

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dapat dipahami sebagai instrumen bimbingan bagi peserta didik melalui pemberian stimulasi dan motivasi guna memperluas cakrawala pengetahuan. Upaya ini bertujuan agar individu memiliki kesiapan mental dan intelektual yang matang untuk menempuh jenjang pendidikan yang lebih tinggi.¹ Orientasi pendidikan berfokus pada pengembangan intelektualitas, kepribadian, serta penguatan nilai-nilai moral dan etika luhur siswa. Guna mewujudkan hal tersebut, peningkatan mutu program pendidikan menjadi sebuah urgensi, di mana sosok pendidik menempati posisi sentral dalam mengaktualisasikan visi pendidikan tersebut.²

Capaian hasil belajar yang maksimal berakar pada terciptanya sinergi komunikasi yang baik dan metode pembelajaran yang menyenangkan. Namun, tantangan besar yang dihadapi adalah keterbatasan infrastruktur pendukung dan media edukasi di lapangan. Oleh karena itu, penguatan kualitas tenaga pengajar serta perbaikan sistem tata kelola sekolah menjadi prasyarat mutlak guna menutupi kekurangan fasilitas pembelajaran yang masih sering ditemui.³

¹ Pascalian Hadi Pradana dan Febriana Gerhni, "Penerapan Media Pembelajaran Flash Card Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak," *Journal of Education and Instruction (JOEAI)* 22, no. 1 (2019): 26.

² Regina Ade Darman, *Belajar Dan Pembelajaran* (Guepedia, 2020).

³ Edi Arham, "Development of Mega Sigra Learning Media to Improve Student Learning Outcomes of Grade 6 Elementary School on Science Subjects for Eclipse Material," *Amanah: Jurnal Amanah Pendidikan Dan Pengajaran 1*, no. 1 (2020): 20.

Peran guru sangat krusial dalam menstimulasi pemikiran kritis dan kreativitas siswa. Oleh karena itu, kompetensi pendidik tidak boleh terbatas pada penguasaan materi saja, melainkan harus mencakup kemahiran dalam mengintegrasikan media instruksional. Penggunaan perangkat teknologi sebagai alat bantu terbukti mampu mengakselerasi pemahaman siswa serta menciptakan efisiensi proses pembelajaran yang jauh lebih tinggi dibandingkan metode konvensional tanpa media.⁴

Semakin berkembangnya zaman, kebutuhan akan kreativitas dalam penyelenggaraan pendidikan dirasakan sebagai kebutuhan setiap komponen pendidikan, terutama bagi guru yang dituntut untuk terus berinovasi dalam menyampaikan materi agar sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik. Hal ini menjadi dasar pemikiran bahwa kreativitas guru merupakan faktor penting yang perlu dikembangkan guna mendukung keberhasilan proses pembelajaran, khususnya dalam upaya memanfaatkan media interaktif berbasis *Canva* sebagai kreativitas guru di MIN 8 Banjar.

Sesuai amanat Pasal 20 UU No. 14 Tahun 2005, tenaga pendidik baik guru maupun dosen memikul tanggung jawab profesional yang meliputi penyusunan rencana perkuliahan, implementasi pengajaran yang berkualitas, hingga tahap penilaian serta evaluasi terhadap capaian belajar siswa.⁵

Untuk mewujudkan tujuan tersebut, guru harus mampu mengembangkan kreativitas diri sendiri dalam menyusun dan menyampaikan materi

⁴ Suparlan, *Peran Media Dalam Pembelajaran Di SD/MI*, 2 ed. (Islamika 2, 2020).

⁵ Nur Basuki, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Matakuliah Menggambar Teknik," *PEDIKA (Jurnal Pendidikan Vokasi)*, 2011, 2.

pembelajaran. Hal ini menjadi landasan hukum yang kuat untuk mendukung upaya pemanfaatan media interaktif berbasis *Canva* sebagai kreativitas guru di MIN 8 Banjar, karena melalui media yang tepat dan menarik, guru dapat lebih optimal dalam menjalankan tugasnya serta membantu peserta didik mengembangkan kreativitas mereka juga.

