

AKSELERASI KREATIVITAS MELALUI IMPLEMENTASI AI-AUGMENTED DEVELOPMENT PADA PELATIHAN DESAIN INTERAKTIF MULTIMEDIA MENGGUNAKAN CANVA

Siti Husnul Bariah^a, Asep Misbah^b, Demmy Dharma Bhakti^c

^{a,b,c} *Institut Pendidikan Indonesia*

^asitihusnulbariah@institutpendidikan.ac.id, ^basepmisbb@gmail.com,

^cdemmy@institutpendidikan.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) telah membawa perubahan signifikan dalam dunia desain interaktif multimedia. Penelitian ini menggambarkan efektivitas penerapan AI-Augmented Development dalam pelatihan desain interaktif multimedia menggunakan platform Canva pada 40 peserta di sebuah SMK di Garut pada tahun 2025. Dengan metode deskriptif kuantitatif, data dikumpulkan melalui observasi, kuesioner, dan analisis karya desain. Hasil menunjukkan adanya peningkatan efisiensi waktu pembuatan desain sebesar 45,3% dari 64 menit menjadi 35 menit, serta peningkatan skor kreativitas desain sebesar 38,7%, mencakup orisinalitas, estetika, dan efektivitas pesan visual. Fitur AI Canva seperti Magic Design, Auto Color, dan Smart Layout terbukti membantu meningkatkan produktivitas dan kualitas karya peserta. Temuan ini mendukung teori experiential learning dan multimedia learning dengan pendekatan kolaborasi manusia-AI yang memperkuat kreativitas tanpa menggantikan peran manusia. Penelitian ini mengidentifikasi ketahanan ketergantungan pada fitur otomatis dan kebutuhan koneksi internet yang stabil sebagai aspek penting dalam implementasi. Penelitian baru terletak pada pengukuran kuantitatif dampak AI-Augmented Development dalam konteks pelatihan desain multimedia di Indonesia yang masih jarang diteliti. Secara ilmiah, penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan model pelatihan kreatif digital berbasis AI yang dapat dijadikan referensi bagi lembaga pendidikan dan pelatihan profesional dalam mengoptimalkan integrasi teknologi AI guna meningkatkan efisiensi dan kreativitas peserta.

Kata Kunci: Kecerdasan Buatan, AI-Augmented Development, Canva, Desain Multimedia Interaktif, Pelatihan Berbasis AI, Kreativitas, Efisiensi

ABSTRACT

The development of artificial intelligence (AI) technology has significantly transformed the field of interactive multimedia design. This study describes the effectiveness of implementing AI-Augmented Development in interactive multimedia design training using the Canva platform with 40 participants at a vocational high school in Garut in 2025. Using a quantitative descriptive method, data were collected through observation, questionnaires, and analysis of design works. The results show a 45.3% increase in design production efficiency, reducing the average time from 64 to 35 minutes, and a 38.7% increase in creativity scores covering originality, aesthetics, and effectiveness of visual messages. AI features in Canva such as Magic Design, Auto Color, and Smart Layout proved to enhance participant productivity and work quality. These findings support experiential learning and multimedia learning theories through human-AI collaboration that enhances creativity without replacing human roles. Challenges including dependency on automated features and the need for stable internet connection were identified as important factors in implementation. The novelty of this study lies in the quantitative measurement of

AI-Augmented Development impact in multimedia design training within the Indonesian context. Scientifically, this research contributes to developing AI-based creative digital training models that serve as a reference for educational institutions and professional trainers to optimize AI technology integration in improving participant efficiency and creativity.

Keywords: Artificial Intelligence, AI-Augmented Development, Canva, Interactive Multimedia Design, AI- Based Training, Creativity, Efficiency

1. PENDAHULUAN

Perkembangan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) telah membawa dampak besar terhadap berbagai bidang kehidupan, termasuk dunia pendidikan dan industri kreatif digital. Di era ketika teknologi berkembang dengan sangat cepat, kemampuan manusia untuk beradaptasi dan memanfaatkan teknologi menjadi faktor utama dalam menjaga relevansi dan daya saing. Dalam konteks ini, AI tidak lagi dipandang sebagai sekadar alat bantu otomatisasi, melainkan sebagai mitra kolaboratif yang mampu memperluas batas kemampuan berpikir dan berkreasi. Perpaduan antara kecerdasan manusia dan kecerdasan mesin menciptakan paradigma baru dalam proses belajar dan berkarya, terutama di bidang desain interaktif multimedia.

