

## **Pelatihan *Mind Mapping* Berbasis Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa SMAN 8 Makassar**

Suci Rahmawati<sup>1\*</sup>, Lely Novia<sup>2</sup>, Amirullah<sup>3</sup>, Maemuna Muhayyang<sup>4</sup>, Alamsyah<sup>5</sup>

<sup>1,2,4,5</sup>Universitas Negeri Makassar

Jl. A.P. Pettarani Makassar, Kota Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia

<sup>3</sup>SMA Negeri 8 Makassar

Jl. Andi Mangerangi II No.24, Kelurahan Bongaya, Kecamatan Tamalate, Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia

email korespondensi: [rahmawatisuci83572@gmail.com](mailto:rahmawatisuci83572@gmail.com) (\*)

Submit: 21-04-2026 | Revisi : 14-05-2026 | Terima : 03-06-2026 | Publikasi: 30-06-2026

### **Abstrak**

Keterampilan berbicara merupakan kompetensi esensial dalam pembelajaran bahasa, namun pada praktiknya banyak siswa masih menghadapi kendala dalam menyampaikan gagasan secara terstruktur dan dengan tingkat kepercayaan diri yang memadai. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui pelaksanaan pelatihan pembuatan *mind mapping* berbasis Canva. Kegiatan dilaksanakan pada siswa kelas XI-1 SMAN 8 Makassar dengan melibatkan 28 peserta. Pelatihan berlangsung selama jam pelajaran dan mencakup pemaparan konsep, demonstrasi, praktik penyusunan peta pikiran digital berbasis Canva, serta presentasi hasil. Metode evaluasi dilakukan melalui observasi selama kegiatan dan kuesioner daring untuk mengukur persepsi siswa terhadap dampak pelatihan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa 89,3% siswa menyatakan *mind mapping* membantu dalam menyusun ide, 85,7% menyatakan kemampuan berbicara menjadi lebih terstruktur, dan 85,7% menunjukkan peningkatan kepercayaan diri. Selain itu, penggunaan Canva memberikan dukungan visual yang menarik dan mendorong kreativitas siswa dalam menyusun peta pikiran digital. Kebaruan kegiatan ini terletak pada integrasi *mind mapping* dengan media digital Canva dalam format pelatihan partisipatif yang secara langsung melatih pengorganisasian ide dan keterampilan berbicara siswa. Dengan demikian, pelatihan *mind mapping* berbasis Canva dapat menjadi strategi efektif dalam pengembangan keterampilan berbicara siswa di tingkat sekolah menengah.

Kata Kunci : Mind Mapping, Canva, Pelatihan, Keterampilan Berbicara, Siswa SMA

### **Abstracts**

*Speaking skill is a fundamental component of language learning; however, many students still experience difficulties in expressing ideas in a structured manner and with sufficient confidence. This community service activity aimed to enhance students' speaking skills through a Canva-based mind mapping training program. The activity was conducted with 28 students of class XI-1 at SMAN 8 Makassar. The program included concept presentation, demonstration, hands-on practice in developing digital mind maps using Canva, and presentation sessions. The evaluation methods involved direct observation during the activity and an online questionnaire to capture students' perceptions of the training outcomes. The results showed that 89.3% of students stated that mind mapping helped them organize ideas, 85.7% reported more structured speaking performance, and 85.7% indicated increased confidence in speaking. Furthermore, Canva provided engaging visual support and encouraged students' creativity in developing digital mind maps. The novelty of this activity lies in integrating mind mapping with Canva within a participatory training model that directly supports idea organization and speaking performance. Therefore, Canva-based mind mapping training can be considered an effective strategy for improving students' speaking skills at the secondary school level.*

Keywords : Mind Mapping, Canva, Training, Speaking Skills, Senior High School Students

### **1. Pendahuluan**

Keterampilan berbicara merupakan komponen esensial dalam pembelajaran bahasa karena berperan sebagai sarana utama bagi siswa untuk mengekspresikan ide, menyampaikan pendapat, serta berkomunikasi secara efektif dalam konteks akademik maupun sosial. Namun demikian, dalam praktik pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing, masih banyak siswa yang mengalami kendala dalam keterampilan berbicara, seperti



kesulitan mengorganisasi ide, ketidakmampuan menyusun alur penyampaian secara runtut, serta rendahnya kepercayaan diri saat berbicara di depan publik (Mustakim, 2021; Suli et al., 2025).

