

OPTIMALISASI PEMBELAJARAN DARING MELALUI KONSEP *MIND MAP* BERBASIS POWER POINT PADA SISWA SDN 1 BURUAN

Kadek Rahayu Puspawati¹⁾, Anak Agung Inten Paraniti²⁾, Ni Kadek Ari
Juliantari²⁾

^{1,2,3)}Universitas Mahasaraswati Denpasar

Email: rahayu_puspa@unmas.ac.id

ABSTRAK

Dunia Pendidikan di Br. Celuk, Desa Buruan, Kec. Blahbatuh, Kab Gianyar juga terkena imbas dari adanya pandemi Covid 19. SDN. 1 Buruan adalah sekolah dasar (SD) Negeri yang beralamat di Jalan. Banteng, Br. Celuk, Desa Buruan, Kecamatan Blahbatuh, Kabupaten Gianyar. Melihat permasalahan prioritas yang sedang dialami oleh mitra yaitu: 1) Kurang mempunya orang tua siswa menciptakan suasana belajar yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa dalam menjelaskan mata pelajaran atau tugas yang diberikan oleh gurunya disekolah, 2) Kurangnya minat dan semangat siswa untuk belajar secara daring karena faktor bosan sehingga berdampak pada menurunnya aktivitas dan prestasi belajar siswa. Melihat problem yang sedang dihadapi oleh mitra, disini kami memberikan solusi yang sekiranya dapat membantu permasalahan mitra yakni: pengoptimalan pembelajaran daring melalui ringkasan materi pelajaran yang disajikan dalam bentuk power point berkonsepkan *Mind Map* dan memberikan pelatihan membuat canang sari dan mesatua Bali yang akan dilombakan kepada siswa program ini adalah kegiatan selingan non akademik dengan tujuan untuk meminimalkan rasa bosan siswa selama pembelajaran daring di tengah pandemi COVID-19. Adapun metode pelaksanaan dari kegiatan ini adalah melalui sosialisasi, demonstrasi, pendampingan, pelatihan dan evaluasi. Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini, sudah mencapai target dimana siswa menjadi lebih bersemangat mengikuti pembelajaran daring di tengah pandemi COVID-19.

Kata Kunci: Covid-19, Pembelajaran daring, *Mind Map*, Mesatua Bali, Majejaitan

ANALISIS SITUASI

Awal tahun 2020 dunia dibuat kaget dengan keberadaan suatu varian virus baru bernama Corona. Penyakitnya disebut sebagai COVID-19, sebagai virus yang menyerang Cina, yang ditemukan pada bulan November 2019 tepatnya di kota Wuhan. Corona yang semula dianggap virus biasa. Prediksi kemudian salah, dan virus ini dapat membunuh manusia sekaligus menyebar sangat cepat. Gejala yang muncul menyerupai flu, masuk angin, batuk, dan demam. Hinggasaat ini belum ditemukan secara pasti terkait penyebab virus corona, namun diketahui bahwa virus ini disebarkan oleh hewan. Virus ini juga mampu ditularkan dari satu spesies ke spesies lainnya, termasuk menularkan dan ditularkan manusia. Insiden kemudian meluas di Wuhan dan banyak korban, serta menyebar ke provinsi lain di Cina (Altuntas & Gok, dalam Amalia & Sa, adah 2021). Sebuah peristiwa global yang

membuat berbagai aspek kehidupan menjadi berubah total, termasuk kegiatan pembelajaran dalam dunia pendidikan. Pemerintah menerapkan *Social distancing* untuk keseluruhan masyarakat, yang mengakibatkan dilema bagi dunia pendidikan. Dimana sistem pembelajaran harus berubah dari yang semula tatap muka menjadi pembelajaran digital. Pembelajaran Daring bisa berjalan dengan baik dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin maju, yang saat ini sudah menjadi alternatif diantaranya aplikasi *google classroom*, *e-learning*, *whatsapp*, *zoom*, *google meet* serta media lainnya yang menggunakan jaringan internet. Kebijakan pembatasan akses fisik ke layanan publik tidak hanya di Indonesia saja, hampir semua negara yang terdampak COVID-19 menghadapi tantangan terbesar bagi pengelola sekolah dalam berusaha menyeimbangkan tugas penting antara kesehatan siswa, guru dan pasien dengan perawatan lingkungan. Pendidikan adalah senjata utama dalam mengubah dunia. Pandangan ini tentunya hal yang sebenarnya jika dilihat dari bagaimana dunia berubah dengan sangat cepat akibat temuan-temuan yang ditemukan dalam berbagai bidang yang disebabkan oleh adanya pendidikan (Sihotang, 2019). Dunia pendidikan di desa Buruan juga terkena imbas dari kebijakan Pemerintah untuk memberlakukan sistem belajar jarak jauh atau pembelajaran daring dengan piranti yang bersifat digital. Hal ini telah dirasakan oleh anak – anak yang bersekolah di SDN 1 Buruan.