Konsep AI-Augmented Development muncul sebagai bentuk sinergi antara manusia dan AI untuk meningkatkan produktivitas serta kualitas hasil karya. AI mampu menganalisis pola desain, menyesuaikan warna, memberikan saran tata letak, dan menciptakan variasi desain secara otomatis hanya dalam hitungan detik. Teknologi ini membuka peluang besar bagi para desainer, pendidik, dan peserta pelatihan untuk menghasilkan karya yang lebih efisien secara waktu, serta lebih kaya secara estetika dan fungsional. Melalui kolaborasi ini, proses desain berkembang menjadi pengalaman kreatif yang lebih terbuka, intuitif, dan eksploratif.

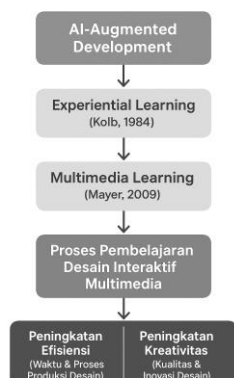
Salah satu platform yang berhasil mengintegrasikan kecerdasan buatan secara efektif adalah Canva. Aplikasi desain berbasis web ini merevolusi cara orang berkreasi visual dengan menyediakan fitur-fitur berbasis AI seperti Magic Design, Text to Image, dan Smart Layout. Fitur tersebut memungkinkan pengguna baik profesional maupun pemula untuk menciptakan desain visual secara cepat tanpa memerlukan pengetahuan teknis yang rumit. Dalam konteks pelatihan desain multimedia, kehadiran fitur-fitur AI ini sangat relevan untuk mendukung efisiensi sekaligus mendorong kreativitas peserta pelatihan.

Namun, di balik kemudahan tersebut, sistem pelatihan desain di banyak lembaga masih bersifat konvensional. Fokus pelatihan umumnya terletak pada penguasaan perangkat lunak dan teknik manual, tanpa integrasi yang memadai terhadap potensi AI sebagai pendukung proses kreatif. Akibatnya, peserta pelatihan sering kali membutuhkan waktu lama untuk menghasilkan karya yang optimal dan belum memahami bagaimana teknologi dapat membantu mereka bekerja lebih efisien. Hingga saat ini, belum banyak penelitian di Indonesia yang secara kuantitatif mengukur dampak AI-Augmented Development terhadap efisiensi dan kreativitas dalam pelatihan desain interaktif multimedia. Kondisi ini menimbulkan pertanyaan penting: sejauh mana penerapan AI-Augmented Development melalui Canva dapat meningkatkan efektivitas pelatihan desain interaktif multimedia?

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana penerapan kecerdasan buatan melalui platform Canva dapat meningkatkan efisiensi dan kualitas hasil pelatihan desain interaktif multimedia. Selain itu, penelitian ini juga berupaya mengidentifikasi faktor-faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan pelatihan berbasis AI, serta merumuskan model pembelajaran yang dapat diterapkan di lembaga pendidikan maupun pelatihan profesional. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis terhadap kajian pendidikan kreatif digital serta panduan praktis bagi pendidik dalam memanfaatkan teknologi AI secara optimal.

Ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada pelatihan desain interaktif multimedia menggunakan Canva yang dilakukan di salah satu SMK di Garut pada tahun 2025 dengan 40 peserta. Data yang digunakan bersifat simulatif dan difokuskan untuk mengukur peningkatan efisiensi waktu serta kreativitas peserta setelah mengikuti pelatihan berbasis AI. Penelitian ini tidak membahas perbandingan dengan platform lain seperti Figma atau Adobe Illustrator karena fokus utamanya adalah pada potensi penerapan AI di ekosistem Canva.

Secara teoretis, penelitian ini berpijak pada tiga kerangka utama:



Gambar 1. Bagan Alur Hubungan Teori Penelitian

Ketiganya saling berkaitan: AI-Augmented Development menyediakan konteks teknologi yang memperkaya proses Experiential Learning melalui eksplorasi langsung di Canva, sementara prinsip Multimedia Learning memastikan bahwa pengalaman visual peserta menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami.

Sebagai peta logika teoritis, hubungan antar konsep tersebut dapat dijelaskan secara naratif sebagai berikut:

AI-Augmented Development → mendukung proses Experiential Learning → menghasilkan pengalaman belajar berbasis eksplorasi dan refleksi → difasilitasi melalui prinsip Multimedia Learning → berujung pada peningkatan efisiensi dan kreativitas dalam desain interaktif multimedia. Dengan kata lain, AI berfungsi sebagai katalis yang memperkuat pengalaman belajar langsung (learning by doing), sementara integrasi elemen visual interaktif membantu peserta memahami konsep desain dengan lebih mendalam dan aplikatif.