Kondisi tersebut juga ditemukan pada siswa kelas XI-1 SMAN 8 Makassar sebagai mitra dalam kegiatan ini. Berdasarkan hasil observasi awal, siswa masih mengalami kesulitan dalam menyampaikan ide secara terstruktur ketika diminta berbicara dalam bahasa Inggris. Sebagian siswa cenderung memulai tanpa perencanaan yang jelas sehingga penyampaian menjadi kurang runtut dan sering terhenti. Selain itu, siswa masih bergantung pada teks saat presentasi dan belum mampu mengembangkan ide secara lisan. Dari segi partisipasi, hanya beberapa siswa yang aktif, sedangkan sebagian lainnya cenderung pasif dan menunjukkan keraguan saat berbicara. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan akan strategi yang dapat membantu siswa mengorganisasi ide sekaligus meningkatkan kepercayaan diri dalam berbicara. Permasalahan ini menunjukkan bahwa penguasaan keterampilan berbicara tidak hanya berkaitan dengan aspek linguistik, tetapi juga melibatkan kesiapan kognitif dan psikologis siswa.

Berbicara sebagai keterampilan produktif menuntut kemampuan menyusun pesan secara terstruktur dan menyampaikannya dengan jelas. Dalam pembelajaran bahasa Inggris, kecemasan berkomunikasi (*communication apprehension*) sering menjadi hambatan utama yang memengaruhi performa lisan siswa (Novia, Hajar, et al., 2025). Selain itu, aspek pengucapan dan kejelasan artikulasi juga menjadi tantangan tersendiri yang memerlukan strategi pembelajaran yang kontekstual dan berkelanjutan (Wahyu et al., 2026). Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang mampu membantu siswa menyiapkan ide secara sistematis sebelum berbicara, sekaligus menciptakan suasana belajar yang aman, menarik, dan partisipatif.

Salah satu strategi yang dinilai efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan *mind mapping* sebagai teknik pengorganisasian ide. *Mind mapping* berfungsi sebagai alat visual yang membantu siswa memahami hubungan antargagasan sehingga proses berpikir menjadi lebih terstruktur dan terarah, yang berdampak positif terhadap keterampilan berbicara (Nasution, 2020; Faridah, 2023). Selain itu, teknik ini memungkinkan siswa mengintegrasikan ide utama dan ide pendukung secara sistematis sebelum menyampaikannya secara lisan, sehingga dapat mengurangi rasa gugup dan meningkatkan kepercayaan diri (Mustakim, 2021).

Seiring dengan perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan, penerapan *mind mapping* mengalami inovasi melalui penggunaan platform desain grafis seperti Canva. Dalam konteks ini, *mind mapping* diimplementasikan dalam bentuk peta pikiran digital berbasis Canva, yang memungkinkan siswa menyusun ide menggunakan media visual interaktif. Canva menyediakan berbagai template, ikon, dan fitur visual yang mudah digunakan sehingga mendukung kreativitas siswa dalam menyajikan informasi secara menarik dan kontekstual (Asriati et al., 2023; Poerwanti & Marmoah, 2024). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan peta pikiran digital berbasis Canva dapat meningkatkan keterlibatan belajar, kreativitas, serta literasi digital siswa (Suryani et al., 2025; Pangkung & Meidina, 2026).

Integrasi antara *mind mapping* dan media digital ini sejalan dengan tuntutan pengembangan keterampilan abad ke-21, khususnya kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kreativitas, dan literasi digital. Fakhri et al. (2025) menegaskan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran berkontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar dan kesiapan siswa menghadapi tantangan pembelajaran di era digital. Oleh karena itu, penerapan peta pikiran digital berbasis Canva tidak hanya relevan untuk mendukung keterampilan berbicara, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa secara holistik.

Berdasarkan kajian tersebut, masih terdapat keterbatasan laporan kegiatan pengabdian yang secara spesifik mengintegrasikan *mind mapping*, media Canva, dan praktik berbicara melalui pendekatan pelatihan partisipatif di tingkat sekolah menengah. Oleh karena itu, kegiatan ini menawarkan nilai baru berupa penerapan pelatihan *mind mapping* berbasis Canva yang mengombinasikan visualisasi ide, literasi digital, dan praktik berbicara secara langsung. Pendekatan ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui strategi pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran di era digital.

## 2. Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan interaktif pembuatan *mind mapping* berbasis aplikasi Canva dengan desain kegiatan partisipatif. Dalam kegiatan ini, *mind mapping* diimplementasikan dalam bentuk peta pikiran digital berbasis Canva, sehingga siswa dapat mengorganisasi ide secara visual sebelum menyampaikannya secara lisan. Pendekatan ini dipilih untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam seluruh proses pembelajaran, mulai dari memahami konsep, menyusun ide, hingga mempraktikkan keterampilan berbicara. Subjek kegiatan adalah siswa kelas XI-1 SMAN 8 Makassar dengan melibatkan 28 peserta, yang dipilih berdasarkan kebutuhan mereka untuk mengembangkan keterampilan berbicara secara lebih terstruktur dalam pembelajaran berbasis presentasi dan diskusi. Pelaksanaan kegiatan melibatkan Tim AjarMi dari Universitas Negeri Makassar yang berperan sebagai fasilitator sekaligus pendamping selama pelatihan berlangsung.