Mitra dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah siswa SD yang bersekolah di SDN. 1 Buruan yang berjumlah 3 orang siswa, yang tinggal dan menetap di Br. Celuk, Desa Buruan, Kecamatan Blahbatuh, Kabupaten Gianyar. SDN 1 Buruan adalah Sekolah Dasar (SD) Negeri yang berlokasi di Jalan Banteng, Br. Celuk, Desa Buruan, Kecamatan Blahbatuh, Kabupaten Gianyar. Berdasarkan hasil observasi terhadap 3 orang siswa dan selaku mitra dalam kegiatan ini, mayoritas problematika yang sedang dihadapi oleh mitra adalah, dalam mendampingi siswa belajar online mayoritas orang tua siswa kurang mampu menciptakan suasana belajar yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa dalam menjelaskan mata pelajaran atau tugas yang diberikan oleh gurunya disekolah. Keterbatasan kemampuan orang tua siswa dalam berinovasi untuk membuat teknik – teknik atau model pembelajaran dari rumah yang bersifat fun dan berbasis teknologi. (Menurut Djamarah dalam Guspriyanto 2012) Pemilihan metode merupakan hal yang sangat penting perlu diperhatikan karena metode adalah salah satu alat untuk mencapai tujuan. Dengan memanfaatkan metode secara akurat, guru akan mampu mencapai tujuan pembelajaran. Menurunnya minat dan semangat siswa untuk belajar secara daring karena dipicu oleh faktor bosan. Orang tua siswa mengalami kendala waktu untuk mendampingi siswa belajar dari rumah karena terbentur dengan karier, pekerjaan rumah dan kegiatan sosial kemasyarakatan. Tentu permasalahan ini berkaitan dengan keadaan psikologis siswa akibat pembelajaran daring di tengah pandemi covid-19.

Dari permasalahan-permasalahan tersebut pada kesempatan ini dalam kegiatan pengabdian masyarakat yang diadakan oleh Universitas Mahasaraswati Denpasar

mencoba untuk memberikan solusi yang sekiranya dapat mengatasi permasalahan berkaitan dengan dampak psikologis siswa akibat pembelajaran daring di tengah pandemi covid-19 yaitu dengan cara mensosialisasikan dan mengedukasi siswa tentang *Mind Map* pelajaran.

Mind Mapping merupakan metode pemetaan otak terhadap semua informasi. Metode ini membuka pikiran manusia agar mampu mengembangkan pendekatan berpikir yang lebih kreatif dan inovatif (menurut Khan dalam Guspriyanto 2012). Dalam *Mind Map*, yang biasa dilakukan adalah dengan membuat pemetaan satu pokok bahasan tiap orang memiliki kebebasan untuk membuat peta pikirannya sendiri. Yang terpenting pelajar memahami secara keseluruhan materi pokok dan penjabarannya. *Mind Map* memunculkan keunikan-keunikan secara bebas yang mengalir dan menyenangkan.

Selain itu solusi lain yang ditawarkan adalah memberikan pelatihan *Mesatua Bali* dan Majejaitan kepada siswa sebagai kegiatan selingan dan hiburan untuk menghilangkan rasa bosan siswa di tengah di pembelajaran daring. *Satua Bali* berfungsi sebagai apersepsi, dengan tetap mengacu pada materi yang diajarkan dalam pemilihannya. *Satua Bali* yang ceritanya dekat dengan kehidupan siswa dapat menarik perhatian dan memberikan kesan yang berbeda dalam pelaksanaan proses pembelajaran sehingga siswa memperoleh pengetahuan yang lebih bermakna.

