



Pemanfaatan Fitur AI Canva untuk Meningkatkan Visualisasi, Pemahaman Konsep, dan Minat Belajar IPS Pada Siswa Kelas VII MTs Darul Ulum 2

Yunus Insan Cemerlang¹, Ahmad Zaenal Abidin², Dany Miftah M. Nur³

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Sunan Kudus

Email: yunusinsan46@msiainkudus.ac.id¹, azabidin@ms.iainkudus.ac.id², dany@uinsuku.ac.id³

Article Info

Article history:

Received November 12, 2025

Revised November 17, 2025

Accepted November 24, 2025

Keywords:

AI Canva, Social Studies Learning, Concept Visualization, Learning Interest, Innovative Learning Media

ABSTRACT

This study aims to analyze the utilization of AI Canva features in teaching Social Studies (IPS) on the topics of "Family" and "Social Interaction" to Grade VII students at MTs Darul Ulum 2. The research employed a descriptive qualitative method, with data collected through observation, interviews, and documentation. The findings indicate that the use of AI Canva, particularly its Magic Design, Magic Write, and AI Image Generator features, proved effective in: (1) Enhancing students' visualization skills by transforming abstract social studies concepts into creative visual representations via infographics and posters; (2) Deepening students' conceptual understanding through an active design process that encouraged the analysis of inter-concept relationships; (3) Significantly increasing learning interest and motivation, marked by high enthusiasm, active participation, and collaboration in the classroom. Technical constraints such as internet connectivity were overcome through independent solutions and peer collaboration. It is concluded that AI Canva is an effective and relevant learning medium suited to the characteristics of the digital generation. Recommendations include that teachers integrate this tool in a structured manner and that schools support learning innovation with adequate infrastructure and training.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received November 12, 2025

Revised November 17, 2025

Accepted November 24, 2025

Keywords:

AI Canva, Pembelajaran IPS, Visualisasi Konsep, Minat Belajar, Media Pembelajaran Inovatif

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan fitur AI Canva dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada materi "Keluarga" dan "Interaksi Sosial" di kelas VII MTs Darul Ulum 2. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan AI Canva, khususnya fitur Magic Design, Magic Write, dan AI Image Generator, terbukti efektif dalam: (1) Meningkatkan keterampilan visualisasi siswa dengan mengubah konsep abstrak IPS menjadi representasi visual yang kreatif melalui infografis dan poster; (2) Memperdalam pemahaman konseptual siswa melalui proses desain aktif yang mendorong analisis hubungan antar konsep; (3) Meningkatkan minat dan motivasi belajar secara signifikan, ditandai dengan antusiasme, partisipasi aktif, dan kolaborasi yang tinggi di kelas. Kendala teknis seperti koneksi internet dapat diatasi dengan solusi mandiri dan kolaborasi antar siswa. Disimpulkan bahwa AI Canva merupakan media pembelajaran yang efektif dan relevan dengan karakteristik generasi digital. Disarankan bagi guru untuk mengintegrasikan tool ini



secara terstruktur dan bagi sekolah untuk mendukung inovasi pembelajaran dengan infrastruktur dan pelatihan yang memadai.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Yunusa Insan Cemerlang

Institut Agama Islam Negeri Kudus

Email: yunusinsan46@msiainkudus.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar fundamental dalam pembangunan suatu bangsa. Melalui proses pendidikan yang berkualitas, generasi muda tidak hanya dibekali dengan pengetahuan akademis, tetapi juga dibentuk menjadi individu yang berkarakter kuat dan mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Sistem pendidikan nasional Indonesia, sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menekankan pentingnya menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya (Depdiknas, 2003). Tujuan ini mencakup pengembangan aspek spiritual, emosional, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan bagi kehidupan individu dan masyarakat.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai salah satu disiplin ilmu dalam kurikulum pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk pemahaman siswa tentang realitas sosial dan lingkungan sekitarnya. Mata pelajaran IPS mengintegrasikan konsep-konsep dari berbagai cabang ilmu sosial seperti sosiologi, geografi, ekonomi, dan sejarah untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang hubungan antar manusia serta interaksi antara manusia dengan lingkungannya. Pemahaman yang mendalam terhadap konsep-konsep IPS sangat penting bagi siswa untuk dapat berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat.

