

**PENERAPAN PENGGUNAAN *MIND MAPPING* BERBASIS CANVA SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA
IPAS KELAS IV MATERI INDONESIAKU KAYA BUDAYA DI SD NEGERI
064970**

Lam Nur Andayani¹, Beta Rapita Silalahi², Dinda Yarshal³, Nurmairina⁴,

¹PGSD, FKIP, Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah

²PGSD, FKIP, Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah

³PGSD, FKIP, Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah

⁴PGSD, FKIP, Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah

¹lamnurandayani@umnaw.ac.id,²betarapitasilalahi@umnaw.ac.id,

³dindayarshal@umnaw.ac.id,⁴nurmairina@umnaw.ac.id

ABSTRACT

This study aims to improve student learning outcomes using mind mapping in grade IV students of SD Negeri 064970 in the 2024/2025 Academic Year. This type of research is Classroom Action Research (CAR), The design of this study uses the Kemmis and Mc. Taggart model. This research was conducted in the even semester of the 2024/2025 academic year. The subjects of this study were grade IV students of SD Negeri 064970 consisting of 25 students. Data collection techniques used observation and interviews. The results of the study showed an increase in student learning outcomes, namely in cycle I by 72.60% (good category), then in cycle II it increased to 83.80% (very good category). This means that there was an increase of 11.20%. Thus, the use of Canva-Based Mind Mapping as a Learning Media can improve learning outcomes in Grade IV Science, My Indonesia is Rich in Culture, at SD Negeri 064970.

Keywords: learning, mind mapping, science IV

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik menggunakan mind mapping pada peserta didik kelas IV SD Negeri 064970 Tahun Ajaran 2024/2025. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Desain penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 064970 yang terdiri dari 25 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik, yaitu pada

siklus I sebesar 72,60% (kategori baik), kemudian pada siklus II meningkat menjadi 83,80% (kategori sangat baik). Hal ini berarti terjadi peningkatan sebesar 11,20%. Dengan demikian penggunaan Mind Mapping Berbasis Canva sebagai Media Pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar Pada IPAS Kelas IV Materi Indonesiaku Kaya Budayadi SD Negeri 064970.

Kata Kunci: media pembelajaran, mind mapping, IPAS IV

A. Pendahuluan

Dalam Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Pengajaran dalam pengertian luas juga merupakan sebuah proses kegiatan mengajar, dan melaksanakan pembelajaran itu bisa terjadi di lingkungan manapun dan kapanpun (Amirin:2013). Secara harfiah arti pendidikan adalah mendidik yang dilaksanakan oleh seorang pengajar kepada peserta didik, diharapkan orang dewasa pada anak-anak untuk bisa memberikan contoh tauladan, pembelajaran, pengarahan, dan

peningkatan etika-akhlak, serta menggali pengetahuan setiap individu. Pengajaran yang diberikan pada peserta didik bukan saja dari pendidikan formal yang dilaksanakan oleh pemegang kekuasaan, namun dalam hal ini fungsi keluarga serta masyarakatlah yang amat penting dan menjadi wadah pembinaan yang bisa membangkitkan serta mengembangkan pengetahuan serta pemahaman (Marisyah, Firman, 2019).

Pendidikan dalam arti kata sempit adalah sebuah Sekolah. Sistem itu berlaku untuk orang dengan berstatus sebagai murid yaitu siswa di sekolah, atau peserta didik pada suatu universitas (lembaga pendidikan formal). Bapak pendidikan Ki Hajar Dewantara dengan pedomannya yang masyur yaitu, “*Ing Ngarso Sung Tulodo*”(di depan memberikan contoh), “*Ing Madyo Mangun Karso*”(di tengah membangun dan memberi semangat), Tut Wuri Handayani (di belakang

memberi dorongan) dan (Febriyanti, 2021). Seandainya kita dapat memahami isi semboyan tersebut, oleh karenanya bias disimpulkan bahwa peran guru sebagai pondasi dan ujung tombak dalam melaksanakan laju Pendidikan Nasional. Pendidikan merupakan segala efektivitas yang diusahakan sebuah lembaga kepada peserta didik untuk diberikan kepadanya dengan harapan mereka memiliki kompetensi yang baik dan jiwa kesadaran penuh terhadap suatu ikatan dan permasalahan sosialnya. Dalam kegiatan pengajaran disekolah atau lembaga formal terdapat batasan akhir masa belajar atau waktu tempuh dalam mengikuti pembelajaran sangat bervariasi, misalnya tiga tahun, enam tahun dan sebagainya.