Selain itu dalam “pendidikan *Satua Bali* berfungsi sebagai pembentukan karakter, etika dan moral” (Suastika dalam Winjassisca.dkk 2011:20). Dengan demikian, media *Satua Bali* dapat membantu meningkatkan motivasi siswa, sehingga, hasil belajarnya meningkat pula. Sedangkan yang disebut dengan majejaitan atau jejahitan adalah suatu wujud yang dibuat dengan bahan daun kelapa muda atau janur, daun kelapa tua (*slepan*) atau daun lontar karena menurut pengertian masyarakat Hindu Bali, daun kelapa yang dibentuk menjadi wadah maupun hiasan dirangkai dengan cara “menjahit” dengan semat (lidi atau bahan untuk menusuk seperti jarum yang terbuat dari bambu). Jejahitan sebagai ciri khas banten/sesaji jenisnya sangat banyak dan dapat 38 dikelompokkan menjadi beberapa jenis yaitu sebagai alas, wadah, hiasan dan sebagai *banten/sesaji* itu sendiri (Suryahadi dalam Hariana 2007:289). Yang mana nantinya kedua kegiatan ini akan dilombakan agar siswa lebih semangat dalam mengikuti pelatihan yang diberikan.

PERUMUSAN MASALAH

1. Kurang mampunya orang tua siswa menciptakan suasana belajar yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa dalam menjelaskan mata pelajaran atau tugas yang diberikan oleh gurunya disekolah
2. Kurangnya minat dan semangat siswa untuk belajar secara daring karena faktor bosan sehingga berdampak pada menurunnya aktivitas dan prestasi belajar siswa.

SOLUSI YANG DIBERIKAN

1. Sosialisasi pengenalan *Mind Map* pelajaran dengan media power point untuk siswa SDN. 1 Buruan
2. Memberi pelatihan yang akan dilombakan kepada siswa yaitu “Mesatua Bali” dan “Membuat canang sari”

METODE PELAKSANAAN

1. Metode Sosialisasi dan Demonstrasi

Metode sosialisasi merupakan metode yang digunakan untuk memberikan pemahaman atau mensosialisasikan mengenai apa itu *Mind Map* dan bagaimana cara belajar menggunakan *Mind Map*. Metode demonstrasi merupakan metode yang digunakan untuk mendemostrasikan tentang cara membuat dan belajar menggunakan *Mind Map*.

2. Metode Pendampingan dan Monitoring

Metode pendampingan merupakan metode yang digunakan untuk mendampingi siswa belajar menggunakan *Mind Map*. Metode monitoring merupakan metode yang digunakan untuk memantau atau memonitoring siswa selama proses pembelajaran.

3. Metode Pelatihan, Perlombaan atau Evaluasi

Metode pelatihan merupakan metode yang digunakan untuk memberikan pelatihan kepada siswa dalam hal belajar mesatua Bali dan membuat canang sari. Metode perlombaan atau evaluasi merupakan metode yang digunakan untuk melakukan penilaian dan mengevaluasi sejauh mana pemahaman siswa terhadap pelatihan yang diberikan

HASIL PENGABDIAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini di dilaksanakan di lingkungan Banjar Celuk, Desa Buruan, Kecamatan Blahbatuh, Kabupaten Gianyar pada tanggal 28 Juli 2021 sampai dengan tanggal 5 September 2021. Optimalisasi pembelajaran daring melalui konsep *Mind Map* berbasis power point di tengah pandemi COVID-19 pada siswa SDN.1 Buruan telah berhasil ditingkatkan dengan program kerja yaitu Sosialisasi dan demonstrasi mengenai konsep *Mind Map* berbasis power point kepada siswa. dan Memberikan pelatihan yang akan dilombakan yakni majejahitan (membuat canang sari) dan pelatihan mesatua bali. Dari keseluruhan kegiatan yang dilaksanakan semuanya berhasil tercapai sesuai target yang diinginkan dan melampaui target sebelumnya, yang mana hasil akhir kuisioner sebesar 97%. Maka dapat disimpulkan bahwa sudah ada peningkatan hasil sebesar 36% dari hasil kuisioner sebelumnya yang hanya 61%. Adapun rekapitulasi hasil kuisioner siswa di lingkungan Br. Celuk yang bersekolah di SDN.1 Buruan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Kuesioner Optimalisasi Pembelajaran Daring Melalui Konsep *Mind Map* Berbasis Power Point di Tengah Pandemi Covid-19 Pada Siswa SDN.1 Buruan di Banjar Celuk

