

**PENGARUH PENERAPAN *MIND MAPPING* BERBANTUAN CANVA
TERHADAP HASIL BELAJAR MURID KELAS V PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA GUGUS I LEMBAH SEGAR KOTA SAWAHLUNTO**

Tiara Amelia¹, Reinita², Atri Waldi³, Mansurdin⁴

^{1,2,3,4}PGSD FIP Universitas Negeri Padang

¹tiaramelia2610@gmail.com, ²reinita.rei04@gmail.com, ³atriwaldi@fis.unp.ac.id,
⁴mansurdin@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of Canva-assisted mind mapping media on the learning outcomes of fifth-grade students in Pancasila Education at Cluster I Lembah Segar, Sawahlunto City. The background of this research is the low learning outcomes of students caused by the monotonous use of instructional media, resulting in passive students who struggle to organize learning concepts independently. This study used a quantitative approach with quasi-experimental design (nonequivalent control group design). The sample consisted of 21 students from SDN 03 Aur Tajungkang as the experimental class and 20 students from SDN 05 Kubang Sirakuk Bawah as the control class, selected through purposive sampling. The research instrument was a 15-item multiple-choice test administered as pretest and posttest. Data were analyzed using N-Gain and Independent Sample T-Test via IBM SPSS Statistics 21. Results showed that the experimental class posttest mean (76.19) was higher than the control class (65.90). The experimental class N-Gain (0.53, moderate category) exceeded the control class (0.19, low category). Hypothesis testing yielded a significance value of $0.044 < 0.05$, so H_0 was rejected and H_1 was accepted. Therefore, there is a significant effect of Canva-assisted mind mapping media on the Pancasila Education learning outcomes of fifth-grade students at Cluster I Lembah Segar, Sawahlunto City.

Keywords: Mind Mapping, Canva, Learning Outcomes, Pancasila Education, Problem Based Learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media *mind mapping* berbantuan canva terhadap hasil belajar murid kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Gugus I Lembah Segar Kota Sawahlunto. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar murid yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang monoton sehingga murid kurang aktif dan kesulitan mengorganisasi konsep materi secara mandiri. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experimental design* (nonequivalent control group design). Sampel terdiri dari 21 murid SDN 03 Aur Tajungkang sebagai kelas eksperimen dan 20 murid SDN 05 Kubang Sirakuk

Bawah sebagai kelas kontrol, dipilih secara purposive sampling. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda 15 butir yang diberikan sebagai pretest dan posttest. Data dianalisis menggunakan uji N-Gain dan Independent Sample T-Test dengan bantuan IBM SPSS Statistics 21. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata posttest kelas eksperimen (76,19) lebih tinggi dari kelas kontrol (65,90). N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,53 (kategori sedang) lebih tinggi dari kelas kontrol sebesar 0,19 (kategori rendah). Uji hipotesis menghasilkan nilai signifikansi $0,044 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan media *mind mapping* berbantuan canva terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila murid kelas V Gugus I Lembah Segar Kota Sawahlunto.

Kata Kunci: *Mind Mapping*, Canva, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, Problem Based Learning

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses fundamental dalam membangun kualitas sumber daya manusia suatu bangsa. Pada jenjang sekolah dasar, pendidikan memiliki peran strategis karena menjadi fondasi awal dalam membentuk cara berpikir, bersikap, dan berperilaku murid (Sanjaya, 2019). Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam pembentukan karakter dan nilai kebangsaan adalah Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini bertujuan menanamkan nilai-nilai Pancasila agar murid mampu memahami dan mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah, keluarga,

maupun masyarakat (Kemendikbud, 2022).

Keberhasilan pembelajaran Pendidikan Pancasila sangat dipengaruhi oleh pemilihan media pembelajaran yang digunakan guru. Menurut Daryanto & Suryanto (2022), penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan hasil belajar murid. Sebaliknya, penggunaan media yang monoton dan kurang variatif dapat menyebabkan kejenuhan belajar serta menurunkan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran (Fadilah et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi di empat sekolah dasar Gugus I Kecamatan Lembah Segar Kota Sawahlunto, yaitu SDN 05 Kubang Sirakuk Bawah, SDN 03 Aur

Tajungkang, SDN 10 Tanah Lapang, dan SDN 17 Air Dingin, diketahui bahwa media pembelajaran yang sering digunakan dalam Pendidikan Pancasila adalah video YouTube dan media konkret. Penggunaan media tersebut secara berulang tanpa variasi menyebabkan pembelajaran menjadi monoton sehingga murid kurang aktif, cepat merasa bosan, dan kurang mampu mengorganisasi konsep materi secara mandiri (Kusumawati & Mardianti, 2025). Kondisi ini berdampak pada hasil belajar yang belum optimal, dengan rata-rata nilai SDN 03 Aur Tajungkang sebesar 65,07 dan SDN 05 Kubang Sirakuk Bawah sebesar 74,52.