Marx dan Engels (dalam Budiman, 1993:43; Atmaja & Ariani, 2018:76) juga menyebutkan bahwa perkembangan teknologi komunikasi yang semakin murah dan canggih memungkinkan terjadinya interaksi antara negara maju dan negara yang masih tertinggal dalam hal teknologi produksi. Oleh karena itu, masyarakat masa kini dituntut untuk meningkatkan

keterampilan dan kompetensi agar mampu menyesuaikan diri dengan perubahan zaman.

Menurut Ratminingsih (2020), dengan teknologi, guru dan siswa dapat dengan cepat mengakses informasi melalui internet. Kemajuan IPTEK juga mendukung terciptanya generasi yang unggul, namun penggunaannya harus dilakukan dengan cara yang bijak dan kreatif. Salah satu hasil nyata dari perkembangan ini adalah munculnya sistem pembelajaran jarak jauh berbasis internet, yang memungkinkan interaksi antara guru dan siswa secara daring.

Dengan kemajuan teknologi yang begitu pesat, dunia pendidikan juga mengalami perkembangan yang mendorong perlunya penggunaan berbagai media pembelajaran yang menarik dan mudah diakses oleh peserta didik selama kegiatan belajar mengajar. Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran berbentuk video adalah *Canva*.

Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur seperti pembuatan presentasi, *resume*, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, selebaran, sertifikat, ijazah, undangan, kartu nama, kartu ucapan terima kasih, kartu pos, logo, label, pembatas buku, buletin, sampul CD, sampul buku, *wallpaper desktop*, hingga editing foto dan gambar mini untuk YouTube. Penggunaan *Canva* juga terbilang sederhana, karena menyediakan banyak pilihan desain yang beragam. Melalui *Canva*, pendidik dapat dengan mudah membuat berbagai media pembelajaran seperti poster, video, infografis, hingga presentasi. Dengan tampilan desain yang menarik, *Canva* membantu pendidik dalam merancang materi pembelajaran secara kreatif sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan mengurangi rasa bosan saat mengikuti pembelajaran.

Mind Mapping pertama kali dikembangkan oleh Tony Buzan, seorang Psikolog dari Inggris. Beliau adalah penemu *Mind Map* (Peta Pikiran), Ketua Yayasan Otak, pendiri Klub Pakar (*Brain Trust*) dan pencipta konsep Melek Mental. *Mind map* diaplikasikan di bidang pendidikan, seperti teknik, sekolah, artikel serta menghadapi ujian. *Mind mapping* dapat diartikan sebagai proses memetakan pikiran untuk menghubungkan konsep-konsep permasalahan tertentu dari cabang-cabang sel saraf membentuk korelasi konsep menuju pada suatu pemahaman dan hasilnya dituangkan langsung di atas kertas dengan animasi yang disukai dan gampang dimengerti oleh pembuatnya. Sehingga tulisan yang dihasilkan merupakan gambaran langsung dari cara kerja koneksi-koneksi di dalam otak.

Menurut Tony Buzan, *Mind Mapping* dapat membantu kita untuk

banyak hal seperti merencanakan, berkomunikasi, menjadi lebih kreatif, menyelesaikan masalah, memusatkan perhatian, menyusun dan menjelaskan pikiran-pikiran, mengingat dengan baik, belajar lebih cepat dan efisien serta melatih gambar keseluruhan.