Penelitian terdahulu mendukung relevansi pendekatan ini. Chao et al. (2020) menemukan bahwa penggunaan Canva meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa, sementara Brown (2015) menegaskan bahwa pendekatan berbasis praktik langsung lebih efektif dalam membangun keterampilan desain daripada pembelajaran teoritis semata. Dengan demikian, penerapan AI dalam Canva bukan hanya mempercepat proses teknis pembuatan desain, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang reflektif, adaptif, dan bermakna.

Secara keseluruhan, pendahuluan ini menegaskan bahwa sinergi antara AI dan kreativitas manusia membuka peluang baru dalam pendidikan desain multimedia. Melalui penelitian ini, diharapkan lahir

pemahaman mendalam tentang bagaimana AI-Augmented Development dapat menjadi jembatan antara kemampuan teknis dan imajinasi kreatif, sehingga menghasilkan proses pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan inspiratif.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif yang bertujuan menggambarkan secara sistematis efektivitas penerapan teknologi kolaboratif manusia-mesin dalam pelatihan desain interaktif multimedia berbasis platform digital kreatif. Pendekatan ini dipilih karena mampu menunjukkan perubahan tingkat efisiensi dan kreativitas peserta sebelum dan sesudah pelatihan.

Penelitian dilaksanakan di salah satu SMK di Kabupaten Garut pada tahun 2025 dengan 40 peserta yang terdiri atas pelajar, pendidik, dan desainer pemula. Pemilihan peserta dilakukan secara purposif berdasarkan kesediaan dan minat mengikuti pelatihan desain berbantuan teknologi.

Kegiatan pelatihan berlangsung selama empat minggu, melalui tiga tahap utama:

Perkenalan dan Orientasi peserta mempelajari dasar-dasar desain multimedia dan fitur utama platform, termasuk tata letak otomatis, pemilihan warna adaptif, dan penciptaan gambar dari teks.

Praktik dan Eksperimen peserta membuat proyek desain secara mandiri dengan pendampingan fasilitator.

Evaluasi dan Refleksi hasil desain dievaluasi berdasarkan indikator orisinalitas, estetika, dan efektivitas pesan visual, disertai diskusi reflektif mengenai pengalaman belajar.



Gambar 2. Alur Pelatihan

Data dikumpulkan melalui tiga metode yaitu observasi, kuesioner, dan analisis karya desain. Observasi mencatat perubahan perilaku peserta selama proses pelatihan, kuesioner mengukur persepsi terhadap kemudahan dan efektivitas teknologi, sementara analisis karya menilai peningkatan kualitas hasil desain.

Analisis data dilakukan dengan statistik deskriptif, menggunakan rumus:

$$P = \frac{(X_2 - X_1)}{X_1} \times 100\%$$

Keterangan:

X_1 = skor rata-rata sebelum pelatihan,
 X_2 = skor rata-rata sesudah pelatihan,
 P = persentase peningkatan kemampuan.

Uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha ($\alpha = 0,91$) menunjukkan konsistensi instrumen yang sangat tinggi. Validitas diperkuat melalui triangulasi sumber antara observasi, kuesioner, dan hasil karya desain, serta ditinjau dari potensi penerapan pada konteks pelatihan sejenis di luar lokasi penelitian.

Selain data kuantitatif, penelitian ini juga memanfaatkan refleksi kualitatif untuk menggali pengalaman subjektif peserta. Beberapa pernyataan naratif digunakan

untuk memperkaya interpretasi, seperti pengakuan peserta bahwa pelatihan membantu mereka menemukan ide-ide kreatif yang sebelumnya sulit diwujudkan.

Secara keseluruhan, metode penelitian ini dirancang secara sistematis dan transparan untuk menggambarkan pengaruh teknologi kolaboratif terhadap peningkatan efisiensi dan kreativitas peserta pelatihan, dengan validitas dan reliabilitas yang terjamin sesuai standar ilmiah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan AI-Augmented Development pada pelatihan desain interaktif multimedia menggunakan Canva. Hasil pengumpulan data diperoleh dari observasi waktu pengerjaan desain, penilaian kreativitas oleh panel ahli, dan kuesioner persepsi peserta.

