

**MIND MAPPING BERBANTUAN APLIKASI CANVA TERINTEGRASI  
PENDEKATAN TRI-N UNTUK MENGOPTIMALKAN KEMAMPUAN  
BERBICARA DI SEKOLAH DASAR**

Reni Ulviyani<sup>1</sup>, Siti Rochmiyati<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>S2 Pendidikan Dasar Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta,  
[reniulviyani@gmail.com](mailto:reniulviyani@gmail.com), [rochmiyati\\_atik@ustjogja.ac.id](mailto:rochmiyati_atik@ustjogja.ac.id)

**ABSTRACT**

*Speaking is one of the most important skills for students to master in the 21st century. However, the reality on the ground shows that if almost all students are asked to speak during learning activities, it is still very worrying. The aim of this research is to describe the use of mind mapping assisted by the Canva application by integrating the Tri-N approach to optimize students' speaking abilities in class VI students at SDN 1 Sidomoro. The benefit of this research is to review the effectiveness of using mind mapping with the help of the Canva application which integrates Tri-N teachings on speaking skills in class VI students at SDN 1 Sidomoro. This research is included in the qualitative descriptive type. The data analysis technique used is guided by Miles and Huberman which consists of: 1) data collection, 2) data reduction, 3) data display, and 4) drawing conclusions/verification. In the initial assessment before the research was carried out, only 33.3% (4 students) were skilled at speaking. After the research was carried out, there was an increase of 83.3% (10 students) in proficiency and skill in speaking. So it can be concluded that by applying the mind mapping method assisted by the Canva application which is integrated with the Tri-N approach, it has proven to be effective in optimizing students' speaking abilities in class VI students at SDN 1 Sidomoro.*

*Keywords: mind mapping, tri-N, speaking skills*

**ABSTRAK**

Berbicara merupakan salah satu keterampilan yang sangat penting untuk dikuasai oleh siswa dalam abad-21 ini. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa hampir semua siswa jika diminta untuk berbicara saat kegiatan pembelajaran berlangsung masih sangat memprihatinkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan mind mapping berbantuan aplikasi canva dengan mengintegrasikan pendekatan Tri-N untuk mengoptimalkan kemampuan siswa dalam berbicara pada siswa kelas VI SDN 1 Sidomoro. Manfaat dari penelitian ini adalah untuk meninjau keefektifan penggunaan mind mapping dengan berbantuan aplikasi canva yang terintegrasi ajaran Tri-N pada keterampilan berbicara pada siswa kelas VI SDN 1 Sidomoro. Penelitian ini termasuk dalam jenis deskriptif kualitatif. Teknik analisis data yang digunakan berpedoman pada Miles dan Huberman yang terdiri atas: 1) pengumpulan data, 2) reduksi data, 3) tampilan data, dan 4) penarikan kesimpulan/verifikasi. Asasmen awal sebelum dilaksanakan

penelitian, hanya sebesar 33,3% (4 siswa) yang terampil berbicara. Setelah dilaksanakan penelitian, terjadi peningkatan sebesar 83,3% (10 siswa) mahir dan terampil dalam berbicara. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan metode mind mapping yang berbantuan aplikasi canva yang terintegrasi pendekatan Tri-N terbukti efektif mampu mengoptimalkan kemampuan berbicara siswa pada siswa kelas VI di SDN 1 Sidomoro.

Kata kunci: mind mapping, tri-N, kemampuan berbicara

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang dialami oleh siswa secara aktif dalam mengembangkan dan memaksimalkan potensi dalam dirinya sehingga kelak dapat memiliki kemampuan dan keterampilan yang berguna sehingga dapat menjadi bekal hidup di masyarakat. Untuk mencapai proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan tentulah diperlukan metode dan media untuk mendukung kelancaran jalannya kegiatan pembelajaran. Diharapkan media pembelajaran yang diterapkan juga dapat membangkitkan semangat serta motivasi belajar siswa.

