

IMPLEMENTATION OF CANVA-BASED MIND MAPPING TO IMPROVE STUDENTS' CREATIVITY ON INDEPENDENCE MATERIAL IN THE 1945-1950 PERIOD

*Dadang¹, Tetep², Lili Dianah³

¹MTs Maarif Peundeuy, Garut

^{1,2}Program Studi IPS, Institut Pendidikan Indonesia, Garut

*Correspondensi E-mail: ¹dadangspdi@gmail.com

²tetep@institutpendidikan.ac.id

³lilidianah@institutpendidikan.ac.id

(Received: 10 Mei 2025/ Accepted: 10 Juli 2025 / Published Online: 11 Juli 2025)

ABSTRACT

The low level of student creativity in history learning, particularly regarding the topic of Indonesian independence during the 1945–1950 period, served as the background for this research. This is indicated by the lack of originality, flexibility, and elaboration skills in thinking and expressing ideas. The aim of this study is to describe the implementation of Canva-based Mind Mapping as a learning model, analyze the improvement in students' creativity, and identify obstacles and solutions in applying this method. This research employed a Classroom Action Research (CAR) approach with two cycles conducted in Class IX of MTs. Ma'arif Peundeuy Garut. The instruments used included observation, interviews, documentation, and tests. The results showed that the application of Canva-based Mind Mapping significantly improved students' creativity, as evidenced by their enhanced ability to express ideas, create engaging visualizations, and convey information systematically. These findings indicate that the use of digital media such as Canva can be an innovative and effective alternative for fostering student creativity.

Keywords: *Mind Mapping, Canva Media, Student Creativity.*

ABSTRAK

Rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah, khususnya pada materi kemerdekaan Indonesia periode 1945–1950, menjadi latar belakang dilaksanakannya penelitian ini. Hal tersebut ditandai dengan kurangnya orisinalitas, fleksibilitas, serta kemampuan elaborasi dalam berpikir dan menyampaikan gagasan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran *Mind Mapping* berbasis *Canva*, menganalisis peningkatan kreativitas siswa, serta mengidentifikasi kendala dan solusi dalam penerapan metode tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus di kelas IX MTs. Ma'arif Peundeuy Garut. Instrumen yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Mind Mapping* berbasis *Canva* mampu meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan, ditandai dengan meningkatnya kemampuan siswa dalam menyampaikan gagasan, menciptakan visualisasi yang menarik, serta menyampaikan informasi secara sistematis. Temuan ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media digital seperti *Canva* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam membangun kreativitas siswa.

Kata Kunci: *Mind Mapping, Media Canva, Kreativitas Siswa*

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu bentuk usaha yang dirancang untuk mengarahkan siswa ke dalam proses belajar agar mereka dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Rahmawati & Suryadi, (2019) mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan, arahan, serta strategi yang tepat agar siswa dapat memahami materi dengan baik. Sementara itu, siswa berperan sebagai subjek belajar yang secara aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, baik melalui mendengarkan, berdiskusi, maupun mengeksplorasi berbagai sumber pengetahuan.

Pada hakikatnya, pembelajaran adalah suatu bentuk interaksi antara guru dan siswa (Masdul, 2018). Interaksi ini dapat terjadi dalam berbagai bentuk, seperti diskusi kelas, tanya jawab, kerja kelompok, atau melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Melalui interaksi yang efektif, guru dapat memahami kebutuhan dan karakteristik siswa, sehingga metode pembelajaran yang diterapkan dapat disesuaikan dengan tingkat pemahaman dan gaya belajar mereka. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya sekadar proses transfer ilmu, tetapi juga merupakan pengalaman yang melibatkan berbagai aspek kognitif, afektif, dan sosial siswa.

Lebih dari sekadar mentransfer pengetahuan, interaksi dalam pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa dalam memperbaiki dan mengembangkan diri (Khoerunnisa & Aqwal, 2020). Dengan pembelajaran yang baik, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman akademik, tetapi juga keterampilan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, serta sikap yang lebih mandiri dan bertanggung jawab. Selain itu, proses belajar yang interaktif juga dapat meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri siswa dalam mengeksplorasi ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif, mendukung, dan menyenangkan agar siswa dapat belajar secara optimal dan mencapai hasil belajar yang maksimal.

Guru berperan sebagai fasilitator dalam pelaksanaan pembelajaran. Mereka harus membantu proses belajar dengan menciptakan suasana kegiatan belajar, menetapkan materi apa yang akan dipelajari, cara menyampaikan materi, tujuan yang ingin dicapai, dan strategi untuk melacak kemajuan siswa. Selain itu, guru harus membantu dan mengarahkan siswa untuk melakukan tugas mereka sendiri.

Sebagai sumber daya manusia, guru bertanggung jawab untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan menyalurkan pengetahuannya kepada siswa sehingga siswa dapat menguasai dan memahami apa yang diajarkan oleh mereka. Guru harus selalu mencari cara baru untuk mengajar (Siburian et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti sebagai guru Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi sejarah kemerdekaan Indonesia periode 1945-1950 diketahui bahwa selama ini siswa sulit memahami materi pelajaran yang disampaikan guru dikarenakan materi yang cukup banyak sehingga siswa susah dalam mengingat dan memahami materi pembelajaran, kurangnya keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat menjadi siswa yang cenderung pasif dan bahkan siswa kurang motivasi dalam belajar menyebabkan hasil pembelajaran yang tidak sesuai yang diharapkan sehingga siswa cenderung mencontek dan kurang kreativitas siswa dalam mengerjakan tugasnya. selama ini hanya terfokus pada teori-teori saja, Siswa cenderung bosan di samping itu

fasilitas belajar yang masih terbatas ini menyebabkan pendidik jarang melakukan kegiatan-kegiatan yang mendorong kreativitas siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas, ditemukan bahwa siswa mengalami berbagai kendala dalam mengembangkan kreativitas mereka dalam pembelajaran IPS. Salah satu tantangan utama adalah kesulitan dalam memberikan banyak gagasan atau usulan terhadap suatu permasalahan sejarah. Hal ini menunjukkan rendahnya kelancaran berpikir siswa, yang dapat disebabkan oleh kurangnya latihan dalam berpikir kritis serta terbatasnya referensi yang mereka miliki. Padahal, dalam mempelajari IPS, kemampuan untuk menyusun berbagai kemungkinan dan alternatif pemecahan masalah sangat penting agar siswa dapat memahami sejarah sebagai proses yang dinamis dan tidak hanya sekadar menghafal fakta.