Secara kronologis, kegiatan diawali dengan tahap perencanaan melalui identifikasi kebutuhan siswa yang dilakukan melalui diskusi bersama guru mata pelajaran. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa sebagian siswa

masih mengalami kesulitan dalam mengorganisasi ide, merasa gugup saat berbicara di depan kelas, serta kurang percaya diri dalam menyampaikan gagasan secara lisan. Berdasarkan kondisi tersebut, strategi *mind mapping* dipilih sebagai solusi pembelajaran karena mampu membantu siswa memetakan ide utama dan ide pendukung sebelum berbicara, sehingga alur penyampaian menjadi lebih runtut dan jelas (Faridah, 2023; Nasution, 2020). Selanjutnya, tim pengabdian menyusun alur kegiatan, menentukan topik yang relevan dengan kurikulum, serta merancang panduan penggunaan Canva yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa agar mudah dipahami dan diaplikasikan (Asriati et al., 2023; Poerwanti & Marmoah, 2024). Tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian ini disajikan pada Gambar 1 yang mencakup tahap perencanaan, persiapan, pelaksanaan pelatihan, praktik presentasi, dan evaluasi kegiatan.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Tahap pelaksanaan pelatihan dilaksanakan dalam satu kali pertemuan dengan durasi kurang lebih tiga jam yang mencakup sesi teori dan sesi praktik. Pada sesi teori, siswa diberikan penjelasan mengenai konsep dasar *mind mapping*, manfaatnya dalam meningkatkan keterampilan berbicara, serta prinsip pengembangan ide utama dan sub-ide secara logis. Selain itu, siswa diperkenalkan dengan fitur-fitur utama Canva, seperti pemilihan template, penggunaan elemen visual, pengaturan tata letak, dan kombinasi warna untuk mendukung kejelasan informasi (Firman et al., 2023). Pada sesi praktik, siswa secara individu maupun berkelompok menyusun peta pikiran digital berbasis Canva berdasarkan topik yang telah ditentukan, dengan ide utama ditempatkan di bagian pusat dan dikembangkan ke dalam cabang-cabang ide pendukung. Selama proses ini, fasilitator melakukan pendampingan untuk memastikan alur pemikiran siswa tersusun secara sistematis. Setelah *mind mapping* selesai, siswa diminta mempresentasikan hasilnya di depan kelas dengan peta pikiran digital sebagai panduan berbicara.

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui observasi langsung dan penyebaran kuesioner daring di akhir kegiatan. Instrumen kuesioner disusun menggunakan skala Likert empat tingkat, yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju, dan sangat setuju. Butir pertanyaan dikembangkan berdasarkan tujuan kegiatan yang mencakup beberapa indikator, yaitu kemampuan mengorganisasi ide melalui *mind mapping*, keterstrukturkan penyampaian ide, kepercayaan diri dalam berbicara, kesesuaian materi pelatihan dengan kebutuhan siswa, kejelasan penyampaian materi, pemahaman konsep melalui contoh mind map, kemudahan penggunaan Canva, dukungan fitur Canva, serta persepsi terhadap peningkatan kemampuan berbicara siswa.

Selain itu, keterampilan berbicara siswa diamati secara langsung selama kegiatan presentasi menggunakan lembar observasi sederhana yang mengacu pada beberapa indikator, yaitu organisasi ide, kelancaran berbicara, pengucapan, pengembangan isi, dan kepercayaan diri. Observasi ini bertujuan untuk memperoleh gambaran umum mengenai performa berbicara siswa selama kegiatan berlangsung, tanpa dilakukan penilaian kuantitatif secara terukur. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan dampak kegiatan dan persepsi siswa terhadap keterlibatan belajar serta keterampilan berbicara yang dirasakan setelah mengikuti pelatihan (Purba et al., 2025; Pangkung & Meidina, 2026).

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Pelaksanaan Pelatihan *Mind Mapping* Berbasis Canva

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk Pelatihan Interaktif Pembuatan *Mind Mapping* Berbasis Canva telah terlaksana dengan baik pada siswa kelas XI-1 SMAN 8 Makassar dengan melibatkan 28 peserta. Kegiatan ini didukung oleh Tim AjarMi dari Universitas Negeri Makassar yang berperan sebagai fasilitator dan pendamping selama pelatihan berlangsung, sejalan dengan praktik pelatihan berbasis partisipasi aktif dalam kegiatan pengabdian pendidikan berbasis teknologi (Asriati et al., 2023; Novia, Munir, et al., 2025). Pelatihan dilaksanakan dalam satu hari dengan pembagian waktu yang seimbang antara penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, dan presentasi hasil karya siswa.

Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif selama kegiatan. Hal ini tampak dari keaktifan siswa dalam diskusi, keseriusan saat praktik penyusunan *mind mapping*, serta keberanian mereka dalam menyampaikan ide saat presentasi. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa pendekatan pembelajaran yang bersifat interaktif dan visual mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar bahasa (Mustikawati & Novia, 2023).

#### 3.2. Implementasi *Mind Mapping* dan Pemanfaatan Canva

Pada tahap implementasi, siswa diperkenalkan dengan konsep *mind mapping* sebagai strategi untuk mengorganisasi ide secara sistematis sebelum berbicara. Proses pengenalan konsep ini dilakukan secara klasikal melalui penjelasan langsung dan diskusi interaktif di dalam kelas sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 2, yang memperlihatkan siswa mengikuti pemaparan materi dengan antusias. *Mind mapping* berfungsi sebagai alat visual yang membantu siswa menyusun hubungan antargagasan sehingga proses berpikir menjadi lebih terstruktur, yang

pada akhirnya berdampak positif terhadap kemampuan berbicara (Faridah, 2023; Mustakim, 2021). Setelah memahami konsep dasar tersebut, siswa diarahkan untuk mengaplikasikan *mind mapping* dalam bentuk digital menggunakan aplikasi Canva.



Gambar 2. Pengenalan Konsep *Mind Mapping*

Pemanfaatan Canva memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan kontekstual bagi siswa. Fitur-fitur visual dalam Canva, seperti template, ikon, dan kombinasi warna, membantu siswa menyajikan ide secara lebih jelas dan estetik, sekaligus mendorong kreativitas mereka dalam menyusun peta pikiran digital (*digital mind mapping*) (Firman et al., 2023; Poerwanti & Marmoah, 2024). Hasil survei menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa Canva mudah digunakan dan mendukung proses pembuatan *mind mapping*. Temuan ini selaras dengan hasil penelitian Pangkung & Meidina (2026) serta Suryani et al. (2025) yang menegaskan bahwa *Canva-based mind mapping* efektif dalam mendukung pembelajaran berbasis visual dan meningkatkan keterlibatan siswa.

### 3.3. Penyusunan dan Presentasi Peta Pikiran Digital

Pada sesi praktik, siswa mulai menyusun peta pikiran digital berbasis Canva berdasarkan topik yang telah ditentukan. Ide utama ditempatkan di bagian pusat, kemudian dikembangkan ke dalam cabang-cabang ide pendukung yang merepresentasikan gagasan utama dan detail penjelas. Proses penyusunan ini dilakukan secara individual maupun berkelompok sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3, yang memperlihatkan siswa berdiskusi dan menyusun *mind mapping* secara kolaboratif. Kegiatan ini mendorong siswa untuk berpikir secara lebih kritis dan terstruktur sebelum berbicara. Selama praktik berlangsung, fasilitator memberikan pendampingan langsung kepada siswa yang mengalami kesulitan, baik dalam mengorganisasi ide maupun dalam penggunaan fitur Canva.



Gambar 3. Proses Penyusunan Peta Pikiran Digital Berbasis Canva Oleh Siswa Kelas XI-1 SMAN 8 Makassar

Tahap selanjutnya adalah presentasi hasil *mind mapping* di depan kelas. Pada tahap ini, peta pikiran digital digunakan sebagai panduan berbicara sehingga siswa tidak lagi bergantung pada teks panjang. Aktivitas presentasi ini ditunjukkan pada Gambar 4, yang menggambarkan siswa menyampaikan ide berdasarkan peta pikiran yang telah mereka susun. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mampu menyampaikan gagasan dengan alur yang lebih runtut, terarah, dan mudah dipahami oleh audiens. Selain itu, siswa tampak lebih percaya diri dan berani berbicara di depan kelas. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa pendekatan visual melalui *mind mapping* dapat meningkatkan kelancaran berbicara dan rasa percaya diri siswa (Nasution, 2020; Suli et al., 2025).



Gambar 4. Presentasi Hasil Peta Pikiran Digital Sebagai Panduan Berbicara Siswa

### 3.4. Dampak Kegiatan terhadap Keterampilan Berbicara, Kreativitas, dan Motivasi Belajar

Hasil evaluasi kegiatan yang diperoleh melalui observasi langsung dan kuesioner daring menunjukkan bahwa pelatihan *mind mapping* berbasis Canva memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan pengalaman belajar siswa. Berdasarkan observasi pada tahap presentasi, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 4, siswa mampu menyampaikan gagasan dengan alur yang lebih terstruktur menggunakan peta pikiran digital berbasis Canva sebagai panduan berbicara. Penggunaan peta pikiran digital membantu siswa mengurangi ketergantungan pada teks panjang serta meningkatkan kejelasan penyampaian ide secara lisan.