Namun dalam praktiknya, pembelajaran IPS di banyak satuan pendidikan, termasuk di Madrasah Tsanawiyah (MTs), masih menghadapi berbagai tantangan signifikan. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di MTs Darul Ulum 2, pembelajaran IPS untuk kelas VII masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan penugasan hafalan. Pendekatan pembelajaran semacam ini cenderung membuat siswa berada dalam posisi pasif sebagai penerima informasi, tanpa adanya keterlibatan aktif dalam proses konstruksi pengetahuan (Sulaiman et al., 2024).

Tantangan lainnya adalah sifat materi pembelajaran IPS yang seringkali abstrak dan kompleks. Konsep-konsep seperti "nilai dan norma sosial" dalam konteks keluarga, "proses sosialisasi", serta "bentuk-bentuk interaksi sosial" merupakan materi yang membutuhkan pemahaman konseptual yang mendalam. Tanpa adanya media yang tepat untuk



memvisualisasikan konsep-konsep abstrak tersebut, siswa seringkali mengalami kesulitan dalam memahami dan mengaitkannya dengan kehidupan nyata.

Rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS juga menjadi masalah yang perlu mendapat perhatian serius. Generasi siswa zaman sekarang yang tumbuh dalam era digital memiliki karakteristik belajar yang berbeda dengan generasi sebelumnya. Mereka lebih tertarik pada pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan melibatkan teknologi [Body Note 3: Wibowo, 2023]. Ketidaksesuaian antara metode pembelajaran konvensional dengan karakteristik belajar generasi digital ini berpotensi menurunkan motivasi dan minat belajar siswa.

Perkembangan teknologi digital yang pesat, khususnya dalam bidang kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI), membuka peluang baru untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran. Teknologi AI menawarkan berbagai kemungkinan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal, interaktif, dan engaging. Dalam konteks pendidikan, pemanfaatan AI tidak hanya terbatas pada sistem tutoring cerdas, tetapi juga dapat diintegrasikan dalam media pembelajaran yang kreatif.

Salah satu platform yang telah mengintegrasikan teknologi AI secara masif dan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah Canva. Awalnya dikenal sebagai platform desain grafis yang user-friendly, Canva kini telah berkembang dengan menyertakan berbagai fitur berbasis AI seperti Magic Design, AI Image Generator, dan Magic Write (Canva, 2023). Fitur-fitur ini memungkinkan pengguna, termasuk siswa dan guru, untuk membuat desain visual yang menarik hanya dengan memberikan perintah tekstual sederhana.

Potensi pemanfaatan AI Canva dalam pembelajaran IPS sangatlah besar. Melalui fitur Magic Design, siswa dapat dengan mudah membuat infografis yang menjelaskan konsep-konsep sosial yang abstrak. AI Image Generator dapat membantu menciptakan ilustrasi yang merepresentasikan berbagai fenomena sosial. Sementara Magic Write dapat membantu siswa dalam merumuskan dan mengorganisasikan ide-ide mereka tentang materi pembelajaran. Integrasi fitur-fitur ini dalam pembelajaran diharapkan dapat mengubah pengalaman belajar yang semula abstrak dan membosankan menjadi konkret dan menyenangkan (Octafany, 2022).

Berdasarkan wawancara awal dengan guru IPS MTs Darul Ulum 2, diketahui bahwa siswa kelas VII menunjukkan minat yang rendah terhadap pelajaran IPS dan mengalami kesulitan dalam memvisualisasikan konsep-konsep abstrak. Guru juga menyatakan kebutuhan akan media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan engagement siswa. Kondisi ini mendorong perlunya sebuah intervensi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi terkini untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji secara mendalam pemanfaatan fitur AI Canva dalam pembelajaran IPS pada materi "Keluarga" dan "Interaksi Sosial" di kelas VII MTs Darul Ulum 2. Fokus penelitian adalah pada bagaimana implementasi AI Canva dapat meningkatkan keterampilan visualisasi, pemahaman konsep, dan minat belajar siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan praktik pembelajaran IPS yang lebih efektif dan relevan dengan karakteristik belajar generasi digital.



METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Metode ini dipilih untuk menggambarkan secara mendalam fenomena pemanfaatan AI Canva dalam setting pembelajaran alami di kelas (Sidiq & Choiri, 2019). Sumber data primer dalam penelitian ini adalah satu guru IPS dan 21 siswa-siswi kelas VII MTs Darul Ulum 2, sedangkan data sekunder diperoleh dari dokumen hasil karya siswa dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga cara utama:

1. Observasi: Pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran, antusiasme siswa, dan interaksi di kelas sebelum dan setelah menggunakan AI Canva. Observasi ini difokuskan pada partisipasi dan kemampuan siswa dalam memvisualisasikan ide.
2. Wawancara: Dialog mendalam semi-terstruktur dengan guru IPS dan sejumlah siswa untuk menggali pengalaman, pendapat, tantangan, dan dampak dari penggunaan media tersebut terhadap pemahaman dan minat mereka.
3. Dokumentasi: Pengumpulan bukti empiris berupa foto hasil karya siswa (infografis dan poster tentang keluarga dan interaksi sosial), screenshot proses desain, serta catatan lapangan selama penelitian berlangsung (Rahmadi, 2019).

Teknik analisis data mengikuti model interaktif Miles dan Huberman (2014) yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Validitas data diperiksa melalui teknik triangulasi, yaitu dengan membandingkan dan menguji kecocokan data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi (Haryoko et al., 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Mind mapping merupakan metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode mind mapping dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam aspek afektif, dengan rata-rata kelas eksperimen mencapai 76% dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 69,17% (Damayanti, F., Subakti, B., & Wulandari, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa penerapan mind mapping dapat memberikan kontribusi positif terhadap pencapaian akademik siswa di MAN 1 Kudus. Selain meningkatkan hasil belajar, mind mapping juga efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode mind mapping dalam materi pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa secara signifikan (Wali, D., Irmayani, 2023). Dengan demikian, penggunaan mind mapping di MAN 1 Kudus dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik.

Mind mapping juga berperan dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknik mind mapping berpengaruh pada keterampilan menulis ringkasan siswa, khususnya dalam pembelajaran bahasa (Resti, M., 2023). Penerapan mind mapping di MAN 1 Kudus dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran keterampilan menulis, membantu siswa dalam mengorganisasi ide dan menyusun tulisan dengan lebih terstruktur. Namun, efektivitas mind mapping dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti minat baca siswa. Penelitian menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara



penerapan model pembelajaran mind mapping dan minat baca siswa terhadap kemampuan membaca kritis (Sulastri, 2016). Oleh karena itu, dalam penerapan mind mapping di MAN 1 Kudus, penting untuk mempertimbangkan karakteristik individu siswa, termasuk minat baca mereka, untuk mencapai hasil yang optimal.

Media mind mapping terbukti mampu mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa di MAN 1 Kudus. Dengan struktur visual yang sistematis, mind mapping membantu siswa menyusun informasi, menemukan hubungan antarkonsep, dan mengingat materi secara lebih efektif. Namun, penerapannya memerlukan perencanaan matang, pelatihan guru, serta adaptasi terhadap gaya belajar siswa dan keterbatasan fasilitas. Oleh karena itu, integrasi mind mapping harus dilakukan secara fleksibel dan bertahap, agar manfaatnya bisa dirasakan secara optimal dalam konteks pendidikan abad ke-21 (Partnership for 21st Century Learning, 2019).

Pembahasan

A. Proses Pemanfaatan AI Canva dalam Pembelajaran IPS

Implementasi AI Canva dilakukan pada materi "Keluarga" (mencakup keberadaan diri, lokasi tinggal, sosialisasi, nilai dan norma) dan "Interaksi Sosial". Guru merancang tugas bagi siswa untuk membuat infografis tentang "Nilai dan Norma dalam Keluargaku" dan poster yang menggambarkan "Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial". Pada pertemuan pertama di lab komputer, guru memperkenalkan fitur-fitur AI Canva, khususnya Magic Write untuk merumuskan ide, Magic Design untuk menghasilkan template desain instan, dan AI Image Generator untuk mencari ilustrasi yang tepat.

Respon awal siswa sangat positif. Mereka terlihat penasaran dan antusias dengan kemampuan AI yang dapat menghasilkan desain dan gambar hanya dari deskripsi teks. Seorang guru menyatakan dalam wawancara, "Saya hanya meminta siswa mengetik 'poster tentang toleransi dalam interaksi sosial' di Magic Design, dan dalam sekejap beberapa template pilihan langsung muncul. Mereka begitu antusias memilih dan mengeditnya, berbeda sekali ketika saya hanya memberi tugas membuat poster di kertas biasa." [Body Note 1: Kutipan wawancara ini menunjukkan langsung dampak motivasional dan efisiensi yang dirasakan guru]. Proses ini sejalan dengan temuan Wibowo (2023) bahwa teknologi media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan aksesibilitas dan engagement siswa.

