

Canva Mind Mapping: Alternative Pembelajaran Inovatif Abad 21

Trubus Kurniawan¹, Sriyanto²

¹SMP N 1 Kalikajar, Mahasiswa Magister Pendidikan IPS Universitas Muhammadiyah Purwokerto

²Program Studi Pendidikan IPS Universitas Muhammadiyah Purwokerto

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v3i.408](https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.408)

Submitted:

February 26, 2022

Accepted:

April 20, 2022

Published:

June 1, 2022

Keywords:

Canva, Mind Map

ABSTRACT

This article aims to describe the learning process and achievement through the mind mapping method. This article is a literature study that begins with: a) planning, b) observation, c) reflection. The process of writing this article resulted from various literature studies with a focus on using Canva for learning innovation. Learning using Canva for Mind Mapping activities is considered very suitable for the current condition of students. Learning in the 21st century must emphasize collaboration, critical thinking, creativity, and communication. Students must develop critical thinking and strong interpersonal communication skills to succeed in an increasingly fluid, interconnected and complex world. With so much information available online, teachers are now more facilitators of learning than the source of all knowledge. Teachers can ask questions, provide research tools and methods, and provide material and topic guides for problem solving. The use of technology in learning is absolutely controlled by a teacher to welcome change and learning in the 21st Century. The use of the Mind Mapping learning model using the Canva Application will be one solution to make learning more interesting and meaningful which in the end the learning objectives can be achieved optimally.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Corresponding Author:

Sriyanto

Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial,

Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Email: sriyanto1907@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Dampak dari perkembangan dan kemajuan sains dan teknologi menjadikan batas antar negara yang ada di bumi ini sudah tidak nampak lagi. Berbagai informasi sebagai produk dari perkembangan dan kemajuan sains dan teknologi itu dengan cepat mengalir ke setiap negara yang ada di permukaan bumi ini termasuk Negara Indonesia, dan kemajuan IPTEK tersebut tanpa dapat dibendung atau dicegah berkembang di setiap negara. Era informasi telah terjadi di bumi ini, sungguh luar biasa. Pesatnya perkembangan sains dan teknologi di abad sekarang ini, tidak memungkinkan lagi seorang guru untuk mentransfernya kepada siswa dalam waktu yang singkat di dalam kelas. Kenyataan ini menuntut guru menjadi fasilitator yang lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan kondisi belajar mengajar yang kondusif sehingga membawa anak didiknya mempunyai kemampuan untuk belajar bagaimana belajar atau kemampuan learning how to learn secara aktif. Hal ini berarti guru dituntut untuk menjadikan anak didiknya sumber daya manusia yang mau berupaya mencari informasi kemudian mengelolanya untuk kehidupannya sehari-hari, dibarengi dengan iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Dengan kata lain guru dituntut untuk menciptakan sumber daya manusia Indonesia yang handal baik secara mental maupun fisiknya. Apakah yang harus guru perbuat dengan tuntutan seperti ini? Tidak lain dan

tidak bukan guru haruslah menjadikan dirinya sebagai guru yang profesional dengan meningkatkan daya kreasi dan inovasinya.

Pendidikan merupakan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif dalam mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan tersebut juga dapat di artikan dengan proses pembelajaran bagi peserta didik untuk dapat mengerti, memahami, dan dapat membuat akal pikiran peserta didik lebih kritis dalam berpikir. Pendidikan berperan penting dalam mencerdaskan kehidupan anak bangsa, dalam dunia pendidikan tidak hanya guru yang berperan dalam keberhasilan proses belajar mengajarnya, akan tetapi peserta didik juga memengaruhi berlangsungnya suatu pendidikan. Guru dan peserta didik merupakan dua hal yang tidak bisa di pisahkan dalam dunia pendidikan.

Tugas guru bukan hanya menyampaikan ilmu pengetahuan, namun guru juga harus mengajar, mendidik, mengayomi, melatih peserta didik agar menjadi orang yang berakhlak mulia, berbudi pekerti yang baik, dan taat aturan