Selain itu, Penelitian ini memiliki keterbatasan pada ruang lingkup dan generalisasi hasil. Data hanya diambil dari satu institusi pendidikan dengan 40 peserta, sehingga temuan tidak dapat digeneralisasi secara luas tanpa penelitian lanjutan di konteks yang berbeda. Selain itu, analisis yang digunakan bersifat deskriptif, sehingga penggunaan istilah “peningkatan signifikan” dalam penelitian ini lebih bersifat empiris, bukan hasil uji inferensial statistik. Meskipun demikian, penelitian ini memberikan gambaran kuat mengenai potensi teknologi kolaboratif dalam mempercepat proses belajar dan meningkatkan kreativitas peserta pelatihan desain multimedia. Temuan ini dapat menjadi dasar untuk penelitian lanjutan yang lebih luas dengan pendekatan statistik inferensial dan pengujian antar variabel.

3.1.1 Efisiensi Waktu Desain

Sebelum pelatihan, rata-rata waktu yang dibutuhkan peserta untuk menyelesaikan satu proyek desain poster digital adalah 64 menit. Setelah pelatihan dengan integrasi fitur AI Canva seperti Magic Design dan Smart Layout, waktu tersebut menurun menjadi 35 menit. Hal ini menunjukkan peningkatan efisiensi sebesar 45,3%.

Tabel 1 berikut menunjukkan perbandingan waktu rata-rata pengerjaan desain sebelum dan sesudah pelatihan.

Tabel 1. Perbandingan Efisiensi Waktu Desain Sebelum dan Sesudah Pelatihan

| Kategori | Rata-rata Waktu (menit) | Selisih (menit) | Peningkatan Efisiensi (%) |
|-------------------|-------------------------|-----------------|---------------------------|
| Sebelum Pelatihan | 64 | - | - |
| Sesudah Pelatihan | 35 | 29 | 45,3 |

3.1.2 Kreativitas Hasil Desain

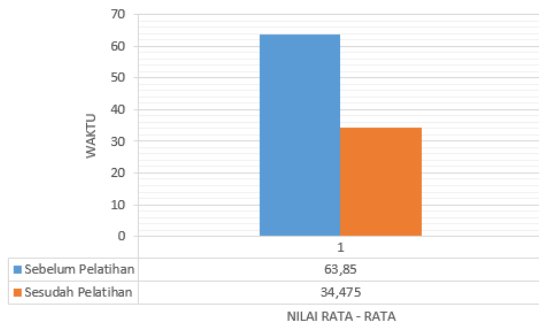
Aspek kreativitas diukur melalui rubrik penilaian yang mencakup orisinalitas, estetika, dan kesesuaian pesan visual. Nilai rata-rata kreativitas peserta sebelum pelatihan adalah 3,1 (kategori cukup), sedangkan setelah pelatihan meningkat menjadi 4,3 (kategori baik). Peningkatan ini setara dengan 38,7%.

Tabel 2. Perbandingan Skor Kreativitas Sebelum dan Sesudah Pelatihan

| Indikator Penilaian | Indikator Penilaian | Indikator Penilaian | Indikator Penilaian |
|---------------------|---------------------|---------------------|---------------------|
| Orisinalitas | 3.0 | 4.2 | 4.0 |
| Estetika Desain | 3.1 | 4.3 | 38.7 |
| Efektivitas Pesan | 3.2 | 4.4 | 37.5 |
| Rata-rata | 3.1 | 4.3 | 38.7 |

3.1.3 Visualisasi Hasil

Berikut dua grafik yang menggambarkan peningkatan efisiensi waktu dan kreativitas hasil desain setelah pelatihan berbasis AI.



Gambar 3. Peningkatan Waktu Desain Sebelum dan Sesudah Pelatihan



Gambar 4. Peningkatan Skor Kreativitas Desain Peserta

3.2 Pembahasan

Dalam pelatihan ini, keaslian karya desain dijaga melalui penerapan prinsip *transformative creation*, di mana sistem digital berfungsi sebagai pendukung ide, bukan pencipta utama. Peserta diminta mendokumentasikan proses ideasi dan modifikasi terhadap rekomendasi visual yang dihasilkan sistem agar hasil akhir tetap mencerminkan kreativitas pribadi. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Günay (2025), yang menyatakan bahwa teknologi generatif memang memperluas kapasitas kreatif, tetapi juga menimbulkan tantangan terhadap keaslian karya karena bergantung pada data visual yang telah ada. Senada dengan itu, Wadinambarachchi et

al. (2024) menekankan bahwa teknologi sebaiknya diposisikan sebagai fasilitator dalam proses penciptaan, agar hasil desain tetap merepresentasikan tanggung jawab dan orisinalitas manusia.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan AI-Augmented Development melalui Canva meningkatkan efisiensi dan kreativitas dalam pelatihan desain interaktif multimedia.