Proses pembelajaran dengan AI Canva dilakukan dalam tiga tahap utama. Tahap pertama adalah pengenalan fitur dasar Canva dan demonstrasi penggunaan AI tools. Pada tahap ini, siswa diajak untuk eksplorasi berbagai template dan mencoba fitur AI Image Generator dengan memasukkan kata kunci related dengan materi pembelajaran. Tahap kedua adalah workshop desain dimana siswa dalam kelompok kecil saling berbagi tips dan trik dalam mendesain. Tahap ketiga adalah presentasi hasil karya dimana setiap kelompok mempresentasikan infografis atau poster yang telah mereka buat.

Guru menyiapkan modul panduan penggunaan AI Canva yang terstruktur, mulai dari pembuatan akun, penjelasan fitur dasar, hingga pemanfaatan tools AI untuk pembelajaran IPS. Modul ini dilengkapi dengan contoh-contoh visualisasi konsep IPS yang dapat dijadikan inspirasi oleh siswa. Menurut guru, "Panduan yang jelas sangat membantu



siswa yang masih awam dengan platform digital. Dalam waktu 2 pertemuan, hampir semua siswa sudah mampu mengoperasikan fitur dasar dan beberapa fitur AI dengan lancar."

B. Peningkatan Keterampilan Visualisasi dan Pemahaman Konsep

Penggunaan AI Canva terbukti efektif dalam mentransformasikan konsep abstrak IPS menjadi visual yang konkret dan personal. Siswa yang sebelumnya kesulitan memahami perbedaan antara "nilai" (yang abstrak) dan "norma" (yang konkret) menjadi lebih mudah memahaminya ketika mereka harus mencari ikon atau gambar yang merepresentasikan kedua konsep tersebut untuk infografis mereka. Seorang siswa menjelaskan, "Dulu bingung bedain nilai dan norma. Sekarang jadi paham, nilai itu kayak prinsip 'harus hormat orang tua', nah normanya itu tindakannya kayak 'cium tangan orang tua sebelum berangkat sekolah'. Lebih gampang ingatnya pas kita kasih gambar orang sedang cium tangan." Pernyataan siswa ini mengonfirmasi bahwa proses visualisasi secara aktif membantu dalam membedakan dan menginternalisasi konsep abstrak.

Hasil dokumentasi karya siswa menunjukkan kemampuan visualisasi yang beragam dan kreatif. Proses mendesain ini, yang melibatkan pemilihan warna, layout, dan gambar, memaksa siswa untuk terlibat aktif dan berpikir mendalam tentang materi, sehingga pemahaman konsep mereka terbangun secara lebih alamiah dan melekat. Hal ini mendukung teori konstruktivisme yang menekankan pada pembelajaran yang aktif dan berbasis penemuan (Harefa et al., 2024).

Analisis terhadap hasil karya siswa menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam kemampuan visualisasi konsep. Pada tugas pertama, sebagian besar siswa masih menggunakan template yang sederhana dengan penambahan teks yang minim. Namun pada tugas kedua dan ketiga, siswa sudah mulai melakukan kustomisasi yang lebih kompleks, memadukan berbagai elemen visual, dan menambahkan narasi yang lebih mendalam tentang konsep yang divisualisasikan. Beberapa siswa bahkan sudah mampu membuat analogi visual yang kreatif untuk menjelaskan konsep-konsep abstrak seperti "sosialisasi primer" dan "interaksi asosiatif".

Proses diskusi dalam kelompok juga turut memperkaya pemahaman konsep siswa. Saat berkolaborasi membuat desain, siswa saling mengoreksi dan melengkapi pemahaman tentang materi. Seorang siswa mengungkapkan, "Waktu diskusi sama teman kelompok, saya jadi tahu perspektif lain tentang materi itu. Akhirnya kita bisa bikin desain yang lebih lengkap dan mudah dipahami." Proses sosialisasi dalam kelompok kecil ini ternyata tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif tetapi juga mengembangkan kemampuan komunikasi dan kerja sama siswa.