Saat ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berlangsung sangat cepat sehingga tentu saja mengakibatkan adanya perubahan yang pesat pula. Agar dapat mendesain pembelajaran yang sesuai dengan harapan, tentulah diperlukan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan

tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Salah satunya yaitu menggunakan media pembelajaran interaktif supaya dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Hal ini terbukti dengan adanya inovasi yang diciptakan oleh guru dalam mendesain digitalisasi pembelajaran.

Berbicara merupakan salah satu kemampuan bertutur di manapun berada yang selaras dengan perkembangan jiwa dan kognitifnya (Suriani, Ari, dkk, 2021). Keterampilan ini menjadi hal yang utama dalam transfer informasi (Firmansyah, 2018). Melalui penguasaan kompetensi tersebut siswa akan memiliki kemampuan komunikasi yang baik. Maka dari itu, keterampilan berbicara ini harus dimiliki oleh setiap orang.

Namun pada kenyataannya, siswa kelas VI SDN 1 Sidomoro masih banyak yang belum menguasai kompetensi berbicara dengan baik sebesar 33,3%. Banyak dari siswa tersebut mengalami kesulitan saat

menyampaikan ide/gagasannya. Hal ini dikarenakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang sudah berjalan belum dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga siswa merasa enggan mengikuti pembelajaran.

Untuk mendukung keterampilan berbicara ini, perlulah kiranya menerapkan metode mind mapping berbantuan aplikasi canva untuk mengoptimalkan kemampuan berbicara. Aplikasi canva merupakan salah satu aplikasi yang berkembang sangat pesat dengan memiliki fitur-fitur yang menarik dan banyak fungsinya. Saat ini, siswa sangat senang jika diperkenalkan dengan teknologi.

Salah satu media pembelajaran yang didesain dengan cara memetakan informasi yang telah diperoleh oleh murid dapat dituangkan melalui mind mapping. Mind mapping dapat dibuat dengan menggunakan garis yang bercabang, gambar, maupun kata kunci yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya (Ratnasari, Dwi, dkk. 2022). Selain itu, penggunaan mind mapping diharapkan menjadi salah satu cara agar menarik minat dan motivasi siswa dalam belajar (Subandi, dkk,

2018). Kulsum (2018) menyatakan bahwa *mind mapping is a technique to summarize the material need to be studied and projecting the problems faced in the form of a map or graph techniques so that it is easy to understand*. Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa mind mapping adalah suatu cara untuk menyampaikan gagasan yang saling berhubungan antara satu dan lainnya agar dapat membantu membangkitkan motivasi siswa dalam belajar.

Canva merupakan salah satu dari banyak aplikasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam membuat mind mapping. Aplikasi yang didesain secara online yang di dalamnya terdiri dari berbagai desain grafis yaitu presentasi, poster, garik, pamflet, edit foto, dll (Tanjung, R.E: 2019). Lebih lanjut Nayoan (2019) memaparkan bahwa berbagai jenis desain dapat dibuat dengan aplikasi canva diantaranya logo, poster, infografik, konten media sosial, desain embalase, *invoice*, *newsletter*, dan thumbnail *YouTube*.

Membuat media pembelajaran menggunakan canva sangat mudah, sebagaimana yang disampaikan oleh Trianingsih (2021) bahwa canva

memberikan kemudahan bagi guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran di era digitalisasi ini sehingga mampu membangkitkan motivasi belajar. Tanjung dan Faiza (2019) menyatakan bahwa menyusun media dengan berbantuan canva mempunyai banyak kelebihan diantaranya; canva dapat mendesain dengan dilengkapi beragam fitur animasi, template yang disediakan sangat menarik, serta dapat diunduh dalam berbagai jenis file yang diinginkan. Senada dengan Garris Pelangi (2020) canva mempunyai keunggulan diantaranya (1) desain menarik dan bervariasi; (2) menambah kreativitas baik guru maupun siswa; (3) praktik dan efisien; dan (4) berbasis teknologi yang dapat dibuat dengan laptop ataupun gawai.