Hasil evaluasi kegiatan yang diperoleh melalui kuesioner daring pada aspek Dampak terhadap Keterampilan Berbicara menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasakan manfaat langsung dari penerapan *mind mapping* dalam kegiatan pelatihan. Berdasarkan data kuesioner, sebanyak 89,3% siswa menyatakan setuju dan sangat setuju bahwa *mind mapping* membantu mereka menyusun ide sebelum berbicara, sedangkan 85,7% siswa menyatakan bahwa kegiatan ini membuat *speaking* mereka menjadi lebih terstruktur setelah mengikuti pelatihan. Selain itu, 85,7% siswa juga menyatakan adanya peningkatan kepercayaan diri dalam berbicara bahasa Inggris setelah mengikuti pelatihan. Untuk memberikan gambaran yang lebih sistematis, ringkasan hasil kuesioner disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Kuesioner Persepsi Siswa

Aspek	Pernyataan	Setuju + Sangat Setuju
Keterampilan Berbicara	<i>Mind mapping</i> membantu menyusun ide	89,3%
	<i>Speaking</i> lebih terstruktur	85,7%
	Meningkatkan kepercayaan diri	85,7%
Materi Pelatihan	Materi sesuai kebutuhan	96,4%
	Penjelasan mudah dipahami	96,4%
	Contoh membantu memahami	92,8%
Penggunaan Canva	Mudah digunakan	96,5%
	Fitur mendukung	96,5%
	Meningkatkan kemampuan Canva	92,8%
Kreativitas dan Motivasi	Meningkatkan kreativitas	92,8%
	Pembelajaran menarik	92,9%
	Meningkatkan motivasi	89,3%
	Pengalaman menyenangkan	92,9%

Tabel tersebut menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan respons positif terhadap seluruh aspek yang diukur, baik dari segi keterampilan berbicara, pemahaman materi, maupun penggunaan media pembelajaran.

Temuan kuesioner tersebut didukung oleh hasil observasi selama tahap presentasi, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 4, yang memperlihatkan siswa mempresentasikan ide menggunakan peta pikiran digital berbasis Canva sebagai panduan berbicara. Pada tahap ini, siswa tampak mampu menyampaikan gagasan secara lebih runtut dan terarah, serta tidak lagi bergantung pada teks panjang. Penggunaan peta pikiran digital membantu siswa menjaga alur pembicaraan sehingga penyampaian ide menjadi lebih jelas dan mudah dipahami oleh audiens. Dengan demikian, integrasi *mind mapping* dan Canva berkontribusi pada peningkatan kejelasan penyampaian ide secara lisan.

Mind mapping membantu saya menyusun ide sebelum berbicara.	Saya merasa speaking saya menjadi lebih terstruktur setelah mengikuti...	Kegiatan ini meningkatkan kepercayaan diri saya dalam berbica...
● Sangat Tidak Setuju 3.6%	● Sangat Tidak Setuju 7.1%	● Sangat Tidak Setuju 7.1%
● Tidak Setuju 7.1%	● Tidak Setuju 7.1%	● Tidak Setuju 7.1%
● Setuju 64.3%	● Setuju 71.4%	● Setuju 60.7%
● Sangat Setuju 25%	● Sangat Setuju 14.3%	● Sangat Setuju 25%

Gambar 5. Hasil Kuesioner Persepsi Siswa terhadap Dampak Penerapan *Mind Mapping* Berbasis Canva

Gambar 5 menampilkan persepsi siswa terhadap dampak penerapan *mind mapping* berbasis Canva pada keterampilan berbicara, yang mencakup kemampuan menyusun ide sebelum berbicara, keterampilan *speaking*, serta peningkatan kepercayaan diri setelah mengikuti pelatihan. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *mind mapping* tidak hanya membantu siswa dalam tahap perencanaan ide, tetapi juga berkontribusi terhadap kejelasan dan kelancaran penyampaian gagasan secara lisan.

Hasil evaluasi tersebut sejalan dengan penelitian Nasution (2020) yang menyatakan bahwa *mind mapping* berperan penting dalam membantu siswa mengorganisasi ide sebelum berbicara. Selain itu, temuan Suli et al. (2025) juga menegaskan bahwa penerapan strategi visual dalam pembelajaran bahasa Inggris efektif dalam meningkatkan kelancaran berbicara dan rasa percaya diri siswa. Oleh karena itu, temuan evaluasi ini memperkuat bahwa penerapan *mind mapping* berbasis Canva merupakan pendekatan yang relevan dan efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris.

Pada aspek Penilaian Materi dan Pelatihan, hasil kuesioner menunjukkan bahwa kegiatan ini dinilai relevan dan mudah dipahami oleh siswa. Sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 6, sebanyak 96,4% siswa menyatakan setuju dan sangat setuju bahwa materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan mereka. Selain itu, 96,4% siswa juga menyatakan bahwa penjelasan mengenai *mind mapping* disampaikan secara jelas dan mudah dipahami. Temuan ini mengindikasikan bahwa penyampaian materi yang sistematis dan interaktif mampu membantu siswa memahami konsep sebelum memasuki tahap praktik berbicara.