C. Peningkatan Minat dan Motivasi Belajar

Temuan paling mencolok dari penelitian ini adalah peningkatan minat belajar yang signifikan, yang bersifat kualitatif dan teramati. Berdasarkan observasi, suasana kelas berubah total dari yang awalnya pasif dan didominasi ceramah, menjadi sangat hidup dan partisipatif. Hampir semua siswa dari 21 siswa terlihat antusias dan aktif mengerjakan tugas. Timbal balik antara siswa dan guru serta antar siswa sendiri sangat tinggi; mereka saling bertanya tentang cara menggunakan fitur tertentu, berbagi tips, dan dengan bangga



memamerkan hasil desain mereka. Seorang siswa mengungkapkan, "Pembelajaran jadi nggak membosankan, kak. Seperti main game tapi sambil belajar. Kita bisa eksplor sendiri, jadi nggak cuma dengar guru ceramah." Analogi "seperti main game" menunjukkan bahwa elemen gamifikasi dan kreativitas dalam AI Canva berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Guru juga menyatakan bahwa ini adalah salah satu pengalaman mengajar yang paling interaktif. Minat belajar yang tinggi ini kemudian berdampak positif pada partisipasi mereka dalam diskusi dan kemampuan mereka dalam menyimpulkan pelajaran, karena mereka telah "memiliki" karya atas materi tersebut. Temuan ini selaras dengan penelitian Sari & Nurani (2021) yang menyebutkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan minat siswa.

Observasi selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa minat belajar siswa tidak hanya terlihat pada saat menggunakan AI Canva, tetapi juga berlanjut pada diskusi-diskusi di luar jam pelajaran. Banyak siswa yang secara sukarela mengerjakan tugas desain mereka di rumah dan menanyakan berbagai hal terkait materi melalui grup kelas. Beberapa siswa bahkan membuat lebih dari satu versi desain karena merasa tertantang untuk menyempurnakan karyanya.

Aspek kompetisi sehat juga muncul secara alami dalam proses pembelajaran. Siswa saling membandingkan dan mengapresiasi hasil karya teman-temannya. Beberapa kelompok bahkan membuat "trailer" atau presentasi kreatif untuk memamerkan hasil karya mereka. Guru mencatat, "Yang biasanya siswa malu-malu untuk presentasi, kali ini malah berebut mau tampil karena bangga dengan desain yang mereka buat." Hal ini menunjukkan bahwa kepercayaan diri siswa juga turut meningkat seiring dengan meningkatnya minat belajar.

D. Analisis Hasil Karya dan Kemampuan Berpikir Kritis

Hasil karya siswa yang terkumpul menunjukkan perkembangan kemampuan berpikir kritis yang cukup signifikan. Pada tugas pertama, sebagian besar siswa masih terpaku pada informasi dasar yang bersifat hafalan. Namun seiring berjalannya waktu, siswa mulai menunjukkan kemampuan untuk menganalisis hubungan antar konsep, membuat sintesis informasi dari berbagai sumber, dan mengevaluasi relevansi visual yang mereka pilih dengan konsep yang ingin mereka sampaikan.

Salah satu contoh menarik adalah karya siswa tentang "Bentuk-bentuk Interaksi Sosial". Awalnya, siswa hanya menampilkan definisi dan contoh sederhana. Namun pada perkembangan berikutnya, siswa mulai membuat diagram yang menunjukkan hubungan kausal antara berbagai bentuk interaksi sosial, serta menambahkan contoh-contoh kontemporer yang relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari. Beberapa siswa bahkan berani memberikan kritik konstruktif terhadap fenomena sosial tertentu melalui desain yang mereka buat.

Proses seleksi dan kustomisasi visual yang dilakukan siswa juga mencerminkan perkembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Siswa tidak hanya asal memilih gambar atau template, tetapi sudah mulai mempertimbangkan aspek warna, typography, layout, dan kesesuaian visual dengan pesan yang ingin disampaikan. Seorang siswa



menjelaskan, "Saya sengaja pilih warna merah untuk konflik karena merah itu warna panas, dan biru untuk kerjasama karena biru itu warna damai." Pemikiran semacam ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memahami konsep secara kognitif, tetapi juga mampu menerapkannya dalam konteks yang kreatif.