No.	Soal Kuesioner	Jumlah responden (n)	Persentase Jawaban Benar		Hasil Perbandingan
			Sebelum	Sesudah	
1.	Saya pernah dan sudah sering belajar menggunakan <i>Mind Map</i> ?	3	6%	9%	+3%
2.	Saya paham dan mengerti belajar menggunakan <i>Mind Map</i> ?	3	5%	9%	+4%
3.	Saya merasa belajar dengan media <i>Mind Map</i> dapat lebih mudah mengerti pelajaran?	3	6%	9%	+3%
4.	Saya merasa mudah mencerna pelajaran menggunakan media <i>Mind Map</i> ?	3	6%	10%	+4%
5.	Saya merasa belajar di rumah sangatlah menyenangkan?	3	6%	10%	+4%
6.	Saya paham dan tau bagaimana cara membuat canang sari yang baik?	3	6%	10%	+4%
7.	Saya paham dan pandai bagaimana cara mesatua Bali yang baik dan benar?	3	5%	10%	+5%
8.	Saya fasih dengan kegiatan majejahitan dalam membuat sarana upakara (canang sari) di rumah?	3	6%	10%	+4%
9.	Saya merasa belajar mesatua Bali itu tidak begitu penting?	3	7%	9%	+2%
10.	Saya merasa sangat bosan belajar daring?	3	8%	10%	+2%

Hal ini membuktikan bahwa kegiatan sosialisasi dan pelatihan berjalan dengan baik dan lancar.

Dengan dilakukannya sosialisasi dan demonstrasi kepada siswa yang berjumlah 3 orang mengenai power point dan *Mind Map* itu sendiri, dalam kegiatan sosialisasi ini juga kami selipkan ajakan-ajakan untuk lebih bersemangat lagi belajar di tengah pandemi COVID-19 tidak lupa dengan protokol kesehatan yang baik. Karena kegiatan belajar daring tersebut telah menjadi rutinitas siswa setiap harinya, tak menampik siswa menjadi bosan dan mau belajar apabila disuruh dan saat ada tugas saja. Selain program kerja utama, kami juga memberikan program tambahan di luar kegiatan akademik yakni berlatih mesatua bali dan membuat canang sari. Karena

di tengah canggih nya teknologi kita tidak boleh melupakan dari mana kita berasal. Adapun tujuan dari pemberian kegiatan ini tidak lain adalah untuk mengisi waktu luang siswa dengan kegiatan yang lebih bermanfaat sekaligus memperkenalkan siswa terhadap budaya, karya sastra, adat dan tradisi Bali, agar juga supaya siswa tidak melulu bermain gadget atau menonton televisi saat waktu luang.



Gambar 1.

Sosialisasi pengenalan mind map kepada siswa SDN.1 Buruan



Gambar 2.

Demonstrasi mind map kepada siswa SDN.1 Buruan

Adapun program kerja kedua yang telah dilaksanakan adalah memberikan pelatihan bercerita dengan bahasa bali atau sering dikenal dengan “Mesatua Bali”. Kegiatan ini merupakan kegiatan tambahan, dimana siswa dilatih terkait dengan cara mesatua yang baik, meliputi bagaimana cara mengatur intonasi suara, penghayatan, bahasa tubuh, mimik muka, pelafalan dengan mengikuti isi cerita. Kegiatan ini diadakan untuk mengurangi aktivitas siswa yang kurang bermanfaat saat waktu senggangnya. Tujuan lainnya tidak lain adalah untuk memperkenalkan dan mengedukasi siswa tentang karya sastra bali pada khususnya.



