	58	.251
	Based on Median	.892	1	58	.349
	Based on Median and with adjusted df	.892	1	57.761	.349
	Based on trimmed mean	1.224	1	58	.273
NGain_Score	Based on Mean	.159	1	58	.691
	Based on Median	.037	1	58	.848
	Based on Median and with adjusted df	.037	1	57.016	.848
	Based on trimmed mean	.102	1	58	.751

Tabel 4.7 Uji Homogenitas menggunakan *Levene's Test*

Berdasarkan hasil analisis, nilai data *pre-test* (0,838), *post-test* (0,349),
signifikansi pada *Levene's Test* untuk dan *N-Gain* (0,848) seluruhnya melebihi

taraf 0,05. Hal ini membuktikan bahwa varians data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen, sehingga asumsi prasyarat untuk melakukan uji hipotesis parametrik telah terpenuhi.

4. Pengujian Hipotesis (*Independent Samples t-Test*)

Pengujian hipotesis dilakukan untuk membuktikan ada atau tidaknya

perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan Canva AI dan siswa yang dibelajarkan dengan metode konvensional. Pengujian menggunakan rumus *Independent Samples t-Test* dengan kriteria penolakan H_0 jika nilai $\text{Sig. (2-tailed)} < 0,05$.

Independent Samples Test

Levene's Test for Equality of Variances
t-test for Equality of Means

		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Posttest	Equal variances assumed	1.344	.251	6.927	58	.000	13.600	1.963	9.670	17.530
	Unequal variances not assumed									

	Equ			6.9	56.	.0	13.6	1.96	9.6	17.	
	al			27	884	00	00	3	68	532	
	varian										
	ces not										
	assum										
	ed										
core	NGain_S	Equ	.15	.6	9.9	58	.0	.289	.029	.23	.34
	al	9	91	18		00	11	15	076	745	
	varian										
	ces										
	assum										
	ed										
	Equ			9.9	57.	.0	.289	.029	.23	.34	
	al			18	773	00	11	15	075	746	
	varian										
	ces not										
	assum										
	ed										

Tabel 4.8 Uji Hipotesis menggunakan *Independent Samples t-Test*

Hasil analisis statistik *Independent Samples t-Test* pada data *pre-test* dengan nilai signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Demikian pula menghasilkan nilai $t = 0,123$ dengan p-value $0,903 > 0,05$, yang menegaskan kembali bahwa tidak ada perbedaan kemampuan awal yang signifikan di antara kedua kelas sebelum dilakukannya perlakuan.

Sebaliknya, pengujian terhadap data *posttest* menghasilkan nilai $t = 6,927$

pada uji statistik data *N-Gain Score* yang menghasilkan $t = 9,918$ dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Karena nilai signifikansi jauh berada di bawah $0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

1. Analisis Efektivitas Pembelajaran (Uji N-Gain)

2.

Untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar serta efektivitas perlakuan yang diterapkan, dilakukan kalkulasi *N-Gain* yang membandingkan skor *pre-test* dan *post-test* individual siswa. Rumus *N-Gain* dihitung dengan formula

$$N - \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum (100)} - \text{Skor Pretest}}$$

	Rata- Rata <i>Pre-test</i>	Rata- Rata <i>Post-test</i>	Rata- Rata <i>N</i> - Gain Score	Rata- Rata <i>N</i> - Gain (%)	Kategori Gain	Tafsir Efektivitas
Kelas Eksperimen	53,17	81,07	0,6047	60,47%	Sedang	Cukup Efektif
Kelas Kontrol	52,97	67,47	0,3156	31,56%	Sedang	Kurang Efektif

Tabel 4.9 Rekapitulasi Analisis *N-Gain*

Berdasarkan tabel rekapitulasi analisis *N-Gain* di atas, diperoleh temuan sebagai berikut:

a. Kelas Eksperimen

Pada kelas eksperimen, siswa memperoleh nilai rata-rata *N-Gain score* sebesar 0,6047 atau 60,47%. Berdasarkan kriteria pemaknaan gain netral, peningkatan ini masuk dalam kategori Sedang dengan tingkat tafsir efektivitas pembelajaran berada pada kriteria Cukup Efektif.

b. Kelas Kontrol

Pada kelas kontrol, siswa memperoleh nilai rata-rata *N-Gain score* sebesar 0,3156 atau 31,56%. Peningkatan ini juga masuk dalam kategori Sedang (mendekati ambang batas bawah), namun

berada pada taraf tafsir efektivitas Kurang Efektif.