Selain itu, siswa juga cenderung kurang menunjukkan apresiasi terhadap unsur keindahan dalam menyusun dan menyampaikan pemikirannya. Ketika menulis atau mempresentasikan gagasan sejarah, mereka lebih banyak menggunakan pola pikir yang kaku dan tidak mencoba menyajikannya dengan cara yang menarik dan fleksibel. Rendahnya fleksibilitas ini dapat menghambat mereka dalam menyusun argumen yang kreatif serta membuat pembelajaran IPS terasa membosankan. Akibatnya, mereka kurang mampu mengeksplorasi berbagai perspektif yang dapat memperkaya pemahaman mereka terhadap suatu peristiwa sejarah.

Tidak hanya itu, kurangnya kemampuan siswa dalam mengajukan solusi atau pemikiran yang berbeda dari teman-temannya menunjukkan rendahnya orisinalitas dalam berpikir. Banyak siswa yang hanya mengulang pendapat yang sudah ada tanpa mencoba mencari pendekatan baru atau mengembangkan sudut pandang yang lebih inovatif. Padahal, sejarah adalah bidang ilmu yang memungkinkan adanya interpretasi beragam terhadap suatu peristiwa, sehingga melatih siswa untuk berpikir secara orisinal dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap berbagai aspek sejarah.

Kesulitan lain yang ditemukan dalam pengamatan adalah rendahnya kemampuan siswa dalam mengembangkan dan merinci gagasan yang mereka miliki, atau yang dikenal dengan istilah elaborasi. Banyak siswa yang memiliki gagasan awal yang baik, tetapi tidak mampu memperdalamnya dengan data, contoh, atau argumen yang kuat. Hal ini dapat menghambat mereka dalam mengembangkan pemahaman yang lebih komprehensif terhadap suatu topik sejarah.

Selain faktor-faktor tersebut, rendahnya rasa ingin tahu serta daya imajinasi siswa juga menjadi masalah dalam pembelajaran IPS. Mereka cenderung menerima informasi secara pasif tanpa mencoba mengeksplorasi lebih dalam atau mengajukan pertanyaan kritis. Kurangnya imajinasi membuat mereka sulit membayangkan kehidupan di masa lalu atau menghubungkan peristiwa sejarah dengan konteks saat ini. Akibatnya, mereka kehilangan kesempatan untuk memahami sejarah dengan cara yang lebih mendalam dan bermakna.

Secara keseluruhan, rendahnya kreativitas dalam memahami dan menyajikan materi IPS dapat berdampak negatif terhadap minat dan hasil belajar siswa. Jika pembelajaran IPS hanya berfokus pada hafalan tanpa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, maka siswa akan merasa jenuh dan kurang termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif, seperti Pengimplementasian *Mind Mapping*, penggunaan metode diskusi, proyek kreatif, atau pemanfaatan teknologi interaktif, agar siswa lebih terlibat dan mampu mengembangkan kreativitas mereka dalam memahami IPS.

Senada dengan dengan hasil pengamatan di atas Munandar (Hamzah B. Uno dan Mohamad, 2011: 252), berpendapat bahwa indikator kreativitas sebagai berikut: 1) memiliki rasa ingin tahu yang besar; 2) sering mengajukan pertanyaan yang berbobot; 3) memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah (Kelancaran); 4) mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu; 5) mempunyai atau menghargai rasa keindahan (Fleksibilitas); 6) mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh oleh orang lain; 7) memiliki rasa humor yang tinggi; 8) mempunyai daya imajinasi yang kuat; 9) mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinal); 10) dapat bekerja sendiri; 11) senang mencoba hal-hal baru; 12) mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi).”

Secara ideal, pembelajaran IPS harus mampu merangsang siswa untuk berpikir kreatif, memberikan ide-ide baru, serta menyampaikan pendapat dengan cara yang menarik dan bervariasi (Kosim & Supriatna, 2024). Dalam kondisi saat ini, metode konvensional tidak mampu mencapai tujuan tersebut, sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang lebih inovatif. Kesenjangan ini menuntut adanya solusi yang mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam memahami materi sejarah, khususnya mengenai perjuangan kemerdekaan Indonesia pada periode 1945-1950.

Sebagai solusi atas permasalahan ini, penerapan *Mind Mapping* berbasis *Canva* dapat menjadi pendekatan yang efektif. *Mind Mapping* adalah teknik visualisasi konsep yang dapat membantu siswa dalam menyusun, mengembangkan, dan menghubungkan gagasan secara kreatif (Makalalag et al., 2025). Dengan menggunakan *Canva*, siswa dapat menyusun peta pemikiran yang menarik dan estetik, sehingga lebih termotivasi dalam belajar. Melalui penerapan *Mind Mapping* ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah dalam menyusun gagasan secara sistematis, mengembangkan kreativitas mereka, serta meningkatkan pemahaman terhadap materi IPS yang dipelajari.