Menjadi seorang guru bukanlah hal yang mudah, ia harus bekerja dengan sepenuh hati untuk menjalani profesi sebagai seorang guru demi mencerdaskan anak bangsa. Menjadi seorang guru harus mampu melaksanakan tugas dan fungsinya dengan maksimal. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi memang tidak dapat dibendung lagi. Pengaruhnya kian meluas ke semua aspek dan bidang kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Teknologi zaman sekarang sudah berkembang begitu pesat dan maju. Dalam inovasi Pendidikan teknologi juga berperan besar, teknologi digunakan agar pembelajaran terbantu jika mengalami kendala. Contoh misalnya pada masa pandemic covid-19 sekarang dimana siswa tidak diperbolehkan untuk sekolah tatap muka seperti biasanya. Terknologi lah yang membantu dalam masa sulit sekarang, penggunaan aplikasi *zoom meeting*, *google meet* dan lain - lain sangat membantu pembelajaran dimasa pandemic bisa membuat pembelajaran jarak jauh antara guru dan siswa.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang bersifat studi pustaka (*library research*) yang menggunakan buku-buku dan literatur-literatur lainnya sebagai objek yang utama (Hadi, 1995: 3). Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif, yaitu penelitian yang menghasilkan informasi berupa catatan dan data deskriptif yang terdapat di dalam teks yang diteliti.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Inovasi adalah ide atau hal baru yang muncul sebagai kreativitas yang dilakukan dari hal sebelumnya. "Innovation (inovasi) adalah suatu ide, barang, kejadian, atau metode yang dirasakan atau diamati sebagai suatu hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang, baik itu berupa hasil diskoveri maupun invensi." (Kristiawan dkk, 2018:3). Banyak pendapat para ahli mengenai Pengertian Inovasi namun secara keseluruhan pendapat itu tidak bertentangan dengan pendapat lainnya. Sesuatu yang baru itu dapat berupa hasil diskoveri atau invensi yang dimanfaatkan dalam mencapai tujuan tertentu dan untuk memecahkan masalah tertentu. Inovasi ini diperlukan dalam berbagai hal dengan tujuan tertentu, begitu juga dalam Pendidikan. (Ramadhani, Y. R, 2020) Inovasi Pendidikan adalah cara atau aktifitas yang dilakukan guna memecahkan masalah dalam bidang Pendidikan. Inovasi pendidikan mencakup hal-hal yang berhubungan dengan komponen sistem pendidikan, baik dalam arti sempit, yaitu tingkat lembaga pendidikan, maupun arti luas, yaitu sistem pendidikan nasional. "Proses inovasi pendidikan terlihat apabila masih adanya perubahan yang berkesinambungan sampai proses tersebut dinyatakan berakhir. Waktu yang dibutuhkan tiap individu ataupun organisasi dalam berlangsungnya proses inovasi berbeda tergantung dari kepekaan individu atau organisasi menanggapi datangnya inovasi yang ada." (Kristiawan dkk, 2018:3) Inovasi dalam dunia pendidikan dapat berupa apa saja, produk ataupun sistem. Produk misalnya, seorang guru menciptakan media pembelajaran *jig saw* untuk pembelajaran. Sistem misalnya, cara penyampaian materi di kelas dengan tanya jawab ataupun yang lainnya yang bersifat metode. Inovasi dapat dikreasikan sesuai pemanfaatannya, yang menciptakan hal baru, memudahkan dalam dunia pendidikan, serta mengarah pada kemajuan.

Inovasi pendidikan adalah inovasi dalam bidang pendidikan atau inovasi untuk memecahkan masalah pendidikan. Inovasi pendidikan pada dasarnya merupakan suatu perubahan ataupun pemikiran cemerlang di bidang pendidikan yang bercirikan hal baru ataupun berupa praktik-praktik pendidikan tertentu ataupun berupa produk dari suatu hasil olah-pikir dan olah-teknologi yang diterapkan melalui tahapan tertentu yang diyakini dan dimaksudkan untuk memecahkan persoalan pendidikan yang timbul dan memperbaiki suatu keadaan pendidikan ataupun proses pendidikan tertentu yang terjadi di masyarakat.

Inovatif merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang, inovatif juga merupakan sifat pembaruan atau kreasi baru. Kreasi ini bisa berhubungan dengan pendekatan, metode, atau gagasan. Gagasan-gagasan itu akan merupakan suatu inovasi apabila berbeda dengan yang lama. Dengan kata lain inovatif berarti kemampuan

untuk memperkenalkan sesuatu yang baru. Sekarang bagaimanakah naluri inovatif ini apabila dikaitkan dalam dunia pekerjaan guru serta kaitannya dengan era kemajuan sains dan teknologi yang kian pesat berkembang. Kemampuan ini akan sangat berarti atau bermakna dalam dunia pendidikan, apabila dicermati pengertiannya dan selanjutnya diaplikasikan pada tugas dan peran sehari-hari kita sebagai guru. Guru mempunyai kesempatan besar untuk mengubah suatu kondisi atau atmosfer pembelajaran yang kurang baik menjadi lebih baik. Diharapkan dengan kreatifitas dan inovasi guru-guru sebagai ujung tombak kreator dan inovator yang langsung berhadapan dengan kelas kondusif secara keseluruhan. Selanjutnya apabila kemampuan ini sudah menjadi milik guru-guru dalam pekerjaannya sehari-hari, bukan hal yang tidak mungkin guru-guru ini akan menjadi agen pembaharuan baik untuk sekolah tempatnya bekerja atau lebih luas lagi bagi dunia persekolahan, bahkan dunia pendidikan.

