

## PEMANFAATAN MEDIA CANVA DALAM PEMBELAJARAN BIOLOGI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMA

**Regina Futri<sup>1</sup>, Agista Rahmadani<sup>2</sup>, Rezki Septiya Ningsih Rahiki<sup>3</sup>, Selviana<sup>4</sup>,  
Adis Adelia Saputri<sup>5</sup>, & A. S. Alonemarera<sup>6\*</sup>**

<sup>1,2,3,4,5,&6</sup>Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Sembilanbelas November Kolaka, Jalan Pemuda Nomor 339, Kolaka,  
Sulawesi Tenggara 93517, Indonesia

\*Email: [alonemarerausn@gmail.com](mailto:alonemarerausn@gmail.com)

Submit: 10-04-2026; Revised: 17-04-2026; Accepted: 20-04-2026; Published: 29-04-2026

**ABSTRAK:** *Canva* digunakan untuk meningkatkan pembelajaran biologi SMA dalam penelitian ini. Biologi bersifat abstrak, sehingga siswa kesulitan memahaminya, terutama jika diajarkan dengan pendekatan yang membosankan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. *Google Scholar* digunakan untuk memperoleh dan menganalisis artikel ilmiah untuk *Systematic Literature Review* (SLR) ini. Pencarian menghasilkan 10 artikel ilmiah tentang media pembelajaran berbasis *Canva* dengan bukti empiris. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* dalam pembelajaran biologi di SMA secara konsisten memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang tinggi, serta efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan sintesis berbagai studi, *Canva* terbukti memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif (ditunjukkan oleh nilai *N-gain* tinggi dan capaian hasil belajar yang baik), serta memperkuat aspek afektif seperti motivasi, kreativitas, dan antusiasme siswa. Pemanfaatan elemen *visual* dan *audio visual* dalam *Canva* membantu mempermudah pemahaman konsep biologi yang bersifat abstrak, sehingga mendukung pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa. Dengan demikian, penggunaan media *Canva* untuk media pembelajaran biologi SMA dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Kreativitas, Media *Canva*, Motivasi, Pembelajaran Biologi.

**ABSTRACT:** *Canva* was used to enhance high school biology learning in this study. Biology is abstract, making it difficult for students to understand, especially when taught with a boring approach. Therefore, interactive and innovative learning media are needed. *Google Scholar* was used to obtain and analyze scientific articles for this *Systematic Literature Review* (SLR). The search yielded 10 scientific articles on *Canva*-based learning media with empirical evidence. The results of this study indicate that the use of *Canva*-based learning media in high school biology learning consistently has a high level of validity and practicality, and is effective in improving student learning outcomes. Based on a synthesis of various studies, *Canva* has been shown to have a significant impact on improving cognitive learning outcomes (indicated by high *N-gain* values and good learning outcomes), as well as strengthening affective aspects such as student motivation, creativity, and enthusiasm. The use of *visual* and *audiovisual* elements in *Canva* helps facilitate the understanding of abstract biological concepts, thus supporting more active, interactive, and student-centered learning. Therefore, the use of *Canva* as a high school biology learning medium can improve student learning outcomes.

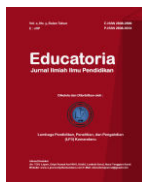
**Keywords:** Learning Outcomes, Creativity, *Canva* Media, Motivation, Biology Learning.

**How to Cite:** Futri, R., Rahmadani, A., Rahiki, R. S. N., Selviana, S., Saputri, A. A., & Alonemarera, A. S. (2026). Pemanfaatan Media *Canva* dalam Pembelajaran Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA. *Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(2), 342-348. <https://doi.org/10.36312/educatoria.v6i2.1250>



*Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* is Licensed Under a CC BY-SA [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Uniform Resource Locator: <https://e-journal.lp3kamandanu.com/index.php/educatoria>



---

## PENDAHULUAN

Kualitas sumber daya manusia di masa depan sangat bergantung pada pendidikan. Seiring kemajuan teknologi, pendidikan saat ini melibatkan pengembangan potensi siswa serta penyampaian informasi. Pendidikan secara cepat dan sistematis dimaksudkan untuk menumbuhkan spiritualitas, kepribadian, intelektualitas, dan keterampilan sosial pada siswa (Makkawaru, 2019). Pendidikan sangat penting untuk pertumbuhan nasional dengan kualitas hidup masyarakat akan meningkat secara berkelanjutan dengan pendidikan yang baik. Dengan demikian, kepemimpinan yang baik dan manajemen pendidikan yang tepat diperlukan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang kompeten dan produktif (Mayasena *et al.*, 2026).