Menurut teori yang dikemukakan oleh (Buzan, 2006), *Mind Mapping* merupakan teknik yang dapat merangsang kerja otak dalam mengorganisasi informasi secara lebih efektif dan kreatif. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Alamsyah, 2007) menunjukkan bahwa penggunaan *Mind Mapping* berbasis digital dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswa dalam memahami materi IPS. Hasil penelitian lain dari (Ruszayanthi et al., 2024) juga mendukung bahwa *Canva* sebagai media pembelajaran berbasis visual dapat memperbaiki kualitas pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Studi yang dilakukan oleh (Anisa, 2024) pun mengungkapkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembuatan *Mind Mapping* mampu memperkaya pengalaman belajar siswa, menjadikan pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan efektif.

Berdasarkan paparan di atas, penerapan *Mind Mapping* berbasis *Canva* dalam pembelajaran IPS diharapkan dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa. *Mind Mapping* memungkinkan siswa untuk menyusun dan menghubungkan konsep-konsep IPS secara visual, sehingga membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Dengan memanfaatkan *Canva* sebagai platform desain, siswa dapat menambahkan elemen visual yang menarik, seperti gambar, ikon, dan warna, yang dapat memperjelas hubungan antara satu konsep dengan konsep lainnya. Hal ini tidak hanya membuat proses belajar lebih menyenangkan, tetapi juga meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari.

Selain itu, penggunaan *Mind Mapping* berbasis *Canva* juga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengorganisasi dan menyajikan pemikiran mereka secara

sistematis. Dalam proses penyusunan peta konsep, siswa diajak untuk menggali informasi secara lebih mendalam, menyaring ide-ide utama, serta menghubungkannya dengan peristiwa sejarah lainnya. Dengan demikian, mereka tidak hanya sekadar menghafal fakta-fakta sejarah, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis. Kreativitas mereka pun terasah melalui pemilihan desain yang unik dan cara penyampaian informasi yang lebih inovatif.

Lebih jauh lagi, pendekatan ini juga memiliki manfaat jangka panjang bagi siswa dalam kehidupan mereka. Kemampuan berpikir kreatif yang terasah melalui *Mind Mapping* dapat diterapkan dalam berbagai aspek kehidupan, seperti dalam pemecahan masalah, pengambilan keputusan, hingga komunikasi yang lebih efektif. Dengan membiasakan siswa untuk berpikir kreatif dan inovatif sejak dini, mereka akan lebih siap menghadapi tantangan di masa depan. Oleh karena itu, penerapan *Mind Mapping* berbasis *Canva* dalam pembelajaran IPS tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

B. METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memiliki peranan penting dan strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran apabila dapat diimplementasikan dengan baik dan benar (Kunandar, 2010). Penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian tindakan (*Action Research*) yang dilakukan oleh guru yang sekaligus peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (Kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran dikelasnya melalui suatu tindakan tertentu dalam suatu siklus (Kunandar, 2010).

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan penulis dalam penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kualitas subjek yang akan diteliti. Berdasarkan hal ini penelitian ini dilaksanakan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *Mind Mapping*. Pada pelaksanaannya, penelitian ini peneliti bertindak sebagai pengajar, dilaksanakan dengan dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan, dibantu oleh dua observer yaitu satu orang wali kelas IX itu sendiri ibu Elis Siti Aminah, S.Pd. dan seorang teman sejawat lainnya yang sama mengajar di kelas IX yaitu bapak Pendi Kalamulloh, S.Pd.

Untuk mempermudah pemahaman isi dari karya tulis ini, maka didefinisikan istilah-istilah penting yang menjadi pokok pembahasan utama dalam karya tulis ini yaitu :

1. *Mind Mapping*

Mind Mapping (peta pikiran) adalah metode yang memudahkan penempatan dan pengambilan informasi dari otak (Buzan dalam Novita, 2017). Teknik ini merupakan cara mencatat yang kreatif dan inovatif untuk "memetakan" berbagai informasi yang tersimpan dalam pikiran manusia. Sebagai alternatif yang efektif untuk mengingat, *Mind Mapping* terbukti lebih mudah dibandingkan metode pencatatan konvensional. Penggunaannya dapat dipadukan dengan gambar serta warna-warna favorit, yang tidak hanya merangsang kreativitas anak tetapi juga mempermudah pemahaman karena disusun sesuai dengan imajinasi mereka.

2. *Canva*

Canva adalah aplikasi desain yang menggunakan teknik drag and drop serta dapat mengakses beberapa fitur yang ada misalnya font, gambar, dan bentuk selama proses pembuatan. *Canva* secara umum dapat digunakan untuk kebutuhan grafis seperti pembuatan flyer, poster, kartu ucapan, sertifikat, presentasi, dan infografik dengan gambar dan template yang menarik menurut (Purwati, Y., & Perdanawanti, 2019)

3. Kreativitas

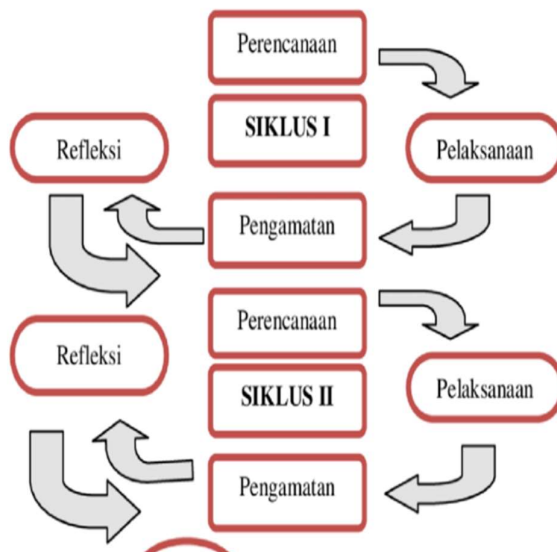
Kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan dan menciptakan sesuatu hal baru, cara-cara baru, model baru yang berguna bagi dirinya dan bagi masyarakat. (Sukmadinata, 2003)

Selanjutnya (Munandar, 2005) mendefinisikan kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru.