Guru adalah bagian penting dalam Pendidikan, dengan adanya guru yang berkualitas maka Pendidikan disuatu tempat akan baik jika pendidiknya juga baik. Dalam hal ini sudah seharusnya bagi guru untuk meningkatkan pengajarannya agar lebih baik lagi guna mencapai pendidikan yang diinginkan. Guru juga adalah panutan bagi siswa dalam berbagai hal, sebagai seorang guru harus bisa memotivasi peserta didik agar memiliki minat belajar. Inovasi dalam Pendidikan contohnya yang harus dikuasai oleh seorang guru, bagaimana guru bisa membuat inovasi dalam Pendidikan yang menjadikan pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa sehingga membuat siswa menjadi suka akan pelajaran karena jika guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran maka dikhawatirkan peserta didik tidak memiliki minat dalam pembelajaran. Jadi guru harus bisa membuat inovasi dalam hal pembelajaran agar pesan yang disampaikan ke siswa tercapai.

Menurut Hamidjojo (1974) tujuan utama inovasi, adalah meningkatkan sumber-sumber tenaga, uang dan sarana termasuk struktur dan prosedur organisasi. Tujuan inovasi pendidikan adalah meningkatkan efisiensi, relevansi, kualitas dan efektivitas sarana serta jumlah peserta didik sebanyak-banyaknya dengan hasil pendidikan sebesar-besarnya (menurut kriteria kebutuhan peserta didik, masyarakat dan pembangunan) dengan menggunakan sumber, tenaga, uang, alat dan waktu dalam jumlah yang sekecil-kecilnya. Cukup banyak dan beragam kreatifitas dan dilakukan oleh seorang guru dalam inovasi pembelajaran baik yang berkaitan dengan perencanaan maupun pelaksanaan proses belajar mengajar (PBM). Dalam perencanaan dan pelaksanaan PBM terdapat beberapa komponen yang terkait langsung, yaitu bahan ajar, metode dan pendekatan, sarana dan prasarana, keterampilan dasar mengajar, dan asesmen.

MODEL PEMBELAJARAN MIND MAPPING

Menurut Joyce dan Weil (dalam Rusman, 2014) berpendapat bahwa, "Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum dan pembelajaran jangka panjang, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau di luar kelas". Salah satu tujuan dari penggunaan model pembelajaran adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa selama belajar. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dapat juga diartikan suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Jadi, sebenarnya model pembelajaran memiliki arti yang sama dengan pendekatan, strategi pembelajaran, dari yang sederhana sampai model yang agak kompleks dan rumit karena memerlukan banyak alat bantu dalam penerapannya. Menurut Uno. B. Hamzah (2007), "Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru di kelas. Dalam model pembelajaran terdapat strategi pencapaian kompetensi siswa dengan pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran". Kenyataan dilapangan pembelajaran masih dilakukan dengan cara konvensional/ pembelajaran ceramah, pembelajaran dilakukan dengan monoton. Sehingga keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar dan mengajar berkurang dan hanya bergantung pada guru. Akibatnya dalam penyampaian materi siswa cenderung kurang semangat dan dianggap sebagai pelajaran yang membosankan. 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 disebut pemetaan pikiran atau peta pikiran, adalah satu cara mencatat materi pelajaran yang memudahkan siswa belajar. Model mind mapping merupakan bagian dari Active learning yaitu suatu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif menggunakan otak. Baik untuk menemukan ide pokok dari materi, memecahkan masalah atau mengkorelasikan apa yang mereka pelajari ke dalam masalah di kehidupan mereka. Dengan belajar aktif siswa diajak turut serta dalam semua proses pembelajaran, baik mental maupun fisik. Mind Mapping dapat dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan, baik yang bersifat personal maupun kolaboratif. Khusus, dalam konteks pembelajaran, mind mapping dapat digunakan untuk membantu siswa dalam memahami, mengorganisasikan dan memvisualisasikan materi dan aktivitas belajarnya secara kreatif dan atraktif.