Mind mapping merupakan teknik penyajian informasi dalam bentuk peta pikiran yang menghubungkan konsep utama dengan konsep pendukung secara visual dan sistematis. Buzan (2013) menyatakan bahwa *mind mapping* mampu mengoptimalkan kerja otak karena memadukan unsur visual, warna, dan kata kunci sehingga dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman murid terhadap materi pelajaran. Pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembuatan *mind mapping* memberikan peluang bagi

guru untuk menyajikan materi dengan tampilan yang lebih menarik dan interaktif, karena Canva menyediakan berbagai fitur desain seperti template, ikon, gambar, dan warna yang dapat disesuaikan dengan karakteristik murid sekolah dasar (Kharissidqi & Firmansyah, 2022).

Dalam penerapannya di kelas, media *mind mapping* berbantuan Canva dipadukan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* yang mendorong murid untuk berpikir kritis, berdiskusi, dan mencari solusi secara kolaboratif (Cahyati et al., 2024). Model PBL dalam penelitian ini tidak dijadikan sebagai variabel penelitian, melainkan sebagai kerangka pembelajaran yang memfasilitasi penggunaan media tersebut agar pembelajaran berjalan lebih terarah dan bermakna. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media *mind mapping* berbantuan Canva terhadap hasil belajar murid kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Gugus I Lembah Segar Kota Sawahlunto.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experimental design. Desain yang digunakan adalah nonequivalent control group design, di mana kedua kelompok diberikan pretest dan posttest, namun hanya kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa penggunaan media mind mapping berbantuan Canva dalam model pembelajaran Problem Based Learning.

Populasi penelitian adalah seluruh murid kelas V Gugus I Kecamatan Lembah Segar Kota Sawahlunto tahun pelajaran 2025/2026. Sampel pada penelitian ini ditentukan dengan teknik nonprobability sampling, yaitu purposive sampling. Teknik ini digunakan dengan pertimbangan tertentu yang disesuaikan dengan tujuan penelitian, yakni dengan mempertimbangkan kesamaan karakteristik murid seperti tingkat kelas, kurikulum yang digunakan, serta kondisi pembelajaran yang relatif serupa. Selain itu, hasil observasi awal menunjukkan bahwa kemampuan akademik murid pada kedua kelas tidak jauh berbeda. Berdasarkan pertimbangan tersebut,

SDN 03 Aur Tajungkang ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan SDN 05 Kubang Sirakuk Bawah sebagai kelas kontrol.

Namun, sampel pada penelitian ini tidak mencakup seluruh murid kelas V pada kedua sekolah tersebut, tetapi hanya sebagian murid yang mampu memenuhi kriteria penelitian. Jumlah murid kelas V SDN 03 Aur Tajungkang sebanyak 28 orang, namun hanya 21 murid yang dijadikan sampel penelitian. Begitu pula pada kelas kontrol, jumlah murid kelas V SDN 05 Kubang Sirakuk Bawah sebanyak 22 orang, namun hanya 20 murid yang dijadikan sampel penelitian. Hal ini dikarenakan adanya murid yang tidak mengikuti seluruh rangkaian penelitian (pretest, perlakuan, dan posttest) atau memiliki data yang tidak lengkap. Oleh karena itu, hanya murid yang memenuhi kriteria data dan kehadiran yang lengkap yang dapat dijadikan sebagai sampel dalam penelitian ini, sehingga data yang diperoleh dapat lebih akurat dan dianalisis secara optimal.

Materi yang digunakan dalam penelitian adalah Bab 3 “Keberagaman Budaya Indonesiaku” subbab “Ayo Lestarikan Budaya Daerah” pada mata pelajaran

Pendidikan Pancasila. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda sebanyak 15 butir soal yang dikembangkan berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP). Instrumen terlebih dahulu divalidasi oleh ahli (expert judgment) dan diuji cobakan pada 23 murid SDN 10 Tanah Lapang. Hasil uji validitas dengan bantuan IBM SPSS Statistics 21 menunjukkan seluruh 15 butir soal dinyatakan valid (r hitung $>$ r tabel = 0,413). Uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha menghasilkan nilai 0,727 yang termasuk kategori tinggi. Uji daya pembeda menunjukkan 13 soal berkategori cukup dan 2 soal (nomor 13 dan 15) berkategori baik. Uji taraf kesukaran menunjukkan 13 soal kategori sedang, 1 soal mudah, dan 1 soal sulit, sehingga instrumen dinyatakan layak digunakan.

Teknik analisis data meliputi statistik deskriptif, uji N-Gain untuk mengukur peningkatan hasil belajar, uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk, uji homogenitas menggunakan Levene Statistic, dan uji hipotesis menggunakan Independent Sample T-Test. Seluruh analisis dilakukan dengan bantuan IBM SPSS Statistics 21 pada taraf signifikansi 0,05.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di dua sekolah yang tergabung dalam Gugus I Kecamatan Lembah Segar Kota Sawahlunto, yaitu SDN 03 Aur Tajungkang sebagai kelas eksperimen dan SDN 05 Kubang Sirakuk Bawah sebagai kelas kontrol. Sebelum diberikan perlakuan, kedua kelas terlebih dahulu mengikuti pretest untuk mengetahui kemampuan awal murid. Hasil pretest menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 48,24 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 20, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 59,00 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 27. Kondisi ini mengindikasikan bahwa sebelum diberikan perlakuan, kemampuan awal murid pada kedua kelas masih tergolong rendah dan perlu ditingkatkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Wardah *et al* (2025), menyatakan bahwa kemampuan awal murid merupakan fondasi penting dalam proses pembelajaran karena menentukan sejauh mana mereka dapat memahami materi yang diajarkan.

Setelah diberikan perlakuan, hasil *posttest* menunjukkan

peningkatan yang signifikan terutama pada kelas eksperimen. Data selengkapnya disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1 Data Statistik

Kelas	Tes	N	Me an	Std, D	Mi n	M ax
Eksperi men	Pret est	2 1	48, 24	19,1 52	2 0	80
	Post est	2 1	76, 19	12,8 48	5 3	10 0
Kontrol	Pret est	2 0	59, 00	16,7 17	2 7	80
	Post est	2 0	65, 90	18,5 04	3 3	93

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 76,19 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 65,90 dengan selisih 10,29 poin. Peningkatan rata-rata kelas eksperimen dari pretest ke *posttest* mencapai 27,95 poin, jauh melampaui peningkatan kelas kontrol yang hanya sebesar 6,90 poin. Besarnya peningkatan pada kelas eksperimen ini menunjukkan bahwa penggunaan media *mind mapping* berbantuan Canva dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* mampu mendorong pemahaman murid secara lebih optimal dibandingkan dengan

penggunaan media gambar pada kelas kontrol.

Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Observasi dilaksanakan selama dua kali pertemuan untuk mengamati keterlaksanaan penggunaan media *mind mapping* berbantuan Canva dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil observasi aktivitas guru menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan antara pertemuan pertama dan kedua. Pada pertemuan pertama, skor total yang diperoleh sebesar 38 dengan persentase 75% yang termasuk dalam kategori Baik. Pada pertemuan kedua, skor meningkat menjadi 48 dengan persentase 92% yang termasuk dalam kategori Sangat Baik. Peningkatan ini terjadi seiring dengan semakin terbiasanya peneliti dalam mengoperasikan media *mind mapping* berbantuan canva sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih terarah dan optimal.

Hasil observasi aktivitas murid juga menunjukkan peningkatan yang serupa. Pada pertemuan pertama, murid memperoleh skor 923 dengan persentase 85% (kategori Sangat Baik), dan meningkat menjadi skor 994 dengan persentase 91% (kategori

Sangat Baik) pada pertemuan kedua. Peningkatan aktivitas murid ini mencerminkan bahwa penggunaan media *mind mapping* berbantuan Canva mampu mendorong keterlibatan dan antusiasme murid secara aktif dalam setiap tahapan pembelajaran.

Hasil Belajar Berdasarkan Uji N-Gain

Untuk mengukur besarnya peningkatan hasil belajar murid setelah diberikan perlakuan, dilakukan analisis N-Gain pada kedua kelas. Hasil perhitungan disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2 Hasil N-Gain

Kelas	Mean	Standar Deviasu	Kategori
Eksperimen	0,53	0,220	Sedang
Kontrol	0,19	0,244	Rendah

Berdasarkan Tabel 2, kelas eksperimen memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 0,53 yang berada pada kategori sedang, sedangkan kelas kontrol hanya memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 0,19 yang berada pada kategori rendah. Selisih N-Gain antara kedua kelas sebesar 0,33 menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar murid yang menggunakan media *mind mapping*

berbantuan canva jauh lebih tinggi dibandingkan murid yang menggunakan media gambar. Hal ini membuktikan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen memberikan dampak yang lebih positif terhadap peningkatan pemahaman murid. Murid pada kelas eksperimen lebih aktif dan kreatif dalam menuangkan pemahaman mereka melalui media *mind mapping* yang menarik sehingga materi pembelajaran lebih mudah dipahami dan diingat.

Uji Prasyarat Analisis

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan menggunakan teknik Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50 orang. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa seluruh data pretest dan posttest pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki nilai signifikansi di atas 0,05, yaitu pretest kelas eksperimen (0,157), posttest kelas eksperimen (0,421), pretest kelas kontrol (0,153), dan posttest kelas kontrol (0,244). Dengan demikian, seluruh data dinyatakan berdistribusi normal.

Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan menggunakan Levene Statistic. Hasil pengujian menunjukkan bahwa data pretest memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,534 dan data posttest sebesar 0,059, keduanya lebih besar dari 0,05 sehingga data dinyatakan homogen. Karena seluruh asumsi uji parametrik telah terpenuhi, pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan Independent Sample T-Test.

Uji Hipotesis

Tabel 3 Hasil Uji Independent Sample T-Test

Kelas	N	Mean (%)	Hasil Belajar	
			Sig.(2-tailed)	Keterangan
Eksperimen	21	76,19	0,44	H ₀ ditolak & H ₁ Diterima
Kontrol	20	65,90		

Berdasarkan Tabel 3, hasil Independent Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,044 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan yang telah ditetapkan, H₀ ditolak dan H₁ diterima. Hal ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari

penerapan media mind mapping berbantuan Canva terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila murid kelas V Gugus I Lembah Segar Kota Sawahlunto.

Pembahasan

Hasil penelitian ini secara keseluruhan membuktikan bahwa media mind mapping berbantuan Canva yang diterapkan dalam kerangka model pembelajaran Problem Based Learning memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar murid pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Keunggulan media ini terletak pada kemampuannya menyajikan materi secara visual, terstruktur, dan interaktif sehingga murid tidak hanya sekadar menerima informasi, tetapi juga aktif mengolah dan menuangkan pemahaman mereka dalam bentuk peta pikiran yang menarik. Hal ini sejalan dengan pernyataan Purba et al. (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan mind mapping dengan aplikasi Canva efektif mengembangkan kemampuan murid karena elemen visual seperti warna, ikon, dan diagram mempermudah pemahaman konsep serta membantu menghubungkan ide-ide abstrak menjadi lebih terstruktur dan logis.

Proses pembelajaran pada kelas eksperimen berlangsung melalui lima tahapan PBL, yaitu orientasi masalah, pengorganisasian murid dalam kelompok, bimbingan penyelidikan, pengembangan hasil karya berupa mind mapping Canva, serta analisis dan evaluasi hasil diskusi. Melalui tahapan-tahapan tersebut, murid didorong untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan berkreasi secara aktif. Kondisi ini berbeda dengan kelas kontrol yang menggunakan media gambar bersifat satu arah, sehingga murid kurang mendapat kesempatan untuk berkreasi dan berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran. Hal ini menyebabkan peningkatan hasil belajar kelas kontrol jauh lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Madinah et al. (2025) yang menyatakan bahwa media *mind mapping* berbantuan Canva efektif digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar, serta Qhistina & Silalahi (2025) yang menemukan bahwa media tersebut dapat meningkatkan minat belajar dan fokus murid karena penyajian materi yang lebih menarik dan terstruktur. Selain itu, Kamila et al. (2024) juga

menegaskan bahwa media pembelajaran yang mengintegrasikan elemen visual dan interaktivitas terbukti menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif serta meningkatkan pemahaman murid terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, media *mind mapping* berbantuan canva layak direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa: (1) hasil belajar murid sebelum diberikan perlakuan masih tergolong rendah, dengan rata-rata pretest kelas eksperimen 48,24 dan kelas kontrol 59,00; (2) hasil belajar murid setelah diterapkan media *mind mapping* berbantuan Canva meningkat signifikan, dengan rata-rata posttest kelas eksperimen (76,19) lebih tinggi dari kelas kontrol (65,90) dan N-Gain eksperimen (0,53, sedang) jauh di atas kelas kontrol (0,19, rendah); serta (3) terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan media *mind mapping*

berbantuan canva terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila murid kelas V Gugus I Lembah Segar Kota Sawahlunto, dibuktikan dengan nilai signifikansi Independent Sample T-Test sebesar $0,044 < 0,05$.