Materi workshop sesuai dengan kebutuhan saya.	Penjelasan tentang mind mapping jelas dan mudah dipahami.	Contoh mind map yang diberikan membantu saya memahami konsep.
● Sangat Tidak Setuju 3.6%	● Sangat Tidak Setuju 3.6%	● Sangat Tidak Setuju 3.6%
● Setuju 75%	● Setuju 71.4%	● Setuju 71.4%
● Sangat Setuju 21.4%	● Sangat Setuju 25%	● Sangat Setuju 21.4%

Gambar 6. Hasil Kuesioner Persepsi Siswa terhadap Kesesuaian Materi dan Pelaksanaan Pelatihan

Lebih lanjut, 92,8% siswa menilai bahwa contoh *mind map* yang diberikan selama pelatihan membantu mereka memahami konsep *mind mapping* secara lebih komprehensif, sebagaimana terlihat pada visualisasi hasil kuesioner pada Gambar 5. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan contoh konkret berperan penting dalam memperkuat pemahaman konseptual siswa. Secara keseluruhan, hasil evaluasi ini menegaskan bahwa pendekatan pelatihan interaktif efektif dalam membangun landasan pemahaman sebelum siswa mempraktikkan keterampilan berbicara. Temuan ini sejalan dengan temuan Asriati et al. (2023) yang menyatakan bahwa pelatihan berbasis partisipatif mampu meningkatkan pemahaman peserta terhadap materi pembelajaran berbasis teknologi.

Pada aspek Penggunaan Canva, respons siswa menunjukkan hasil yang sangat positif. Berdasarkan hasil kuesioner, sebagaimana ditampilkan pada Gambar 7, sebanyak 96,5% siswa menyatakan setuju dan sangat setuju bahwa mereka dapat menggunakan Canva dengan mudah untuk membuat *mind map*. Selain itu, 96,5% siswa juga menilai bahwa fitur-fitur Canva mendukung proses pembuatan *mind mapping* secara efektif. Temuan ini menunjukkan bahwa Canva memiliki antarmuka dan fitur yang ramah pengguna sehingga memudahkan siswa dalam mengimplementasikan *mind mapping* secara digital.

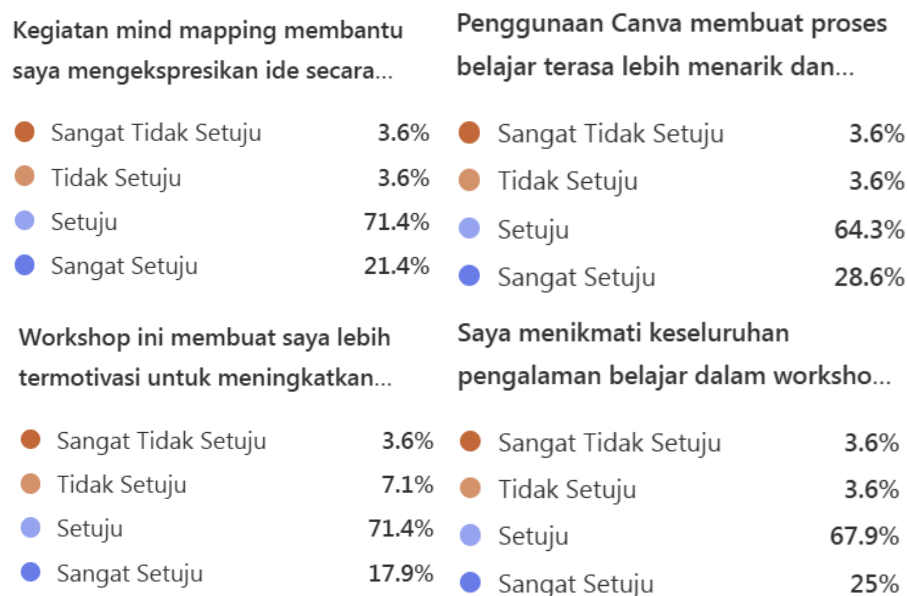
Saya dapat menggunakan Canva dengan mudah untuk membuat min...	Fitur-fitur Canva mendukung proses pembuatan mind map secara efektif.	Workshop ini meningkatkan kemampuan saya dalam...
● Sangat Tidak Setuju 3.6%	● Sangat Tidak Setuju 3.6%	● Sangat Tidak Setuju 3.6%
● Setuju 67.9%	● Setuju 67.9%	● Setuju 60.7%
● Sangat Setuju 28.6%	● Sangat Setuju 28.6%	● Sangat Setuju 32.1%