Dalam pembuatan mind map menurut Mel Silberman (2004: 188) prosedur mind map, yaitu:

1. Pilihlah topik untuk pemetaan pikiran. Beberapa kemungkinan mencakup: a. Problem atau isu tentang ide-ide tindakan yang anda inginkan untuk menciptakan ide-ide aksi; b. Konsep atau kecakapan yang baru saja anda ajarkan; c. Penelitian yang harus direncanakan oleh siswa.

2. Konstruksikan bagi kelas peta pikiran yang sederhana yang menggunakan warna, khayalan, atau simbol.
3. Berikanlah kertas, pena, dan sumber-sumber yang lain yang anda pikir akan membantu peserta didik membuat peta pikiran yang berwarna dan indah.
4. Berikanlah waktu yang banyak bagi peserta didik untuk mengembangkan peta pikiran mereka. Perintahkan kepada peserta didik untuk saling membagi peta pikirannya.

MIND MAPPING MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA

Dilansir dari akun atau web Canva, Canva menyediakan fitur-fitur atau kegunaannya untuk pendidikan, menjelaskan bahwa Canva ialah alat bantu kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas. Satu-satunya platform desain yang dibutuhkan dalam kelas. Mengembangkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif, membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah dan menyenangkan.(Canva, n.d).Canva adalah platform berbasis web yang bisa dimanfaatkan untuk membuat berbagai desain menarik. Banyak orang mengenali Canva sebagai program pembuat desain logo atau content media sosial. Padahal sebenarnya Canva banyak sekali memiliki manfaat salah satunya adalah membuat Mind Map. Seperti yang sudah di bahas pada Bab sebelumnya Mind Map adalah satu grafik visual yang berisi informasi-informasi, dan bagaimana cara membuat mind mapping di canva yang diatur secara hierarkis. Biasanya Mind Map berisi keterhubungan satu info dengan info lainnya. Umumnya dipakai untuk menerangkan suatu hal secara detail akan tetapi penjelasannya singkat. Ada beberapa langkah untuk membikin Mind Map, dengan menggunakan Canva menjadi media yang bagus dan ringkas serta sangat menarik. Hal ini dikarenakan Canva mempunyai feature yang komplet, tetapi penampilannya masih tetap simpel, sehingga Mind Map bisa dikerjakan secara efektif dan efisien. Disamping itu, Canva yang berbasis web benar-benar mudah dijangkau oleh siapa saja. Untuk mengawali cara membuat Mind Map dengan menggunakan Aplikasi Canva, yang harus dilakukan terlebih dahulu adalah membuka aplikasi Canva melalui laptop atau PC, untuk hasil yang lebih maksimal, sebaiknya memakai akses pada website komputer untuk mempermudah pembuatan. Monitor computer yang lebih lebar pasti lebih efektif untuk dipakai dalam perancangan Mind Map. Berikut langkah membuat Mind Map dengan memakai Canva pada web di computer, yakni:

1. Menetapkan Kategori

Langkah pertama sebagai langkah membuat Mind Map di Canva dengan tentukan kelompok lebih dulu. Ada beberapa kelompok yang diujakan Canva. Kelompok-kategori itu bahkan juga bisa dijangkau pada Canva versus gratis. Untuk membikin Mind Map pada Canva, yakinkan untuk pilih kelompok Mind Map atau Peta Pemikiran.

2. Tentukan Template

Sesudah tentukan kelompok, karena itu penampilan akan ke arah pada helai kerja. Disitu ada beragam template Mind Map bagus yang bisa diputuskan sesuai kemauan dari pemakainya. Disamping itu, Canva mempunyai feature unggah yang bisa dipakai pemakainya bila mempunyai desain template sendiri.

Penyeleksian template seharusnya disamakan dengan tipe info yang ada. Mind Map umumnya terdiri dari 1 gagasan umum dan beberapa gagasan simpatisan. Samakanlah template dalam jumlah gagasan simpatisan, supaya proses pengoreksian Mind Map tidak begitu sulit.

3. Edit dan Simpan

Mengubah template pada Canva bisa dilaksanakan secara mudah, yakni perlu sesuaikan tulisan dan gambarnya. Tulisan dan gambar bisa ditukar sesuai keperluan info. Sesudah selesai proses pengerjaannya, desain langsung bisa di unduh, lalu dibagi ke media sosial, atau diciptakan serta disimpan.