Penelitian ini dilakukan di MTs. Ma'arif Peundeuy. Ini merupakan salah satu madrasah yang ada di Desa Toblong Kecamatan Peundeuy Kabupaten Garut yang dipimpin oleh bapak Dadang, S.Pd.I. Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa/siswi kelas IX pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025 dengan jumlah siswa 27 orang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Alasan pemilihan kelas ini adalah berdasarkan hasil wawancara dan pertimbangan dengan kepala madrasah dan guru kelas IX di madrasah tersebut.

Instrumen penelitian merupakan alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Sebelum melaksanakan penelitian di lapangan, peneliti harus menyiapkan instrumen-instrumen penelitian. Adapun instrumen Pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu rubrik kreativitas siswa, lembar pengamatan aktivitas guru dan lembar pengamatan aktivitas siswa.

Dalam melakukan penelitian ini maka peneliti harus melewati empat aspek, adapun empat aspek dalam penelitian tindakan kelas yaitu :



1. Perencanaan, yaitu merumuskan masalah, menentukan tujuan, dan metode penelitian serta membuat rencana tindakan. Dalam tahap penyusunan rencana yang penulis lakukan pada penelitian adalah sebagai berikut:
 - a Menentukan kelas penelitian

- b Melakukan pengamatan kelas
 - c Menetapkan materi yang diajarkan
 - d Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
 - e LKPD
 - f Menyusun rancangan penilaian kemampuan kreativitas yang di ukur dengan rubrik
 - g Membuat lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran
2. Tindakan, yaitu tindakan yang dilakukan sebagai upaya perubahan yang dilakukan. Pada tahap ini guru melaksanakan semua kegiatan yang telah dirancang dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.
 3. Pengamatan, yaitu kegiatan pengumpulan data yang berupa proses perubahan data yang berupa proses perubahan kinerja proses belajar mengajar. Dalam penelitian yang akan dilaksanakan, peneliti menggunakan dua pengamat, yaitu yaitu guru kelas IX.
 4. Refleksi, yaitu mengingat dan merenungkan suatu tindakan persis seperti telah dicatat di dalam pengamatan. Dalam tahapan ini yakni untuk mengkaji secara menyeluruh pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan perencanaan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang telah dikumpulkan, kemudian dilakukan evaluasi oleh guru untuk menyempurnakan tindakan selanjutnya.
- Dalam penelitian tindakan terdiri dari 4 yang dapat dilihat pada gambar siklus berikut (Arikunto, Suharsimi, 2011) :

Dalam penelitian tindakan kelas ini, data yang diperoleh melalui pengamatan akan diolah dan dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis yang digunakan meliputi beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Pengolahan dan Interpretasi Data Pengamatan dalam Siklus dan Pembahasan
 - a Data yang diperoleh dari pengamatan akan dicatat dalam lembar pengamatan.
 - b Hasil pengamatan dari setiap siklus dianalisis secara kualitatif dengan cara mendeskripsikan perubahan dan perkembangan kreativitas siswa.
 - c Setiap siklus akan dibandingkan dengan siklus sebelumnya untuk melihat perkembangan atau peningkatan yang terjadi.
 - d Data pengamatan juga akan didukung oleh refleksi guru untuk memperoleh pemahaman lebih mendalam tentang efektivitas tindakan yang dilakukan.
2. Analisis Peningkatan Kreativitas Siswa dari Siklus Pertama ke Siklus Kedua
 - a Data kreativitas siswa dari siklus pertama dan kedua akan dihitung dalam bentuk persentase atau skor rata-rata.
 - b Perbedaan hasil antara siklus pertama dan kedua akan ditampilkan dalam bentuk tabel untuk memudahkan perbandingan.
 - c Selanjutnya, data tersebut akan divisualisasikan dalam bentuk diagram batang agar lebih mudah dipahami dan dianalisis.
3. Pembuatan Diagram Batang
 - a Diagram batang akan dibuat berdasarkan data hasil pengamatan dari masing-masing siklus.
 - b Sumbu X akan menunjukkan siklus (Siklus 1 dan Siklus 2), sedangkan sumbu Y akan menunjukkan tingkat kreativitas siswa berdasarkan hasil pengamatan.
 - c Diagram ini akan membantu dalam melihat peningkatan yang terjadi secara visual dan memberikan gambaran yang lebih jelas terkait efektivitas tindakan yang dilakukan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Ma'arif Peundeuy dengan tujuan meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui implementasi *Mind Mapping* berbasis *Canva*. Pada pengamatan awal, metode ceramah yang dominan membuat siswa pasif, kreativitas rendah, dan keterlibatan minim.

Pada Siklus I, setelah menerapkan *Mind Mapping* berbasis *Canva*, terdapat peningkatan aktivitas guru dan siswa, meskipun masih dalam kategori "cukup baik" dan kreativitas siswa secara klasikal hanya mencapai rata-rata 60 (kategori *cukup kreatif*). Beberapa kendala seperti kurang fokusnya siswa, kurang dalam refleksi, dan kurangnya kesempatan presentasi juga ditemukan.

Pada Siklus II, perbaikan dilakukan berdasarkan refleksi dari Siklus I. Aktivitas guru dan siswa meningkat ke kategori "baik" hingga "sangat baik", dan rata-rata kreativitas siswa naik menjadi 75 (kategori *kreatif*). Siswa lebih antusias, lebih terampil menggunakan *Canva*, dan hasil *Mind Mapping* mereka lebih bervariasi serta menarik.