Gambar 7. Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Canva dan Dukungan Fitur dalam Pembuatan *Mind Mapping*

Lebih lanjut, hasil kuesioner juga menunjukkan bahwa 92,8% siswa menyatakan pelatihan ini meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan Canva. Hal ini mengindikasikan bahwa kegiatan tidak hanya berfokus pada pengembangan keterampilan berbicara, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan literasi digital siswa. Temuan tersebut mendukung hasil penelitian Firman et al. (2023) serta Poerwanti & Marmoah (2024) yang menegaskan bahwa pemanfaatan Canva dalam pembelajaran mampu meningkatkan kreativitas dan literasi digital peserta didik melalui penggunaan media visual yang interaktif dan mudah diakses.

Pada aspek Kreativitas dan Pengalaman Belajar, hasil kuesioner menunjukkan respons yang sangat positif dari siswa. Sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 8, sebanyak 92,8% siswa menyatakan bahwa kegiatan *mind mapping* membantu mereka mengekspresikan ide secara lebih kreatif, sementara 92,9% siswa menilai bahwa penggunaan Canva membuat proses belajar terasa lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, 89,3% siswa menyatakan bahwa kegiatan ini meningkatkan motivasi mereka untuk mengembangkan keterampilan *speaking*, dan 92,9% siswa menyatakan menikmati keseluruhan pengalaman belajar selama workshop.

Temuan kuantitatif tersebut diperkuat oleh data kualitatif dari jawaban terbuka siswa, yang menunjukkan bahwa aspek yang paling disukai dari kegiatan ini meliputi proses desain *mind mapping*, kerja kelompok, diskusi, serta kesempatan untuk berlatih berbicara. Secara keseluruhan, hasil evaluasi ini menunjukkan bahwa integrasi *mind mapping* berbasis Canva mampu menciptakan pengalaman belajar yang kreatif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.



Gambar 8. Persepsi Siswa terhadap Kreativitas dan Pengalaman Belajar pada Pelatihan *Mind Mapping* Berbasis Canva

Meskipun demikian, hasil survei juga mengungkapkan beberapa tantangan yang dialami siswa, seperti kesulitan dalam mengombinasikan warna dan elemen desain, keterbatasan perangkat, serta rasa gugup saat presentasi dalam bahasa Inggris. Kendala tersebut menjadi masukan penting bagi penyempurnaan kegiatan selanjutnya, misalnya dengan menambah waktu latihan berbicara, variasi aktivitas berbasis permainan, dan pendampingan desain visual. Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa integrasi *mind mapping* dengan media Canva melalui pembuatan peta pikiran digital berbasis Canva merupakan inovasi pembelajaran yang efektif dalam konteks pengabdian kepada masyarakat, dengan implikasi positif terhadap keterampilan berbicara, kreativitas, motivasi belajar, dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris di era digital (Fakhri et al., 2025).

#### 4. Kesimpulan

Pelaksanaan pelatihan *mind mapping* berbasis Canva dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan bahwa tujuan yang dirumuskan pada bagian pendahuluan, yaitu meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui pengorganisasian ide yang lebih sistematis, telah tercapai sebagaimana terlihat pada hasil dan pembahasan. Penerapan *mind mapping* membantu siswa dalam menyusun ide sebelum berbicara, sementara penggunaan Canva sebagai media digital mendukung penyajian ide secara visual sehingga proses berbicara

menjadi lebih terstruktur dan percaya diri. Kegiatan ini juga menunjukkan bahwa integrasi pendekatan visual dan teknologi dapat meningkatkan keterlibatan, kreativitas, serta pengalaman belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Ke depan, kegiatan serupa berpotensi dikembangkan dengan cakupan peserta yang lebih luas, variasi aktivitas berbicara, serta durasi pelatihan yang lebih panjang untuk memberikan kesempatan praktik yang lebih optimal. Selain itu, pengembangan lebih lanjut dapat diarahkan pada kombinasi *mind mapping* digital dengan strategi pembelajaran lain serta penggunaan desain evaluasi yang lebih mendalam untuk mengkaji dampak pembelajaran secara berkelanjutan, sebagaimana disarankan dalam penelitian terkait pembelajaran berbasis teknologi dan visual.

### Penghargaan

Penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak SMAN 8 Makassar, khususnya guru dan siswa kelas XI-1, atas kerja sama dan partisipasi aktif selama pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Penghargaan juga disampaikan kepada Ketua dan Sekretaris Jurusan atas dukungan kelembagaan, koordinasi, serta pemberian sertifikat penghargaan yang turut menunjang kelancaran kegiatan. Penulis juga mengapresiasi Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris melalui Program AjarMi, beserta seluruh Tim AjarMi Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris di SMAN 8 Makassar, atas dukungan program, pendampingan, serta sinergi akademik yang berkontribusi terhadap keberhasilan pelaksanaan kegiatan. Ucapan terima kasih disampaikan pula kepada seluruh pihak yang terlibat dalam tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan. Penulis berharap kolaborasi yang telah terjalin dapat terus berlanjut dalam pengembangan inovasi pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah.