Selisih rata-rata *N-Gain* sebesar 28,91% membuktikan bahwa intervensi model *Project Based Learning* berbantuan platform kecerdasan buatan Canva AI jauh lebih unggul dalam mengakselerasi pemahaman konsep visual, keterampilan praktis, serta hasil belajar siswa SMK dibandingkan metode pengajaran konvensional satu arah.

c. Analisis Hasil Angket Respon Siswa

Angket respon disebarakan kepada 30 siswa kelas eksperimen untuk mengukur persepsi terhadap pembelajaran PjBL berbantuan Canva AI

No	Indikator Angket	Rata- Rata Skor	Persentase (%)	Kategori Respon
1	Minat dan Motivasi Belajar (P1–P3)	4,16	83,11%	Sangat Baik
2	Pemahaman Materi Desain (P4–P6)	4,23	84,67%	Sangat Baik
3	Keaktifan & Kolaborasi Kelompok (P7–P9)	4,09	81,78%	Sangat Baik
4	Kepuasan & Kemudahan Media Canva AI (P10–P12)	4,11	82,22%	Sangat Baik
5	Kreativitas & Kemandirian Karya (P13–P15)	4,18	83,56%	Sangat Baik
Rata-Rata Keseluruhan (15 Butir)		4,15	83,07%	Sangat Baik

Tabel 4.10 Persentase angket tanggapan siswa

Tanggapan siswa terhadap penerapan model PjBL berbantuan Canva AI tergolong dalam kategori Sangat Baik atau Sangat Positif dengan persentase rata-rata 83,07%

B. Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian ini bertujuan untuk menafsirkan, menganalisis, dan menjelaskan makna ilmiah dari temuan data kuantitatif yang telah diperoleh. Pengujian secara empiris dilakukan untuk menjawab tiga rumusan masalah utama penelitian, yaitu mengenai keterlaksanaan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan Canva AI, tingkat pencapaian hasil belajar siswa, serta efektivitas dan signifikansi perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran Desain Grafis di SMK PGRI Ciawigebang.

1. Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Canva AI

Berdasarkan hasil observasi dan pelaksanaan pembelajaran, penyebaran angket respon siswa, penerapan model *Project Based Learning* berbantuan platform kecerdasan buatan Canva AI di kelas XI DKV 1 terlaksana dengan sangat baik dan sistematis sesuai dengan enam fase sintaks PjBL:

a. Pertanyaan Mendasar

Guru memberikan studi kasus nyata berupa pembuatan poster kampanye

sosial digital. Skenario autentik ini mendorong siswa untuk berpikir kritis sejak awal perancangan.

b. Mendesain Perencanaan Proyek

Siswa secara berkelompok merancang konsep visual, menentukan target *audiens*, serta membagi peran. Penggunaan Canva AI mempermudah tahap eksplorasi awal ide.

c. Menyusun Jadwal

Siswa dan guru menyepakati alokasi waktu pengerjaan proyek dari tahap draf hingga tahap finishing.

d. Memonitor Siswa dan Kemajuan Proyek

Guru memantau proses perancangan desain melalui fitur kolaborasi real-time di Canva AI, memberikan umpan balik langsung, serta membimbing pemanfaatan fitur generatif seperti *Magic Design* dan *Text-to-Image*.

e. Menguji Hasil

Siswa mempresentasikan karya desain kelompok di depan kelas menggunakan media presentasi Canva, kemudian dinilai berdasarkan rubrik PjBL yang mencakup pemecahan masalah (50%), kreativitas (30%), dan penggunaan AI (20%).

f. Mengevaluasi Pengalaman

Guru dan siswa melakukan refleksi bersama mengenai kendala teknis, proses

eksplorasi desain, serta kelebihan penggunaan teknologi AI.