Media sangat penting untuk pembelajaran dengan guru dapat berkomunikasi lebih baik dengan siswa menggunakan media pembelajaran (Kartika & Arifudin, 2026). Penggunaan media juga dapat meningkatkan pemahaman dan antusiasme siswa dalam belajar. Aplikasi *Canva* adalah salah satu dari beberapa kemajuan media pembelajaran digital yang dihasilkan oleh teknologi informasi. Fitur *visual Canva* yang menarik dan mudah digunakan memungkinkan instruktur untuk menampilkan materi pembelajaran secara lebih kreatif dan efektif. Penelitian Rois (2026) menunjukkan bahwa *Canva* dapat meningkatkan presentasi media dan menyederhanakan persiapan materi pembelajaran. Penelitian Rambe *et al.* (2023) juga menunjukkan bahwa *Canva* dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan menciptakan presentasi *visual* yang lebih menarik.

Pelajaran biologi masih dianggap sulit oleh sebagian besar siswa, karena melibatkan konsep abstrak yang tidak dapat dilihat. Oleh karena itu, pembelajaran biologi membutuhkan perkembangan kognitif, emosional, dan psikomotor yang seimbang (Simorangkir *et al.*, 2020). Namun, banyak siswa masih kesulitan memahami biologi, terutama ketika pendekatan pengajaran membosankan dan tidak menarik (Husna *et al.*, 2023).

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* berkontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya dalam konteks pembelajaran umum dan pengembangan keterampilan abad ke-21. Namun, sebagian besar studi tersebut masih berfokus pada mata pelajaran secara umum atau lintas disiplin, sehingga belum secara spesifik mengkaji pengaruh penggunaan *Canva* terhadap hasil pembelajaran biologi. Kajian yang mengintegrasikan temuan-temuan tersebut melalui pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) dalam konteks pembelajaran biologi juga masih terbatas.

Oleh karena itu, terdapat kesenjangan penelitian yang perlu diisi, yaitu perlunya analisis komprehensif mengenai efektivitas penggunaan *Canva* terhadap hasil pembelajaran biologi melalui pendekatan SLR. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media *Canva* dalam pembelajaran biologi serta pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar siswa SMA berdasarkan kajian literatur.

## METODE

Penelitian ini menggunakan teknik *Systematic Literature Review* (SLR) untuk mengumpulkan, mengevaluasi, dan menganalisis literatur yang relevan.

Strategi ini bertujuan untuk melakukan penilaian lengkap terhadap penelitian sebelumnya guna menghasilkan temuan yang akurat dan terperinci (Suarilah *et al.*, 2026). Tinjauan *Systematic Literature Review* mengidentifikasi, menyebarluaskan, dan menafsirkan hasil penelitian tentang suatu subjek. Strategi ini membantu peneliti memahami masalah dengan mensintesis penelitian sebelumnya (Kitchenham & Charters, 2007).

Penelitian ini melakukan pencarian literatur ilmiah melalui *Google Scholar* dengan kata kunci “media pembelajaran berbasis *Canva*” dan “pembelajaran biologi” dengan rentang tahun 2015-2025. Hasil pencarian awal menghasilkan sejumlah artikel yang kemudian diseleksi melalui beberapa tahap penyaringan berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa artikel yang dianalisis relevan, berkualitas, dan sesuai dengan fokus penelitian.

Pada tahap identifikasi, seluruh artikel yang relevan dengan kata kunci dikumpulkan dari *Google Scholar*. Selanjutnya, dilakukan tahap *screening* dengan membaca judul dan abstrak untuk menilai kesesuaian awal dengan topik penelitian. Pada tahap *eligibility*, artikel yang lolos *screening* dianalisis lebih lanjut melalui pembacaan teks penuh (*full text*) untuk memastikan kesesuaian metodologi, fokus penelitian, dan ketersediaan data empiris. Setelah itu, artikel yang memenuhi seluruh kriteria dimasukkan ke dalam tahap *included studies*.

Selanjutnya, dilakukan proses penyaringan untuk menentukan artikel yang layak dijadikan sumber utama. Dari hasil seleksi tersebut, diperoleh sepuluh artikel primer yang memenuhi kriteria dan digunakan sebagai dasar analisis dalam penelitian ini. Sepuluh artikel tersebut dipilih karena secara langsung membahas pemanfaatan media *Canva* dalam pembelajaran serta menyajikan hasil penelitian yang mendukung efektivitas penggunaannya.