### Referensi

- Asriati, A., Novia, L., Aeni, N., Asriadi, M., & Burhamzah, M. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva bagi Guru dan Siswa di MA Darul Fath Bontolangkasa. *Jurnal GEMBIRA (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(1), 29–36. <https://gembirapkm.my.id/index.php/jurnal/article/view/6>
- Fakhri, M. N., Zakiah, F. N., & Novia, L. (2025). Literasi Digital dan Kesadaran Budaya sebagai Solusi Tantangan Atemporalitas dalam Komunikasi Antarbudaya. *Al-Jamahiria : Jurnal Komunikasi Dan Dakwah Islam*, 3(1), 89–102. <https://doi.org/10.30983/al-jamahiria.v3i1.9841>
- Faridah, S. N. (2023). Strategi Mind Mapping untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa. *JURNAL ILMIAH NIZAMIA*, 05(1), 1–7.
- Firman, F., Hasriadi, H., & Ningrum, N. (2023). Development of Canva-Based Animation E-Mind Mapping Guide. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(4), 1127–1138. <https://jurnaldidaktika.org/index.php/contents/article/view/283>
- Mustakim. (2021). Penerapan Metode Mind Mapping untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Berceramah) Siswa SMK. *Journal of Education Action Research*, 5(4), 447–452. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/article/view/12346>
- Mustikawati, Y., & Novia, L. (2023). *Belajar Bahasa Inggris itu Menyenangkan*. CV Ananta Vidya.
- Nasution, D. S. (2020). Mind Mapping to Improve Students' Speaking Skill. *ENGLISH EDUCATION: English Journal for Teaching and Learning*, 08(01), 1–12. <https://jurnal.uinsyahada.ac.id/index.php/EEJ/article/view/2673>
- Novia, L., Hajar, A., Noni, N., Muhayyag, M., & Asriati, A. (2025). Berbicara untuk Didengar: Pemanfaatan Podcast dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Mahasiswa Bahasa Inggris. *Jurnal Abdimas Komunikasi Dan Bahasa*, (1), 22–29. <https://doi.org/10.31294/abdikom.v3i2>
- Novia, L., Munir, M., Ariyani, A., Fitriyani, F., Noni, N., Chalik, Muh. R., Ahkam, A. A., Suli, V. C., Muhiddah, A., & Vidia, R. (2025). Pemberdayaan Digital dan Peningkatan Keterampilan Bahasa Inggris Melalui Kolaborasi AjarMi FBS UNM dan SMK Telkom Makassar. *AXIOLOGY: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 1–9. <https://journal.unm.ac.id/index.php/AXIOLOGY/article/view/8284>
- Pangkung, N. E., & Meidina, T. (2026). Improving Reading Skills Using Canva-Based Mind Mapping Media for Fourth Grade Deaf Students in Special Schools. *PINISI JOURNAL OF EDUCATION*, 6(1), 130–137. <https://journal.unm.ac.id/index.php/PJE/article/view/11381>
- Poerwanti, J. I. S., & Marmoah, S. (2024). Pelaksanaan Pelatihan Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Literasi Digital Guru-guru Sekolah Dasar. *JURNAL WIDYA LAKSANA*, 13(2), 187–193. <https://doi.org/10.23887/jwl.v13i2.75705>
- Purba, M. P., Hartanto, R. V. P., & Nuryadi, M. H. (2025). Implementasi Mind Mapping pada Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Locus: Penelitian Dan Pengabdian*, 4(5), 2135–2154. <https://doi.org/10.58344/locus.v4i5.4049>
- Suli, V. C., Novia, L., Sunra, L., Rosmawati, R., & Saad, M. (2025). Peningkatan Kepercayaan Diri dan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Melalui Kegiatan English Competition. *Jurnal Abdimas*

*Komunikasi Dan Bahasa Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 14–21.  
<https://doi.org/10.31294/abdikom.v3i2>

Suryani, I., Liftiah, L., Sumartiningsih, S., & Joko Raharjo, T. (2025). The Application of Canva Mind Mapping to Problem Solving: A Literature Review Study 2020-2025. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 8(4), 656–665.  
<https://doi.org/10.31949/jee.v8i4.16193>

Wahyu, A., Jefri, R., & Novia, L. (2026). Artificial Intelligence in Language Learning: Microsoft Reading Progress and Its Effect on Pronunciation. *International Journal of Business, English, and Communication*, 4(1), 37–44. <https://journal.unm.ac.id/index.php/ijobec/article/view/6482>