

**PENGUNAAN PRODUK PEMBELAJARAN *MIND MAPPING* BERBASIS  
APLIKASI CANVA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI  
SMA NEGERI 1 PENGARON**

Fatimatuz'zhinta Zahra Putri<sup>1</sup>, Melisa Prawitasari<sup>2</sup>, Sriwati<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Lambung Mangkurat

[2010111120012@mhs.ulm.ac.id](mailto:2010111120012@mhs.ulm.ac.id) , [melisa.prawita@ulm.ac.id](mailto:melisa.prawita@ulm.ac.id) , [sriwati@ulm.ac.id](mailto:sriwati@ulm.ac.id)

**ABSTRACT**

*The use of mind mapping method based on canva application in learning history at SMA Negeri 1 Pengaron. This study aims to assess the effectiveness of mind mapping method based on canva application in improving students ' understanding of historical material in SMA Negeri 1 Pengaron. Mind mapping is a visual learning technique that presents information in an interesting and structured way, facilitating students in understanding the material in depth. This study uses a qualitative descriptive approach, with data collected through observation, interviews, and document analysis. Data validity is guaranteed through triangulation of sources and techniques, while data analysis is done through reduction, presentation, and inference. The results showed that the use of mind mapping learning products based on canva applications requires careful planning, selection of relevant materials, and structured implementation. This process involves assisting students in creating digital mind maps that systematically structure historical information. The findings showed significant improvements in comprehension of historical material, students ' active involvement, critical thinking skills, and creativity. In conclusion, this method is effective in increasing students ' learning motivation and supporting the achievement of optimal learning objectives of history.*

*Keywords: Mind Mapping, History Learning, SMA Negeri 1 Pengaron*

**Abstrak**

Penggunaan metode *mind mapping* berbasis aplikasi canva dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Pengaron. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas metode *mind mapping* berbasis aplikasi canva dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah di SMA Negeri 1 Pengaron. *Mind mapping* adalah teknik pembelajaran visual yang menyajikan informasi secara menarik dan terstruktur, memfasilitasi siswa dalam memahami materi secara mendalam. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, dengan data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Validitas data dijamin melalui triangulasi sumber dan teknik, sementara analisis data dilakukan melalui reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan produk pembelajaran *mind mapping* berbasis aplikasi canva memerlukan perencanaan yang matang, pemilihan materi yang relevan, dan implementasi yang terstruktur. Proses ini melibatkan pendampingan siswa dalam membuat peta pikiran digital yang menyusun informasi sejarah secara

sistematis. Temuan menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman materi sejarah, keterlibatan aktif siswa, kemampuan berpikir kritis, dan kreativitas. Kesimpulannya, metode ini efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran sejarah secara optimal.

Kata Kunci: *Mind Mapping*, Pembelajaran Sejarah, SMA Negeri 1 Pengaron

## A. Pendahuluan

Pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Pengaron menghadapi tantangan sulit untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang bersifat kronologis dan penuh konsep. Siswa sering kali kesulitan memahami keterkaitan antar peristiwa sejarah yang abstrak dan membosankan. Rendahnya hasil belajar dan motivasi siswa menjadi masalah yang perlu diatasi dengan pendekatan yang lebih inovatif dan interaktif.

*Mind mapping* merupakan salah satu teknik yang efektif untuk mempermudah siswa dalam mengorganisir dan memahami konsep-konsep sejarah secara visual. Dengan menggunakan aplikasi canva, *mind mapping* dapat diterapkan secara lebih menarik dan interaktif. Aplikasi ini memberikan siswa kesempatan merancang diagram secara mandiri, memudahkan pemahaman mereka terhadap hubungan antar peristiwa sejarah dan konsep-konsep utama yang dipelajari.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis visual seperti *mind mapping* efektif dalam meningkatkan kreativitas, daya ingat, dan hasil belajar siswa terhadap materi yang kompleks. Penelitian Nilasari (2019) menunjukkan bahwa penggunaan *mind mapping* mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Penelitian Mirza Immama Putri Zuani (2022) menegaskan bahwa metode *mind mapping* dapat mendorong kreativitas dan keterlibatan siswa dalam belajar. Selain itu, penelitian terbaru oleh Elsa Alfitriyani Haq (2023) menemukan bahwa penggunaan media visual interaktif dapat memperkuat daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks, sehingga memudahkan guru dan siswa dalam menciptakan produk pembelajaran yang menarik.

Data observasi awal di SMA Negeri 1 Pengaron menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam

memahami materi sejarah yang kompleks, dengan rata-rata nilai ulangan harian di bawah standar ketuntasan minimal. Guru juga menghadapi keterbatasan dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik akibat minimnya fasilitas pendukung. Dengan penerapan aplikasi canva, diharapkan siswa dapat lebih terlibat aktif dalam proses belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan aplikasi canva dalam pengembangan produk pembelajaran *mind mapping* untuk mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Pengaron, serta mengidentifikasi produk pembelajaran tersebut terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif, meningkatkan motivasi serta keterampilan berpikir analitis dan kreatif siswa dalam memahami sejarah. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi guru dan pengembang kurikulum dalam menciptakan metode pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif dan triangulasi data, yang melibatkan wawancara, observasi, dan analisis dokumen untuk meningkatkan validitas hasil penelitian. Triangulasi data diterapkan untuk memperoleh perspektif yang lebih komprehensif mengenai penggunaan metode *mind mapping* dalam pembelajaran sejarah. Penelitian ini juga memperhatikan aspek etika, dengan memberikan penjelasan kepada peserta mengenai tujuan penelitian dan memperoleh persetujuan mereka sebelum pengumpulan data dilakukan.

Fokus utama penelitian ini adalah untuk memahami penggunaan produk pembelajaran *mind mapping* berbasis aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Pengaron, khususnya pada kelas X-1.

Data yang digunakan terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara dengan guru sejarah, Septa Arishanty, S.Pd., mengenai perencanaan, pelaksanaan, dan hasil belajar yang terkait dengan penggunaan metode *mind mapping*. Wawancara juga dilakukan dengan sepuluh siswa kelas

X-1, yang dipilih sebagai responden untuk menggali pandangan mereka mengenai penerapan metode ini. Selain itu, observasi langsung dilakukan untuk mengamati interaksi antara guru dan siswa serta penggunaan produk pembelajaran *mind mapping* berbasis aplikasi canva dalam proses pembelajaran.

Data sekunder diperoleh dari dokumen pendukung, seperti modul pembelajaran, daftar hadir siswa, dan dokumen terkait Kurikulum Merdeka, yang menganalisis integrasi metode berbasis teknologi dalam pembelajaran. Penelitian ini juga merujuk pada literatur ilmiah sebagai dasar teoritis penerapan *mind mapping* dalam pembelajaran sejarah.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga metode: observasi, wawancara, dan studi dokumen. Triangulasi metode dan sumber data digunakan untuk memastikan keakuratan dan konsistensi informasi yang diperoleh. Data yang tidak relevan akan disaring pada tahap reduksi data dan kemudian disajikan secara terstruktur untuk memudahkan analisis dan penarikan kesimpulan.

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

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi canva

dalam pembuatan *mind mapping* memberikan hasil belajar yang baik terhadap pemahaman siswa dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Pengaron. Berdasarkan hasil penilaian, sebagian besar siswa berhasil mencapai nilai pemahaman materi di atas 80%. Wawancara dengan guru sejarah, Septa Arishanty, S.Pd., mengungkapkan hal berikut

"Tanggung jawab peserta didik dalam proses pembelajaran ini sudah terlihat cukup baik. Sejak awal, mereka menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti arahan untuk membuat produk pembelajaran berupa *mind mapping*, yang mencerminkan rasa tanggung jawab mereka terhadap tugas tersebut. Hingga akhirnya, produk tersebut berhasil diselesaikan dengan baik dan dipresentasikan dengan cukup percaya diri. Selama proses pembelajaran, suasana kelas tetap dinamis dan tidak terasa membosankan. Sebagai guru, kami memberikan arahan yang jelas, dan siswa dengan baik mengikuti setiap tahapannya. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa penerapan metode *mind mapping* berbasis aplikasi canva sangat sesuai dengan karakteristik pembelajaran sejarah, yang membuat siswa lebih aktif dan

terlibat, serta menciptakan suasana yang kondusif dan menyenangkan dalam kelas.”

(Wawancara, 20 Mei 2024).

Hasil observasi dan wawancara ini menunjukkan bahwa penggunaan produk pembelajaran *mind mapping* berbasis aplikasi canva berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sejarah. Penerapan model *Advance Organizer* (Ausubel, 1960) terbukti efektif dalam membimbing siswa menghubungkan konsep-konsep sejarah. Guru memberikan gambaran umum materi sebelum siswa mulai mengembangkan peta konsep mereka, yang meningkatkan pemahaman awal siswa terhadap topik yang lebih kompleks. Sebagai contoh, sebelum memulai pembuatan *mind mapping*, siswa diberi pemahaman dasar tentang berbagai periode sejarah penting. Setelah itu, siswa diharapkan mampu mengembangkan konsep-konsep tersebut dalam *mind mapping* mereka sendiri menggunakan aplikasi canva. Proses ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang ditekankan oleh Vygotsky, bahwa siswa aktif membangun pengetahuan mereka

melalui interaksi dengan materi dan guru.

*Mind mapping*, sebagai teknik yang memungkinkan siswa menyusun informasi secara visual, sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep sejarah yang berhubungan dengan waktu dan urutan kejadian. Buzan (2006) menyatakan bahwa *mind mapping* sangat berguna dalam mengorganisir informasi yang kompleks, dan hal ini terbukti dalam konteks pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Pengaron. Siswa yang membuat *mind mapping* digital dengan aplikasi canva merasa lebih terlibat dan memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi sejarah karena mereka dapat melihat hubungan antarperistiwa sejarah secara lebih jelas.

Pendekatan ini sejalan dengan teori Dimiyati dan Mujiono (2013) yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan interaksi antara tindak belajar dan tindak mengajar. Hasil belajar ini dapat dilihat dalam peningkatan pemahaman siswa, yang tercapai berkat tindakan guru dalam merancang tugas yang mendukung perkembangan kognitif siswa. Selain itu, teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Ida (2013) dan diperluas oleh Yaumi & Hum (2013),

menekankan bahwa siswa harus aktif dalam membangun pemahaman mereka sendiri. Dalam konteks ini, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, melainkan terlibat aktif dalam menyusun *mind mapping* mereka sendiri. Aplikasi canva memungkinkan siswa untuk mengkreasikan pemahaman mereka dalam format yang lebih menarik dan terorganisir. Proses ini sejalan dengan pandangan konstruktivisme yang menyatakan bahwa siswa belajar dengan baik ketika mereka berinteraksi dengan pengetahuan dan lingkungan belajar mereka.

Selama pelaksanaan pembelajaran, Siswa dibagi menjadi kelompok, dan masing-masing kelompok diberi tugas untuk mendiskusikan materi yang telah ditentukan oleh guru. Setiap kelompok diberikan waktu dua minggu untuk menyelesaikan *mind mapping* mereka, dengan pengawasan dari guru melalui bimbingan berkala. Guru memastikan bahwa siswa mendapatkan dukungan yang dibutuhkan, baik melalui sesi konsultasi langsung di kelas maupun menggunakan platform digital. Setelah pengerjaan selesai, hasil kerja kelompok dipresentasikan di depan kelas, diikuti oleh sesi tanya

jawab yang memungkinkan guru untuk menilai bagaimana siswa memahami materi.

Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan *mind mapping* berbasis aplikasi canva meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah, serta memperkuat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran yang lebih interaktif. Penerapan *mind mapping* berbasis aplikasi canva berhasil mengurangi kebosanan yang sering kali dirasakan siswa dalam pembelajaran sejarah yang dianggap monoton. Sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam menggunakan aplikasi canva untuk membuat *mind mapping* digital. Firza Firnanda dan Ahmad Raihan, siswa yang diwawancarai, menyatakan;

"Baru pertama kali kenal *mind mapping* dalam bentuk media kertas dan melihat secara langsung produk hasil belajar ini punya kakak kelas terdahulu, kemudian diajak untuk praktek atau membuat hasil belajar berupa *mind mapping* namun dengan versi digital menggunakan aplikasi canva ini kami sangat antusias dalam menyelesaikannya."

(Wawancara, 20 Mei 2024).

Penggunaan aplikasi ini tidak hanya mendorong siswa untuk

menggunakan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif, tetapi juga meningkatkan keterampilan kolaborasi dalam kelompok. Dengan aplikasi canva, siswa dapat bekerja sama untuk menciptakan produk pembelajaran yang menarik, sehingga mereka menjadi lebih terlibat dan termotivasi. Hal ini sejalan dengan teori Garris Pelangi (2020) yang menyatakan bahwa aplikasi canva menawarkan berbagai template, seperti presentasi, infografis, video pembelajaran, dan *mind mapping*, yang memungkinkan siswa untuk memperoleh pengalaman pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik. Dengan berbagai fitur ini, aplikasi canva menyediakan ruang belajar yang mendukung pengembangan keterampilan kreatif siswa, serta memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Penilaian hasil belajar dilakukan berdasarkan lima aspek utama, yaitu: 1) Signifikansi dengan bobot 25%, menilai sejauh mana *mind mapping* yang dibuat relevan dan sesuai dengan topik materi yang dipelajari; 2) Pemahaman dengan bobot 20%, menilai tingkat pemahaman siswa terhadap materi sejarah yang ditampilkan dalam *mind mapping*; 3)

Argumentasi dengan bobot 20%, mengukur kemampuan siswa dalam memberikan penjelasan atau argumen yang mendukung pemahaman mereka tentang materi; 4) Responsiveness dengan bobot 15%, menilai kemampuan siswa untuk merespon pertanyaan atau tanggapan selama presentasi dengan baik dan tepat; dan 5) Kerja Sama dengan bobot 20%, mengukur efektivitas siswa dalam bekerja sama dengan anggota kelompok untuk menyelesaikan tugas *mind mapping*. Berikut adalah tabel hasil penilaian siswa dalam pembelajaran berbasis *mind mapping* yang dilakukan secara berkelompok.

Berikut adalah tabel hasil penilaian siswa dalam penggunaan produk pembelajaran *mind mapping* berbasis aplikasi canva yang dilakukan secara berkelompok:

**Tabel 1 Penilaian hasil belajar menggunakan *mind mapping* berbasis aplikasi canva siswa SMA Negeri 1 Pengaron secara berkelompok (K)**

	Kriteria Penilaian						
	K.1	K.2	K.3	K.4	K.5	K.6	K.7
<b>Signifikansi</b>	10	14	14	10	12	13	14
<b>Pemahaman</b>	3	4	4	4	4	5	4
<b>Argumentasi</b>	4	4	4	3	4	4	4
<b>Responsiveness</b>	4	4	5	3	4	4	4
<b>Kerja Sama</b>	14	14	12	12	13	12	15
<b>Total</b>	<b>77,8</b>	<b>88,9</b>	<b>86,7</b>	<b>71,1</b>	<b>82,2</b>	<b>84,4</b>	<b>91,1</b>
<b>Ket</b>	<b>B</b>	<b>SB</b>	<b>SB</b>	<b>B</b>	<b>B</b>	<b>B</b>	<b>SB</b>

Pada tabel diatas, Hasil penilaian ini menunjukkan bahwa sebagian besar kelompok mencapai

hasil yang memuaskan dalam semua kategori yang dinilai. Siswa tidak hanya memiliki pemahaman yang mendalam tentang materi, tetapi mereka juga memiliki kemampuan untuk dapat bekerja sama dengan baik dalam kelompok menghasilkan *mind mapping* yang kreatif, dan mempresentasikan hasil kerja mereka dengan percaya diri. Dengan menggunakan rubrik penilaian yang komprehensif, proses evaluasi menjadi lebih terstruktur dan jelas, memberikan gambaran yang lebih akurat tentang pencapaian siswa dalam setiap aspek pembelajaran berbasis *mind mapping*.

Penggunaan aplikasi canva dalam pembelajaran sejarah mendukung kebijakan pendidikan di Indonesia, terutama yang terkait dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan penggunaan teknologi dan pembelajaran berbasis proyek. Dengan memberikan ruang bagi siswa untuk membuat *mind mapping* secara digital, mereka tidak hanya belajar sejarah, tetapi juga mengembangkan keterampilan digital yang sangat dibutuhkan pada abad ke-21.

Selain itu, pembelajaran berbasis proyek ini mendukung kebijakan pendidikan yang mengedepankan pengembangan

keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa.

Secara keseluruhan, penggunaan produk pembelajaran *mind mapping* berbasis aplikasi canva terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah. Penggunaan produk pembelajaran dengan metode ini memfasilitasi interaksi yang lebih dinamis antara guru dan siswa, mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar, serta mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti kolaborasi, komunikasi, dan berpikir kritis. Temuan ini mendukung pentingnya penggunaan teknologi digital dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna di dalam kelas.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan pada hasil pembahasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan produk pembelajaran *mind mapping* berbasis aplikasi canva dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Pengaron terbukti meningkatkan pemahaman siswa. Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk mengorganisasi informasi sejarah secara terstruktur dan visual,

meningkatkan keterlibatan, serta mengatasi kebosanan dalam pembelajaran yang cenderung monoton. Model pembelajaran *Advance Organizer* yang diterapkan memberi dasar yang kuat bagi siswa untuk memahami berbagai hubungan antar-konsep sejarah.

Meskipun hasil yang diperoleh sangat baik, tantangan dalam komunikasi antar anggota kelompok perlu diatasi dengan melibatkan siswa dalam pelatihan keterampilan komunikasi. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan metode ini di mata pelajaran lain dan pada jenjang pendidikan berbeda, serta penelitian tambahan tentang variabel yang mempengaruhi kualitas kolaborasi dan penerapan teknologi lainnya dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, penggunaan produk pembelajaran *mind mapping* berbasis aplikasi canva dapat meningkatkan pemahaman materi, keterampilan kolaborasi, dan dinamika kelas, menjadikannya metode yang dapat diadopsi lebih luas untuk menciptakan pengalaman belajar yang inovatif dan bermakna.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Ali, S dan Khaeruddin. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*.

- Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Buzan, T.2006. *Mind Map untuk Meningkatkan Kreativitas*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. *Mind Map Mastery*
- Dimiyati & Mudjiono. 2013. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Farida, Ida. Evaluasi Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.
- Femi Olivia, *5-7 Menit Asyik Mind mapping Kreatif*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2013
- Gunawan, Imam. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif. Teori dan Praktik*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hamid, A. R. (2014). *Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Joebagio, Hermanu. 2017. *Model-model Pembelajaran Sejarah (Di Sekolah Menengah)*. Yogyakarta: Ombak.
- Knight, K. (2012). *Mind Mapping : Improve memory, Concentration, Communication, Organization, Creativity, And Time Management (Terjemahan)*. Jakarta Pusat: E-Book.
- Komarudin, Heru. 2001. *Analisis Wacana*. Yogyakarta. Graha Ilmu..
- Moleong, L. J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Slameto. 2010. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Heri.dkk. *Media Pembelajaran Sejarah*. Program Studi Pendidikan Sejarah. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lambung Mangkurat. 2019
- Susanto, Heri. 2014. *Seputar Pembelajaran Sejarah (Isu, Gagasan dan Strategi Pembelajaran)*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Suwartono. 2014. *Dasar-dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Andi.
- Swadarma, Doni. *Penerapan Mind Mapping Dalam Kurikulum Pembelajaran*. 2013. Jakarta: Gramedia
- Jurnal :**
- Azwar, (2019). *Analisis Kualitas Layanan Sistem Manajemen Apartur Responsif Terpadu Menggunakan Metode Servqual*. Universitas Muhammadiyah Riau.
- Fajri Z, F. D. (2021). *PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL BERBASIS APLIKASI CANVA DALAM MENINGKATKAN MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR ANAK USIA DINI DI PAUD AL MUHAIMIN BONDOWOSO*. *Equilibriuim : Jurnal Pendidikan*, Vol. X. Issu 3 September-Desember.
- Istiqomah, Heri Maria Zulfiati, Nurhayati, Nani Mulyanti, Anissa Ulfa Diana. (2024). *IMPLEMENTASI METODE MIND MAPPING BERBASIS ANDROID DALAM PEMBELAJARAN IPS KELAS VI SDN 1 PANJER*. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950 Volume 09 Nomor 01, Maret 2024, 708-709.
- Izah Nurfitriyah , Budhi Rahayu Sri Wulan , Eni Nurhayati. (2023). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI ENERGI KELAS IV SEKOLAH DASAR*. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950 Volume 08 Nomor 02, September 2024, 5947.
- Mohamad Zaenal Arifin Anis, F. M. (2022). Digital History dan Kesiapan Belajar Sejarah di Era Revolusi Industri 4.0. *Fajar Historia*, Vol. 6 No. 1 Juni 2022, hal 29-42.
- Mohamad Zaenal Arifin Anis, H. P. (2020). Kesejarahan dalam Pencapaian Dimensi Kognitif Pembelajaran Sejarah Indonesia. *Palarch's Journal Of Archaeology Of Egyptology*, 17 (7).
- Octavia, Friska. (2017). *Eksplorasi Kemampuan Psikomotorik Siswa terhadap Kemampuan Memprediksi dan Mengobservasi ditinjau dari*

- Gender. JPF Jurnal Pendidikan Fisika. Vol. 5. No. 2: hal 114.1*
- Siti Handayani, Ana Fitrotun Nisa, Berliana Henu Cahyani, Banun Havifah Cahyo Khosiyono. (2024). ANALISIS KEBUTUHAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI CANVA PADA PEMBELAJARAN IPAS SISWA SEKOLAH DASAR. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950 Volume 09 Nomor 01, Maret 2024, 1465.*
- Sugiarti. (2018). *Penilaian Psikomotorik Peserta Didik Pembelajaran Fisika melalui Model Pembelajaran Guided Inkuiri. Journal of Physic and Science Learning. Vol. 02. No. 1: hal 78.*
- Trubus K, Sriyanto. (2022). *Canva Mind Mapping : Alternative Pembelajaran Inovatif Abad 21. UMP Press. Proceedings Series on Social Sciences & Humanities, Volume 3. Proceedings of Social Learning Challenges in the 21<sup>st</sup> Century, 392-396*
- Zampetakis, Leonidas A and Tsironis, Loukas. (2007). "Creativity development in engineering education: the case of mind mapping". *Journal of Management Development. Vol. 26 No. 4, pp. 370-380.*