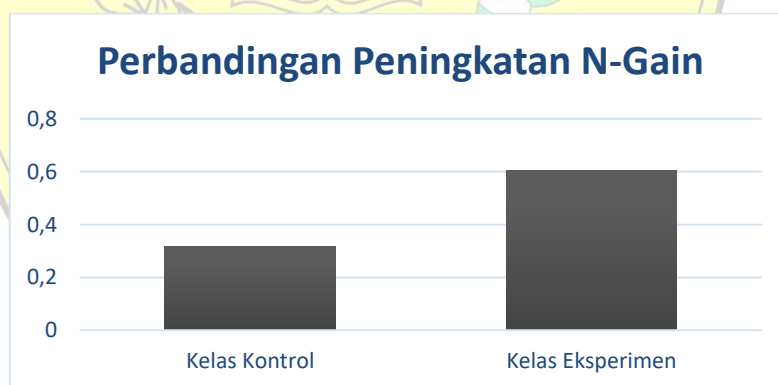
Implementasi sintaks PjBL yang terstruktur ini terbukti mendapat sambutan yang sangat positif dari siswa. Hal ini didukung oleh data angket respon siswa sebanyak 15 butir pernyataan, yang memperoleh nilai rata-rata keseluruhan sebesar 4,15 dari skala 5 atau 83,07% yang termasuk dalam kategori Sangat Baik atau Sangat Positif.

Tingginya persentase respon siswa dipengaruhi oleh kemudahan antarmuka Canva AI yang *user-friendly* serta keberadaan fitur generatif yang mengurangi beban hambatan teknis. Sebagaimana dijelaskan oleh Reza &

Kristanto (2024), Canva AI memberikan efisiensi tinggi bagi pengguna pemula karena mengintegrasikan pembuatan konsep, tata letak, dan penyuntingan visual dalam satu wadah yang interaktif.

2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Desain Grafis

Hasil belajar siswa merupakan indikator ketercapaian kompetensi yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada mata pelajaran Desain Grafis di SMK, hasil belajar direfleksikan melalui penguasaan teori tata letak visual, prinsip warna, tipografi, serta keterampilan menghasilkan karya desain yang estetis dan komunikatif



Gambar 4.1 Diagram perbandingan peningkatan N-Gain

Berdasarkan data penelitian yang diolah:

- Kelas Eksperimen: Nilai rata-rata siswa meningkat signifikan dari *pre-*

test 53,17 menjadi *posttest* 81,07 dengan pencapaian rata-rata N-Gain Score sebesar 0,6047 (60,47%) yang masuk dalam kategori Cukup

Efektif.

- b. Kelas Kontrol: Nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan yang lebih rendah, yaitu dari *pre-test* 52,97 menjadi *posttest* 67,47 dengan rata-rata *N-Gain Score* sebesar 0,3156 (31,56%) yang tergolong Kurang Efektif.

Peningkatan hasil belajar yang lebih pesat pada kelas eksperimen terjadi karena model PjBL memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara langsung melalui pengalaman nyata. Dalam pembelajaran konvensional atau kelas kontrol, siswa cenderung pasif mendengarkan instruksi dan meniru langkah-langkah guru tanpa banyak melakukan eksplorasi ide mandiri. Sebaliknya, pada kelas eksperimen, integrasi Canva AI memicu daya imajinasi dan kreativitas siswa. Ketersediaan fitur kecerdasan buatan membantu siswa mengeksekusi ide visual secara presisi, sehingga waktu belajar tidak habis hanya untuk memecahkan kesulitan teknis pengoperasian *software*.

3. Perbedaan Signifikan Hasil Belajar Antar Kelompok

Untuk membuktikan pengaruh intervensi secara statistik, dilakukan pengujian hipotesis menggunakan

Independent Samples t-Test terhadap data *posttest* dan *N-Gain Score*. Berdasarkan analisis statistik yang telah dilakukan

- a. Uji *t* pada data *posttest* menghasilkan nilai $t = 6,927$ dengan nilai signifikansi Sig. (2-tailed) = $0,000 < 0,05$.
- b. Uji *t* pada data *N-Gain Score* menghasilkan nilai $t = 9,918$ dengan nilai signifikansi Sig. (2-tailed) = $0,000 < 0,05$.

Karena nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka keputusan uji menetapkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang dibelajarkan dengan model *Project Based Learning* berbantuan Canva AI dan siswa yang dibelajarkan dengan metode konvensional di SMK PGRI Ciawigebang.