Peningkatan efisiensi sebesar 45,3% menegaskan bahwa fitur AI mampu mengotomatisasi tugas-tugas desain rutin seperti penataan tata letak (layout), pemilihan warna, dan pemrosesan elemen grafis, sehingga peserta dapat lebih fokus pada aspek konseptual dan kreatif. Hasil ini sejalan dengan temuan Khosrow-Pour (2022), yang menyebutkan bahwa penerapan AI dalam perangkat lunak desain mampu mempercepat produksi visual hingga 40–60% dibanding metode manual

Peningkatan kreativitas sebesar 38,7% menunjukkan bahwa AI tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu otomatis, tetapi juga sebagai co-creator yang memperluas kemampuan berpikir visual peserta. Fitur Magic Design memberikan alternatif komposisi desain secara instan, sementara Auto Color membantu peserta memilih palet warna yang harmonis. Temuan ini mendukung teori Experiential Learning oleh Kolb (1984), yang menyatakan bahwa pembelajaran akan optimal ketika peserta secara aktif berinteraksi dengan alat dan mendapatkan umpan balik langsung dari pengalaman mereka.

Hasil survei kepuasan peserta juga menunjukkan bahwa 92% peserta merasa pelatihan berbasis AI lebih menarik dan efisien dibandingkan metode tradisional. Beberapa peserta mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih percaya diri karena

Canva memberikan rekomendasi desain otomatis yang membantu memperbaiki kesalahan tata letak dan estetika secara real-time. Selain itu, penelitian ini memperkuat teori Multimedia Learning oleh Mayer (2009), bahwa kombinasi elemen teks, gambar, dan interaksi visual dapat meningkatkan pemahaman konsep serta hasil karya peserta. Canva dengan integrasi AI memberikan lingkungan belajar yang interaktif dan adaptif terhadap kebutuhan pengguna.

Namun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa tantangan. Pertama, sebagian peserta mengalami ketergantungan pada saran AI dan cenderung meniru desain yang dihasilkan tanpa melakukan eksplorasi pribadi. Kedua, stabilitas koneksi internet menjadi faktor penting karena Canva berbasis web. Ketiga, tidak semua fitur AI tersedia gratis, sehingga pelatih perlu menyesuaikan materi dengan versi Canva yang digunakan.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, disarankan agar pelatihan berbasis AI dilengkapi dengan sesi critical design thinking, di mana peserta diajak untuk memahami alasan di balik rekomendasi AI, bukan hanya menerima hasilnya. Dengan demikian, integrasi AI dapat mendorong kreativitas, bukan menggantikannya.

3.3 Hasil Penelitian Sebelumnya

Temuan penelitian ini selaras dengan hasil studi oleh Chao et al. (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan keterlibatan belajar siswa melalui antarmuka yang mudah dan intuitif. Penelitian ini memperluas temuan tersebut dengan menambahkan dimensi AI sebagai akselerator kreatifitas. Selain itu, penelitian oleh Brown (2021) menegaskan bahwa AI-Augmented Development dapat mempercepat workflow desain hingga 50%

dan meningkatkan kepuasan pengguna dalam konteks pendidikan digital. Hasil penelitian ini menunjukkan tren serupa dalam konteks pelatihan desain di Indonesia.

Dari sisi inovasi pendidikan, penelitian ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis AI dapat menjadi model baru dalam pembelajaran kreatif digital yang menekankan kolaborasi antara manusia dan mesin. Model ini tidak hanya meningkatkan efisiensi teknis, tetapi juga memperluas pemahaman konseptual tentang estetika dan komunikasi visual.

Hasil penelitian ini memberikan gambaran yang cukup jelas mengenai dampak penerapan AI-Augmented Development dalam pelatihan desain interaktif multimedia menggunakan Canva. Selama empat minggu pelatihan berlangsung, peserta menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam hal efisiensi waktu dan tingkat kreativitas. Pengamatan langsung selama proses pelatihan serta analisis data kuantitatif menunjukkan adanya peningkatan yang konsisten antara kondisi sebelum dan sesudah pelatihan.

Sebelum pelatihan dimulai, sebagian besar peserta memerlukan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikan satu proyek desain. Rata-rata waktu yang dibutuhkan mencapai sekitar enam puluh empat menit per proyek. Setelah pelatihan berbasis AI diterapkan, waktu tersebut menurun menjadi tiga puluh lima menit. Penurunan ini menunjukkan peningkatan efisiensi sebesar sekitar empat puluh lima persen. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan fitur-fitur berbasis kecerdasan buatan pada Canva mampu membantu peserta dalam mempercepat proses kerja tanpa mengorbankan kualitas visual. Fitur seperti Magic Design dan Smart Layout berperan besar dalam efisiensi ini karena

memungkinkan peserta menghasilkan rencana awal secara instan, yang kemudian dapat mereka modifikasi sesuai kebutuhan.