Peran guru dalam proses pendidikan tidak hanya sebatas penyampaian materi, tetapi juga pada kemampuan mengelola metode dan strategi pembelajaran agar peserta didik dapat memahami pelajaran dengan baik. Dalam ajaran islam, pentingnya metode yang tepat dalam menyampaikan ilmu dijelaskan oleh Allah SWT dalam Surah An-Nahl ayat 125 yang berbunyi:

أُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِهِمْ بِالتِّي هِيَ أَحْسَنُ ۗ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Dalam menafsirkan ayat ini dapat dipetakan dengan beberapa lafadz penting, yaitu:⁶

a. Kata “*Ud'u*”

Merujuk pada pemikiran Sayyid Quthb dan Buya Hamka, istilah *ud'u* diinterpretasikan sebagai sebuah ajakan yang berakar dari bentuk *fi'il amr* (kalimat perintah) untuk meniti jalan Allah. Dalam kaidah bahasa Arab, penggunaan *fi'il amr* mengindikasikan adanya kewajiban atau tuntutan

⁶ Sayyid Quthb, *Tafsir Fi Dzilalil Qur'an jilid 1*, 1 ed. (Depok: Gema Insani, 2000).

dalam melakukan suatu tindakan, sehingga aktivitas dakwah secara otomatis menjadi sebuah keharusan bagi setiap Muslim.

b. Kata “*Sabili Rabbika*”

Dalam tafsirnya, Sayyid Quthb tidak secara eksplisit mendefinisikan “*Sabili rabbika*” sebagai Islam. Beliau justru menitikberatkan pembahasannya pada filosofi dasar dakwah, yaitu menjadikan seluruh proses mengajak ke jalan Tuhan sebagai manifestasi pengabdian yang tulus hanya karena Allah.

c. Kata “*Hikmah*”

Menurut pandangan Sayyid Quthb, berdakwah dengan “*hikmah*” berarti memiliki kecakapan dalam menganalisis serta beradaptasi terhadap situasi dan profil objek dakwah (*mad'u*). Prinsip ini menuntut adanya keseimbangan dan proporsionalitas dalam penyampaian, dengan tujuan agar pesan yang disampaikan tetap relevan serta tidak menimbulkan beban atau hambatan bagi penerimanya.

d. Kata “*Mau'idzatul Hasanah*”

Instrumen dakwah selanjutnya adalah *Mau'idzatul Hasanah*, yang secara etimologis berakar dari kata *wa'adza* atau nasihat. Dalam perspektif Sayyid Quthb, konsep ini dimaknai sebagai penuturan yang santun, di mana pesan-pesan kebaikan disampaikan secara persuasif sehingga mampu menyentuh relung batin dan diterima dengan ketulusan oleh hati nurani manusia.

Sayyid Quthb menekankan bahwa metode nasihat yang baik harus mengedepankan aspek retorika yang santun, seperti menghindari pengungkapan aib secara terbuka. Penyampaian dakwah sebaiknya dilakukan dengan penuh kelembutan serta menjauhi intimidasi maupun hinaan, di mana seluruh pendekatan ini berfokus pada kualitas tutur kata sang dai.

e. Kata “*Jadilhum billati hiya ahsan*”

Salah satu metode dakwah adalah *Jidal*. Pada asalnya *Jidal* merupakan salah satu instrumen dakwah yang pada hakikatnya memiliki konotasi negatif jika dimaknai sebagai upaya konfrontasi, permusuhan, atau manipulasi. Penelusuran terhadap ayat-ayat Al-Qur'an menunjukkan bahwa mayoritas terminologi ini merujuk pada perdebatan mengenai kebenaran. Meski demikian, Surat An-Nahl ayat 125 memberikan pengecualian dengan melegitimasi bentuk diskusi atau debat tertentu dalam koridor dakwah.