E. Dampak terhadap Kemampuan Kolaborasi dan Komunikasi

Implementasi AI Canva dalam setting kelompok ternyata membawa dampak positif terhadap perkembangan kemampuan kolaborasi dan komunikasi siswa. Observasi menunjukkan bahwa siswa belajar untuk bernegosiasi dalam menentukan tema desain, membagi tugas berdasarkan minat dan kemampuan masing-masing, serta memberikan umpan balik konstruktif terhadap karya temannya. Proses ini mengajarkan siswa pentingnya teamwork dan menghargai perbedaan pendapat.

Salah satu fenomena menarik yang diamati adalah munculnya "pakar-pakar kecil" dalam kelas. Beberapa siswa yang cepat menguasai fitur-fitur tertentu secara alami menjadi tutor bagi teman-temannya. Guru mencatat, "Saya melihat hierarki pengetahuan yang selama ini kaku di kelas menjadi lebih cair. Siswa yang biasanya pendiam ternyata punya kemampuan desain yang baik dan diakui oleh teman-temannya." Hal ini berdampak positif pada dinamika sosial kelas dan meningkatkan rasa percaya diri siswa.

Presentasi hasil karya menjadi momen yang paling ditunggu-tunggu oleh siswa. Dibandingkan dengan presentasi konvensional, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi ketika mempresentasikan karya visual mereka. Mereka tidak hanya membaca teks, tetapi benar-benar menjelaskan konsep di balik desain yang mereka buat. Beberapa kelompok bahkan membuat role-play atau demonstrasi kreatif untuk melengkapi presentasi mereka. Guru mengakui bahwa kualitas presentasi siswa meningkat signifikan baik dari segi konten maupun delivery.

F. Kendala dan Solusi dalam Implementasi

Kendala utama yang dihadapi adalah ketidakstabilan jaringan internet di beberapa spot sekolah dan beberapa siswa yang masih awam dalam mengoperasikan Canva. Namun, guru mampu mengatasi hal ini dengan beberapa solusi alternatif yang mandiri, seperti memindahkan sesi praktik ke lab komputer sekolah yang memiliki jaringan lebih stabil dan memberikan tutorial singkat langkah-demi-langkah di depan kelas. Kolaborasi antar siswa yang lebih paham teknologi dengan yang masih awam juga berjalan dengan baik, menciptakan pembelajaran kolaboratif. Seperti diungkapkan oleh Soetrisno (2016), guru yang mampu merespons kendala dengan solusi alternatif tetap dapat menjalankan pembelajaran dengan baik. Fleksibilitas ini menjadi kunci keberhasilan integrasi teknologi.

Kendala lain yang muncul adalah perbedaan kemampuan awal siswa dalam menggunakan teknologi. Beberapa siswa berasal dari latar belakang yang kurang terpapar dengan tools digital semacam Canva. Untuk mengatasi hal ini, guru menerapkan sistem mentoring dimana siswa yang sudah mahir membantu temannya yang masih kesulitan. Guru juga membuat video tutorial singkat yang dapat diakses siswa kapan saja. Pendekatan diferensiasi ini terbukti efektif dalam memastikan tidak ada siswa yang tertinggal.



Masalah manajemen waktu juga menjadi perhatian selama implementasi. Antusiasme siswa yang tinggi kadang membuat mereka terlalu asyik bereksperimen dengan fitur-fitur desain sehingga melupakan alokasi waktu yang ditetapkan. Guru mengatasi ini dengan memberikan time management training dan membuat timeline yang jelas untuk setiap tahapan pengerjaan tugas. Meskipun demikian, guru mengakui bahwa fleksibilitas waktu yang lebih longgar memang diperlukan ketika mengintegrasikan teknologi baru dalam pembelajaran.

Dari segi penilaian, guru mengembangkan rubrik assessment yang komprehensif yang tidak hanya menilai hasil akhir tetapi juga proses kreatif, kolaborasi, dan kemampuan memvisualisasikan konsep. Rubrik ini disampaikan di awal pembelajaran sehingga siswa memahami ekspektasi yang harus dicapai. Pendekatan penilaian autentik seperti ini sesuai dengan karakteristik project-based learning dengan integrasi teknologi.

G. Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran Berbasis AI Canva

Wawancara mendalam dengan siswa menunjukkan bahwa mayoritas memiliki persepsi positif terhadap penggunaan AI Canva dalam pembelajaran IPS. Siswa mengapresiasi adanya variasi dalam metode pembelajaran yang selama ini didominasi oleh ceramah dan penugasan konvensional. Seorang siswa menyatakan, "Selama ini pelajaran IPS itu identik dengan hafalan dan catatan panjang. Dengan Canva, kita bisa belajar sambil berkreativitas, jadi tidak membosankan."

Siswa juga merasa bahwa pembelajaran dengan AI Canva membantu mereka dalam memahami dan mengingat materi dengan lebih baik. Visualisasi konsep melalui desain grafis membuat materi yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Beberapa siswa bahkan melaporkan bahwa mereka bisa mengingat materi ujian dengan membayangkan desain yang pernah mereka buat selama proses pembelajaran.

Aspek kemudahan penggunaan juga menjadi faktor yang diapresiasi siswa. Meskipun awalnya sebagian siswa merasa canggung, namun dalam waktu singkat mereka bisa menguasai fitur-fitur dasar yang diperlukan. Siswa menyukai antarmuka Canva yang user-friendly dan fitur AI yang membantu mempercepat proses desain. "Magic Design itu keren, kita tinggal ketik tema yang mau dibuat, langsung keluar beberapa pilihan desain. Tinggal pilih dan edit sesuai kebutuhan," ungkap seorang siswa.

Namun, beberapa siswa juga menyampaikan kekhawatiran tentang ketergantungan pada teknologi dan akses internet yang terkadang tidak stabil. Mereka menyadari bahwa meskipun AI Canva sangat membantu, pemahaman konseptual yang mendalam tetap diperlukan. Beberapa siswa bahkan menyarankan agar penggunaan AI Canva diimbangi dengan diskusi dan pemaparan teori yang cukup dari guru.

H. Dampak Jangka Panjang dan Sustainability

Implementasi AI Canva dalam pembelajaran IPS tidak hanya membawa dampak immediat tetapi juga potensi dampak jangka panjang. Guru melaporkan bahwa siswa mulai menerapkan keterampilan desain dan visualisasi yang mereka pelajari pada mata pelajaran lain. Beberapa siswa bahkan menggunakan Canva untuk membuat presentasi di mata pelajaran non-IPS, menunjukkan adanya transfer learning yang positif.



Dari aspek sustainability, sekolah berencana untuk mengintegrasikan AI Canva dalam lebih banyak mata pelajaran. Guru-guru lain mulai menunjukkan ketertarikan untuk mempelajari platform ini setelah melihat hasil yang dicapai dalam pembelajaran IPS. Beberapa siswa bahkan menjadi "duta digital" yang membantu guru-guru lain dalam menguasai tools tersebut.

Namun, tantangan sustainability tetap ada, terutama dalam hal infrastruktur dan pelatihan berkelanjutan. Sekolah menyadari perlu investasi lebih dalam pengadaan perangkat dan akses internet yang memadai. Pelatihan periodik untuk guru juga diperlukan untuk mengikuti perkembangan fitur-fitur terbaru dari platform tersebut.

I. Rekomendasi untuk Implementasi yang Lebih Efektif

Berdasarkan refleksi selama proses implementasi, beberapa rekomendasi dapat disampaikan untuk meningkatkan efektivitas penggunaan AI Canva dalam pembelajaran. Pertama, perlu adanya modul pelatihan yang terstruktur baik untuk guru maupun siswa. Modul ini harus mencakup tidak hanya aspek teknis tetapi juga pedagogi dalam mengintegrasikan tools digital dalam pembelajaran.

Kedua, penting untuk menyelaraskan penggunaan AI Canva dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Integrasi teknologi harus bersifat purposeful, bukan sekadar mengganti metode konvensional dengan tools digital. Guru perlu merancang aktivitas pembelajaran yang benar-benar memanfaatkan keunggulan platform tersebut untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Ketiga, assessment method perlu disesuaikan dengan karakteristik project-based learning dengan integrasi teknologi. Rubrik penilaian harus mampu mengukur tidak hanya hasil akhir tetapi juga proses kreatif, kolaborasi, dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam memvisualisasikan konsep.

Terakhir, penting untuk membangun ekosistem digital yang supportive di sekolah. Dukungan dari pihak manajemen sekolah, ketersediaan infrastruktur yang memadai, dan budaya kolaborasi antar guru akan sangat menentukan keberhasilan implementasi teknologi dalam pembelajaran jangka panjang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan fitur AI Canva pada mata pelajaran IPS materi Keluarga dan Interaksi Sosial di kelas VII MTs Darul Ulum 2 terbukti efektif dalam:

1. Meningkatkan keterampilan visualisasi siswa, yang ditunjukkan dengan kemampuan mereka dalam menciptakan infografis dan poster yang kreatif untuk merepresentasikan konsep-konsep abstrak.
2. Memperdalam pemahaman konseptual siswa melalui proses kreatif dan aktif selama mendesain, yang membuat materi lebih mudah dipahami dan diingat.
3. Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa secara signifikan, yang ditandai dengan antusiasme, partisipasi aktif, dan timbal balik yang tinggi di dalam kelas.

Oleh karena itu, disarankan kepada:



1. Guru: Untuk merencanakan dan memanfaatkan media berbasis AI seperti Canva secara lebih terstruktur dan berkala pada materi-materi IPS lainnya yang membutuhkan visualisasi. Penggunaan dapat dioptimalkan tidak hanya untuk tugas individu tetapi juga untuk proyek kolaboratif.
2. Sekolah: Untuk mendukung penuh inovasi pembelajaran dengan menyediakan infrastruktur pendukung yang memadai, seperti akses internet yang cepat dan stabil di seluruh area sekolah, serta mengadakan pelatihan singkat pemanfaatan tool digital bagi guru untuk meningkatkan literasi teknologi pendidik.

AI Canva telah membuktikan diri sebagai media pembelajaran yang powerful untuk menjawab tantangan pembelajaran abad 21, menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya mendidik tetapi juga menyenangkan dan relevan dengan kehidupan siswa sebagai generasi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Buzan, T. (2010). *The Mind Map Book: Unlock your creativity, boost your memory, change your life*. BBC Active.
- Chen, L., Chen, P., & Lin, Z. (2020). Artificial Intelligence in Education: A Review. *IEEE Transactions on Learning Technologies*, 13 (2), 223-235.
- Creswell, J. W. (2016). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Pustaka Pelajar.
- Damayanti, F., Subakti, B., & Wulandari, L. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan JUWARA*, 9 (1), 45-56.
- Depdiknas. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Harefa, D., Sormin, E., & Harefa, J. (2024). Penerapan Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6 (1), 112-120.
- Huang, B., & Hew, K. F. (2021). The effect of gamification on learning outcomes and engagement in social studies education. *Computers & Education*, 173, 104242.
- Kurniawan, D., & Sari, M. P. (2023). Utilizing Canva as a Digital Tool to Enhance Students' Learning Experience. *Proceedings of the 5th International Conference on Education and Technology*, 1-8.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Octafany, S. (2022). *Pemanfaatan Teknologi AI dalam Pembelajaran Kreatif*. Penerbit Edukasia.



Partnership for 21st Century Learning. (2019). *Framework for 21st Century Learning*.

Rahman, A., & Susilawati, S. (2022). Penggunaan Media Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPS pada Siswa SMP. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPS*, 11 (1), 45-56.

Resti, M. (2023). Pengaruh Teknik Mind Mapping terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7 (2), 123-134.

Sari, D. P., & Putra, A. P. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran bagi Guru Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5 (1), 489-498.

Sari, M., & Nurani, L. A. (2021). Gamifikasi dalam Pembelajaran: Strategi Meningkatkan Engagement Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12 (2), 89-102.

Sulastri, N. L. (2016). Interaksi Model Pembelajaran dan Minat Baca terhadap Kemampuan Membaca Kritis. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 5 (1), 23-35.

Wali, D., & Irmayani. (2023). Penerapan Metode Mind Mapping untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Sejarah. *Jurnal Educative: Journal of Educational Studies*, 8 (1), 67-78.

Wibowo, A. (2023). *Pembelajaran Digital: Teori dan Praktik*. Penerbit Academia.

Yılmaz, R. M., & Baydas, O. (2023). Digital mind mapping in social studies education: Effects on achievement and attitude. *Computers in Human Behavior*, 139, 107832.

Zawacki-Richter, O., Marín, V. I., Bond, M., & Gouverneur, F. (2019). Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education - where are the educators? *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, *16*(1), 1-27.