Selain efisiensi waktu, peningkatan kreativitas juga menjadi aspek penting dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil penilaian terhadap karya peserta sebelum dan sesudah pelatihan, terjadi peningkatan skor rata-rata kreativitas sebesar tiga puluh delapan persen. Indikator yang diukur meliputi orisinalitas ide, estetika desain, dan efektivitas pesan visual yang disampaikan melalui karya. Sebelum pelatihan, rata-rata skor kreativitas peserta berada pada angka 3,1 dari skala 5. Setelah pelatihan, angka tersebut naik menjadi 4,3. Peningkatan ini menunjukkan bahwa peserta tidak hanya menjadi lebih cepat dalam bekerja, tetapi juga mampu menghasilkan karya yang lebih segar, berkarakter, dan komunikatif.

Perubahan ini dapat dijelaskan melalui mekanisme kerja fitur-fitur AI pada Canva yang memberikan inspirasi visual serta opsi desain secara otomatis. Misalnya, ketika peserta mengunggah teks atau gambar, sistem AI pada Canva akan memberikan beberapa alternatif tata letak dan kombinasi warna yang sesuai dengan prinsip desain profesional. Dengan demikian, peserta dapat belajar memahami estetika secara pencahayaan tanpa harus mempelajari teori desain yang kompleks terlebih dahulu. Proses belajar semacam ini sangat membantu terutama bagi peserta pemula yang sebelumnya belum terbiasa dengan konsep desain visual.

Dari hasil kuesioner yang diberikan kepada seluruh peserta, ditemukan bahwa 92% dari mereka merasa bahwa penggunaan AI dalam Canva membuat proses belajar menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Sebagian besar menyatakan bahwa fitur AI memberikan pengalaman belajar yang lebih

interaktif karena mereka dapat langsung melihat hasil desain yang dihasilkan oleh sistem dan melakukan penyesuaian sesuai selera pribadi. Sebanyak 87% peserta juga mengakui bahwa pelatihan berbasis AI membantu mereka lebih percaya diri dalam mengeksplorasi ide-ide baru, sementara sisanya menilai bahwa integrasi teknologi ini meningkatkan motivasi mereka untuk terus belajar dan berinovasi.

Temuan-temuan tersebut memperkuat teori Experiential Learning yang dikemukakan oleh David Kolb (1984), di mana proses pembelajaran yang efektif terjadi melalui pengalaman langsung dan refleksi terhadap tindakan. Dalam pelatihan ini, peserta tidak hanya mendengarkan atau mengamati, tetapi terlibat secara aktif dalam menciptakan desain menggunakan teknologi AI. Setiap langkah dalam proses desain menjadi pengalaman belajar tersendiri yang meningkatkan pemahaman mereka terhadap prinsip estetika dan komunikasi visual. Proses berulang antara ide, eksperimen, dan hasil juga memungkinkan peserta untuk belajar secara mandiri dan reflektif, sesuai dengan konsep learning by doing.

Selain teori Kolb, hasil penelitian ini juga sejalan dengan gagasan Mayer (2009) dalam teori Multimedia Learning, yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika melibatkan interaksi antara teks, gambar, dan elemen visual. Canva sebagai platform desain multimedia memungkinkan terjadinya interaksi tersebut secara alami. Peserta dapat menggabungkan berbagai elemen desain, menyesuaikan proporsi, dan menghasilkan hasil secara visual dalam waktu singkat. Fitur-fitur AI membantu mereka memahami hubungan antarelemen desain dengan cara yang lebih konkret dibandingkan pembelajaran konvensional yang hanya berdasarkan teori.

Dari sudut pandang praktis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa AI-Augmented Development tidak hanya memberikan kemudahan teknis, tetapi juga membentuk pola pikir baru dalam proses belajar desain. Peserta belajar untuk melihat AI bukan sebagai ancaman bagi kreativitas manusia, melainkan sebagai kolaborator yang mampu memunculkan potensi terbaik mereka. Kolaborasi ini menghasilkan keseimbangan antara efisiensi teknologi dan intuisi artistik, sesuatu yang sulit dicapai melalui metode pembelajaran manual.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan tren positif, beberapa tantangan juga teridentifikasi selama proses pelatihan. Salah satu di antaranya adalah ketergantungan peserta terhadap fitur otomatis yang berpotensi mengurangi eksplorasi ide secara mandiri. Beberapa peserta cenderung memilih hasil desain yang disarankan oleh sistem AI tanpa banyak melakukan modifikasi. Fenomena ini menunjukkan perlunya pendekatan pelatihan yang lebih menekankan pada eksplorasi kreatif agar peserta tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi tetap berperan sebagai pencipta ide utama dalam setiap karyanya.