Gambar 3. *Memberikan pelatihan mesatua Bali kepada siswa*

Selanjutnya dilaksanakan kegiatan pelatihan majejaitan yakni membuat canang sari. Karena beberapa dari siswa belum mampu untuk membuat dan keterampilan majejaitannya masih kurang, jadi berdasarkan hal tersebut kami mengajak siswa untuk secara bersama-sama belajar majejaitan dengan membuat jahitan yang paling sederhana terlebih dahulu yakni canang sari. dimana teknis pelaksanaan kegiatan ini adalah memberikan edukasi serta pelatihan dan perlombaan untuk menguji dan mengevaluasi seberapa tinggi pemahaman siswa.



Gambar 4. Memberikan pelatihan membuat canang sari kepada siswa

Kemudian pada penghujung kegiatan kami mengadakan perlombaan mesatua bali dan membuat canang sari yang mana kegiatan ini dilaksanakan di rumah mitra dengan jumlah peserta sebanyak 3 orang siswa. Dimana teknis pelaksanaannya yaitu sebagai berikut: untuk lomba mesatua bali, kriteria penilaian yang kami gunakan adalah: kelancaran, intonasi, pelafalan, penghayatan, mimik muka dan bahasa tubuh. Untuk lomba membuat canang sari kami berikan waktu selama 20 menit dimana kriteria penilaiannya adalah: kebersihan, kerapian, keindahan dan kecepatan.



*Gambar 5.
Lomba membuat canang sari*

*Gambar 6.
Lomba mesatua bali*



Gambar 7.
Penyerahan Hadiah kepada para juara

KESIMPULAN DAN SARAN

Program pengabdian masyarakat Universitas Mahasaraswati Denpasar di Banjar, Celuk, Desa Buruan, Kecamatan Blahbatuh, Kabupaten Gianyar secara umum terlaksana dengan baik dan lancar. Kemauan siswa untuk belajar lebih semangat lagi melalui metode pembelajaran yang menggunakan *Mind Map* berbasis power point dan kejenuhan siswa selama pembelajaran daring telah dapat di atasi dari adanya kegiatan selingan yang positif yakni belajar mesatua bali dan belajarmajejahan dalam rangka membuat canang sari telah berhasil dilaksanakan melalui sosialisasi, demonstrasi, pendampingan, pelatihan dan perlombaan atau evaluasi.

Program pengabdian masyarakat Universitas Mahasaraswati telah terealisasikan 100% besar harapan kami agar setelah ini kegiatan yang telah kami lakukan dapat terus dilakukan oleh setiap lapisan masyarakat Khususnya bagi Siswa SDN. 1 Buruan dalam melaksanakan pembelajaran daring ini dapat mengkombinasikan model pembelajaran manual dengan model pembelajaran dengan sistem yang lebih praktis yakni *Mind Map* pembelajaran berbasis power point dengan tetap di bawah bimbingan orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, A, Nurus.S. (2020). *Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Kegiatan Belajar Mengajar Di Indonesia*. Jurnal Psikologi Volume 13 No.2, Desember 2020 Fakultas Bimbingan dan Konseling Islam UIN Sunan Kalijaga.Yogyakarta
- Dewi, Ni Wayan Winjassisca Purnama, Putu Nanci Riastini,I Nyoman Murda. (2016). *Penerapan Model Snowball Throwing Berbantuan Satua Bali Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA*. e.journal. Universitas pendidikan Ganesha Singaraja
- Guspriyanto, Yudy. (2012). *Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran “Mind Mapping” Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Banyubiru 01 Semester Genap Tahun Pelajaran 2011/2012*. Skripsi.

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana
Salatiga

- Hariana.K. (2019). *Refleksi Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural Pada Seni Sesaji Canang Sari Di Kecamatan Balinggi Sulawesi Tengah. Skripsi.* Program Studi Pendidikan Seni Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta
- Sihotang, T,N,R. (2019). *Implementasi Metode Mind Mapping Berbantu Media Power Point Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Mts Al-Washliyah Damar Condong Serang Jaya Hilir. Skripsi.*Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
- Yazid.H, Neviyarni.(2021). *Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Psikologis Siswa Akibat Covid-19.* Jurnal Human Care Volume 6;No.1 (Februari, 2021): 207-213 Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang. Sumatera Barat