

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memahami secara mendalam mengenai pemanfaatan media interaktif berbasis *Canva* sebagai bentuk kreativitas guru di MIN 8 Banjar. Data yang diperoleh saat penelitian melalui kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Observasi dilakukan secara langsung, melalui kegiatan observasi tersebut, dapat dilihat secara langsung bagaimana guru menyajikan materi pembelajaran menggunakan media interaktif yang dibuat melalui aplikasi *Canva*, serta bagaimana respon peserta didik terhadap penggunaan media tersebut selama proses pembelajaran berlangsung.

Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah, guru kelas 1, 3, 4, 5, dan 6 beserta peserta didik untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai cara guru memanfaatkan fitur-fitur menyusun media pembelajaran, faktor-faktor yang mendorong guru untuk memanfaatkan media tersebut, serta berbagai kendala yang dihadapi selama penggunaannya dalam proses pembelajaran.

Dokumentasi juga digunakan untuk melengkapi data penelitian, berupa foto saat kegiatan pembelajaran, saat wawancara dengan kepala sekolah, guru kelas 1, 3, 4, 5, dan 6 beserta peserta didik di MIN 8 Banjar. Dokumentasi

berfungsi sebagai data pendukung yang dapat memperkuat hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan.

Proses pengumpulan data dilakukan tiga tahap pertemuan. Pertemuan pertama melakukan observasi lingkungan dan dokumentasi pembelajaran di kelas. Pertemuan kedua dilanjutkan dengan wawancara bersama kepala sekolah untuk menggali aspek kebijakan dan dukungan sekolah terhadap digitalisasi. Dan pada pertemuan ketiga melakukan wawancara kepada guru kelas (1, 3, 4, 5, dan 6) serta peserta didik guna mengevaluasi pengalaman mengajar dan respon belajar terhadap penggunaan media tersebut.

1. Gambaran Umum MIN 8 Banjar

MIN 8 Banjar merupakan lembaga pendidikan dasar negeri di bawah naungan Kementerian Agama dengan NPSN 60722823 dan NSM 111163030014. Madrasah ini berlokasi di Jalan Irigasi, Desa Tambak Sirang Laut, Kecamatan Gambut, Kabupaten Banjar, Kalimantan Selatan. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan pada pagi hari, yaitu pukul 07.30 hingga 14.00.

Madrasah ini berdiri di atas lahan ±5.120 m² dengan status tanah wakaf dan telah terakreditasi A, yang menunjukkan kualitas penyelenggaraan pendidikan yang baik. Letaknya yang berada di lingkungan pemukiman dan jauh dari keramaian menciptakan suasana belajar yang kondusif, nyaman, serta mudah dijangkau masyarakat, sehingga menjadi salah satu pilihan utama orang tua.

Pada tahun pelajaran 2025/2026, jumlah peserta didik mencapai 262 siswa yang terdiri dari 120 laki-laki dan 142 perempuan, tersebar dari kelas I

hingga VI. Hal ini menunjukkan tingginya minat masyarakat terhadap MIN 8 Banjar. Dalam pelaksanaannya, kegiatan pendidikan didukung oleh tenaga pendidik dan kependidikan yang kompeten, meliputi kepala madrasah, guru kelas, guru PAI, PJOK, Bahasa Inggris, dan Bahasa Arab, serta tenaga pendukung seperti pustakawan, petugas kebersihan, dan penjaga malam.

Sarana dan prasarana yang tersedia tergolong memadai, antara lain ruang kelas, ruang guru, ruang kepala madrasah, tata usaha, perpustakaan, UKS, ruang keterampilan, kesenian, ruang bimbingan konseling, aula, mushola, serta fasilitas sanitasi. Selain itu, tersedia pula sarana pembelajaran seperti meja dan kursi, papan tulis, komputer/laptop, dan alat peraga.

Dengan dukungan fasilitas, tenaga pendidik, lingkungan yang kondusif, serta partisipasi masyarakat, MIN 8 Banjar memiliki potensi yang baik dalam meningkatkan kualitas pendidikan untuk mencetak generasi yang beriman, berakhlak mulia, dan berprestasi secara akademik.

2. Guru memanfaatkan fitur-fitur media interaktif berbasis *Canva* dalam membuat materi ajar yang efektif dan menarik

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu AM selaku guru mata pelajaran Bahasa Arab mengatakan bahwa:

“Saya menggunakan *Canva* selama kurang lebih 2 tahun dan sering memakainya tergantung materi. Dalam merancang materi, saya memilih font yang besar dan jelas agar mudah dibaca dari jarak jauh, serta sering menggunakan fitur teks. Menurut saya, tampilan *Canva* lebih berwarna dan menarik dibanding tulisan manual sehingga peserta didik lebih antusias, dan saya menggunakan versi Premium yang sudah difasilitasi oleh sekolah.”⁵⁶

⁵⁶ Hasil wawancara guru AM MIN 8 Banjar pada hari Selasa, 10 Februari 2026

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa Ibu AM telah memiliki pengalaman yang cukup lama dalam menggunakan *Canva*. Beliau sangat memperhatikan aspek keterbacaan materi dengan memilih jenis dan ukuran huruf yang tepat, serta memanfaatkan keunggulan visual *Canva* agar pembelajaran lebih menarik. Selain itu, dengan adanya fasilitas akses Premium dari sekolah, beliau dapat memaksimalkan penggunaan fitur-fitur yang ada untuk menunjang proses belajar mengajar yang lebih optimal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu RNA selaku guru mata pelajaran Bahasa Inggris mengatakan bahwa:

“Saya sudah menggunakan *Canva* sekitar 2 tahun dan sering memanfaatkannya sesuai kebutuhan materi. Saya merancang materi dengan memilih warna yang nyaman dan menambahkan gambar yang relevan, serta sering menggunakan fitur elemen agar materi terlihat lebih hidup. Berbeda dengan manual yang terbatas, *Canva* lebih menarik dan saya menggunakan fitur Premium yang disediakan sekolah.”⁵⁷

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa Ibu RNA memanfaatkan *Canva* selama 2 tahun dengan cara memilih warna yang nyaman dan menambahkan gambar melalui fitur elemen agar materi terlihat hidup. Penggunaan fitur Premium juga membantu menciptakan tampilan yang lebih menarik dibanding cara manual.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak S selaku guru mata pelajaran IPAS mengatakan bahwa:

“Penggunaan *Canva* sudah sekitar 3 tahun dan saya sering menggunakannya. Saya menyusun materi secara singkat dan padat agar tidak membosankan, serta sering memakai fitur *background* untuk mempercantik tampilan. Dibandingkan cara manual yang memakan waktu, *Canva* lebih praktis dan hasilnya

⁵⁷ Hasil wawancara guru RNA MIN 8 Banjar pada hari Selasa, 10 Februari 2026

lebih rapi, ditambah lagi saya bisa memakai fitur Premium yang sudah difasilitasi sekolah.”⁵⁸

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa setelah berpengalaman Bapak S menggunakan *Canva* selama 3 tahun dengan menyusun materi secara singkat dan padat serta memanfaatkan fitur *background*. *Canva* dinilai lebih praktis, rapi, dan sangat terbantu dengan adanya fasilitas fitur Premium dari sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu A selaku guru mata pelajaran Pancasila mengatakan bahwa:

“Saya sudah menggunakan *Canva* cukup lama yaitu sekitar 5 tahun dan sering memakainya. Saya merancang materi dengan menyesuaikan poin-poin penting sesuai kurikulum dan sering memanfaatkan fitur animasi agar lebih dinamis. *Canva* jauh lebih mudah diedit ulang dibandingkan tulisan manual yang sulit diubah, dan saya menggunakan akses Premium yang diberikan oleh sekolah.”⁵⁹

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa Ibu A memiliki pengalaman paling lama yaitu 5 tahun dalam menggunakan *Canva*. Beliau menyesuaikan materi dengan kurikulum dan sering memakai fitur animasi agar lebih dinamis, serta memaksimalkan akses Premium yang memudahkan proses pengeditan materi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu R selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia mengatakan bahwa:

“Saya menggunakan *Canva* sudah sekitar 2 tahun lebih dan sering memanfaatkannya dalam pembelajaran. Saya membuat materi lebih menarik dengan menambahkan animasi yang tidak berlebihan. Berbeda dengan manual yang harus dibuat ulang, file di *Canva* bisa disimpan dan dipakai kembali, serta saya menggunakan fitur Premium yang difasilitasi sekolah.”⁶⁰

⁵⁸ Hasil wawancara guru S MIN 8 Banjar pada hari Selasa, 10 Februari 2026

⁵⁹ Hasil wawancara guru A MIN 8 Banjar pada hari Selasa, 10 Februari 2026

⁶⁰ Hasil wawancara guru R MIN 8 Banjar pada hari Selasa, 10 Februari 2026

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa Ibu R menggunakan *Canva* selama 2 tahun lebih dengan menambahkan animasi yang tidak berlebihan. Kemudahan menyimpan file dan penggunaan fitur Premium membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan efisien.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak MRR selaku guru mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya mengatakan bahwa:

“Saya sudah menggunakan *Canva* selama 2 tahun dan sering menggunakannya sesuai materi. Saya menyesuaikan desain dengan usia peserta didik dan sering memasukkan foto sendiri melalui fitur upload. *Canva* lebih hemat biaya dan praktis dibandingkan membuat manual yang butuh banyak alat gambar, dan saya juga memaksimalkan penggunaan fitur Premium yang sudah disediakan pihak sekolah.”⁶¹

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa Bapak MRR menggunakan *Canva* selama 2 tahun dengan menyesuaikan desain sesuai usia peserta didik dan sering mengunggah foto sendiri. *Canva* dinilai lebih hemat biaya dan praktis, serta penggunaan fitur Premium sangat membantu dalam penyajian materi yang optimal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik mengatakan bahwa:

“Perasaan kami sangat senang dan antusias ketika guru mengajar menggunakan *Canva*, karena tampilan presentasi dan gambar yang bagus membuat belajar lebih menarik, tidak membosankan, serta membantu kami lebih mudah memahami dan mengingat materi pembelajaran.”⁶²

Berdasarkan hasil wawancara, menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* oleh guru dalam menyajikan materi ajar memiliki dampak positif yang besar bagi peserta didik. Tampilan yang menarik dan visual yang bagus tidak hanya

⁶¹ Hasil wawancara guru MRR MIN 8 Banjar pada hari Selasa, 10 Februari 2026

⁶² Hasil wawancara peserta didik MIN 8 Banjar, pada hari Selasa, 10 Februari 2026

membuat mereka senang dan antusias, tetapi juga meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan membantu mereka lebih mudah memahami dan mengingat materi. Hal ini membuktikan bahwa guru berhasil memanfaatkan fitur-fitur visual *Canva* untuk membuat materi ajar menjadi lebih menarik dan efektif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik mengatakan bahwa:

“Saat guru menggunakan *Canva*, pelajaran jadi lebih seru dan mudah dipahami. Karena tampilannya menarik dan gambar-gambarnya membantu kami lebih cepat mengerti materi.”⁶³

Berdasarkan hasil wawancara, peserta didik menegaskan kembali bahwa penggunaan *Canva* membuat pelajaran menjadi lebih seru dan mudah dipahami. Alasan yang mereka berikan, yaitu tampilan yang menarik dan peran gambar dalam memperjelas materi, menunjukkan bahwa guru telah berhasil menggunakan fitur-fitur desain dan visual *Canva* secara tepat untuk mendukung penyampaian materi ajar yang efektif dan menarik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik mengatakan bahwa:

“Gambar, tulisan, dan animasi di *Canva* membuat kami lebih semangat belajar, karena tampilannya menarik dan tidak membosankan.”⁶⁴

Berdasarkan hasil wawancara, peran penting elemen-elemen seperti gambar, tulisan, dan animasi di *Canva* dalam meningkatkan semangat belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah berhasil memanfaatkan berbagai fitur media interaktif di *Canva* untuk menciptakan suasana belajar

⁶³ Hasil wawancara peserta didik MIN 8 Banjar, pada hari Selasa, 10 Februari 2026

⁶⁴ Hasil wawancara peserta didik MIN 8 Banjar, pada hari Selasa, 10 Februari 2026

yang menyenangkan dan tidak membosankan, yang pada akhirnya meningkatkan minat dan semangat peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik mengatakan bahwa:

“Fitur yang paling suka dari materi yang guru tampilkan pakai *Canva* yaitu fitur gambar, animasi, dan kuis.”⁶⁵

Berdasarkan hasil wawancara, peserta didik menyebutkan fitur-fitur spesifik di *Canva* yang paling mereka sukai, yaitu gambar, animasi, dan kuis. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah berhasil memanfaatkan berbagai fitur media interaktif yang ada di *Canva*, dan fitur-fitur tersebut telah memberikan dampak positif yang nyata bagi pengalaman belajar peserta didik. Pilihan mereka juga memberikan petunjuk bagi guru mengenai fitur-fitur yang dapat lebih ditingkatkan penggunaannya untuk membuat materi ajar yang lebih menarik dan efektif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik mengatakan bahwa:

“Kami jadi lebih aktif bertanya atau ikut menjawab saat guru pakai *Canva* karena pelajarannya jadi seru.”⁶⁶

Berdasarkan hasil wawancara, menjelaskan bahwa penggunaan *Canva* tidak hanya membuat materi ajar menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, tetapi juga meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa guru telah berhasil memanfaatkan fitur-fitur *Canva* untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, yang mendorong peserta didik untuk lebih terlibat dalam pelajaran.

⁶⁵ Hasil wawancara peserta didik MIN 8 Banjar, pada hari Selasa, 10 Februari 2026

⁶⁶ Hasil wawancara peserta didik MIN 8 Banjar, pada hari Selasa, 10 Februari 2026

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di lapangan, terlihat jelas bahwa guru memanfaatkan aplikasi *Canva* dengan sangat optimal dalam proses pembelajaran. Secara umum, guru memulai dengan memilih desain yang tersedia sebagai dasar, kemudian menyusun materi dengan sangat terstruktur. Guru sangat memperhatikan aspek keterbacaan dengan menggunakan jenis dan ukuran huruf yang bervariasi, sehingga peserta didik dapat dengan mudah mengenali poin-poin penting bahkan dari jarak jauh.

Selain itu, guru juga menyertakan gambar, ilustrasi, atau foto yang relevan dengan topik bahasan untuk memperjelas konsep, serta menambahkan elemen grafis dan warna yang nyaman di mata agar tampilan terlihat estetik. Tidak hanya sekadar tampilan statis, guru juga memasukkan elemen yang lebih dinamis seperti animasi pada teks dan gambar agar penyampaian materi terlihat lebih hidup. Hasilnya, materi ajar yang dibuat terlihat sangat menarik secara visual, rapi, dan mudah dipahami oleh peserta didik saat disajikan di depan kelas.

Temuan ini menunjukkan bahwa seluruh guru telah memiliki pengalaman yang cukup lama dalam menggunakan *Canva*, berkisar antara 2 hingga 5 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan terhadap aplikasi sudah sangat baik dan menjadi kebiasaan dalam mendukung kegiatan mengajar. Guru-guru tersebut terbukti kreatif dalam merancang materi dengan cara yang beragam, mulai dari pemilihan font yang besar dan jelas, pemilihan warna yang nyaman, penyusunan materi yang singkat dan padat, hingga penyesuaian desain sesuai dengan usia dan karakteristik peserta didik.

Para guru memanfaatkan berbagai fitur unggulan seperti fitur teks, elemen, *background*, animasi, hingga fitur unggah berkas sendiri. Kemudahan ini semakin didukung dengan adanya fasilitas akses *Canva* Premium yang disediakan oleh sekolah, sehingga guru dapat menggunakan seluruh fitur secara maksimal tanpa batasan. Dibandingkan dengan cara manual yang biasanya hanya berupa tulisan hitam putih, memakan waktu, dan biaya lebih besar, *Canva* dinilai jauh lebih praktis, efisien, fleksibel, dan hasilnya lebih profesional.

Dampak positif dari pemanfaatan media ini juga sangat dirasakan dan ditekankan oleh peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara, mereka menyatakan merasa sangat senang, antusias, dan tidak mudah bosan karena tampilan presentasi dan gambar yang ditampilkan sangat bagus. Keberadaan elemen visual seperti gambar, tulisan yang jelas, dan gerakan animasi membuat mereka menjadi lebih semangat belajar, lebih cepat mengerti, dan lebih mudah mengingat materi pelajaran. Selain itu, suasana belajar yang menyenangkan juga mendorong peserta didik untuk lebih aktif bertanya dan berpartisipasi dalam kelas. Hal ini membuktikan bahwa pemanfaatan fitur-fitur media interaktif berbasis *Canva* telah berhasil menciptakan pembelajaran yang tidak hanya efektif, tetapi juga sangat menyenangkan.

3. Faktor pendorong kreativitas guru dalam memanfaatkan media interaktif berbasis *Canva*

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu MU selaku Kepala Sekolah MIN 8 Banjar mengatakan bahwa:

“MIN 8 Banjar mulai mendorong guru menggunakan media interaktif berbasis *Canva* sejak juli tahun 2024.”⁶⁷

Berdasarkan hasil wawancara, mulai Juli tahun 2024, sekolah mulai mendorong penggunaan media interaktif berbasis *Canva* sebagai salah satu media pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa sekolah memiliki kesadaran akan pentingnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan berusaha untuk mengikuti perkembangan zaman dengan memperkenalkan media baru yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Waktu dimulainya juga menjadi indikator bahwa upaya sekolah dalam mendorong penggunaan *Canva* masih relatif baru, namun telah memberikan dampak yang terlihat dalam pemanfaatan media tersebut oleh guru.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu MU selaku Kepala Sekolah MIN 8 Banjar mengatakan bahwa:

“Sekolah memberikan bentuk dukungan berupa pelatihan online serta fasilitas berupa lcd, laptop, dan WiFi untuk mendukung guru dalam menggunakan *Canva*.”⁶⁸

Berdasarkan hasil wawancara, sekolah tidak hanya mendorong penggunaan *Canva*, tetapi juga memberikan dukungan dalam bentuk pelatihan dan fasilitas. Pelatihan online memungkinkan guru untuk mempelajari cara menggunakan *Canva* dengan lebih baik dan meningkatkan keterampilan mereka dalam memanfaatkan fitur-fitur yang ada. Fasilitas seperti LCD, laptop, dan WiFi juga sangat penting karena memungkinkan guru untuk menggunakan *Canva* dalam proses pembelajaran di kelas. Tanpa fasilitas yang

⁶⁷ Hasil wawancara ibu MU. selaku Kepala Sekolah MIN 8 Banjar, pada hari Sabtu, 7 Februari 2026

⁶⁸ Hasil wawancara ibu MU selaku Kepala Sekolah MIN 8 Banjar, pada hari Sabtu, 7 Februari 2026

memadai, penggunaan *Canva* mungkin akan sulit dilakukan secara efektif. Dukungan ini menunjukkan komitmen sekolah dalam mendukung guru dan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan teknologi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu MU selaku Kepala Sekolah MIN 8 Banjar mengatakan bahwa:

“Sangat penting kreativitas guru dalam menyusun materi ajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam pembuatan RPP, media, dan materi ajar.”⁶⁹

Berdasarkan hasil wawancara, kepala sekolah menekankan pentingnya kreativitas guru dalam menyusun materi ajar. Kreativitas guru dianggap sangat penting karena dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik. Dalam pembuatan RPP, media, dan materi ajar, kreativitas guru memungkinkan mereka untuk menciptakan hal-hal baru yang menarik dan efektif. Hal ini sejalan dengan pandangan umum dalam dunia pendidikan bahwa kreativitas guru merupakan salah satu faktor kunci dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai hasil belajar yang optimal bagi peserta didik. Pendapat kepala sekolah ini juga menjadi landasan bagi guru untuk terus berusaha meningkatkan kreativitas mereka dalam memanfaatkan *Canva* sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu AM selaku guru mata pelajaran Bahasa Arab mengatakan bahwa:

“Alasan saya menggunakan *Canva* supaya materi terlihat lebih menarik, berwarna, dan tidak membosankan. Peserta didik jadi lebih senang dan semangat saat melihat pelajaran yang disajikan. Saya juga

⁶⁹ Hasil wawancara ibu MU selaku Kepala Sekolah MIN 8 Banjar, pada hari Sabtu, 7 Februari 2026

pernah mengikuti pelatihan saat ada kegiatan *workshop*, dan mencari inspirasi desain dari tutorial di YouTube..”⁷⁰

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa alasan utama Ibu AM menggunakan *Canva* adalah untuk menciptakan tampilan materi yang menarik agar peserta didik lebih antusias. Kemampuan beliau dalam menggunakan aplikasi didukung dengan keikutsertaan dalam pelatihan formal, serta sering mencari ide kreatif melalui media sosial seperti YouTube.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu RNA selaku guru mata pelajaran Bahasa Inggris mengatakan bahwa:

“Di *Canva* banyak gambar dan visual yang jelas, jadi membantu peserta didik lebih mudah membayangkan dan mengerti materi. Saya belajar banyak dari rekan sesama guru dan mencari inspirasi desain dari Instagram serta TikTok.”⁷¹

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa *Canva* sangat membantu dalam memvisualisasikan konsep pelajaran agar lebih mudah dipahami. Ibu RNA memperdalam kemampuan melalui diskusi dan berbagi ilmu dengan teman sejawat, serta sering mendapatkan ide desain yang segar dari konten-konten kreatif di media sosial.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak S selaku guru mata pelajaran IPAS mengatakan bahwa:

“Pembuatan materi di *Canva* cukup mudah dan tidak ribet, tidak perlu gambar tangan yang capek dan makan waktu lama. Saya lebih banyak belajar sendiri atau otodidak lewat tutorial internet, dan mencari inspirasi dari grup-grup guru di Facebook..”⁷²

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa kepraktisan dan efisiensi waktu menjadi alasan utama Bapak S memilih *Canva*. Beliau

⁷⁰ Hasil wawancara guru AM MIN 8 Banjar pada hari Selasa, 10 Februari 2026

⁷¹ Hasil wawancara guru RNA MIN 8 Banjar pada hari Selasa, 10 Februari 2026

⁷² Hasil wawancara guru S MIN 8 Banjar pada hari Selasa, 10 Februari 2026

menguasai aplikasi dengan cara belajar mandiri dan memanfaatkan komunitas guru di media sosial sebagai sumber referensi serta pertukaran ide desain yang bermanfaat.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu A selaku guru mata pelajaran Pancasila mengatakan bahwa:

“Kalau ada yang kurang pas atau mau ditambah-tambah, tinggal buka lagi filenya dan diedit dengan mudah. Saya pernah mengikuti Bimtek atau pelatihan dari dinas pendidikan, dan biasanya mencari referensi atau konsep desain terlebih dahulu melalui Google..”⁷³

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa fleksibilitas dalam pengeditan materi menjadi keunggulan yang sangat dinilai positif. Kemampuan teknis Ibu A juga sangat baik karena didukung oleh pelatihan resmi dari dinas, serta ketelitian dalam mencari referensi materi sebelum mulai mendesain.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu R selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia mengatakan bahwa:

“Karena desainnya modern dan kekinian, peserta didik jadi lebih tertarik dan fokus. Saya pernah ikut pelatihan pembuatan media pembelajaran, dan sering bertukar pikiran serta berbagi ide dengan rekan sesama guru.”⁷⁴

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa aspek estetika dan kesesuaian zaman menjadi pertimbangan penting agar siswa tidak mudah bosan. Ibu R memiliki dasar kemampuan dari pelatihan yang diikuti dan terus mengembangkan ide melalui diskusi serta saling memberi masukan dengan kolega guru lainnya.

⁷³ Hasil wawancara guru A MIN 8 Banjar pada hari Selasa, 10 Februari 2026

⁷⁴ Hasil wawancara guru R MIN 8 Banjar pada hari Selasa, 10 Februari 2026

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak MRR selaku guru mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya mengatakan bahwa:

“Meskipun mudah dibuat, hasilnya tetap terlihat rapi, bagus, dan layak untuk ditampilkan. Saya terus berusaha mengikuti perkembangan terbaru di *Canva*.”⁷⁵

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa Bapak MRR memilih *Canva* karena kemudahannya namun tetap menghasilkan output yang profesional dan berkualitas. Bapak MRR juga memiliki semangat belajar yang tinggi untuk terus update, serta memanfaatkan fitur bawaan aplikasi sebagai dasar kreativitas dalam mendesain materi ajar.

Berdasarkan hasil observasi, yang dilakukan di lapangan terlihat jelas bahwa lingkungan sekolah sangat mendukung upaya peningkatan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi. Hal ini tercermin dari adanya kebijakan dan dukungan penuh yang diberikan oleh kepala sekolah kepada seluruh guru untuk berinovasi. Secara fisik, sekolah telah menyediakan sarana dan prasarana yang sangat memadai, seperti ketersediaan laptop, proyektor atau LCD, serta akses internet yang stabil. Fasilitas ini menjadi modal utama yang memudahkan guru dalam mengoperasikan aplikasi *Canva* dan menyajikan materi ajar di depan kelas tanpa kendala teknis yang berarti.

Selain kelengkapan alat, suasana kebersamaan dan kolaborasi antar guru juga terjalin dengan sangat baik. Mereka terbiasa saling berbagi pengetahuan, bertukar ide desain, dan membantu satu sama lain jika mengalami kesulitan. Proses pembuatan materi ajar pun terlihat jauh lebih

⁷⁵ Hasil wawancara guru MRR MIN 8 Banjar pada hari Selasa, 10 Februari 2026

efisien dan menyenangkan, di mana guru tidak lagi direpotkan dengan cara manual yang memakan waktu dan tenaga, melainkan dapat fokus pada pengembangan konten dan tampilan yang kreatif. Hasil akhirnya pun terlihat sangat rapi, modern, dan profesional, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, interaktif, dan tidak membosankan bagi peserta didik.

Temuan ini menunjukkan bahwa berbagai faktor yang secara signifikan mendorong kreativitas dalam memanfaatkan media interaktif berbasis *Canva*. Faktor-faktor ini dapat dilihat dari dua aspek utama, yaitu dukungan dari institusi sekolah dan motivasi serta kemampuan yang dimiliki oleh guru itu sendiri.

Dari sisi kebijakan sekolah, diketahui bahwa MIN 8 Banjar secara resmi mulai mendorong penggunaan *Canva* sejak bulan Juli 2024. Kepala sekolah, Ibu MU menekankan bahwa kreativitas guru merupakan aspek yang sangat vital dalam meningkatkan mutu pendidikan, terutama dalam penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan media ajar. Untuk mewujudkan hal tersebut, pihak sekolah tidak hanya memberikan arahan, tetapi juga memberikan dukungan nyata berupa penyelenggaraan pelatihan online serta penyediaan infrastruktur yang lengkap seperti perangkat keras dan jaringan internet. Hal ini menunjukkan komitmen kuat sekolah untuk menciptakan sistem pembelajaran yang modern dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Sementara itu, dari sisi guru, terdapat berbagai alasan kuat yang memotivasi mereka untuk terus berkarya. Pertama adalah faktor keinginan untuk memberikan yang terbaik bagi siswa, di mana *Canva* dinilai mampu

menyajikan materi dengan tampilan yang lebih berwarna, menarik, dan visualnya sangat jelas, sehingga membuat peserta didik menjadi lebih antusias, fokus, dan lebih mudah dalam memahami konsep pelajaran. Kedua adalah faktor kemudahan dan efisiensi, di mana proses pembuatan materi dinilai sangat praktis, tidak rumit, hemat waktu, serta fleksibel untuk diedit kembali kapan saja dibandingkan cara konvensional.

Dalam upaya mengembangkan kreativitasnya, para guru juga memiliki berbagai cara untuk memperoleh inspirasi dan meningkatkan kompetensi. Mereka memanfaatkan berbagai sumber belajar, mulai dari mengikuti kegiatan resmi seperti Bimtek dan *workshop*, belajar secara mandiri melalui tutorial di internet, hingga berinteraksi di komunitas pendidikan di media sosial seperti YouTube, Instagram, TikTok, dan Facebook. Semua faktor pendukung ini berjalan beriringan, menciptakan kondisi yang sangat kondusif sehingga guru dapat menuangkan ide-ide inovatif mereka secara maksimal dalam bentuk materi ajar yang berkualitas tinggi.

4. Tantangan yang dihadapi guru saat memanfaatkan media interaktif berbasis *Canva* dalam mengajar

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu AM selaku guru mata pelajaran Bahasa Arab mengatakan bahwa:

“Tantangan yang saya hadapi biasanya masalah jaringan internet yang kadang tidak stabil atau lambat, sehingga proses mendesain atau memuat materi menjadi terhambat. Selain itu, kuota data yang terbatas juga menjadi kendala karena aplikasi ini membutuhkan koneksi yang cukup besar.”⁷⁶

⁷⁶ Hasil wawancara guru AM MIN 8 Banjar pada hari Selasa, 10 Februari 2026

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa kendala teknis terkait konektivitas internet menjadi tantangan utama yang sering dihadapi. Keterbatasan akses dan kuota terkadang menghambat kelancaran dalam memanfaatkan fitur-fitur yang ada secara maksimal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu RNA selaku guru mata pelajaran Bahasa Inggris mengatakan bahwa:

“Kendala lainnya adalah spesifikasi HP atau laptop yang digunakan, kadang ada yang sudah lama sehingga saat membuka banyak fitur atau desain yang rumit, perangkat menjadi lambat atau sering mengalami error dan macet.”⁷⁷

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa keterbatasan kemampuan perangkat keras atau *hardware* juga menjadi tantangan tersendiri. Perangkat yang kurang memadai dapat memperlambat kinerja aplikasi dan mengganggu fokus saat sedang menyusun materi ajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak S selaku guru mata pelajaran IPAS mengatakan bahwa:

“Tantangan utamanya menurut saya keterbatasan waktu. Karena kesibukan mengajar dan tugas lainnya cukup padat, kadang waktu yang tersisa untuk mendesain materi di *Canva* menjadi sangat terbatas dan terburu-buru.”⁷⁸

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa faktor manajemen waktu menjadi hal yang cukup krusial. Padatnya aktivitas dan beban kerja guru membuat waktu yang bisa dialokasikan khusus untuk berkreasi dan mendesain menjadi terbatas.

⁷⁷ Hasil wawancara guru RNA MIN 8 Banjar pada hari Selasa, 10 Februari 2026

⁷⁸ Hasil wawancara guru S MIN 8 Banjar pada hari Selasa, 10 Februari 2026

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu A selaku guru mata pelajaran Pancasila mengatakan bahwa:

“Meskipun sudah terbiasa, tetap ada saja fitur-fitur baru atau istilah teknis yang kadang masih membingungkan dan butuh waktu lebih lama untuk memahami cara menggunakannya dengan tepat.”⁷⁹

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa penguasaan terhadap seluruh fitur yang terus berkembang menjadi tantangan tersendiri. Guru perlu terus belajar dan beradaptasi agar bisa memahami fungsi-fungsi baru agar penggunaannya bisa lebih optimal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu R selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia mengatakan bahwa:

“Kendala juga sering muncul saat di kelas, yaitu ketika listrik mati atau proyektor bermasalah, sehingga materi yang sudah disiapkan di *Canva* tidak bisa ditampilkan dan terpaksa harus menggunakan cara lain.”⁸⁰

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa faktor eksternal seperti gangguan listrik atau kerusakan alat peraga di kelas menjadi hambatan saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini mengharuskan guru untuk selalu memiliki strategi cadangan agar pelajaran tetap bisa berjalan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak MRR selaku guru mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya mengatakan bahwa:

“Tantangan lainnya adalah kebutuhan akan ide yang terus segar dan tidak membosankan. Kadang merasa jenuh atau bingung ingin membuat desain seperti apa lagi agar siswa tidak bosan, padahal materi yang disampaikan hampir sama.”⁸¹

⁷⁹ Hasil wawancara guru A MIN 8 Banjar pada hari Selasa, 10 Februari 2026

⁸⁰ Hasil wawancara guru R MIN 8 Banjar pada hari Selasa, 10 Februari 2026

⁸¹ Hasil wawancara guru MRR MIN 8 Banjar pada hari Selasa, 10 Februari 2026

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa aspek psikologis dan kreativitas yang berkelanjutan juga menjadi tantangan. Guru dituntut untuk selalu inovatif dan menyajikan variasi tampilan yang berbeda meskipun dalam kerangka materi yang relatif sama.

Berdasarkan hasil observasi, terlihat bahwa dalam proses pemanfaatan media interaktif berbasis *Canva*, guru masih menghadapi berbagai hambatan yang bersifat teknis maupun non-teknis. Secara umum, kendala yang muncul mulai dari ketersediaan infrastruktur pendukung hingga aspek manajemen waktu.

Terlihat jelas bahwa kelancaran penggunaan aplikasi sangat bergantung pada stabilitas jaringan internet dan kualitas perangkat yang digunakan. Ketika koneksi lambat atau perangkat kurang memadai, proses pembuatan materi menjadi terhambat dan memakan waktu lebih lama. Selain itu, kesibukan guru yang sangat padat membuat waktu yang tersedia untuk mendesain menjadi terbatas, sehingga terkadang hasilnya belum maksimal atau dibuat secara terburu-buru.

Di dalam kelas pun, tantangan masih sering terjadi, seperti adanya gangguan pasokan listrik atau kerusakan pada alat proyektor yang menyebabkan materi yang sudah disiapkan tidak dapat ditampilkan sebagaimana mestinya. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun teknologi menawarkan kemudahan, namun ketergantungan terhadap fasilitas pendukung menjadi hal yang sangat krusial dan perlu diperhatikan agar pembelajaran dapat berjalan lancar.

Temuan ini menunjukkan bahwa, meskipun penggunaan *Canva* memberikan banyak kemudahan dan manfaat, namun tetap terdapat berbagai tantangan nyata yang harus dihadapi oleh guru dalam implementasinya. Tantangan-tantangan tersebut dapat dikelompokkan menjadi beberapa aspek utama, yaitu aspek teknis, aspek waktu, dan aspek fasilitas.

Dari sisi teknis, ditemukan bahwa kestabilan internet dan spesifikasi perangkat keras menjadi faktor penentu utama. Koneksi yang tidak stabil serta laptop atau HP yang spesifikasinya sudah terbatas seringkali menjadi penghambat utama dalam kelancaran kerja. Selain itu, perkembangan fitur yang terus berubah juga menuntut guru untuk tidak berhenti belajar agar bisa menguasai seluruh fungsi yang ada secara maksimal.

Serta ditemukan bahwa keterbatasan waktu menjadi masalah yang cukup pelik. Padatnya jadwal mengajar dan tugas administratif membuat guru harus pandai-pandai membagi waktu agar bisa menyisihkan jam khusus untuk berkreasi membuat materi. Bahkan, aspek kreativitas pun menjadi tantangan tersendiri, di mana guru dituntut untuk selalu menghadirkan ide-ide baru dan tampilan yang variatif agar peserta didik tidak merasa bosan, meskipun materi pokok yang disampaikan relatif sama.

Dan fasilitas pendukung di kelas, ditemukan bahwa ketersediaan listrik dan kondisi alat bantu mengajar seperti LCD proyektor masih menjadi hal yang perlu diwaspadai. Gangguan pada fasilitas ini dapat mengganggu jalannya pembelajaran yang sudah dirancang dengan baik menggunakan *Canva*.

Secara keseluruhan, temuan ini membuktikan bahwa keberhasilan dalam memanfaatkan media interaktif tidak hanya ditentukan oleh kemampuan guru dalam mengoperasikan aplikasi, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh ketersediaan infrastruktur yang memadai, manajemen waktu yang baik, serta dukungan fasilitas yang stabil di dalam kelas.

B. Pembahasan

1. Guru memanfaatkan fitur-fitur media interaktif berbasis *Canva* dalam membuat materi ajar yang efektif dan menarik

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di MIN 8 Banjar, ditemukan kondisi nyata bahwa pemanfaatan media interaktif berbasis *Canva* dalam pembelajaran sudah mulai diterapkan secara maksimal. Dari total 24 orang guru, seluruhnya telah menggunakan media interaktif berbasis *Canva* dalam proses belajar mengajar. Penggunaan ini didasari oleh beberapa alasan utama, antara lain karena aplikasi ini memiliki berbagai fitur yang mudah diakses, tampilan visual yang menarik, serta familiar bagi peserta didik. Selain itu, *Canva* dinilai mampu menjadi perantara pembelajaran yang lebih efektif, menyajikan materi secara interaktif dan tidak monoton, serta memberikan ruang yang luas bagi guru untuk mengembangkan kreativitas dalam merancang pembelajaran yang inovatif. Sekolah memiliki komitmen yang kuat untuk mengikuti perkembangan zaman dengan mendorong penggunaan teknologi sejak Juli 2024. Guru-guru telah terampil memanfaatkan berbagai fitur aplikasi untuk menciptakan materi ajar yang efektif dan menarik, namun dalam

pelaksanaannya masih menghadapi beberapa tantangan yang bersifat teknis maupun manajerial yang perlu dikelola dengan baik.

Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, pihak sekolah memberikan dukungan penuh melalui penyediaan berbagai fasilitas. Menurut keterangan Kepala Sekolah, Ibu MU, sekolah telah melengkapi sarana pembelajaran dengan LCD, laptop, jaringan internet, serta memfasilitasi pelatihan online. Selain itu, sekolah juga memberikan akses akun *Canva for Education* (Premium) kepada para guru, sehingga memungkinkan pemanfaatan fitur-fitur canggih untuk membuat materi pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga bersifat interaktif.

Dengan akun premium tersebut, guru dapat memaksimalkan berbagai fitur unggulan seperti fitur animasi, transisi yang membuat penyajian materi lebih hidup, serta fitur embed memungkinkan penyisipan video dan audio penjelasan dalam satu tampilan yang utuh.

Berdasarkan hasil wawancara, para guru mengungkapkan bahwa alasan utama mereka menggunakan *Canva* adalah agar materi terlihat lebih menarik, berwarna, dan visualnya jelas. Mereka juga menilai bahwa pembuatan materi menjadi sangat mudah dan tidak memakan banyak waktu, serta memberikan kemudahan dalam proses pengeditan sehingga hasilnya selalu terlihat rapi dan profesional. Dalam mengembangkan kemampuan, guru terus berupaya meningkatkan kompetensi dengan mengikuti berbagai pelatihan seperti Bimtek dan workshop, belajar secara otodidak, berbagi ilmu dengan rekan, serta

mencari inspirasi dari berbagai platform digital seperti YouTube, Instagram, TikTok, dan Facebook.

Namun, dalam pelaksanaannya, terdapat beberapa tantangan yang masih dihadapi. Kendala utama yang sering terjadi meliputi jaringan internet yang tidak stabil, spesifikasi perangkat yang terbatas, serta keterbatasan waktu. Selain itu, kendala teknis di kelas seperti pemadaman listrik atau kerusakan proyektor juga sering mengganggu kelancaran penggunaan media pembelajaran tersebut.

Meskipun demikian, tanggapan dari sisi peserta didik sangat positif. Mereka merasa sangat senang, antusias, dan lebih semangat belajar karena tampilan materi yang tidak membosankan. Peserta didik juga mengaku lebih mudah memahami materi berkat bantuan gambar, animasi, dan fitur kuis yang menarik, yang pada akhirnya membuat mereka menjadi lebih aktif dalam bertanya dan menjawab selama proses pembelajaran berlangsung.

Selama proses observasi, terlihat jelas bahwa guru memanfaatkan *Canva* dengan sangat baik mulai dari penggunaan font dan warna yang tepat, penyisipan gambar, hingga penggunaan animasi agar materi lebih hidup. Suasana kelas terlihat sangat kondusif dan menyenangkan ketika materi ditampilkan, di mana peserta didik terlihat fokus dan memperhatikan dengan seksama. Namun, observasi juga menemukan bahwa kelancaran proses mengajar sangat bergantung pada ketersediaan fasilitas pendukung. Terkadang terjadi hambatan saat perangkat yang digunakan kurang memadai atau koneksi internet melambat, yang sedikit mengganggu ritme penyampaian materi,

namun guru berusaha tetap mengatasi kendala tersebut dengan strategi yang ada.

Hasil penelitian ini relevan dan didukung oleh beberapa kajian sebelumnya. Penelitian yang menekankan bahwa *Canva* memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan kreatif melalui berbagai fitur desain yang intuitif, sehingga materi dapat disampaikan secara lebih efektif dan mudah dipahami.⁸² Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran dan motivasi siswa karena mendukung penyusunan materi yang lebih terstruktur dan menarik.⁸³

Menurut teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, belajar merupakan proses aktif di mana peserta didik membangun atau mengkonstruksi pengetahuan baru berdasarkan pengalaman dan pengetahuan yang sudah mereka miliki.⁸⁴ Dalam konteks ini, guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan lingkungan dan alat yang mendukung proses pembelajaran tersebut.

Penerapan teori ini sangat terlihat dalam penelitian ini, di mana guru memanfaatkan fitur-fitur visual, gambar, dan animasi di *Canva* untuk memberikan rangsangan yang jelas dan nyata. Hal ini membantu siswa dalam

⁸² Catur Rohmiasih dan Santi Sartika, "Pemanfaatan Media Pembelajaran *Canva* Sebagai Upaya Mewujudkan Transformasi Pendidikan", Prosiding Seminar Nasional Kemahasiswaan 1, no. 1 (2023): 69-73.

⁸³ 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.

⁸⁴ Aini, M., & Lubis, R. (2024). *Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Pekanbaru*. Edukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 16(3), 512-522

memvisualisasikan konsep abstrak, sehingga mereka lebih mudah membangun pemahaman dan mengingat materi pelajaran. Teori ini juga menekankan pentingnya interaksi dan motivasi, yang sesuai dengan temuan bahwa penggunaan media yang menarik membuat siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam belajar.

Menurut Teori *Dual Coding* (Pengkodean Ganda). Teori ini dikemukakan oleh Allan Paivio yang menyatakan bahwa otak manusia memproses informasi verbal (teks atau tulisan) dan informasi visual (gambar atau animasi) melalui dua saluran yang terpisah namun saling berkaitan. Ketika kedua saluran ini digunakan secara bersamaan dalam pembelajaran, maka daya serap dan daya ingat siswa akan meningkat secara signifikan.⁸⁵

Kaitan dengan penelitian ini sangat kuat, karena *Canva* memungkinkan guru untuk menyajikan materi dengan kombinasi teks yang jelas dan visual yang menarik secara bersamaan. Hal ini menjelaskan mengapa peserta didik merasa lebih mudah memahami dan tidak cepat bosan, karena informasi diterima oleh otak melalui dua cara sekaligus sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

Berdasarkan seluruh data yang diperoleh, dapat disimpulkan sebagai temuan utama penelitian bahwa faktor pendorong kreativitas guru sangat kuat didukung oleh kebijakan sekolah dan fasilitas yang memadai, sehingga guru mampu menciptakan materi ajar yang menarik dan efektif. Penggunaan *Canva*

⁸⁵ Clark, J. M., & Paivio, A. (1991). *Dual Coding Theory And Education*. *Educational Psychology Review*, 3(3), 149–210. <https://doi.org/10.1007/BF01320076>

terbukti memberikan dampak positif yang besar terhadap antusiasme dan pemahaman siswa. Meskipun demikian, masih terdapat tantangan yang harus dihadapi terutama terkait kestabilan jaringan, kualitas perangkat keras, manajemen waktu, dan ketersediaan listrik. Oleh karena itu, keberhasilan pemanfaatan media interaktif ini tidak hanya ditentukan oleh kemampuan teknis guru, tetapi juga oleh ketersediaan infrastruktur yang mendukung kelancaran proses belajar mengajar secara berkelanjutan.

2. Faktor pendorong kreativitas guru dalam memanfaatkan media interaktif berbasis *Canva*

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di MIN 8 Banjar, ditemukan bahwa faktor pendorong kreativitas guru dalam memanfaatkan media interaktif berbasis *Canva* berjalan sangat baik dan didukung oleh berbagai elemen. Implementasi penggunaan *Canva* di sekolah ini tergolong masih baru, namun telah menunjukkan dampak positif yang signifikan terhadap kualitas pembelajaran. Lingkungan sekolah yang kondusif serta antusiasme guru dalam berinovasi menjadi modal utama dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih modern dan menarik bagi peserta didik.

Menurut Ibu MU selaku Kepala Sekolah, diketahui bahwa sejak Juli 2024 pihak sekolah secara resmi mulai mendorong seluruh guru untuk memanfaatkan *Canva* sebagai media pembelajaran. Beliau menekankan bahwa kreativitas guru merupakan aspek yang sangat vital dalam meningkatkan mutu pendidikan, khususnya dalam penyusunan RPP dan materi ajar. Untuk mendukung hal tersebut, sekolah memberikan dukungan nyata berupa

penyelenggaraan pelatihan online serta penyediaan fasilitas yang memadai seperti LCD, laptop, dan akses internet yang stabil. Hal ini menunjukkan komitmen kuat sekolah untuk menciptakan sistem pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Dari hasil wawancara dengan para guru, diperoleh informasi bahwa terdapat berbagai alasan kuat yang memotivasi mereka dalam menggunakan *Canva*. Secara umum, para guru menyatakan bahwa *Canva* mampu menyajikan materi dengan tampilan yang lebih berwarna, menarik, dan visualnya sangat jelas, sehingga membuat peserta didik menjadi lebih antusias, fokus, dan mudah memahami konsep pelajaran. Selain aspek pedagogis, faktor kemudahan dan efisiensi juga menjadi pertimbangan utama, di mana proses pembuatan materi dinilai sangat praktis, hemat waktu, serta fleksibel untuk diedit kembali kapan saja. Dalam mengembangkan kompetensinya, para guru memperoleh inspirasi dan pengetahuan dari berbagai sumber, mulai dari mengikuti *workshop* dan Bimtek, belajar mandiri melalui tutorial di internet, hingga berinteraksi di komunitas pendidikan di media sosial seperti YouTube, Instagram, TikTok, dan Facebook.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di lapangan, terlihat jelas bahwa lingkungan sekolah sangat mendukung upaya peningkatan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi. Secara fisik, sarana dan prasarana yang tersedia sangat memadai, sehingga memudahkan guru dalam mengoperasikan aplikasi *Canva* tanpa kendala teknis yang berarti. Selain kelengkapan alat, suasana kebersamaan dan kolaborasi antar guru juga terjalin

dengan sangat baik, di mana mereka terbiasa saling berbagi pengetahuan dan bertukar ide desain. Proses pembuatan materi ajar pun terlihat jauh lebih efisien dan menyenangkan, sehingga hasil akhirnya terlihat sangat rapi, modern, dan profesional, serta mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan interaktif.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan *Canva*, variasi tugas pembelajaran, serta relevansinya dengan kehidupan nyata menjadi faktor utama yang mendorong peningkatan kreativitas dalam pembelajaran.⁸⁶ Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa faktor pendorong kreativitas guru dalam penggunaan media berbasis *Canva* meliputi kemudahan teknologi, dukungan institusi, tuntutan perkembangan zaman, serta dampaknya terhadap keaktifan dan motivasi peserta didik

Kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran merupakan salah satu kunci keberhasilan proses pendidikan. Menurut J.P. Guilford, kreativitas dicirikan oleh kemampuan berpikir lancar (*fluency*), luwes (*flexibility*), orisinal, dan mampu memperinci detail (*elaboration*).⁸⁷ Hal ini sangat terlihat dalam penggunaan *Canva*, di mana guru dapat dengan mudah mengedit, mengembangkan ide, dan menghasilkan desain yang unik serta profesional tanpa proses yang rumit.

⁸⁶ 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.

⁸⁷ J.P. Guilford dalam Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, (Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 1992), hlm. 56.

Selain itu, temuan penelitian yang membagi faktor pendorong menjadi dua aspek utama sangat relevan dengan Teori Dua Faktor dari Herzberg⁸⁸. Aspek pertama yaitu dukungan sekolah berupa fasilitas (LCD, laptop, WiFi), pelatihan, dan kebijakan termasuk dalam kategori *Hygiene Factors* (Faktor Pemeliharaan). Jika faktor ini terpenuhi, guru tidak akan merasa terhambat dan dapat bekerja dengan nyaman. Sedangkan aspek kedua yaitu motivasi internal guru untuk membuat materi menarik, kepuasan melihat siswa antusias, dan keinginan berprestasi termasuk dalam kategori *Motivator Factors* (Motivasi) yang menjadi penggerak utama kreativitas.

Proses pengembangan kompetensi guru yang banyak belajar dari rekan sejawat, media sosial, dan observasi lingkungan juga sejalan dengan Teori Belajar Sosial menurut Albert Bandura. Teori ini menekankan bahwa individu dapat belajar dan meningkatkan kemampuannya melalui proses observasi, imitasi, dan modeling terhadap orang lain atau lingkungan sekitarnya.⁸⁹ Dengan demikian, pemanfaatan teknologi seperti *Canva* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi sebagai sarana untuk mengaktualisasikan ide-ide pembelajaran yang inovatif sesuai dengan prinsip-prinsip pendidikan modern.

Berdasarkan keseluruhan data yang telah dipaparkan, dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor pendorong kreativitas guru di MIN 8 Banjar terdiri dari dua aspek utama, yaitu dukungan dari institusi sekolah dan motivasi serta kemampuan yang dimiliki oleh guru itu sendiri. Dari sisi sekolah, adanya

⁸⁸ Frederick Herzberg dalam Malayu S.P. Hasibuan, *Manajemen: Dasar, Pengertian, dan Masalah*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), hlm. 145.

⁸⁹ Albert Bandura, *Teori Belajar Sosial*, (Bandung: Nusa Media, 2010), hlm. 65.

kebijakan yang jelas sejak Juli 2024, pelatihan, dan penyediaan infrastruktur menjadi modal dasar yang sangat penting. Sedangkan dari sisi guru, keinginan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, kemudahan dalam penggunaan aplikasi, serta semangat untuk terus belajar dan berbagi ilmu menjadi faktor penentu keberhasilan. Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *Canva* tidak hanya meningkatkan estetika materi ajar, tetapi juga secara nyata meningkatkan kualitas dan efektivitas proses belajar mengajar di sekolah.

3. Tantangan yang dihadapi guru saat memanfaatkan media interaktif berbasis *Canva* dalam mengajar

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di lapangan, ditemukan bahwa meskipun penggunaan media interaktif berbasis *Canva* memberikan banyak kemudahan dan manfaat dalam proses pembelajaran, namun tetap terdapat berbagai tantangan nyata yang harus dihadapi oleh guru dalam implementasinya. Secara umum, kendala yang muncul dapat dikelompokkan menjadi beberapa aspek utama, yaitu aspek teknis, aspek manajemen waktu, dan aspek ketersediaan fasilitas pendukung. Keberhasilan dalam memanfaatkan media ini tidak hanya ditentukan oleh kemampuan guru dalam mengoperasikan aplikasi, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh ketersediaan infrastruktur yang memadai, manajemen waktu yang baik, serta dukungan fasilitas yang stabil di dalam kelas.

Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan beberapa guru, diperoleh informasi mengenai berbagai hambatan yang mereka alami. Ibu AM

menyatakan bahwa tantangan utama yang dihadapi adalah masalah jaringan internet yang kadang tidak stabil atau lambat, serta keterbatasan kuota data yang menghambat proses mendesain materi. Sementara itu, Ibu RNA menambahkan bahwa spesifikasi perangkat keras seperti HP atau laptop yang digunakan juga menjadi kendala, di mana perangkat yang sudah lama sering menjadi lambat atau error saat membuka desain yang rumit. Bapak S menekankan pentingnya faktor waktu, di mana kesibukan mengajar dan tugas lainnya membuat waktu yang tersisa untuk mendesain menjadi sangat terbatas dan terburu-buru. Selain itu, Ibu A mengungkapkan bahwa masih ada fitur-fitur baru atau istilah teknis yang kadang membingungkan dan membutuhkan waktu untuk memahaminya. Ibu R juga menyoroti kendala teknis di kelas seperti mati lampu atau kerusakan proyektor yang membuat materi tidak bisa ditampilkan. Terakhir, Bapak MRR menyebutkan tantangan dalam aspek kreativitas, yaitu kebutuhan akan ide yang terus segar agar peserta didik tidak merasa bosan meskipun materinya relatif sama.

Hasil observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa dalam proses pemanfaatan media interaktif berbasis *Canva*, guru masih menghadapi berbagai hambatan yang bersifat teknis maupun non-teknis. Terlihat jelas bahwa kelancaran penggunaan aplikasi sangat bergantung pada stabilitas jaringan internet dan kualitas perangkat yang digunakan. Ketika koneksi lambat atau perangkat kurang memadai, proses pembuatan materi menjadi terhambat dan memakan waktu lebih lama. Selain itu, kesibukan guru yang sangat padat membuat waktu yang tersedia untuk mendesain menjadi terbatas,

sehingga terkadang hasilnya belum maksimal atau dibuat secara terburu-buru. Di dalam kelas pun, tantangan masih sering terjadi, seperti adanya gangguan pasokan listrik atau kerusakan pada alat peraga yang menyebabkan materi yang sudah disiapkan tidak dapat ditampilkan sebagaimana mestinya. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun teknologi menawarkan kemudahan, namun ketergantungan terhadap fasilitas pendukung menjadi hal yang sangat krusial dan perlu diperhatikan agar pembelajaran dapat berjalan lancar.

Berdasarkan penelitian terdahulu, secara jelas menjelaskan berbagai kendala yang dihadapi guru, seperti keterbatasan penguasaan teknologi, kesulitan dalam mengembangkan konten yang relevan, serta keterbatasan waktu dalam proses pembelajaran.⁹⁰ Selain itu, penelitian lain juga menyebutkan adanya tantangan berupa keterbatasan akses teknologi dan kecenderungan terlalu fokus pada aspek visual dibandingkan isi materi.⁹¹ Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tantangan utama dalam pemanfaatan *Canva* meliputi keterbatasan kemampuan teknologi, akses fasilitas, pengelolaan waktu, serta keseimbangan antara desain visual dan substansi materi pembelajaran.

Keberhasilan implementasi teknologi dalam pembelajaran sangat bergantung pada kesiapan seluruh komponen pendukung. Hal ini sejalan

⁹⁰ Juwanda Pranata dan Nurawati, "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.

⁹¹ 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.

dengan Teori Sistem yang dikemukakan oleh Ludwig von Bertalanffy, yang menyatakan bahwa sebuah proses pembelajaran merupakan satu kesatuan sistem yang terdiri dari perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), dan infrastruktur pendukung.⁹² Apabila salah satu elemen terganggu, seperti jaringan internet yang tidak stabil, spesifikasi perangkat yang kurang memadai, atau aliran listrik yang putus, maka kinerja keseluruhan akan terhambat dan tujuan pembelajaran sulit tercapai secara maksimal.

Selain itu, menurut Teori Manajemen menurut George R. Terry. Teori ini menekankan bahwa efektivitas kerja sangat ditentukan oleh kemampuan dalam mengatur perencanaan, pengorganisasian, dan pembagian waktu (*time management*).⁹³ Guru dituntut untuk mampu membagi fokus antara tugas mengajar, administrasi, dan pengembangan materi agar semua dapat berjalan beriringan tanpa mengorbankan kualitas hasil kerja.

Secara keseluruhan, temuan utama penelitian ini dapat dirangkum dalam tiga poin besar. Pertama, dari sisi teknis, ditemukan bahwa kestabilan internet dan spesifikasi perangkat keras menjadi faktor penentu utama. Koneksi yang tidak stabil serta laptop atau HP yang spesifikasinya sudah terbatas seringkali menjadi penghambat utama dalam kelancaran kerja, ditambah lagi dengan perkembangan fitur yang terus berubah yang menuntut guru untuk terus belajar. Kedua, ditemukan bahwa keterbatasan waktu menjadi masalah yang cukup pelik, di mana padatnya jadwal mengajar dan tugas administratif

⁹² Ludwig von Bertalanffy dalam Agus Maryono, *Pola Pikir Sistem*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2014), hlm. 12.

⁹³ George R. Terry, *Prinsip-prinsip Manajemen*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm. 23.

membuat guru harus pandai-pandai membagi waktu, serta tantangan untuk selalu menghadirkan ide-ide baru agar peserta didik tidak jenuh. Ketiga, dari sisi fasilitas pendukung di kelas, ketersediaan listrik dan kondisi alat bantu mengajar seperti LCD proyektor masih menjadi hal yang perlu diwaspadai karena gangguan pada fasilitas ini dapat menghentikan jalannya pembelajaran yang sudah dirancang dengan baik.