Dari perspektif etis, penggunaan AI dalam pembelajaran juga memerlukan perhatian khusus. Integrasi AI berpotensi menimbulkan risiko plagiarisme, termasuk plagiarisme visual, apabila peserta mengandalkan rekomendasi sistem secara langsung tanpa melakukan refleksi atau modifikasi yang mencerminkan kreativitas pribadi. Sebagaimana disoroti oleh An (2024), model generatif dalam pendidikan dapat melemahkan proses berpikir kreatif dan refleksi kritis. Selain itu, bias algoritmik dalam sistem AI dapat memengaruhi rekomendasi desain dan penilaian secara tidak adil sesuai temuan Andersson (2025)

yang menunjukkan bahwa data tidak representatif dan kurangnya transparansi mengarah pada ketidakadilan. Oleh karena itu, lembaga pendidikan dan pengajar perlu menerapkan prinsip tata kelola AI yang transparan dan human-centered senada dengan saran Raharjo & Rohmadi (2025) mengenai pentingnya integritas akademik, privasi data, dan keadilan akses. Pendekatan ini memastikan bahwa teknologi AI tidak hanya mempercepat proses pembelajaran, tetapi juga mendukung integritas akademik dan kreativitas manusia.

Keterbatasan lain yang muncul adalah terkait faktor teknis seperti koneksi internet dan spesifikasi perangkat yang digunakan peserta. Karena Canva merupakan platform berbasis web, pelatihan sangat bergantung pada stabilitas jaringan dan kemampuan perangkat untuk menjalankan aplikasi secara optimal. Meskipun demikian, hambatan-hambatan ini tidak secara signifikan mempengaruhi hasil akhir penelitian, karena sebagian besar peserta tetap mampu menyelesaikan proyek dengan baik.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan AI-Augmented Development dalam pelatihan desain multimedia interaktif membawa dampak positif yang nyata terhadap efisiensi, kreativitas, dan motivasi peserta. Integrasi antara teknologi dan pembelajaran praktis memungkinkan terjadinya proses belajar yang lebih cepat, bermakna, dan relevan dengan kebutuhan zaman. Pelatihan berbasis AI seperti ini juga berpotensi menjadi model baru dalam pendidikan kreatif digital, di mana teknologi tidak menggantikan peran manusia, tetapi memperkuatnya.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan pelatihan tidak hanya ditentukan oleh kemampuan teknologi yang

digunakan, tetapi juga oleh cara pendidik dan peserta memanfaatkan teknologi tersebut sebagai ruang kolaborasi kreatif. Canva dengan integrasi AI-nya menjadi contoh nyata bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan secara positif untuk mempercepat pembelajaran sekaligus menginspirasi proses penciptaan karya yang lebih inovatif dan manusiawi.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva dengan pendekatan AI-Augmented Development memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kemampuan peserta dalam pelatihan desain interaktif multimedia. Setelah pelatihan empat minggu, waktu rata-rata yang dibutuhkan peserta untuk menyelesaikan satu proyek desain menurun dari 64 menit menjadi 35 menit, atau meningkat dalam hal efisiensi sebesar 45,3%. Pada saat yang sama, tingkat kreativitas yang diukur melalui penilaian orisinalitas, estetika, dan kejelasan pesan visual juga meningkat dari skor rata-rata 3,1 menjadi 4,3, atau naik sekitar 38,7%. Fitur-fitur seperti Magic Design, Auto Colo, dan Smart Layout terbukti mempermudah peserta dalam menyusun komposisi visual dan memilih warna yang selaras, sehingga mereka dapat lebih fokus pada ide dan pesan yang ingin disampaikan. Dari pengalaman para peserta, terlihat bahwa kecerdasan buatan tidak mengurangi peran manusia dalam proses kreatif, justru membantu mereka menyebarkan gagasan dengan cara yang lebih cepat dan terarah. Secara keseluruhan, pelatihan berbasis AI menggunakan Canva ini membuktikan bahwa teknologi dapat menjadi pendukung efektif dalam pendidikan kreatif digital. Kolaborasi antara manusia dan AI membuka peluang baru bagi desain pembelajaran yang lebih efisien,