Pada muatan Bahasa Indonesia tentang materi menggali informasi penting jika dilakukan pembelajaran dengan dengan metode ceramah tentu akan membuat siswa merasa jenuh dan siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Untuk itulah dirasa perlu guru untuk menggunakan metode mind mapping. Penerapan metode ini bukanlah konvensional dengan menggunakan kertas ataupun

pewarna yang sudah biasa dilakukan, namun memanfaatkan teknologi dengan menggunakan aplikasi canva. Diharapkan nantinya akan membangkitkan motivasi siswa dalam mempelajari materi dan diharapkan mereka lebih kreatif dalam mencurahkan ide serta gagasannya.

Berdasarkan hasil pengamatan, guru sangat perlu untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tentang materi menggali informasi penting sehingga dalam proses pembelajaran lebih banyak mengaktifkan siswa. Hasil karya siswa ini nanti dapat dipajang di kelas ataupun majalah dinding, atau dapat juga dibagikan di social media. Terlebih saat ini keberadaan teknologi dalam bidang pendidikan sangat pesat perkembangannya (Haqih et al., 2022).

Menurut Ermawati, dkk (2020) Ki Hadjar Dewantara sebagai pendiri Tamansiswa memiliki model pembelajaran berbasis Tri-N (Niteni, Nirokke, Nambahi). Pendekatan ini sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran melalui tahap mengamati, menirukan, dan mengembangkan sesuai dengan kreativitas masing-masing.

Berdasarkan kondisi tersebut maka penggunaan aplikasi canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan pendekatan Tri-N khususnya untuk meningkatkan kemampuan menggali informasi menjadi sebuah inovasi yang menarik untuk dilakukan. Pendekatan dalam kurikulum 2013 berkaitan erat dengan konsep Tri-N sesuai pendapat Prihatni (2014: 300) yang menyampaikan bahwa konsep ajaran Tri-N senada dengan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Oleh karena itu, peneliti merasa perlu menerapkan aplikasi canva dalam membuat mind mapping pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam mengoptimalkan kemampuan siswa dalam berbicara pada siswa kelas VI SDN 1 Sidomoro. Kebaruan dari penelitian ini antara lain: 1) memanfaatkan aplikasi canva dalam membuat mind mapping. Kelebihan dalam aplikasi Canva adalah sebagai berikut: (a) memiliki beragam desain yang menarik; (b) mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan; (c) menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis; (d) dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi

dapat dilakukan melalui gawai; dan 2) implementasi ajaran Tamansiswa yaitu Tri-N (Niteni, Nirokke, dan Nambahi). Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan penggunaan mind mapping berbantuan aplikasi canva dengan mengintegrasikan pendekatan Tri-N untuk mengoptimalkan kemampuan siswa dalam berbicara pada siswa kelas VI SDN 1 Sidomoro. Manfaat dari penelitian ini adalah untuk meninjau keefektifan penggunaan mind mapping dengan berbantuan aplikasi canva yang terintegrasi ajaran Tri-N pada keterampilan berbicara pada siswa kelas VI SDN 1 Sidomoro.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini termasuk dalam jenis deskriptif kualitatif. Sugiyono (2016) menyatakan bahwa metode penelitian kualitatif berdasarkan pada filsafat positivisme guna meneliti kondisi objek secara alamiah. Sementara itu, penelitian ini lebih memfokuskan pada tingkat kualitas serta hubungan antar aktivitas (Putro dan Rochmiyati, 2021). Lebih lanjut Moleong (2010: 3) menyatakan bahwa data yang didapatkan pada penelitian kualitatif akan dikumpulkan dan dikonkritkan dalam bentuk deskripsi

tentang suatu objek tertentu yang diamati. Jadi dapat dikatakan bahwa penelitian ini menghasilkan data tertulis yang merupakan gambaran suatu objek yang sedang diamati. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI di SDN 1 Sidomoro Kecamatan Buluspesantren yang berjumlah 12 anak.

