

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pemanfaatan media interaktif berbasis *Canva* sebagai kreativitas guru di MIN 8 Banjar, dapat disimpulkan bahwa guru telah memanfaatkan berbagai fitur *Canva* secara optimal dan kreatif dalam menyusun materi ajar. Guru mengembangkan dengan menambahkan teks yang jelas dan bervariasi, gambar yang relevan, elemen visual seperti warna, *background*, serta animasi untuk memperkaya tampilan. Selain itu, beberapa guru juga memanfaatkan fitur unggah gambar sendiri dan menyusun materi secara singkat dan terstruktur sesuai kebutuhan peserta didik. Pemanfaatan ini menjadikan materi pembelajaran lebih menarik, interaktif, mudah dipahami, serta mampu meningkatkan minat, motivasi, dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Selain itu, terdapat berbagai faktor yang mendorong kreativitas guru dalam memanfaatkan *Canva* sebagai media pembelajaran. Dukungan dari pihak sekolah menjadi faktor utama, seperti adanya kebijakan penggunaan *Canva* sejak Juli 2024, pelatihan online, serta fasilitas yang memadai seperti LCD, laptop, WiFi, dan akses *Canva* Premium. Selain itu, kemudahan penggunaan *Canva* dengan fitur yang lengkap, tampilan yang menarik, serta fleksibilitas dalam mengedit materi menjadi faktor pendukung lainnya. Guru juga aktif mengembangkan kreativitas dengan belajar secara mandiri maupun melalui pelatihan, serta mencari inspirasi dari berbagai platform seperti YouTube, Instagram, TikTok, Facebook, dan Google. Hal ini

menunjukkan bahwa kreativitas guru tidak hanya didukung oleh fasilitas, tetapi juga oleh inisiatif dan kemauan untuk terus belajar.

3. Meskipun dalam pemanfaatan *Canva* masih terdapat beberapa tantangan yang dihadapi oleh guru. Salah satu kendala utama adalah ketergantungan pada jaringan internet yang stabil, sehingga proses penggunaan *Canva* dapat terhambat jika koneksi tidak memadai. Selain itu, adanya fitur premium yang berbayar membatasi akses terhadap beberapa elemen desain tertentu bagi pengguna yang tidak memiliki akses penuh. Resiko kesamaan desain dengan pengguna lain juga menjadi tantangan tersendiri. Di samping itu, meskipun telah ada pelatihan, beberapa guru masih memerlukan pendampingan lebih lanjut agar dapat memanfaatkan seluruh fitur *Canva* secara maksimal. Oleh karena itu, diperlukan upaya berkelanjutan berupa pelatihan lanjutan dan peningkatan fasilitas agar pemanfaatan *Canva* dapat lebih optimal dalam mendukung pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil temuan yang didapatkan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik, diharapkan peserta didik dapat memanfaatkan kesempatan yang diberikan guru untuk terlibat dalam pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis *Canva* dengan antusias dan aktif. Peserta didik dapat berani memberikan ide atau saran yang kreatif saat guru menyusun materi ajar, serta mencoba mempraktikkan keterampilan desain sederhana menggunakan *Canva* jika diberikan kesempatan. Peserta

didik juga dapat berbagi pengalaman dan hasil karya mereka menggunakan *Canva* dengan teman-teman sekelas, sehingga dapat saling menginspirasi dan meningkatkan kreativitas bersama.

2. Bagi Guru, diharapkan terus mengembangkan keterampilan menggunakan *Canva* dengan mempelajari fitur-fitur baru melalui berbagai sumber seperti tutorial online, buku panduan, atau komunitas pengguna *Canva*. Guru juga perlu mengelola sumber inspirasi dengan bijak, menggunakan berbagai platform sebagai referensi tetapi juga berusaha mengembangkan gaya desain sendiri agar materi ajar memiliki ciri khas. Serta, guru dapat melibatkan peserta didik dalam proses pembuatan materi ajar menggunakan *Canva*, misalnya dengan meminta mereka memberikan ide atau saran tentang desain, atau bahkan membiarkan mereka mencoba membuat bagian-bagian tertentu dari materi ajar.
3. Bagi Peneliti Lanjutan, penelitian ini dapat menjadi dasar untuk memperluas ruang lingkup penelitian dengan membandingkan pemanfaatan media interaktif berbasis *Canva* di beberapa sekolah yang berbeda, baik dari segi tingkat pendidikan, lokasi, maupun karakteristik sekolah. Peneliti lanjutan, diharapkan dapat mengembangkan model pembelajaran yang terintegrasi dengan pemanfaatan media interaktif berbasis *Canva*, serta menguji efektivitas model tersebut dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
4. Bagi Sekolah, diharapkan agar dapat terus meningkatkan dukungan terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran, khususnya media

interaktif berbasis *Canva*. Mampu menyediakan fasilitas pendukung yang memadai, seperti akses internet yang stabil, perangkat pembelajaran, seperti laptop atau computer, serta sarana multimedia lainnya guna menunjang proses pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif. Selain itu, juga perlu mengadakan pelatihan atau *workshop* secara berkala bagi guru agar dapat meningkatkan kemampuan dalam memanfaatkan fitur-fitur *Canva* secara optimal. Dengan adanya upaya tersebut, diharapkan kualitas pembelajaran di MIN 8 Banjar dapat semakin meningkat serta mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.