Tahap analisis data dilakukan dengan cara mengkaji isi setiap artikel (*content analysis*) secara mendalam, kemudian membandingkan hasil temuan antar penelitian untuk mengidentifikasi kesamaan, perbedaan, serta keunggulan penggunaan media *Canva* dalam pembelajaran biologi. Hasil analisis tersebut selanjutnya disusun secara sistematis untuk menjawab rumusan masalah serta mencapai tujuan penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Data dari sejumlah penelitian terkait penggunaan media *Canva* dalam pembelajaran biologi dianalisis dan dirangkum ke dalam matriks sintesis penelitian guna memudahkan perbandingan hasil dan temuan. Matriks sintesis penelitian ini disajikan dalam bentuk tabel untuk memberikan gambaran yang lebih sistematis mengenai karakteristik, metode, serta hasil utama dari setiap studi yang dianalisis. Melalui penyajian tersebut, pembaca dapat dengan mudah mengidentifikasi persamaan dan perbedaan antarpelitian, sekaligus menilai kecenderungan temuan terkait efektivitas penggunaan *Canva* dalam pembelajaran biologi. Matriks ini juga membantu dalam mengidentifikasi celah penelitian yang masih terbuka untuk dikaji lebih lanjut pada studi berikutnya. Adapun rangkuman lengkap hasil sintesis penelitian tersebut dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Matriks Sintesis Penelitian Penggunaan Media *Canva* dalam Pembelajaran Biologi.**

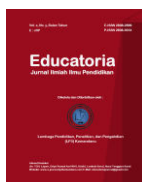
Penulis (Tahun)	Materi Biologi	Metode Penelitian	Temuan Utama
Anggraini & Isnawati (2023)	Sistem Pernapasan	R&D (Pengembangan Media)	Media <i>Canva</i> valid (3.80), praktis (92%), <i>N-gain</i> 0.90, meningkatkan pemahaman kognitif (0.80) dan motivasi belajar.
Bu'ulolo (2024)	Kingdom Plantae	R&D	Validasi media 89.6% (sangat baik), kepraktisan guru 3.5 dan siswa 3.54, motivasi 86%.
Nasution & Rohani (2022)	Keanekaragaman Hayati	Eksperimen Kuasi	Pengaruh signifikan terhadap hasil belajar (sig. 0.036 < 0.05), siswa lebih antusias.
Syakila <i>et al.</i> (2025)	Pembelahan Sel	R&D	Validitas ahli materi 72.5% dan media 91%, membantu pemahaman konsep abstrak.
Nubuwwah <i>et al.</i> (2025)	Bioteknologi	R&D (Media Video Animasi <i>Canva</i> )	Kevalidan 96-100%, meningkatkan pemikiran kritis dan kreativitas siswa.
Habibah <i>et al.</i> (2025)	(Tidak Spesifik, <i>Discovery Learning</i> )	Eksperimen	Kreativitas siswa meningkat 90%, hasil belajar 83%.
Putri & Cahaya (2024)	Biologi Umum	Studi Pengembangan Media	<i>Canva</i> membantu siswa mengekspresikan pengetahuan secara visual.
Pangeran <i>et al.</i> (2025)	Pembelajaran Umum	Studi Literatur	Media konvensional kurang menarik, diperlukan media digital interaktif.
Rohmiasih & Sartika (2023)	Pembelajaran Kognitif	Studi Konseptual	Integrasi visual-teks meningkatkan proses kognitif siswa.
Nurrita (2018)	Pembelajaran Umum	Kajian Teori	Pemilihan media yang tepat meningkatkan perhatian dan pencapaian tujuan belajar.

### Pembahasan

Berdasarkan matriks sintesis, terlihat bahwa penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* dalam pembelajaran biologi di SMA menunjukkan pola temuan yang relatif konsisten dan saling menguatkan. Secara umum, penelitian-penelitian tersebut dapat dikelompokkan berdasarkan tiga aspek utama, yaitu validitas media, kepraktisan penggunaan, serta dampak terhadap hasil belajar dan aspek afektif siswa.

Sebagian besar penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dan eksperimen kuasi, yang menunjukkan bahwa kajian tentang *Canva* tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga berorientasi pada pengembangan produk pembelajaran yang teruji secara empiris. Hal ini memperkuat bahwa *Canva* diposisikan sebagai media inovatif yang langsung diuji efektivitasnya di kelas.