Berikut ini rancangan pembelajaran yang akan dilakukan: 1) Guru memberikan stimulus tentang menggali informasi penting dari suatu teks; 2) Siswa membaca teks peristiwa sejarah; 3) Siswa menyampaikan informasi penting dari bacaan yang telah dibacanya; 4) Guru memberi contoh penggunaan aplikasi canva dalam membuat mind map untuk memaparkan informasi penting (Niteni); 5) Siswa mempraktikkan menggali informasi penting dari teks yang dibacanya melalui aplikasi canva (Niroake); 6) Guru memberikan penguatan dan konfirmasi terhadap kinerja dan produk siswa agar sesuai dengan kreativitas masing-masing; 7) Siswa menggali informasi penting dari teks yang dibacanya melalui aplikasi canva dengan kreativitasnya sendiri (Nambahi); 8) Siswa mempresentasikan hasil karya; 9)

Siswa saling memberikan apresiasi dan tanggapan terhadap karya teman.

Teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan saat proses pembelajaran membuat mind mapping dengan melalui aplikasi canva pada materi menggali informasi penting. Pada saat observasi tersebut peneliti mencatat hal-hal penting yang ditemukan saat proses berlangsung sebagai bahan kajian penelitian. Sedangkan untuk memperkuat data dilakukanlah wawancara terhadap subjek penelitian. Dokumentasi bermanfaat untuk membantu menampilkan kembali beberapa data yang mungkin berguna untuk memeriksa keabsahan agar lebih mudah untuk dideskripsikan.

Teknik analisis data yang digunakan berpedoman pada Miles dan Huberman (Sugiyono, 2017) yang terdiri atas: 1) pengumpulan data, 2) reduksi data, 3) tampilan data, dan 4) penarikan kesimpulan/verifikasi. Analisis data yang digunakan dengan teknik Milles and Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan (verifikasi). Data yang terkumpul kemudian dipilih untuk direduksi,

kemudian data disajikan untuk selanjutnya disimpulkan. Reduksi data dilakukan oleh peneliti untuk menganalisis dan agar dapat memfokuskan data yang ada sehingga lebih sederhana. Data yang telah diperoleh kemudian disajikan secara keseluruhan agar dapat ditarik kesimpulan.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pada tahap awal penelitian dilakukanlah observasi dan wawancara untuk mengetahui kondisi awal siswa. Dari kegiatan tersebut menghasilkan beberapa temuan ditinjau dari sudut pandang siswa: 1) Siswa merasa kurang menguasai keterampilan berbicara. Mereka lebih banyak diam dan melamun saat pembelajaran berlangsung. Ketika mereka mendapatkan kesempatan untuk berbicara, Sebagian besar merasa kesulitan dan bahkan tidak berani untuk berpendapat; 2) Siswa terlihat jenuh terhadap metode yang diterapkan oleh guru karena sebagian besar menerapkan metode ceramah sehingga siswa pasif; 3) Siswa pasif dalam pembelajaran, ditunjukkan dengan tidak mau untuk bertanya, hanya beberapa saja yang berani. Sedangkan jika dilihat dari sudut

pandang guru: 1) Guru belum menerapkan metode yang sesuai dalam mengejarkan keterampilan berbicara; 2) Guru masih menerapkan teacher center dalam pembelajaran. Hal tersebut terbukti dengan guru lebih mendominasi pada kegiatan pembelajaran; 3) Suasana pembelajaran yang diciptakan oleh guru cenderung hening dan anak terlihat tidak bahagia.