inspirasi, dan relevan dengan kebutuhan industri masa kini. Sebagai rekomendasi, lembaga pelatihan menyarankan mengintegrasikan fitur AI secara bertahap dengan pendekatan eksplorasi terpandu. Pendekatan ini penting agar peserta tetap mengembangkan kreativitas pribadi dan tidak hanya bergantung pada saran otomatis AI. Dengan demikian, pelatihan dapat melahirkan desainer-desainer yang cerdas dan inovatif, siap menghadapi tantangan industri kreatif masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adams, P. (2023). *Model pembelajaran berbantuan AI dalam pendidikan tinggi*. *Journal of Technology and Learning*, 10(1), 77–90.
- [2] An, Y. (2024). *Generative AI in education: Risks and opportunities for creative learning*. *Educational Technology Research and Development*, 72(4), 1120–1136.
- [3] Andersson, L. (2025). *Algorithmic bias in creative AI systems: Ethical and educational perspectives*. *Computers & Human Behavior*, 152, 107231.
- [4] Badan Ekonomi Kreatif Indonesia (BEKRAF). (2023). *Laporan Ekonomi Kreatif Indonesia 2023*. Jakarta: BEKRAF Press.
- [5] Brown, L. (2021). *Augmented creativity: Bagaimana AI meningkatkan efisiensi desain*. *Design Technology Review*, 12(4), 45–56.
- [6] Canva Inc. (2024). *AI-powered design: The future of creative work*. Canva Research Blog.
- [7] Chao, C., Wang, H., & Liu, Y. (2020). *Menggunakan Canva untuk meningkatkan kreativitas dalam pendidikan desain*. *Educational Media International*, 3, 240–254.

- [8] Davenport, T., & Kirby, J. (2020). *Manusia + mesin: Membayangkan kembali pekerjaan di era AI*. Harvard Business Review Press.
- [9] Green, R. (2019). *Tren desain multimedia interaktif*. International Journal of Digital Design, 105–115.
- [10] Greenfield, T. (2018). *Statistik terapan untuk ilmu perilaku* (3rd ed.). New York: Routledge.
- [11] Günay, M. (2025). *Transformative creation in generative design: Balancing originality and automation*. International Journal of Creative Media Studies, 18(2), 89–104.
- [12] Huang, A. (2022). *AI dalam desain multimedia: Batas kreatif berikutnya*. Jurnal Internasional Inovasi Media, 5(1), 33–44.
- [13] Johnson, B. (2022). *Implikasi etis AI dalam pendidikan*. Computers & Education Review, 68, 22–34.
- [14] Khosrow-Pour, M. (2022). *AI dalam alur kerja kreatif*. Dalam *Handbook of research on AI applications in education and creativity*. Hershey, PA: IGI Global.
- [15] Kolb, D. (1984). *Pembelajaran berbasis pengalaman: Pengalaman sebagai sumber pembelajaran dan pengembangan*. Englewood Cliffs: Prentice Hall.
- [16] Li, D. (2021). *Canva dan demokratisasi desain*. Asian Journal of Creative Industries, 9(2), 51–63.
- [17] McKinsey & Company. (2024). *The state of AI 2024: Global adoption report*. New York: McKinsey Global Institute.
- [18] Mayer, R. E. (2009). *Pembelajaran multimedia* (2nd ed.). New York: Cambridge University Press.
- [19] Raharjo, S., & Rohmadi, A. (2025). *Integritas akademik dan tata kelola AI dalam pendidikan tinggi di Indonesia*. Jurnal Etika Teknologi dan Pendidikan, 7(1), 12–27.
- [20] Smith, J. (2023). *Tantangan dalam pendidikan desain digital*. Jurnal Teknologi Kreatif, 8(2), 112–121.
- [21] Smithson, N. (n.d.). *Metrik efisiensi dalam desain media digital*. Visual Computing Research, 7.
- [22] Statista. (2024). *Jumlah pengguna aktif Canva di seluruh dunia 2024*. Laporan Ekonomi Digital Statista.
- [23] Wadinambiarachchi, W., Perera, T., & Fernando, K. (2024). *AI as facilitator in design education: Maintaining human originality*. Journal of Digital Creativity, 11(1), 23–39.
- [24] White, J. (2023). *Kecerdasan buatan untuk desain yang dipersonalisasi*. Jurnal AI yang Berpusat pada Manusia, 3(2), 29–38.
- [25] Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet