Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: galungwaknook@gmail.co

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
6 (1) 2026,, Page: 14227-14230

STUDI PENDAHULUAN : PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN CANVA TERHADAP KREATIVITAS SISWA PADA MATERI SISTEM REPRODUKSI

Rini Sri Handayani[1], Maya Rahayu[2], Marini Magdalena[3]
Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Bina Bangsa
Corresponding Author : Rini Sri Handayani E-mail: rinisrihandayani3@gmail.com

Published: Februari , 2026

ABSTRACT
Studi pendahuluan ini menganalisis efektivitas media pembelajaran Canva terhadap kreativitas siswa pada materi Sistem Reproduksi Biologi yang abstrak dan sensitif, di mana metode konvensional serta akses media digital terbatas di SMA Indonesia seperti SMAN 1 Petir menghambat eksplorasi visual dan partisipasi. Dengan pendekatan kualitatif desain studi pendahuluan, populasi mencakup guru Biologi dan siswa kelas XI, sampel purposif satu guru berpengalaman; wawancara semi-terstruktur dianalisis deskriptif melalui reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan data. Hasil menunjukkan dominasi pengajaran konvensional, keterbatasan fasilitas, serta variasi kreativitas dengan kesulitan karya visual. Canva berpotensi sebagai solusi aksesibel via smartphone untuk tingkatkan visualisasi kreatif melewati batas infrastruktur, memerlukan validasi eksperimental lanjutan.

Kata Kunci: ***Canva, Kreativitas, Media Pembelajaran, Sistem Reproduksi, Keterlibatan Siswa***

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran Biologi, kreativitas siswa menjadi kompetensi esensial untuk mengolah konsep-konsep kompleks, terutama pada materi Sistem Reproduksi yang bersifat abstrak, sensitif, dan sering memicu sikap pasif siswa. Banyak siswa mengalami kesulitan memvisualisasikan proses seperti spermatogenesis atau oogenesis, sehingga partisipasi belajar cenderung rendah dan berdampak pada pemahaman yang terbatas [Raida, 2018]. Fenomena ini semakin terlihat di sekolah-sekolah Indonesia, di mana materi Biologi dinilai sulit karena kurangnya representasi visual yang menarik [Putri, 2024].

Penggunaan media konvensional seperti ceramah dan buku teks mendominasi proses pembelajaran, menyebabkan siswa kesulitan mengembangkan ide orisinal dan karya visual [Sadiman et al., 2014]. Media digital belum optimal dimanfaatkan akibat keterbatasan fasilitas seperti proyektor, sehingga siswa jarang bereksplorasi secara kreatif pada topik sensitif seperti gangguan reproduksi [Gulo & Harefa, 2022].

Keterbatasan media pembelajaran menghambat pengembangan kreativitas siswa, di mana sebagian besar karya mereka bersifat seragam dan kurang inovatif, sebagaimana terungkap dari wawancara guru di SMAN 1 Petir. Siswa sering mengalami miskonsepsi tinggi pada subkonsep Sistem Reproduksi, seperti kelainan organ reproduksi (45,3%), karena kurangnya visualisasi interaktif yang memfasilitasi pemahaman mendalam [Arsyad, 2017].

Pembelajaran pasif ini diperparah oleh minimnya akses media digital, sehingga siswa enggan bertanya dan berpartisipasi aktif pada materi abstrak. Hasilnya, kreativitas visual siswa terhambat, padahal eksplorasi ide melalui desain diperlukan untuk mengatasi tantangan tersebut [Siswanjaya, 2021]. Potensi Canva sebagai media digital belum dieksplorasi secara empiris di konteks Biologi SMA, meskipun fitur-fiturnya mendukung pembuatan infografis dan poster yang fleksibel via smartphone [Wulandari & Mudinillah, 2022].

Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas media pembelajaran Canva terhadap peningkatan kreativitas siswa pada materi Sistem Reproduksi melalui studi pendahuluan kualitatif

berbasis wawancara [Anjarwati & Purmadi, 2025]. Urgensinya terletak pada kebutuhan mendesak mengatasi rendahnya kreativitas di tengah keterbatasan fasilitas sekolah, di mana Canva menawarkan solusi aksesibel untuk visualisasi konsep sensitif dan mendorong eksplorasi mandiri [Rahmah et al., 2025]. Kebaruannya adalah pengujian empiris awal Canva khusus pada Biologi SMA di Indonesia, melengkapi studi terbatas sebelumnya dengan pendekatan kontekstual pasca-pandemi yang menekankan literasi digital [Daryanto, 2016].

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis metode studi pendahuluan untuk menganalisis secara awal efektivitas media pembelajaran Canva terhadap kreativitas siswa pada materi Sistem Reproduksi di SMAN 1 Petir. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap kondisi pembelajaran aktual, penggunaan media, dan tingkat kreativitas siswa melalui data deskriptif yang kaya, sebagaimana dijelaskan Sugiyono dalam metode penelitian kualitatif yang bersifat eksploratif dan interpretatif. Selain itu, Emzir menekankan bahwa penelitian kualitatif cocok untuk studi pendahuluan yang menggali fenomena kontekstual seperti penerapan media digital dalam pendidikan Biologi. Pendekatan ini juga selaras dengan panduan Creswell untuk riset kualitatif yang menyoroti pengumpulan data naratif guna memahami potensi inovasi pembelajaran.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah wawancara semi-terstruktur dengan guru Biologi di SMAN 1 Petir untuk menggali informasi mengenai kondisi pembelajaran, keterbatasan media, dan variasi kreativitas siswa. Wawancara dirancang secara terbuka untuk menangkap pandangan mendalam, dengan pedoman pertanyaan yang mencakup penggunaan media konvensional, tantangan materi abstrak, dan harapan terhadap Canva sebagai alternatif visual. Teknik analisis data mengadopsi pendekatan deskriptif kualitatif, meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sebagaimana dikemukakan Sugiyono dalam analisis data kualitatif untuk mengidentifikasi pola dan potensi. Emzir melengkapi dengan model analisis interaktif seperti Miles dan Huberman, yang melibatkan kategorisasi tema dari transkrip wawancara untuk triangulasi temuan. Sudaryono menambahkan bahwa instrumen wawancara memerlukan validasi reliabilitas melalui uji coba awal guna memastikan konsistensi data dalam konteks pendidikan.

Populasi penelitian ini mencakup guru Biologi dan siswa kelas XI SMA pada materi Sistem Reproduksi di SMAN 1 Petir, dengan fokus pada kondisi pembelajaran sehari-hari. Sampel dipilih secara purposif, yaitu satu guru Biologi sebagai informan kunci yang berpengalaman mengajar materi tersebut, karena mampu memberikan gambaran komprehensif tentang kreativitas siswa dan keterbatasan fasilitas sekolah. Teknik purposive sampling ini sesuai dengan Sugiyono, yang merekomendasikannya untuk penelitian kualitatif dengan sampel kecil namun informatif untuk mencapai saturasi data. Sudaryono menjelaskan bahwa dalam penelitian pendidikan, pemilihan sampel purposif mempertimbangkan aksesibilitas dan relevansi variabel seperti penggunaan media digital. Pendekatan ini juga didukung Creswell untuk studi kasus awal yang menargetkan informan strategis guna eksplorasi fenomena spesifik.

Prosedur penelitian dimulai dengan observasi awal kondisi sekolah, dilanjutkan persiapan pedoman wawancara, pelaksanaan wawancara tatap muka selama 45-60 menit, transkripsi rekaman, dan analisis deskriptif untuk mengidentifikasi permasalahan serta potensi Canva. Tahap akhir melibatkan validasi temuan melalui member check dengan informan dan kajian literatur pendukung. Urutan sistematis ini mengikuti langkah-langkah Sugiyono untuk penelitian kualitatif, mulai dari perencanaan instrumen hingga interpretasi holistik. Emzir memperkuat dengan prosedur analisis bertahap yang menjamin keabsahan data melalui refleksi iteratif. Sudaryono dan Creswell melengkapi bahwa prosedur harus etis, dengan persetujuan informan dan triangulasi untuk meningkatkan kredibilitas hasil studi pendahuluan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Biologi, diperoleh gambaran awal bahwa pembelajaran materi Sistem Reproduksi masih menghadapi berbagai kendala. Guru menyampaikan bahwa materi ini bersifat abstrak dan sensitif, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang berani

mengajukan pertanyaan. Kondisi ini menyebabkan interaksi pembelajaran menjadi kurang optimal dan berdampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2017) yang menyatakan bahwa materi yang bersifat abstrak memerlukan dukungan media visual agar lebih mudah dipahami oleh siswa, karena visualisasi mampu membantu siswa membangun representasi konsep secara konkret dan meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Dari sisi penggunaan media pembelajaran, hasil wawancara menunjukkan bahwa media digital seperti PowerPoint atau video belum digunakan secara konsisten. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan fasilitas sekolah, khususnya ketersediaan infokus atau LCD proyektor di kelas. Akibatnya, pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks. Padahal, Sadiman dkk. (2014) menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dapat merangsang perhatian, minat, dan aktivitas belajar siswa. Keterbatasan media ini turut memengaruhi kesempatan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran yang bersifat visual dan kreatif.

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa kreativitas siswa masih bervariasi. Sebagian siswa mampu mengembangkan ide secara mandiri, namun sebagian lainnya mengalami kesulitan dalam menyusun karya visual seperti poster atau infografis. Keterbatasan fasilitas pembelajaran menyebabkan siswa jarang dilibatkan dalam kegiatan yang menuntut kreativitas, sehingga hasil karya yang dihasilkan cenderung seragam. Kondisi ini sesuai dengan teori Munandar (2012) yang menyatakan bahwa kreativitas akan berkembang apabila siswa diberikan kesempatan untuk bereksplorasi, mengekspresikan ide, dan berlatih secara berkelanjutan. Oleh karena itu, diperlukan penerapan strategi pembelajaran yang mampu memfasilitasi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses kreatif melalui penggunaan media pembelajaran yang variatif dan kontekstual, sehingga kreativitas siswa dapat berkembang secara optimal dan tidak hanya terbatas pada hasil karya yang bersifat seragam.

Dalam konteks tersebut, penggunaan Canva dipandang memiliki potensi besar sebagai solusi alternatif. Canva merupakan media pembelajaran berbasis digital yang memungkinkan siswa membuat berbagai bentuk media visual secara mandiri melalui perangkat pribadi, seperti telepon genggam. Aplikasi ini dapat digunakan pada laptop dan smartphone (baik Android maupun iPhone), yang memungkinkan pengguna memiliki fleksibilitas sesuai kebutuhan mereka (Rahmah, 2025). Dengan demikian, keterbatasan fasilitas seperti infokus tidak lagi menjadi hambatan utama. Penggunaan Canva juga memberikan ruang bagi siswa untuk menuangkan ide secara kreatif melalui desain poster, infografis, maupun presentasi visual. Hal ini sejalan dengan pendapat Daryanto (2016) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan kreativitas dan keaktifan siswa apabila digunakan secara tepat dan terencana.

Guru menyampaikan harapan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan kreativitas siswa serta mendorong pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif. Selain itu, Canva dinilai dapat membantu siswa memahami materi Sistem Reproduksi secara lebih konkret melalui visualisasi konsep. Berdasarkan hasil wawancara dan kajian teori, dapat dikatakan bahwa Canva berpotensi menjadi media pembelajaran yang efektif untuk mengatasi kendala pembelajaran sekaligus meningkatkan kreativitas siswa. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan untuk menguji efektivitas penggunaan Canva secara empiris dalam pembelajaran Biologi, khususnya pada materi Sistem Reproduksi.

KESIMPULAN

Penelitian studi pendahuluan ini menemukan bahwa pembelajaran materi Sistem Reproduksi di SMAN 1 Petir masih didominasi metode konvensional dengan keterbatasan fasilitas media digital seperti proyektor, sehingga siswa cenderung pasif dan kreativitas visual mereka terhambat, terutama pada konsep abstrak serta sensitif seperti spermatogenesis dan oogenesis. Media Canva berpotensi besar sebagai solusi alternatif karena aksesibel via smartphone, memfasilitasi eksplorasi ide mandiri melalui infografis dan poster, serta mendorong partisipasi aktif tanpa bergantung infrastruktur sekolah. Temuan ini selaras dengan wawancara guru yang menyoroti variasi kreativitas siswa dan kebutuhan visualisasi kontekstual untuk mengatasi miskonsepsi.

Meskipun demikian, keterbatasan penelitian terletak pada skala kecil hanya satu informan guru dan pendekatan deskriptif tanpa pengujian empiris langsung terhadap siswa, sehingga hasil bersifat

eksploratif awal tanpa generalisasi luas. Saran untuk penelitian lanjutan mencakup desain quasi-eksperimen dengan kelompok kontrol, pengukuran kreativitas siswa pra-pasca intervensi Canva menggunakan rubrik valid, serta perluasan sampel multi-sekolah untuk validasi lebih kuat. Secara praktis, implikasi penelitian ini mendorong guru Biologi mengintegrasikan Canva dalam tugas proyek visual guna tingkatkan keterlibatan siswa pasca-pandemi, sekaligus mendukung kebijakan sekolah dalam literasi digital inklusif untuk materi sensitif.

REFERENSI

Anjarwati, L., & Purmadi, A. (2025). Eksplorasi penerapan media pembelajaran Canva sebagai media interaktif di era digital. *Jutech: Journal Education and Technology*, *6*(1), 132-142.

Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.

Creswell, J. W. (2023). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (5th ed.). SAGE Publications. **https://doi.org/10.4135/9781071935120**

Daryanto. (2016). *Media pembelajaran*. Satu Nusa.

Emzir. (2022). *Metodologi penelitian kualitatif: Analisis data*. Prenada Media Group.

Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint. *Jurnal Pendidikan*, *1*(1), 291-299.

Munandar, U. (2012). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Rineka Cipta.

Putri, B. P. N. (2024). *Implementasi model pembelajaran OIDDE terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar melalui materi pembelajaran virus pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Malang* [Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Malang]. Repository UMM.

Rahmah, R. N., Rejeki, T., & Sari, V. P. (2025). Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran interaktif: Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. In *Proceeding International Seminar of Islamic Studies* (pp. 441-450).

Raida, S. A. (2018). Identifikasi materi biologi SMA sulit menurut pandangan siswa dan guru SMA se-Kota Salatiga. *Journal of Biology Education*, *1*(2), 209-222.

Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2014). *Media pendidikan*. Raja Grafindo Persada.

Siswanjaya, S. (2021). Penggunaan Canva pada pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan keterampilan dan motivasi menulis siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, *5*(2), 421-442.

Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sudaryono. (2024). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan pengembangan* (Edisi ke-3). Prenada Media Group.

Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi CANVA sebagai media pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, *2*(1), 102-118.