Setelah guru menerapkan pembelajaran dengan metode mind mapping berbantuan aplikasi canva yang terintegrasi pada pendekatan Tri-N pada fase yang pertama yaitu tanggal 6 Mei 2023 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit, berikut ini hasil pengamatan dan temuan terhadap siswa selama proses pembelajaran berlangsung: 1) Siswa terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran karena merupakan kali pertama diperkenalkan dengan canva. Mereka sangat penasaran dengan mind mapping yang sedang dipelajari oleh siswa; 2) Siswa terlihat selalu ingin tahu cara dalam membuat mind mapping dengan bantuan canva; 3) Siswa begitu sangat memperhatikan guru selama proses pembelajaran berlangsung; 4) Sebagian siswa belum memahami

benar cara dalam membuat mind mapping berbantuan aplikasi canva; 5) Ketika siswa diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil karyanya, terlihat belum percaya diri dan masih malu dalam mempresentasikan hasil karyanya. Sedangkan pada perilaku guru diamati bahwa: 1) Guru sibuk untuk membimbing siswa dalam memperkenalkan aplikasi canva karena merupakan hal baru bagi mereka; 2) Guru jarang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya karena lebih fokus dalam mendampingi anak dengan aplikasi canva; 3) Guru belum sepenuhnya menerapkan *student center*.

Berdasarkan hasil pengamatan pada keterampilan berbicara pada fase 1, diperoleh gambaran berkaitan dengan presentase keterampilan berbicara siswa dalam mengikuti pembelajaran sebesar 50% siswa mampu menyelaraskan hasil karya mind mapping dengan keterampilan berbicara dengan baik.

Sebelum fase kedua dilaksanakan, peneliti dan guru kelas berdiskusi tentang permasalahan yang dialami saat mengajarkan keterampilan berbicara. Akhirnya disepakati bahwa pada pelaksanaan

tahap kedua, guru lebih memaksimalkan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan.

Pembelajaran fase kedua dilaksanakan pada tanggal 13 Mei 2023. Beberapa hasil pengamatan terhadap guru selama proses pembelajaran antara lain: 1) Guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator dimana lebih memfasilitasi siswa pengalaman- pengalaman yang telah didapatkan pada pembelajaran sebelumnya; 2) Guru memberikan kebebasan penuh kepada siswa untuk berkarya dalam membuat karya mind mapping sesuai bakat dan minatnya.

Sedangkan hasil pengamatan yang dilakukan terhadap siswa diantaranya: 1) Siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran dan lebih terorganisir dengan baik selama mengikuti pembelajaran; 2) Hampir semua siswa percaya diri dalam mempresentasikan karya mind mapping yang dibuatnya. Hal tersebut terbukti saat mempresentasikan dengan suara lantang dan semangat. Berdasarkan hasil penelitian, keterampilan siswa dalam



berbicara meningkat dengan baik yakni 83,3% siswa terampil berbicara.

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian, terjadi peningkatan yang signifikan yaitu sebesar 50% kemampuan siswa dalam berbicara berkembang secara optimal. Tentu saja hal tersebut dengan diterapkannya metode mind mapping berbantuan aplikasi canva yang terintegrasi dengan pendekatan Tri-N. Selain itu, motivasi belajar siswa juga meningkat karena guru menggunakan media berbasis teknologi.

#### **E. Kesimpulan**

Penerapan *mind mapping* berbantuan aplikasi canva yang terintegrasi dengan pendekatan Tri-N terbukti dapat mengoptimalkan keterampilan berbicara siswa kelas VI SDN 1 Sidomoro. Awal asesmen sebelum dilaksanakan dengan metode ini, hanya sebesar 33,3% (4 siswa) yang terampil berbicara. Namun, setelah penelitian, 83,3% (10 siswa) terampil dalam berbicara. Melalui metode ini siswa menjadi lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, keterampilan siswa dalam pemanfaatan teknologi juga meningkat.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disarankan bahwa jika guru akan mengajar materi Bahasa Indonesia tentang keterampilan berbicara, terlebih dahulu yaitu menciptakan interaksi yang baik antara guru dan siswa. Interaksi ini dapat terwujud dengan penggunaan metode pembelajaran yang dapat memfasilitasi bakat dan minat siswa dengan baik. Selain itu juga dengan menggunakan media berbasis teknologi agar dapat membangkitkan motivasi belajar siswa yang sesuai dengan zamannya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ermawati dan Siti Rochmiyati. 2020. Implementasi Tri-N (Niteni-Nirokke-Nambahi) dan PPK (Penguatan Pendidikan Karakter) Pada Perangkat Pembelajaran Teks Deskriptif Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 9 (1), 8-13. <https://media.neliti.com/media/publications/316204-implementation-tri-n-niteni-nirokke-nambah-cfac982c.pdf>
- Firmansyah, M. B. (2018). Model Pembelajaran Diskusi Berbasis Perilaku Berliterasi Untuk Keterampilan Berbicara. *Jurnal Ilmiah Edukasi & Sosial*, 8(2), 119–125. <https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/sosioedukasi>

- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Jurnal Sasindo Unpam*, Vol 8, No 2, Desember 2020. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32493/sasindo.v8i2.79-96>
- Haqih, M. K., Hakim, Z. R., & Pribadi, R. A. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Software Articulate Storyline Pada Kegiatan Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar* 10 (1), 33-34. <https://jurnalstkipmelawi.ac.id/index.php/JPD/article/view/473>
- Kulsum, N. U. 2018. *Mind Mapping Model in Increasing Students Creativity and Learning Outcomes*. <http://journal2.um.ac.id/index.php/carj> o. 2 (3).
- Kurniawati, D. D. (2010). Pengaruh Metode Mind Mapping dan Keaktifan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 5 Surakarta Tahun Pelajaran 2009/2010. Disertasi tidak diterbitkan. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta. <https://eprints.ums.ac.id/8677/>
- Moleong, L. J. 2010. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nayoan, A. (2019). Cara Menggunakan Canva; Tutorial Membuat Desain Grafis. <https://www.niagahoster.co.id/blog/cara-a-menggunakan-canva/?amp>.
- Prihatni, Yuli. 2014. "Pendekatan Saintifik dalam Ajaran Ki Hadjar Dewantara". Prosiding Seminar Nasional Pendidikan. Yogyakarta: FKIP UST
- Putro, D.H.W dan Rochmiyati, Siti. 2021. Penerapan Pendidikan Karakter pada Genre Deskripsi dalam Buku Teks Bahasa Indonesia Kelas VII dalam Upaya Meningkatkan Kualitas Diri. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial dan Humaniora*. [http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/so\\_sio](http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/so_sio)
- Rahma Elvira Tanjung, D. F. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2), 79–85. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/article/view/104261/101751>
- Ratnasari, Dwi, dkk. 2022. Pengaruh Pembelajaran PBL Berbasis Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Satya Widya*. <https://ejournal.uksw.edu/satyaawidya/article/view/7729>
- Suariani, A., Chandra, Sukma, E., Habibi. (2021). Pengaruh

- Penggunaan Podcast dan Motivasi Belajar terhadap Keterampilan Berbicara pada Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 5 (2), 800-807.  
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/832>
- Subandi, Chizuru, S., Yoshinori, K., & Wibisono, G. (2018). *The Implementation of Mind Mapping Technique to Improve Mandarin Students' Systematic Thinking Skills*. In 2nd Social Sciences, Humanities and Education Conference: Establishing Identities through Language, Culture, and Education (SOSHEC 2018). Atlantis Press.  
<https://www.atlantispress.com/proceedings/soshec-18/25903389>
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. 2019. Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*. Vol. 7(2).  
<https://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/article/view/104261>
- Triningsih, Diah Erna. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 15(1), 128–144.  
<https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.1667>.