2. Perbandingan Siklus I dan Siklus II

Aspek	Siklus I	Siklus II
Aktivitas Guru	30	43
Aktivitas Siswa	29	42
Rata-rata Kreativitas	60	75

- Aktivitas guru dan siswa meningkat signifikan dari siklus I ke siklus II.
- Rata-rata kreativitas siswa juga meningkat dari kategori cukup kreatif ke kreatif.
- Implementasi pembelajaran berbasis proyek kreatif seperti *Mind Mapping* di *Canva* terbukti efektif meningkatkan hasil belajar dan keterampilan berpikir visual siswa.

3. Pembahasan Penelitian

Mind Mapping berbasis *Canva* adalah proses pembuatan peta pikiran secara digital menggunakan platform desain grafis *Canva* (Purba et al., 2025). Dengan *Canva*, pengguna dapat dengan mudah memanfaatkan berbagai template, ikon, bentuk, warna, serta fitur desain lainnya untuk menyusun ide atau konsep secara visual dan menarik. Untuk mengimplementasikan *mind mapping* di *Canva*, terdapat beberapa langkah yang perlu dilakukan.

Langkah pertama adalah persiapan awal, yang dimulai dengan menentukan topik utama, misalnya "Proklamasi Kemerdekaan dan Terbentuknya Negara Kesatuan Republik Indonesia". Setelah itu, pengguna perlu mengidentifikasi subtopik atau poin-poin penting yang akan dikembangkan dari ide utama, kemudian membayangkan struktur kasar dari *mind map* yang akan dibuat, apakah berbentuk pohon, siklus, atau model radial. Langkah berikutnya adalah mengakses dan menggunakan *Canva*, dimulai dengan membuka situs <https://www.canva.com> dan

masuk menggunakan akun Gmail, Facebook, atau akun Canva. Setelah berhasil masuk, pengguna dapat mencari template mind map dengan mengetik "mind map" di kolom pencarian, kemudian memilih salah satu template yang sesuai, baik yang gratis maupun premium. Selanjutnya, pengguna bisa memilih "Gunakan Template" atau klik "Buat Desain Baru", serta menentukan ukuran halaman yang diinginkan, seperti A4 atau slide presentasi.

Pada tahap mendesain mind map, pengguna memasukkan ide utama di tengah desain—biasanya dalam bentuk lingkaran atau elemen besar dengan teks yang besar dan mudah dibaca. Subtopik ditambahkan sebagai cabang dari ide utama, menggunakan garis atau panah sebagai penghubung. Untuk memperkaya tampilan visual, ikon relevan dapat ditambahkan melalui menu "Elemen", serta penggunaan warna berbeda untuk tiap cabang agar mudah dibedakan. Gambar ilustratif juga bisa disisipkan jika diperlukan. Pengguna disarankan memilih font yang konsisten dan mudah dibaca, serta menghindari terlalu banyak variasi jenis font. Tata letak sebaiknya dibuat simetris dan estetik, menjaga jarak antar elemen agar tidak tampak berantakan atau menumpuk.

Setelah desain selesai, pengguna dapat melakukan penyimpanan dan distribusi dengan mengklik tombol "Bagikan", kemudian memilih "Unduh" dan menentukan format file seperti PNG, PDF, atau JPG. Desain tersebut dapat dibagikan melalui tautan atau ditampilkan dalam bentuk presentasi, sangat cocok untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran, rapat, maupun proyek pribadi.

Adapun kelebihan mind mapping berbasis Canva antara lain tampilannya yang visual menarik berkat beragam template yang tersedia, fleksibilitas desain yang mudah disesuaikan dengan kebutuhan, sifat kolaboratif karena bisa dikerjakan bersama secara online, serta kemampuan integrasi multimedia seperti video, audio, dan animasi. Namun demikian, terdapat pula beberapa kekurangan atau tantangan, seperti kebutuhan akan koneksi internet, beberapa fitur yang hanya tersedia untuk pengguna premium, serta adanya kurva belajar awal yang perlu dilalui terutama bagi pengguna baru.

Implementasi *Mind Mapping* dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS, telah banyak penelitian yang dilakukan terdahulu, berikut adalah hasil dari beberapa penelitian yang telah dilakukan :

Putri, (2020) dalam studinya tentang "Penerapan Model *Mind Mapping* Dengan Menggunakan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V MIN Aceh Besar" dengan rumusan masalah Bagaimana aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* dengan menggunakan media gambar pada pembelajaran IPS di kelas V MIN 3 Aceh Besar 2. Bagaimana aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* dengan menggunakan media gambar pada pembelajaran IPS di kelas V MIN 3 Aceh Besar 3. Bagaimana kreativitas siswa dalam penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* dengan menggunakan media gambar pada pembelajaran IPS di kelas V MIN 3 Aceh. Jenis penelitian yang digunakan adalah PTK, yang menjadi subjek dari penelitian ini yaitu siswa di kelas V MIN 3 Aceh Besar berjumlah 41 siswa. Adapun cara mengumpulkan data pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan lembar pengamatan aktivitas guru, aktivitas siswa dan rubrik kreativitas siswa, data tersebut akan dihitung menggunakan rumus. Adapun

nilai yang diperoleh memperlihatkan aktivitas guru di siklus I yaitu 71,73% dan meningkat pada siklus II yaitu 96,73% , sedangkan pada aktivitas siswa pada siklus I memperoleh nilai 70,65% meningkat pada siklus II 94,56%. Adapun kreativitas siswa pada siklus I 58,53% dan meningkat pada siklus II 85,35%. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan maka dapat dikatakan bahwa dengan menerapkannya model pembelajaran *Mind Mapping* mampu meningkatkan kreativitas siswa.