Mind mapping merupakan cara untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambilnya kembali ke luar otak. Bentuk *mind mapping* seperti peta sebuah jalan di kota yang mempunyai banyak cabang. Seperti halnya peta jalan kita bisa membuat pandangan secara menyeluruh tentang pokok masalah dalam suatu area yang sangat luas. Dengan sebuah peta kita bisa merencanakan sebuah rute yang tercepat dan tepat dan mengetahui kemana kita akan pergi dan dimana kita berada. *Mind mapping* bisa disebut sebuah peta rute yang digunakan ingatan, membuat kita bisa menyusun fakta dan fikiran

sedemikian rupa sehingga cara kerja otak kita yang alami akan dilibatkan sejak awal sehingga mengingat informasi akan lebih mudah dan bisa diandalkan daripada menggunakan teknik mencatat biasa.

Mind mapping, disebut pemetaan pikiran atau peta pikiran, adalah salah satu cara mencatat materi pelajaran yang memudahkan siswa belajar. *Mind mapping* bisa juga dikategorikan sebagai teknik mencatat kreatif. Dikategorikan ke dalam teknik kreatif karena pembuatan *mind mapping* ini membutuhkan pemanfaatan imajinasi dari si pembuatnya. Siswa yang kreatif akan lebih mudah membuat *mind mapping* ini. Begitu pula, dengan semakin seringnya siswa membuat *mind mapping*, dia akan semakin kreatif. Dengan *mind mapping* daftar informasi yang panjang bisa dialihkan menjadi diagram warna-warni, sangat teratur dan mudah diingat yang bekerja selaras dengan cara kerja otak dalam melakukan berbagai hal. Model peta pikiran (*Mind Mapping*), kita dapat melihat hubungan antara atau ide

dengan ide yang lain dengan tetap memahami konteks.

Menurut Chumairah & Nurmairina (2024) media pembelajaran adalah alat, sarana, perantara dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan (message) dan gagasan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri siswa.

Menurut Triskawati dan Silalahi B. R. (2022), media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang digunakan guru untuk mempermudah proses penyampaian materi saat kegiatan belajar mengajar berlangsung di sekolah. Kehadiran media ini sangat membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih termotivasi dan tertarik

untuk mengikuti pelajaran. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran dapat mengurangi rasa bosan dan jenuh yang sering dirasakan siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Arif (2017:26) yang menyatakan bahwa media merupakan alat perantara dalam menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima.

Menurut Yarshal, D (2022) media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Hamid, dkk 2020:4).

Menurut Sujarwo (2023) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi

dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar.

B. Metode Penelitian

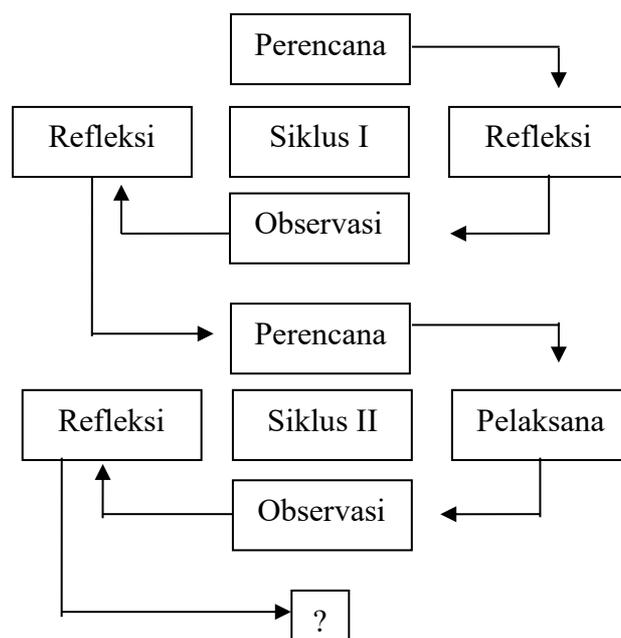
Penelitian tindakan kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR). PTK adalah penelitian tindakan yang dilaksanakan di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung. PTK dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran. PTK berfokus pada kelas atau pada proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Secara luas penelitian tindakan kelas diartikan sebagai penelitian yang berorientasi pada penerapan tindakan dengan tujuan peningkatan mutu atau pemecahan masalah pada sekelompok subyek yang diteliti dan mengamati tingkat keberhasilan atau akibat tindakannya, atau kemudian diberikan tindakan lanjutan yang