Berdasarkan temuan tersebut, guru disarankan menjadikan media *mind mapping* berbantuan Canva sebagai alternatif media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam Pendidikan Pancasila. Pihak sekolah disarankan memfasilitasi guru melalui pelatihan penggunaan media pembelajaran digital. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan memperluas cakupan sampel, menambah jumlah pertemuan, serta mengukur hasil belajar pada ranah afektif dan psikomotorik untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprinawati, I. (2018). Penggunaan Model Peta Pikiran (Mind Mapping) untuk meningkatkan Pemahaman Membaca Wacana Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 140-147.
- Asmara, A., & Septiana, A. (2023). Model Pembelajaran Berkonteks Masalah. Pasaman Barat : CV. Azka Pustaka.
- Asra, M. Z. (2023). Efektivitas Media Mind Mapping Menggunakan Powerpoint di Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 7(4), 501-507.
- Asra, M. Z., & Reinita. (2023). Efektivitas Media Mind Mapping Menggunakan Power Point di Sekolah Dasar. *Journal Of Education Action Research*, 501-507.
- Buzan, T. (2013). *Buku Pintar MInd Map*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Cahyati, W., Tika Damayani, A., Wigati, T., & Suyoto. (2024). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa KelAS V. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 5(2), 223–229.
<http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp>
- Ismaela, C., & Ramadhani, S. P. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPA dengan Media Mind Mapping Digital di sekolah Dasar. *Vox Edukasi : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 203-216.
- Kamila, N., Annas, F., & Oktavia, S. (2024). Perancangan media pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. *Journal of Educational Management and Strategy*, 3(1), 43-49.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA

- PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF. Indonesian Journal Of Education And Humanity.
- Khujer, M. (2023). Pemanfaatan Media Berbasis Aplikasi Canva. Yogyakarta: Pustaka Egaliter.
- Kusumawati, I., & Mardianti, D. (2025). Media Pembelajaran dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). *Academy of Education Journal*, 16(2), 252–263.
- Lapasere, S., Rial, Surahman, Pahriadi, & Basri, A. (2022). Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Siswa Kelas V SDN 1 Poso. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 8(1), 39–43. <https://doi.org/10.30596/edutec.h.v8i1.9356>
- Madinah, C., Silalahi, B. R., Sukmawati, & Napitupulu, S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Mind Mapping Berbantuan Canva Pada IPAS Materi Indonesiaku Kaya Budaya di Kelas IV SD. *Pandas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 255-270.
- Mardin, H., Inayah, M., Anggreni, A., Shofiyah, S., Zahroh, I. F., Fitriansyah, M., Afifah, S., Ardah, F. K., Khasanah, U., Waldi, A., Fauziah, M., & Mariam, I. (2024). RAGAM MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF. Padang: Penerbit Tahta Media.
- Marwantoro, T., & Chamdani, M. (2025). Penerapan Model Problem Based Learning berbantuan Media Mind Mapping untuk Meningkatkan Kerja sama dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Pada Siswa Kelas VA SD N 2 Pengajoan Tahun Ajaran 2024/2025. *Kalam Cendikia : Jurnal Ilmu Kependidikan*, 1422-1430.
- Nunzairina. (2021). Psikologi Pendidikan (Pengantar dan Konsep Dasar).
- Oktavia, R., & Mansurdin, M. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Di Kelas V SDN 04 Talaok Pesisir Selatan. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 3925-3940.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidirman. (2022). Media Pembelajaran. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Purba, M. P., Hartanto, R. V., & Nuryadi, M. H. (2025). Implementasi Mind Mapping Pada Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Locus : Penelitian & Pengabdian*, 2135-2154.
- Putra, I. P., Waldi, A., Reinita, R., & Zuryanty, Z. (2024). Peningkatan hasil belajar

peserta didik pada pembelajaran pendidikan Pancasila menggunakan model Problem Based Learning elemen kebhinnekaan tunggal ika di kelas V SDN 04 Pauh Kota Padang. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(3), 558-570.