Hasil penelitian seperti Anggraini & Isnawati (2023), Bu'ulolo (2024), dan Syakila *et al.* (2025) menunjukkan bahwa media *Canva* memiliki tingkat validitas yang tinggi, umumnya berada pada kategori "baik" hingga "sangat baik" (72,5%-96%). Nilai kepraktisan juga tinggi, baik dari perspektif guru maupun siswa. Interpretasi dari temuan ini menunjukkan bahwa *Canva* tidak hanya layak secara



teoritis, tetapi juga mudah digunakan dalam konteks pembelajaran nyata. Hal ini mengindikasikan bahwa desain antarmuka *Canva* yang sederhana dan fleksibel mendukung implementasi di kelas tanpa hambatan teknis yang berarti.

Beberapa penelitian seperti Anggraini & Isnawati (*N-gain* 0,90) dan Habibah *et al.* (hasil belajar 83%) menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar kognitif siswa. Nilai *N-gain* yang tinggi mengindikasikan efektivitas pembelajaran yang sangat baik setelah penggunaan *Canva*. Interpretasi dari hal ini adalah bahwa visualisasi konsep biologi melalui *Canva* membantu siswa dalam memahami materi yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga meningkatkan kemampuan analisis, pemahaman konsep, dan retensi informasi.

Hasil penelitian juga menunjukkan peningkatan motivasi belajar (hingga 86%), kreativitas (hingga 90%), serta antusiasme siswa (Habibah *et al.*, 2025; Nasution & Rohani, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa *Canva* tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotor. Interpretasinya, media berbasis *Canva* mendorong pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan *student-centered*, sehingga siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Materi seperti pembelahan sel, bioteknologi, dan sistem pernapasan yang bersifat abstrak terbukti lebih mudah dipahami melalui media *Canva* berbasis *visual* dan animasi (Nubuwah *et al.*, 2025; Syakila *et al.*, 2025). Hal ini mengindikasikan bahwa elemen visual, teks, dan animasi dalam *Canva* berperan penting dalam membantu proses kognitif siswa sesuai dengan teori pemrosesan informasi dan perkembangan kognitif Piaget. Temuan ini juga konsisten dengan teori konstruktivisme dan teori perkembangan kognitif, yang menekankan bahwa siswa membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar aktif. Media *Canva* memfasilitasi proses ini melalui eksplorasi, desain, dan interaksi visual.

## SIMPULAN

Media pembelajaran berbasis *Canva* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif dan kreativitas siswa SMA dalam bidang biologi. Valid, praktis, dan interaktif, media ini membantu menjelaskan topik-topik abstrak. *Canva* meningkatkan keterlibatan siswa, kreativitas, dan pembelajaran melalui presentasi visual dan multimedia interaktif. Hal ini mendukung hipotesis bahwa media interaktif digital meningkatkan pembelajaran biologi.

## SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat disampaikan. Untuk meningkatkan pemahaman konseptual dan kreativitas siswa dalam pembelajaran biologi, guru disarankan memanfaatkan *Canva*, terutama pada topik-topik yang bersifat abstrak atau kompleks. Pihak sekolah juga perlu menyediakan fasilitas yang memadai, seperti konektivitas internet yang stabil serta peralatan pendukung pembelajaran digital, guna mengoptimalkan penggunaan *Canva* dalam proses belajar mengajar. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengkaji penerapan *Canva* pada materi atau cabang biologi lainnya, serta meneliti pengaruhnya terhadap motivasi belajar, sikap, dan keterampilan sosial siswa. Di samping itu, penelitian lanjutan juga diperlukan untuk mengidentifikasi berbagai



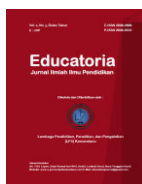
kendala yang mungkin muncul dalam penerapan media *Canva*, seperti keterbatasan akses teknologi dan perbedaan kemampuan siswa dalam memanfaatkan media digital.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing terkait arahan, saran, dan bantuannya selama penyusunan artikel. Masukan yang bermanfaat dari rekan-rekan juga sangat dihargai. Penulis juga menghargai berbagai sumber literatur yang telah digunakan sebagai referensi dalam mendukung kelancaran penelitian dan penyusunan artikel ini.