Dalam perspektif Sayyid Quthb, penggunaan metode *jidal* dalam aktivitas dakwah diizinkan dengan penekanan pada interaksi antara dai dan *mad'u*. Beliau menegaskan bahwa motivasi utama dalam berdiskusi bukanlah untuk mencapai kemenangan intelektual atas lawan bicara, melainkan sebagai upaya tulus untuk menumbuhkan kesadaran dan mentransformasikan kebenaran kepada mereka.

Literasi teknologi saat ini menjadi pilar utama dalam upaya mendongkrak kualitas pendidikan nasional, mengingat tantangan rendahnya motivasi belajar peserta didik setelah krisis kesehatan global. Guru kini beralih

ke media digital sebagai solusi untuk menciptakan interaksi edukatif yang lebih dinamis. Maka dari itu, di tengah pesatnya perkembangan zaman, pemanfaatan teknologi sebagai perantara dalam proses pengajaran merupakan sebuah keniscayaan yang harus dipenuhi oleh setiap elemen sekolah. Di MIN 8 Banjar, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi bukan lagi sekedar pilihan, melainkan menjadi kebutuhan penting dalam upaya meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Salah satu media yang digunakan adalah media interaktif berbasis *Canva*, yang dinilai mampu menjadi perantara pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MIN 8 Banjar, ditemukan bahwa guru telah mulai memanfaatkan media interaktif berbasis *Canva* dalam proses pembelajaran, namun penggunaannya masih berada pada tahap pengembangan dan penyesuaian. Beberapa guru menggunakan *Canva* sebagai alat bantu dalam menyusun materi ajar berupa slide presentasi, poster pembelajaran, serta media visual sederhana yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Dalam pembelajaran di kelas, seperti pada materi metamorfosis di kelas III, guru menampilkan materi melalui desain *Canva* yang memuat gambar, teks, dan animasi sederhana, sehingga pembelajaran terlihat lebih menarik dibandingkan metode konvensional.

Namun hasil observasi juga menunjukkan bahwa tingkat kreativitas guru dalam memanfaatkan fitur-fitur *Canva* masih bervariasi. Sebagian guru telah mampu mengombinasikan elemen desain seperti warna, ilustrasi, ikon, dan animasi untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif, sementara

sebagian lainnya masih menggunakan template secara sederhana tanpa banyak modifikasi. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *Canva* sebagai media interaktif belum sepenuhnya optimal dalam mencerminkan kreativitas guru secara maksimal.

Selain itu, dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan *Canva* belum sepenuhnya melibatkan interaksi aktif dari peserta didik, melainkan masih berfokus pada penyampaian materi oleh guru. Padahal, *Canva* memiliki berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan interaktivitas, seperti penyajian kuis visual, presentasi interaktif, maupun aktivitas berbasis desain yang melibatkan peserta didik secara langsung. Keterbatasan ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman guru terhadap fitur-fitur lanjutan *Canva* serta minimnya pelatihan yang secara khusus membahas pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran.

Dengan demikian, hasil observasi ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif berbasis *Canva* di MIN 8 Banjar telah memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan ketertarikan peserta didik dan mendukung penyampaian materi. Namun, dari sisi kreativitas guru, masih diperlukan pengembangan lebih lanjut agar penggunaan *Canva* tidak hanya sebatas sebagai alat presentasi, tetapi juga sebagai media interaktif yang inovatif dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh. Untuk mengetahui, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul **“Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis *Canva* Sebagai Kreativitas Guru di MIN 8 Banjar”**.

B. Definisi Operasional

1. Media Interaktif

Secara konseptual, media interaktif merupakan sarana instruksional yang memicu keterlibatan aktif antara individu dengan sistem media. Proses tersebut memungkinkan adanya dialog fungsional yang saling memberikan dampak, sehingga transformasi informasi dari pendidik ke peserta didik menjadi lebih mendalam.⁷ Jadi keterkaitan media interaktif dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran yang digunakan di MIN 8 Banjar sebagai alat bantu yang dirancang untuk meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar melalui keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dalam proses pendidikan, keterlibatan aktif peserta didik menjadi kunci untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Media interaktif memberikan ruang bagi peserta didik untuk tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam eksplorasi, eksperimen, dan pemecahan masalah.

2. Aplikasi *Canva*

Platform desain grafis berbasis daring, *Canva*, menawarkan antarmuka yang intuitif sehingga sangat mudah dioperasikan oleh pengguna awam. Aksesibilitas aplikasi ini cukup fleksibel karena dapat dijalankan melalui perangkat seluler maupun komputer. Keunggulan fiturnya yang variatif sangat menunjang tenaga pendidik dalam mentransformasikan

⁷ Doni Tri Putra Yanto, "Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik," *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi* 19, no. 1 (2019): 75–82.

materi ajar menjadi konten visual yang komunikatif bagi para siswa.⁸ Platform ini menyediakan ekosistem kreatif dengan beragam format publikasi, mulai dari media presentasi, infografis, hingga brosur dan sampul buku. Melalui eksplorasi pada pustaka templatnya, pendidik dapat menemukan berbagai desain visual yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Selain dokumen statis, *Canva* juga memfasilitasi pembuatan konten video instruksional serta berbagai produk digital lainnya yang tersedia secara luas di situs resminya.⁹ Aplikasi *Canva* yang dimaksud dalam penelitian ini yakni merupakan aplikasi desain yang digunakan untuk menyampaikan materi melalui media interaktif pada peserta didik, salah satunya di kelas III MIN 8 Banjar pada materi metamorfosis.

3. Kreativitas Guru

Kompetensi kreatif seorang guru tercermin dari kemampuan dalam memodifikasi serta memformulasikan pendekatan pembelajaran yang inovatif. Dengan menghadirkan metode yang variatif, pendidik dapat membangkitkan motivasi internal peserta didik, sehingga proses transfer ilmu menjadi lebih efektif dan berpengaruh langsung pada hasil belajar.¹⁰ Jadi, kreativitas guru yang dimaksud merupakan kemampuan guru di MIN 8 Banjar untuk mengembangkan dan menerapkan ide serta metode baru

⁸ Utami Pratiwi, *Mudah Belajar Desain Grafis Dengan Aplikasi Canva* (Yogyakarta: Diva press, 2021).

⁹ Rifqi Pratama, dkk., "Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Ipa Di Madrasah Aliyah," *Edubiologia: Biological Science And Education Journal* 3, no. 1 (2023): 42.

¹⁰ Afrilia Puspitasari, *Pengaruh Kreativitas Guru, Minat Belajar Siswa, dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI TKR 2 SMK PN 2 Purworejo* (Purworejo: Universitas Muhammadiyah Purworejo, 2017).

dalam proses pembelajaran agar lebih menarik, interaktif, dan efektif bagi peserta didik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, sebagai berikut:

1. Bagaimana guru memanfaatkan fitur-fitur media interaktif berbasis *Canva* dalam membuat materi ajar yang efektif dan menarik?
2. Apa saja faktor pendorong kreativitas guru dalam memanfaatkan media interaktif berbasis *Canva*?
3. Apa saja tantangan yang dihadapi guru saat memanfaatkan media interaktif berbasis *Canva* dalam mengajar?

D. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui bagaimana guru memanfaatkan fitur-fitur media interaktif berbasis *Canva* dalam membuat materi ajar yang efektif dan menarik.
2. Untuk mengetahui faktor pendorong kreativitas guru dalam memanfaatkan media interaktif berbasis *Canva*.
3. Untuk mengidentifikasi tantangan yang dihadapi guru saat memanfaatkan media interaktif berbasis *Canva* dalam mengajar dan menemukan solusi untuk mengatasi tantangan tersebut.

E. Signifikasi Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Peneliti mengharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kemajuan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam kreativitas guru. Dengan penggunaan media interaktif, berbasis *Canva* diharapkan dapat memperkaya pengetahuan dalam pemanfaatan media interaktif berbasis *Canva*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Menumbuhkan antusiasme belajar melalui pengalaman baru yang inovatif, sekaligus mengasah kecakapan literasi digital siswa melalui pemanfaatan perangkat teknologi dalam kelas.

b. Bagi Pendidik

Memperluas wawasan dan referensi mengenai implementasi media digital, khususnya penggunaan platform interaktif seperti *Canva*, guna menciptakan metode pengajaran yang lebih dinamis, variatif, dan menarik bagi siswa.

c. Bagi Peneliti

Memperkaya kompetensi dan pengalaman praktis dalam merancang sarana instruksional yang relevan dengan perkembangan zaman, sebagai bekal profesionalisme dalam menghadapi tantangan dunia pendidikan di masa depan.

d. Bagi Sekolah

Memberikan kontribusi dalam upaya peningkatan mutu sarana dan prasarana pendidikan melalui penyediaan fasilitas pendukung teknologi yang dapat mempermudah guru dalam mengelola kegiatan belajar-mengajar.

F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Guna memperkuat kerangka berpikir dan memberikan perbandingan yang objektif, peneliti menyertakan sejumlah studi terdahulu yang dinilai memiliki relevansi dengan topik penelitian ini, sebagai berikut:

1. Penelitian dari Siti Nurindah, Dewi Surani, dan Amat Hidayat, pada tahun 2024. Mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Bina Bangsa, Kota Serang, Banten, Indonesia. Dengan judul "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK di Kelas 8 SMP IT Bina Bangsa". Temuan penelitian ini mengonfirmasi bahwa pemanfaatan platform *Canva* berkontribusi secara nyata dalam meningkatkan daya cipta serta dorongan belajar peserta didik.¹¹ Peserta didik menunjukkan progres signifikan dalam kemahiran desain, antusiasme belajar, serta kapasitas untuk memproduksi karya visual yang inovatif. Faktor akselerasi ini didukung oleh kemudahan operasional platform *Canva*, diversitas

¹¹ Siti Nurindah, Dewi Surani, dan Amat Hidayat, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK di Kelas 8 SMP IT Bina Bangsa", *Journal of Citizen Research and Development* 1, no. 2 (2024): 424.

penugasan, serta relevansi materi dengan konteks dunia nyata. Namun, hambatan seperti keterbatasan infrastruktur teknologi dan potensi distorsi fokus pada aspek estetika semata perlu diperhatikan. Secara keseluruhan, integrasi Canva dalam kurikulum TIK terbukti efektif mendongkrak kreativitas dan motivasi siswa. Oleh karena itu, diperlukan strategi komprehensif melalui pelatihan yang berkelanjutan serta upaya pemerataan akses perangkat digital. Studi ini diharapkan menjadi referensi strategis bagi institusi pendidikan dalam mengadopsi media pembelajaran berbasis teknologi.

2. Penelitian dari Juwanda Pranata Wijaya dan Nurmawati, pada tahun 2025. Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Langsa dengan judul “Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Aplikasi *Canva* Dalam Pembelajaran Pai di SMPN 1 Stabat Kabupaten Langkat”. Temuan dalam studi ini mengonfirmasi bahwa implementasi platform *Canva* berkontribusi secara nyata terhadap optimalisasi waktu pembelajaran serta peningkatan antusiasme belajar peserta didik.¹² Beberapa hambatan utama yang muncul meliputi keterbatasan literasi digital, tantangan dalam mengonstruksi materi yang sesuai dengan kebutuhan, serta manajemen durasi pengerjaan yang terbatas. Solusi untuk mengatasi problematika ini adalah dengan pelatihan dan dukungan berkelanjutan, termasuk program pelatihan dan *workshop*,

¹² Juwanda Pranata dan Nurmawati, “Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Aplikasi *Canva* Dalam Pembelajaran Pai di Smpn 1 Stabat Kabupaten Langkat”, *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 6, no. 1 (2025): 40-55.

pendampingan berkelanjutan, pengembangan modul, evaluasi dan umpan balik, serta pembangunan komunitas belajar online.

3. Penelitian dari Catur Rohmiasih dan Santi Sartika, pada tahun 2023. Penulis dari Universitas Ahmad Dahlan. Dengan judul "Pemanfaatan Media Pembelajaran *Canva* Sebagai Upaya Mewujudkan Transformasi Pendidikan". Temuan studi ini menegaskan bahwa urgensi platform *Canva* sebagai instrumen edukasi dalam ekosistem pembelajaran digital menempati posisi yang sangat krusial.¹³ Aksesibilitas platform *Canva* dalam dunia pendidikan diharapkan mampu dioptimalkan secara maksimal oleh para pendidik maupun pemangku kepentingan akademik lainnya. Simpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa akselerasi zaman menuntut transformasi fundamental dalam paradigma pengajaran. Era digital telah merombak pola pendidikan konvensional menuju sistem yang lebih dinamis, kreatif, dan aplikatif. Pemanfaatan platform teknologi seperti *Canva* hadir sebagai instrumen inovatif yang mampu memperkaya pengalaman belajar siswa sekaligus mempermudah tugas pendidik dalam mendiseminasikan informasi. Sebagai media desain yang intuitif, *Canva* secara efektif menstimulasi daya cipta siswa melalui penyusunan konten visual yang interaktif dan menarik.
4. Penelitian dari Dinda Ruszayanthi, Arbiyah Herlinawati, Dina Rahmawati, dan Warman, pada tahun 2024. Mahasiswa Universitas Mulawarman,

¹³ Catur Rohmiasih dan Santi Sartika, "Pemanfaatan Media Pembelajaran *Canva* Sebagai Upaya Mewujudkan Transformasi Pendidikan", *Prosiding Seminar Nasional Kemahasiswaan 1*, no. 1 (2023): 69-73.

Samarinda, Indonesia. dengan judul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMAN 1 Penajam Paser Utara”. Temuan dalam studi ini mengonfirmasi bahwa implementasi platform *Canva* sebagai sarana edukasi berkontribusi secara signifikan terhadap penguatan antusiasme dan dorongan belajar peserta didik.¹⁴ Implementasi *Canva* dalam ruang kelas terbukti mampu menjaga konsentrasi siswa terhadap materi yang diajarkan. Sebagai instrumen edukasi interaktif, *Canva* secara efektif memicu dorongan belajar serta mengakomodasi keberagaman gaya belajar siswa melalui ketersediaan fitur dan templat desain yang variatif bagi pendidik.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada skripsi ini dibagi menjadi lima bab sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan yang berisi latar belakang, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan masalah, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu yang relevan, dan sistematika penulisan.

BAB II: Kajian teori dan kerangka pikir yang berisi pembelajaran, media secara umum, pengertian media interaktif, kriteria penilaian media interaktif, kelebihan dan kekurangan media interaktif, langkah-langkah penggunaan media interaktif dalam pembelajaran, manfaat media interaktif, pengertian aplikasi *Canva*, kelebihan aplikasi

¹⁴ Dinda Ruszayanthi, Arbiyah Herlinawati, Dina Rahmawati, dan Warman, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMAN 1 Penajam Paser Utara”, *Jurnal Ilmu Manajemen dan Pendidikan* 4, No. 2 (2024): 117-122.

Canva, kekurangan aplikasi *Canva*, kompetensi guru, pengertian kreativitas, fungsi kreativitas, indikator kreativitas, pengertian kreativitas guru, faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas dan kerangka pikir.

BAB III: Metode penelitian yang berisi jenis dan pendekatan penelitian, setting penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan teknik keabsahan data.

BAB IV: Hasil penelitian dan pembahasan yang berisi gambaran umum MIN 8 Banjar, guru memanfaatkan fitur-fitur media interaktif berbasis *Canva* dalam membuat materi ajar ajar yang efektif dan menarik, faktor pendorong kreativitas guru dalam memanfaatkan media interaktif berbasis *Canva*, dan tantangan yang dihadapi guru saat memanfaatkan media interaktif berbasis *Canva* dalam mengajar.

BAB V: Penutup yang berisi kesimpulan dan saran.