Penggunaan aplikasi Canva untuk pembuatan Model Pembelajaran Mind Mapping harus disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah disusun sesuai dengan Kompetensi dasar serta Indikator indikatornya.

4. KESIMPULAN

Pada dasarnya, mind mapping berangkat dari hasil sebuah penelitian tentang cara otak memproses informasi. Semula para ilmuwan menduga bahwa otak memproses dan menyimpan informasi secara linier, seperti metode mencatat tradisional. Namun, sekarang mereka mendapati bahwa otak mengambil informasi secara bercampuran antara gambar, bunyi, aroma, pikiran dan perasaan dan memisah-misahkan ke dalam bentuk linier, misalnya dalam bentuk tulisan atau orasi. Saat otak mengingat informasi, biasanya dilakukan dalam bentuk gambar warna warni, simbol, bunyi, dan perasaan. Oleh karena itu, agar peta pikiran dapat berfungsi secara maksimal ada baiknya dibuat warna-warni dan menggunakan banyak gambar dan simbol sehingga tampak seperti karya seni. Hal ini bertujuan agar model mencatat seperti ini dapat membantu individu mengingat perkataan dan bacaan, meningkatkan pemahaman terhadap materi, membantu mengorganisasikan materi dan memberikan wawasan baru. Peta pikiran atau mind mapping menirukan proses berpikir ini, memungkinkan individu berpindah-pindah topik. Individu merekam informasi melalui simbol, gambar, arti

emosional, dan warna. Mekanisme ini sama persis dengan cara otak memproses berbagai informasi yang masuk. Dan karena peta pikiran melibatkan kedua belah otak, anda dapat mengingat informasi dengan lebih mudah.

Pembelajaran di abad ke-21 harus menekankan kolaborasi, pemikiran kritis, kreativitas, dan komunikasi. Dunia saat ini cepat berubah, sehingga pengetahuan dan keterampilan yang sama tidak akan mampu menghadapi tantangan masa depan. Sistem pendidikan kita harus membekali siswa dengan kemampuan berpikir, memecahkan masalah dan merespons dan berkembang dalam masyarakat yang terus berubah. Siswa harus mengembangkan pemikiran kritis dan kemampuan komunikasi interpersonal yang kuat agar sukses di dunia yang semakin cair, saling berhubungan, dan kompleks. Tantangan kita sebagai seorang guru adalah untuk memastikan kualitas pembelajaran pada diri siswa untuk bekal di masa depan. Dengan banyaknya informasi yang tersedia secara online, guru sekarang lebih menjadi fasilitator pembelajaran daripada sumber semua pengetahuan. Guru dapat mengajukan pertanyaan, menyediakan alat dan metode penelitian, serta memberikan materi dan panduan topik untuk pemecahan masalah.

Penggunaan Teknologi dalam pembelajaran mutlak di kuasai oleh seorang guru untuk menyambut perubahan dan pembelajaran di Abad 21. Penggunaan Model pembelajaran Mind Mapping menggunakan Aplikasi Canva akan menjadi salah satu solusi untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik dan bermakna yang pada akhirnya tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan maksimal. Model pembelajaran Mind Map dengan menggunakan Aplikasi Canva bisa menjadi alternatif yang tepat dalam pembelajaran apabila terjadi interaksi yang baik antara guru dan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dan pemahaman akan fungsi dari model pembelajaran Mind Map dengan aplikasi Canva tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hamijoyo, S. S. (1974). Inovasi Pendidikan (naskah pidato pengukuhan Guru Besar). *Bandung IKIP Bandung*.
- [2] Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2003). *Models of teaching*.
- [3] Kristiawan, M., & Rahmat, N. (2018). Peningkatan Profesionalisme Guru Melalui Inovasi Pembelajaran. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 3(2), 373-390.
- [4] Montagnac, A., Hadi, A. H. A., Remy, F., & Pais, M. (1995). Isoquinoline alkaloids from *Ancistrocladus tectorius*. *Phytochemistry*, 39(3), 701-704.
- [5] Putri, Z. H., & Ulfah, M. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(11).
- [6] Ramadhani, Y. R., Masrul, M., Ramadhani, R., Rahim, R., Tamrin, A. F., Daulay, J. S., ... & Simarmata, J. (2020). *Metode dan Teknik Pembelajaran Inovatif*. Yayasan Kita Menulis.
- [7] Silberman, M. (2004). *Pembelajaran aktif: 101 strategi untuk mengajar apa jua subjek*. ITBM.
- [8] Uno, H. B. (2007). *Teori motivasi & pengukurannya*.
- [9] <https://craft.co/canva>