bersifat penyempurnaan tindakan atau penyesuaian dengan kondisi dan situasi sehingga diperoleh hasil yang baik. Tindakan secara sengaja diberikan tersebut diberikan oleh guru atau berdasarkan arahan yang kemudian dilakukan oleh siswa. Konteks pekerjaan guru maka penelitian yang dilakukannya disebut penelitian tindakan kelas. Dengan demikian penelitian tindakan kelas adalah suatu kegiatan penelitian dengan mencermati sebuah kegiatan belajar yang diberikan tindakan, yang secara sengaja dimunculkan dalam sebuah kelas, yang bertujuan memecahkan masalah atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas tersebut.

Model PTK yang dipilih dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan Mc Taggart (1990:14), yang dijelaskan oleh Kusumah & Dwigatama (2020) model ini

berbentuk siklus yang berkelanjutan, terdiri dari tahapan perencanaan (planning), tindakan (action), pengamatan (observation), dan refleksi (reflection). Pada tahap perencanaan, peneliti merancang strategi pembelajaran yang akan diterapkan untuk meningkatkan keaktifan siswa.

Dalam penelitian ini menggunakan model penelitian yang merujuk pada proses pelaksanaan penelitian yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart penelitian ini dalam perencanaannya, Kemmis menggunakan sistem spiral refleksi diri yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi), dan refleksi. Empat langkah tersebut saling berkaitan dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Hubungan keempat tindakan tersebut terlihat pada bagan berikut:



Gambar 3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas (Kemmis & Mc Taggart)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Diperoleh data bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar diketahui dengan penggunaan Mind Mapping Berbasis Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada IPAS Kelas IV Materi Indonesiaku Kaya Budaya. Hasil observasi terhadap penggunaan Mind Mapping Berbasis Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Pada IPAS Kelas IV Materi Indonesiaku Kaya Budaya berikut:

Tabel 2. Data Hasil Evaluasi Peserta Didik Siklus I dan II

Tabel 1. Perbandingan Hasil Observasi Hasil Belajar Siswa Menggunakan Mind Mapping

Siklus 1	Siklus 2
72,60%	83,80%
Baik	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas persentase hasil observasi hasil belajar siswa menggunakan mind mapping pada siklus I masih 72,60% dengan kategori baik, sedangkan pada siklus II mencapai 83,80% dengan kategori sangat baik. Hasil observasi hasil belajar siswa menggunakan mind mapping meningkat dari siklus I ke siklus II sebesar 11,20%. Peningkatan hasil belajar siswa diketahui dari hasil evaluasi siswa pada siklus I dan II sebagai berikut:

Keterangan	Siklus 1	Siklus 2
Jumlah	2.080	2.215
Rata-rata	83,20	86,20
Nilai Tertinggi	95	100
Tuntas KKM	15	22
Belum Tuntas KKM	10	3
Persentase KKM	60%	88%

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS melalui penerapan model kooperatif tipe make a match mengalami peningkatan. Ratarata nila peserta didik meningkat dari siklus I sebesar 83,20 menjadi 86,20 pada siklus II. Berdasarkan data tersebut, diketahui bahwa peserta didik yang telah lulus KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) pada siklus I sebanyak 15 peserta didik dari seluruh jumlah peserta didik dengan persentase 60%.