Hilmi et al., (2018) dalam studinya tentang “Upaya Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik dalam Pembelajaran PPKn Melalui Metode *Mind Mapping* (Penelitian Tindakan Kelas XI IPS 1 SMA Pasundan 2 Bandung)” menyebutkan hasil penelitiannya membuktikan bahwa kreativitas peserta didik kelas XI IPS 1 SMA Pasundan Bandung mengalami peningkatan setelah pembelajaran PPKn melalui metode *Mind Mapping* pada proses setiap siklusnya. Indikator kreativitas peserta didik mengalami peningkatan yaitu diantaranya memiliki inisiatif, berani mengemukakan pendapat, ulet serta enerjik, berwawasan luas dan penuh imajinasi, penuh percayadiri, tingginya rasa ingin tahu, inovatif dan menghasilkan karya bernilai estetik. Berdasarkan kepada paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PPKn melalui metode *Mind Mapping* berhasil meningkatkan kreativitas peserta didik kelas XI IPS 1 SMA Pasundan 2 Bandung.

Peningkatan Aktivitas Guru

Pada Siklus I, aktivitas guru memperoleh skor sebesar 30, yang mencerminkan keterlibatan guru dalam proses pembelajaran masih berada pada tingkat sedang. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti penyesuaian terhadap strategi pembelajaran yang digunakan, pengelolaan kelas yang belum optimal, atau kurangnya variasi metode dalam menyampaikan materi. Namun, pada Siklus II, terdapat peningkatan yang signifikan, yaitu mencapai 43. Peningkatan ini menunjukkan bahwa guru telah mengalami perkembangan dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru tampak lebih aktif dalam mengelola kelas, memberikan penjelasan yang lebih sistematis, menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik, serta melakukan evaluasi secara efektif. Kenaikan skor ini mencerminkan bahwa guru telah melakukan refleksi terhadap pelaksanaan siklus sebelumnya dan melakukan perbaikan nyata yang berdampak positif pada proses belajar-mengajar.

Peningkatan Aktivitas Siswa

Pada Siklus I, aktivitas siswa menunjukkan angka 29, yang menandakan bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran masih tergolong rendah. Siswa cenderung pasif, kurang terlibat dalam diskusi, dan belum sepenuhnya memahami peran aktif mereka dalam proses belajar. Kemungkinan besar hal ini juga dipengaruhi oleh pendekatan pembelajaran yang belum sepenuhnya membangkitkan minat dan motivasi siswa. Namun, pada Siklus II, terjadi peningkatan yang sangat signifikan hingga mencapai 42. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mulai menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi. Mereka tampak lebih antusias mengikuti pembelajaran, lebih aktif dalam mengemukakan pendapat, bertanya, dan bekerja sama dengan teman sekelompok. Peningkatan ini juga menunjukkan keberhasilan guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, memotivasi siswa, serta menggunakan metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Peningkatan Kreativitas Siswa Perkelompok

Pada aspek kreativitas siswa dalam kerja kelompok, terjadi peningkatan skor pada setiap kelompok dari Siklus I ke Siklus II. Kelompok I memperoleh nilai 59 (kategori Kurang Kreatif) pada siklus I dan meningkat menjadi 75 (kategori Kreatif) pada siklus II, terutama pada aspek kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi. Kelompok II mengawali dengan nilai 66 (Cukup Kreatif) dan meningkat menjadi 77 (Kreatif) dengan peningkatan merata, terutama dalam fleksibilitas dan elaborasi. Kelompok III memperoleh nilai awal 62 (Cukup Kreatif) dan meningkat menjadi 77 (Kreatif), menunjukkan peningkatan konsisten pada semua aspek, khususnya fleksibilitas dan orisinalitas. Kelompok IV memperoleh nilai 56 (Kurang Kreatif) dan meningkat ke 74 (Cukup Kreatif), dengan peningkatan paling menonjol pada fleksibilitas dan orisinalitas. Kelompok V mengalami peningkatan dari 60 (Cukup Kreatif) menjadi 75 (Kreatif), terutama dalam kelancaran dan elaborasi Mind Mapping. Kelompok VI juga menunjukkan kenaikan dari 60 (Cukup Kreatif) ke 76 (Kreatif), dengan perkembangan hampir di seluruh indikator kreativitas, khususnya pada imajinasi dan pewarnaan dalam Mind Mapping. Sementara itu, Kelompok VII meningkat dari 56 (Kurang Kreatif) menjadi 73 (Cukup Kreatif), dengan peningkatan signifikan pada kelancaran dan elaborasi, walaupun belum mencapai kategori Kreatif.

Kreativitas Menurut Para Ahli

Kurikulum 2013 dirancang untuk mendorong siswa agar terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran yang kreatif, efektif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, pada jenjang sekolah dasar, penting bagi siswa untuk mulai mengembangkan potensi kreativitas mereka sejak dini. Kreativitas bukan hanya berkaitan dengan kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal, tetapi juga mencakup cara berpikir yang fleksibel serta kemampuan menyelesaikan masalah dengan pendekatan yang inovatif. Sejalan dengan itu, para ahli memiliki beragam pandangan mengenai pengertian kreativitas. Beberapa di antaranya mengaitkan kreativitas dengan potensi intelektual, lingkungan belajar yang mendukung, serta faktor emosional dan motivasional yang mendorong seseorang untuk berpikir di luar batas kebiasaan. Menurut (Ali, 2014) kreativitas merupakan proses munculnya hasil-hasil baru ke dalam tindakan, dalam artian kreativitas adalah ciri khas yang dimiliki individu yang menandai adanya kemampuan untuk menciptakan suatu karya melalui interaksi dengan lingkungan untuk menghadapi suatu permasalahan. Adapun (Sukmadinata, 2003) mendefinisikan bahwa kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan dan menciptakan sesuatu yang baru, cara-cara baru, atau model baru yang berguna bagi dirinya dan masyarakat. Selanjutnya (Munandar, 2004) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru. Sedangkan belajar, menurut (Malik, 2011), adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Berdasarkan penjelasan di atas, maka kreativitas belajar yang dimaksud penulis dalam penelitian ini dapat didefinisikan sebagai kemampuan setiap individu setelah melewati proses pengalaman dalam menciptakan dan menyelesaikan suatu hasil karya berupa proyek peta pikiran yang beragam.

Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dilakukan oleh (Nura Azkia, 2019) dalam studinya yang berjudul “Penerapan Metode Mind Mapping untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Tema Indahnnya Kebersamaan di Kelas IV MIN 5 Banda Aceh.” Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV-B MIN 5 Banda Aceh yang berjumlah 40 orang, dengan teknik pengumpulan data berupa pengamatan dan rubrik kreativitas siswa, yang kemudian dianalisis menggunakan rumus tertentu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru pada Siklus I sebesar 70,58 meningkat menjadi 79,41 pada Siklus II, dan 88,23 pada Siklus III. Aktivitas siswa pun meningkat dari 66,17 pada Siklus I menjadi 77,94 pada Siklus II, dan 85,29 pada Siklus III. Kreativitas siswa juga menunjukkan peningkatan dari 62,5 pada Siklus I menjadi 80 pada Siklus II, dan 90 pada Siklus III. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Mind Mapping mampu meningkatkan kreativitas siswa pada tema indahnnya kebersamaan di kelas IV MIN 5 Banda Aceh. Penelitian lain dilakukan oleh (Deswanti, 2023) dalam studinya tentang “Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Penerapan Model Mind Mapping dalam Pembelajaran Fikih.” Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan model Mind Mapping memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran tematik karena mampu menstimulasi siswa untuk mengembangkan kreativitas berbasis semangat belajar berkelompok. Namun, terdapat beberapa hambatan dalam implementasi model pembelajaran tersebut, seperti rendahnya fokus siswa dalam kegiatan berkelompok, kesulitan guru mengontrol perilaku belajar siswa, serta adanya beberapa siswa yang suka mengganggu temannya.

Kendala dan Solusi dalam Mengimplementasikan Mind Mapping Berbasis Canva pada Materi Kemerdekaan Kurun Waktu 1945–1950

Pada pelaksanaan siklus I, ditemukan berbagai kendala dalam aspek aktivitas guru. Guru kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok, belum melakukan refleksi pembelajaran yang mendalam, serta tidak sempat menyampaikan pesan-pesan moral terkait makna kemerdekaan dan nasionalisme. Sebagai solusi, guru disarankan untuk mengatur alokasi waktu dan materi secara lebih baik agar siswa memiliki kesempatan untuk mempresentasikan hasil kerjanya. Selain itu, refleksi pembelajaran harus dilakukan bersama siswa di akhir sesi untuk mengevaluasi efektivitas dan kebermaknaan pembelajaran. Guru juga perlu menyisipkan pesan moral guna menanamkan karakter, akhlak mulia, dan semangat nasionalisme dalam diri siswa.

Dalam aspek aktivitas siswa, ditemukan bahwa siswa kurang memperhatikan saat penyampaian tujuan pembelajaran, beberapa kelompok belum memahami pembuatan mind mapping dan materi proklamasi kemerdekaan, serta tidak semua siswa mendapat kesempatan yang sama untuk mempresentasikan hasil karya. Selain itu, guru dan siswa juga tidak melakukan refleksi pembelajaran secara mendalam. Solusi yang ditawarkan antara lain adalah guru harus menekankan pentingnya memperhatikan tujuan pembelajaran kepada siswa, mendorong siswa untuk lebih aktif bertanya dan terbuka terhadap hambatan belajar, serta mengatur waktu presentasi agar adil bagi semua kelompok. Refleksi juga perlu dilaksanakan secara rutin di akhir pembelajaran.

Dalam aspek kreativitas siswa, diketahui bahwa empat kelompok memperoleh nilai rata-rata 62 yang tergolong cukup kreatif, sementara tiga kelompok lainnya memperoleh nilai rata-rata 57 yang termasuk kategori kurang kreatif. Rata-rata keseluruhan mencapai angka 60, yang mengindikasikan tingkat kreativitas siswa masih dalam kategori cukup. Untuk meningkatkan hal ini, guru diharapkan dapat terus mendorong dan mengembangkan kreativitas siswa, khususnya dalam penggunaan Mind Mapping berbasis Canva agar hasil karya menjadi lebih optimal.

Pada pelaksanaan siklus II, ditemukan bahwa dalam aktivitas guru, penyampaian materi belum diselingi dengan ice breaking yang berguna untuk mencairkan suasana, dan pertanyaan yang diajukan guru masih perlu disesuaikan agar lebih sederhana dan mudah dipahami oleh siswa. Solusinya adalah guru perlu menyampaikan materi dengan cara yang lebih variatif dan menarik, misalnya dengan menyisipkan ice breaking untuk menciptakan suasana kelas yang lebih hidup. Selain itu, guru perlu menyesuaikan tingkat kesulitan pertanyaan agar sesuai dengan kemampuan siswa sehingga mereka dapat lebih aktif dalam diskusi.

Dalam aspek aktivitas siswa, beberapa siswa terlihat kurang fokus selama pembelajaran dan masih mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan. Solusi untuk permasalahan ini adalah guru sebaiknya menggunakan pendekatan pembelajaran yang tidak monoton, seperti menyisipkan ice breaking guna menjaga perhatian siswa. Selain itu, guru juga harus membimbing siswa agar mampu meningkatkan pemahaman dan wawasan mereka terhadap materi yang diajarkan.

Adapun pada aspek kreativitas siswa, hasil observasi menunjukkan bahwa lima kelompok tergolong dalam kategori kreatif karena mampu berpikir orisinal, menghasilkan ide-ide baru, serta aktif dalam menyampaikan gagasan selama proses pembelajaran. Dua kelompok lainnya masuk kategori cukup kreatif dan masih memerlukan bimbingan untuk mengembangkan potensi ide mereka secara maksimal. Perbedaan tingkat kreativitas ini menunjukkan adanya ruang untuk pengembangan. Untuk itu, guru dan siswa perlu terus berkolaborasi dalam mengeksplorasi metode pembelajaran yang lebih inovatif. Guru dapat merancang strategi yang menantang siswa berpikir kritis dan kreatif, seperti melalui proyek kolaboratif, diskusi terbuka, atau pendekatan berbasis pemecahan masalah. Di sisi lain, siswa diharapkan lebih berani dalam mengeksplorasi ide-ide baru tanpa takut salah. Dengan kerja sama yang baik antara guru dan siswa, proses pembelajaran diharapkan dapat berjalan optimal dan mampu mencapai tujuan yang ditetapkan, khususnya dalam pengembangan kreativitas siswa secara menyeluruh.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas IX MTs. Ma'arif Peundeuy, maka dapat disimpulkan:

1. Implementasi *Mind Mapping* berbasis *Canva* dalam pembelajaran sejarah pada materi Kemerdekaan Kurun Waktu 1945-1950 berjalan efektif dan sistematis. Penggunaan media *Canva* membantu siswa dalam menyusun informasi sejarah secara visual dan menarik, mendorong mereka untuk berpikir kritis serta aktif dalam kegiatan pembelajaran. Guru berperan penting dalam memfasilitasi dan

mengarahkan proses pembuatan *Mind Mapping* sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif.

2. Kreativitas siswa mengalami peningkatan signifikan setelah diterapkannya *Mind Mapping* berbasis *Canva*. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan aktivitas dan kreativitas siswa yang meningkat dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, kreativitas siswa mencapai rata-rata 58,53% dan meningkat menjadi 85,35% pada siklus II. Siswa menunjukkan kemampuan dalam menyampaikan ide orisinal, berpikir fleksibel, dan menghasilkan gagasan secara elaboratif.
3. Kendala yang dihadapi dalam implementasi metode ini meliputi kurangnya fokus siswa, kesulitan menjawab pertanyaan, dan kurangnya partisipasi aktif dalam diskusi. Untuk mengatasi hal ini, guru perlu menggunakan pendekatan pembelajaran yang tidak monoton, seperti menyisipkan ice breaking dan membimbing siswa untuk memperluas wawasan mereka. Selain itu, kerja sama antara guru dan siswa dalam mengeksplorasi metode pembelajaran yang kreatif perlu terus dikembangkan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah. (2007). *Kiat Jitu Meningkatkan Presentasi dengan Mind Mapping*. Mitra Pelajar.
- Ali, M. dan M. A. (2014). *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik* (Cet. XI). Bumi Aksara.
- Anisa, U. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Dengan Media Canva Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Smpn 3 Cimahi*.
- Arikunto, Suharsimi, D. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Buzan, T. (2006). *Buku Pintar Mind Map*. Gramedia Pustaka Utama.
- Deswanti, R. (2023). Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Penerapan Model Mind Mapping Dalam Pembelajaran Fikih. *Khidmat*, 1(1), 79–85. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/khidmat/article/view/151%0Ahttps://ejournal.edutechjaya.com/index.php/khidmat/article/download/151/122>
- Hilmi, R. Z., Hurriyati, R., & Lisnawati. (2018). *Upaya Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik dalam Pembelajaran PPKn Melalui Metode Mind Mapping (Penelitian Tindakan Kelas XI IPS 1 SMA Pasundan 2 Bandung)*. 3(2), 91–102.
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Kosim, N., & Supriatna, N. (2024). *Menggali Kreativitas dalam Pembelajaran IPS Melalui Pedagogi Kreatif*. 347–353.
- Kunandar. (2010). *Langkah mudah penelitian tindakan kelas : sebagai pengembangan profesi guru* (Ed. 1, Cet). Rajawali Pers.
- Makalalag, D., Panigoro, M., Bahsoan, A., & Damiti, F. (2025). *Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Metode Mind Mapping dalam*

- Pembelajaran IPS Terpadu*. 10, 1470–1479.
- Malik, O. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. PT. Bumi Aksara.
- Masdul, M. R. (2018). Komunikasi Pembelajaran Learning Communication. *Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman*, 13(2), 1–9. <https://www.jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/IQRA/article/view/259>
- Munandar, U. (2004). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. PT. Rineka Cipta.
- Munandar, U. (2005). *Kreativitas” dalam Triantoro Safaria : Creativity Quotient*. Platinum.
- Novita, L. D. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pelajaran IPS Tentang Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu*. 8–9.
- Nura Azkia. (2019). Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Tema Indahnya Kebersamaan di Kelas IV MIN 5 Banda Aceh. *Tesis*, 1–127.
- Purba, M. P., Vien, R., Hartanto, P., Nuryadi, M. H., Sebelas, U., Surakarta, M., Mapping, M., & Kritis, B. (2025). *JURNAL LOCUS: Penelitian & Pengabdian IMPLEMENTASI MIND MAPPING PADA APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA*. 4(5), 2135–2154. <https://doi.org/10.58344/locus.v4i5.4049>
- Purwati, Y., & Perdanawanti, L. (2019). *Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva*. 1, 42–51.
- Putri, A. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping dengan Menggunakan Media Gambar untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V MIN 3 Aceh Besar. *Skripsi*.
- Rahmawati, M., & Suryadi, E. (2019). Guru sebagai fasilitator dan efektivitas belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 49. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14954>
- Ruszayanthi, D., Herlinawati, A., & Rahmawati, D. (2024). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMAN 1 Penajam Paser Utara*. 4(2), 117–122.
- Siburian, A., Siahaan, E. A., Naibaho, D., Pendidikan, J., Kristen, A., Agama, I., & Tarutung, K. N. (2023). Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 11202–11209. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Sukmadinata, N. S. (2003). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.