Beda rata-rata *N-Gain* sebesar 28,91% menunjukkan keunggulan nyata dari kombinasi PjBL dan Canva AI. Keberhasilan ini dipengaruhi oleh beberapa faktor kunci:

- a. Reduksi Hambatan Teknis

Siswa SMK yang sering kali terkendala dalam penggunaan *software* desain profesional yang rumit terbantu oleh fitur otomatis AI,

sehingga fokus utama bergeser pada substansi pesan visual dan estetika karya.

b. Tingkat Keterlibatan Kolaboratif

Fitur pengerjaan bersama pada *platform* Canva memungkinkan anggota kelompok saling memberikan masukan secara interaktif saat menyusun proyek.

c. Peningkatan Motivasi Internal

Hasil karya yang estetik dalam waktu yang lebih efisien menumbuhkan rasa percaya diri dan kepuasan belajar siswa, yang pada akhirnya mendorong capaian nilai tes akhir.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif, pengujian statistik, serta pembahasan yang telah dipaparkan pada Bab IV, dapat ditarik beberapa kesimpulan utama untuk menjawab rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Canva AI:

- a. Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan Canva AI pada materi Desain Grafis di SMK PGRI Ciawigebang terbukti

berjalan dengan sangat baik dan terstruktur sesuai dengan enam sintaks PjBL, yaitu: penentuan pertanyaan mendasar, perancangan proyek, penyusunan jadwal, pemantauan kemajuan proyek, pengujian hasil, dan evaluasi pengalaman belajar.

- b. Keterlaksanaan model pembelajaran ini didukung oleh hasil analisis angket respon siswa sebanyak 15 butir pernyataan yang memperoleh rata-rata skor sebesar 4,15 dari skala 5 atau sebesar 83,07%, yang tergolong dalam kategori Sangat Baik. Pemanfaatan fitur Canva AI mempermudah siswa dalam eksplorasi ide visual dan mengurangi hambatan teknis pengoperasian aplikasi

2. Hasil Belajar Siswa pada Materi Desain Grafis

- a. Terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan pada siswa kelas XI DKV 1 yaitu kelas eksperimen, setelah diterapkan model PjBL berbantuan Canva AI, yakni dari nilai rata-rata *pre-test* sebesar 53,17 meningkat menjadi 81,07 pada *post-test*.
- b. Berdasarkan analisis efektivitas *N-Gain*, kelas eksperimen memperoleh nilai rerata *N-Gain* sebesar 0,6047 (60,47%) yang berada dalam kategori Cukup Efektif. Nilai ini jauh lebih

tinggi dibandingkan kelas XI DKV 2 yaitu kelas kontrol, yang diberikan *treatment* metode konvensional, di mana nilai *posttest* rata-rata hanya mencapai 67,47 dengan *N-Gain* sebesar 0,3156 (31,56%) pada kategori Kurang Efektif

bimbingan selama ini serta motivasi kepada penulis yang kemudian membuka cakrawala berpikir penulis.

DAFTAR PUSTAKA

3. Perbedaan Hasil Belajar Siswa

- Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Samples t-Test* pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, diperoleh nilai $t = 6,927$ untuk data *post-test* dan $t = 9,918$ untuk data *N-Gain Score*, dengan nilai signifikansi Sig. (2-tailed) = $0,000 < 0,05$.
- Karena nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini membuktikan secara empiris bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan Canva AI dan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional di SMK PGRI Ciawigebang.

Ahmad Susanto. (2016). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenadamedia Group.

Agung Mahardini. (2020). Teknik observasi dalam penelitian pendidikan. Jurnal Pendidikan.

Amalia H. Islamiyah, & Muassomah. (2020). Metodologi Penelitian Eksperimen. Malang: UIN Malang Press.

Firmansyah. (2015). Pengaruh hasil belajar terhadap pencapaian kompetensi siswa. Jurnal Pendidikan.

Ghozali, I. (2021). Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini, penulis memberikan penghargaan setinggi-tingginya dan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada Bapak Dena Latif Setiawan, S.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan

Lubis, A., dkk. (2023). Media pembelajaran sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran. Jurnal Pendidikan dan Teknologi.

- Lestari. (2012). Konsep hasil belajar dan perubahan perilaku peserta didik. Jurnal Pendidikan.
- Mustakim. (2020). Efektivitas pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa. Jurnal Pendidikan.
- Nakia Paputungan, & Latief. (2025). Pengaruh media pembelajaran berbasis Canva AI terhadap minat belajar siswa. Jurnal Teknologi Pendidikan.
- Nugraha. (2020). Pengukuran hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Jurnal Pendidikan.
- Nurchayani, dkk. (2026). Transformasi Desain Grafis di Era AI: Pendampingan/Pelatihan Penggunaan Canva untuk Desain Kreatif. Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat.
- Rahmawati, dkk. (2025). Pemanfaatan Canva AI dalam pembelajaran desain grafis untuk meningkatkan kreativitas siswa SMK. Jurnal Pendidikan Kejuruan