Pada siklus II terjadi peningkatan mencapai 86,20% yang terdiri dari 22 peserta didik yang telah lulus KKM. Pencapaian hasil belajar klasikal pada siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan karena peserta didik mengalami ketuntasan belajar individual ≥ 70 . Hasil observasi aktivitas guru menggunakan mind mapping pada siklus I dan siklus II disajikan dalam tabel 3 berikut:

Tabel 3. Hasil Observasi Guru Menggunakan Mind Mapping Berbasis Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada IPAS Kelas IV Materi Indonesiaku Kaya Budaya siklus I dan siklus II

Penggunaan Mind Mapping Berbasis Canva Sebagai Media Pembelajaran siklus I dan siklus II			
siklus 1		Siklus 2	
Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 1	Pertemuan 2
81	85	90	100

Siklus I dan siklus II pertemuan 1 dan 2 mengalami kenaikan persentase dikarenakan pada menutup pelajaran guru telah mengalami ketuntasan dalam semua deskriptornya. Penggunaan Mind Mapping Berbasis Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada IPAS Kelas IV Materi Indonesiaku Kaya Budaya dalam pembelajaran membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna, menyenangkan, dan memunculkan keaktifan peserta didik karena mind mapping melibatkan peserta didik berperan aktif untuk menemukan jawaban suatu permasalahan melalui proses berpikir dan diskusi. Dengan adanya suasana tersebut, peserta didik dapat lebih termotivasi untuk belajar karena lebih antusias dan tertarik dalam kegiatan pembelajaran. Bila ditinjau dari hasil observasi, aktivitas peserta didik dalam pembelajaran mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I pertemuan I dan II persentase rata-rata keaktifan peserta didik 81% dan 85% yang termasuk dalam kategori baik. Pada siklus II pertemuan I dan II persentase rata-rata aktivitas keaktifan peserta didik

90% dan 100% termasuk dalam kategori baik dan sangat baik.

E. Kesimpulan

Penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik, yaitu pada siklus I sebesar 72,60% (kategori baik), kemudian pada siklus II meningkat menjadi 83,80% (kategori sangat baik). Hal ini berarti terjadi peningkatan sebesar 11,20%. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa Penerapan Penggunaan Mind Mapping Berbasis Canva Sebagai Media Pembelajaran dapat Meningkatkan Hasil Belajar Pada IPAS Kelas IV Materi Indonesiaku Kaya Budayadi SD Negeri 064970 . Peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut: (1) bagi pihak sekolah, hendaknya melakukan pembinaan kepada para guru untuk menggunakan model pembelajaran yang bervariasi misalnya menggunakan mind mapping, sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal, (2) bagi guru, hendaknya mind mapping dapat

digunakan guru sebagai variasi model pembelajaran sekaligus untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Guru hendaknya rajin memberikan motivasi dan semangat kepada peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran, (3) bagi peneliti selanjutnya, hendaknya melakukan kajian yang lebih mendalam tentang penerapan mind mapping serta mengembangkannya lebih lanjut agar dapat lebih baik dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Canva. (2025). Canva for Education: Bring Learning to Life. Diakses dari [<https://www.canva.com>] (<https://www.canva.com>).
- S. Nasution, Asas-asas Kurikulum, Jakarta:Bumi Aksara,2003
- Mulyani&Haliza (2021), Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan, Jurnal Pendidikan dan Konseling, No 1 Vol 3
- Rahayu (2021), Penggunaan Mind Mapping dari perspektif Tony Buzan dalam Proses Pembelajaran, Jurnal Paradigma,

No 1 Vol 11 E-ISSN 2723-3480&
P-ISSN 2496-9787

Silahuddin (2022), Pengenalan
Klasifikasi, Karakteristik, dan
Fungsi Media Pembelajaran MA
Al-Huda Karang Melati, Jurnal
Prodi MPI Idaaratul 'Ulum, No 2
Vol 4, E-ISSN : 2745-911X P-
ISSN : 2714-5921

Yuliana dkk (2023), Pemanfaatan
Aplikasi Canva Sebagai Media
Video Pembelajaran Kreatif,
Inovatif, dan Kolaboratif, Jurnal
Pendidikan