### DAFTAR RUJUKAN

- Anggraini, H., & Isnawati, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Audio Visual* Berbasis *Canva* Materi Sistem Respirasi Manusia dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 12(3), 801-812. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v12n3.p800-811>
- Bu'ulolo, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Materi Kingdom *Plantae* Berbasis *Canva* untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Susua. *TUNAS: Jurnal Pendidikan Biologi*, 5(1), 55-69. <https://doi.org/10.57094/tunas.v5i1.1808>
- Habibah, K., Widiyanto, I. R., Supianto, S., & Suryandari, K. C. (2025). The Effectiveness of *Canva's* Interactive Media-Assisted Discovery Learning on Social Sciences Learning Outcomes Viewed from the Critical Thinking Skills. *International Journal of Elementary Education*, 9(2), 340-348. <https://doi.org/10.23887/ijee.v9i2.93915>
- Husna, H., Nerita, S., & Safitri, E. (2023). Analysis of Student Difficulties in Learning Biology. *Journal of Biology Education Research (JBER)*, 4(1), 1-8. <https://doi.org/10.55215/jber.v4i1.5963>
- Kartika, I., & Arifudin, O. (2026). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi untuk Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen dan Pendidikan*, 7(1), 1-15.
- Kitchenham, B., & Charters, S. (2007). *Guidelines for Performing Systematic Literature Reviews in Software Engineering*. Newcastle: Keele University.
- Makkawaru, M. (2019). Pentingnya Pendidikan bagi Kehidupan dan Pendidikan Karakter dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Konsepsi*, 8(3), 116-119.
- Mayasena, A., Putri, A., & Fadilah, E. (2026). Konsep dan Implementasi Kepemimpinan dalam Pendidikan untuk Mewujudkan Kualitas Pendidikan. *Tarbiyatul Ilmu: Jurnal Kajian Pendidikan*, 3(3), 379-391.
- Nasution, R. S., & Rohani, R. (2022). Pengaruh Aplikasi *Canva* pada Materi Keanekaragaman Hayati terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Bioscientist : Jurnal Ilmiah Biologi*, 10(2), 933-940. <https://doi.org/10.33394/bioscientist.v10i2.6298>
- Nubuwwah, A. N., Nasser, K., Sir, P., Aman, I. P. A., & Rijal, S. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* pada Materi



- Bioteknologi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X. *Biology Education and Learning (BIOEDULEARN)*, 1(1), 44-52. <https://doi.org/10.0425/nb5s4708>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171-210>
- Pangeran, R., Bialangi, M., Masrianih, M., Febriani, V. I., Arsy, R. F., & Shamdas, G. B. N. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X SMA Negeri 5 Palu. *Bioscientist : Jurnal Ilmiah Biologi*, 13(3), 2170-2176. <https://doi.org/10.33394/bioscientist.v13i3.17621>
- Putri, E. S., & Cahaya, M. A. (2024). Pengaruh *Project Based Learning* Menggunakan *Canva* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Ekosistem. *BIODIK*, 10(4), 703-713. <https://doi.org/10.22437/biodik.v10i4.35610>
- Rambe, R. N., Lubis, A. A., Suaimah, N., & Siregar, P. S. (2023). Aplikasi *Canva* sebagai Media Ajar Poster pada Siswa SMP, Menggunakan Metode *Systematic Literature Review*. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(3), 198-211. <https://doi.org/10.55081/jurdip.v3i3.1255>
- Rois, M. (2026). Efektifitas Penggunaan *Canva* untuk Produksi Media Informasi dan Promosi Kegiatan Sekolah Menggunakan Model ADDIE (Studi Kasus Madrasah Ibtidaiyah Miftahus Shibyan Sungai Undan). *Jurnal Perangkat Lunak*, 8(1), 17-23. <https://doi.org/10.32520/jupel.v8i1.5058>
- Simorangkir, A., Napitupulu, M. A., & Sinaga, T. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Siswa pada Materi Sistem Ekskresi Manusia. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 8(1), 1-11. <https://doi.org/10.24114/jpp.v8i1.11247>
- Suarilah, I., Cahyani, I. R., Arifin, H., & Suhernik, S. (2026). *Pengantar Systematic Review dan Metaanalisis dengan Pendekatan PRISMA*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Syakila, T. A., Kamal, S., Zuraidah, Z., Rahmawati, L., Taib, E. N., & Dewi, C. R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* pada Materi Pembelahan Sel Kelas XI SMA Negeri 1 Kuala Bireuen. *Jurnal Jeumpa*, 12(1), 113-126. <https://doi.org/10.33059/jj.v12i1.11554>