
INTERSTUDIA:

Journal of Contemporary Education in Islamic Society, I (I), 2023, 96-107

<https://journal.alhikmahjkt.ac.id/index.php/interstudia>

DOI: 10.47466/interstudia

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *MIND MAPPING* BERBANTUAN
APLIKASI *JAMBOARD* TERHADAP MINAT MENULIS CERITA PADA
SISWA KELAS VI SDN 161 JAKARTA**

**Putra Dian Kharisma Ivada¹, Ahmad Arsyudin², Taufik³, Suhada⁴, Fatkhul
Mubin⁵, Naila Zaitun Ni'mah M⁶**

¹Sekolah Tinggi Agama Islam ALHIKMAH Jakarta, Indonesia

²Sekolah Tinggi Agama Islam ALHIKMAH Jakarta, Indonesia

³Sekolah Tinggi Agama Islam ALHIKMAH Jakarta, Indonesia

⁴Sekolah Tinggi Agama Islam ALHIKMAH Jakarta, Indonesia

⁵Sekolah Tinggi Agama Islam ALHIKMAH Jakarta, Indonesia

⁶Sekolah Tinggi Agama Islam ALHIKMAH Jakarta, Indonesia

Corresponding E-mail: putradian@gmail.com

Abstract

Education in general is a planned effort to create a learning atmosphere and learning process for students to develop their potential. The potential that needs to be stimulated from every learner is ideas. Because ideas will affect the effective brain performance power for every human being. One good skill to stimulate ideas is to increase imagination with literacy learning, one of which is writing stories in Indonesian subjects. This study aims to determine the effect of using the Jamboard Application-assisted Mind mapping method on the interest in writing stories in grade VI students of SDN 161 Jakarta. This research is a type of qualitative research with a descriptive approach, with observational research techniques. The research population as an object was carried out in PJJ on grade VI students of SDN 161 Jakarta in August 2022. From the results of the research conducted, it can be judged that the function of Google Jamboard in PJJ in Indonesian subject is very helpful for teachers and students to deliver. Students' interest in learning to write stories increases because the focus and understanding of participants are influenced by images, fonts and colors used in the learning process. This shows the influence of the mind mapping method assisted by the Jamboard application on grade VI students of SDN 161 Jakarta increasing interest in writing stories.

Keywords: *Mind Mapping, Jamboard, Writing News*

Abstrak

Pendidikan secara umum adalah sebuah upaya yang terencana guna mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran bagi peserta didik guna mengembangkan potensi diri. Potensi yang perlu distimulasi dari setiap peserta didik adalah ide. Karena ide akan mempengaruhi daya kinerja otak yang efektif bagi setiap manusia. Salah satu keterampilan yang baik untuk menstimulasi ide adalah meningkatkan imajinasi dengan

pembelajaran literasi, salah satunya menulis cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan metode Mind mapping berbantuan Aplikasi Jamboard terhadap minat menulis cerita pada peserta didik kelas VI SDN 161 Jakarta. Penelitian ini termasuk jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif, dengan teknik penelitian observasi. Populasi penelitian sebagai objek dilakukan pada PJJ terhadap peserta didik kelas VI SDN 161 Jakarta pada bulan Agustus 2022. Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat dinilai bahwa fungsi google Jamboard dalam PJJ pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sangat membantu pengajar dan peserta didik untuk menyampaikan. Minat belajar peserta didik untuk menulis cerita meningkat karena fokus dan pemahaman peserta dipengaruhi dari gambar, jenis huruf dan warna yang digunakan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan pengaruh metode mind mapping berbantuan aplikasi Jamboard terhadap peserta didik kelas VI SDN 161 Jakarta meningkatkan minat dalam menulis cerita.

Keywords: *Mind Mapping, Jamboard, Menulis Berita*

PENDAHULUAN

Secara umum pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup atau kemajuan yang lebih baik. Pendidikan dapat mengembangkan karakter melalui berbagai macam kegiatan, seperti penanaman nilai, pengembangan budi pekerti, nilai agama, pembelajaran dan pelatihan nilai-nilai moral, dan lain sebagainya.

Pendidikan Indonesia memegang peranan penting dalam kehidupan peserta didik. Dengan mempelajari bahasa Indonesia, peserta didik harus mencapai perkembangan intelektual, sosial dan emosional untuk berkontribusi pada keberhasilan mereka di bidang studi lain. Selain itu, ketika belajar bahasa Indonesia, peserta didik diharapkan mampu mengungkapkan ide, perasaan dan menggunakan keterampilannya. Peserta didik yang cerdas dan mampu memaksimalkan potensi dirinya salah satunya dipengaruhi oleh kualitas peran guru. Seorang guru profesional harus mampu mendemonstrasikan pengalaman kelas. Sebuah komponen dari pengalaman ini adalah kemampuan untuk mengajarkan pelajaran kepada peserta didik. Untuk dapat menyampaikan pelajaran secara efektif dan efisien, guru perlu mengenal berbagai jenis lingkungan belajar agar pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik. (Andretti, 2021: 23).

Media sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran menempati tempat yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Panduan belajar digunakan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap proses pembelajaran. Oleh karena itu media yang dipilih menentukan efektifitas pelatihan.

Metode Mind mapping (peta pikiran) adalah sebuah metode pembelajaran yang telah mengalami perkembangan, dilakukan oleh Tony Buzana, kepala Brain Foundation. (Buzan: 2006) Peta pikiran adalah metode mencatat kreatif yang memudahkan mengingat banyak informasi. Setelah selesai, catatan yang dihasilkan membentuk pola gagasan terkait, dengan topik utama di pusat dan subtopik dan percabangan detail. Cabang-cabang ini dapat tumbuh menjadi bahan yang lebih kecil. Selama bertahun-tahun, penggunaan Internet dalam pendidikan, dari sekolah dasar hingga sekolah menengah, telah berubah secara signifikan. (Buzan: 2006). Maka dapat dinilai bahwa pemanfaatan internet dalam kurikulum pendidikan berdampak secara signifikan.

Kurikulum 2013 dalam pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan meningkatkan dan membentuk sumber daya manusia salah satunya menciptakan peserta didik yang komunikatif, inovatif, kreatif, dan produktif dalam proses belajar, serta mampu memberikan bermacam-macam teks dan jenisnya berdasarkan dengan kompetensi dasar (KD) yang telah dipelajari berdasarkan kurikulum tahun 2013. Pembelajaran berbasis teks memiliki tujuan agar peserta didik mampu memahami suatu teks yang sesuai dengan teks berdasarkan fungsi sosial yang akan dipelajari berkaitan dengan tujuan pembelajaran. (Ananda, 2019: 3). Dalam kurikulum 2013 di SMPN 161 Jakarta, peserta didik diwajibkan mengembangkan keterampilan teks yang terdapat pada kurikulum 2013 salah satunya teks cerita fantasi yang dipelajari pada peserta didik kelas VI SDN 161 Jakarta.

Cara melatih kreativitas salah satunya dengan genre cerita fantasi. Cerita fantasi di dalamnya menceritakan suatu tampilan penokohan, tema, amanat, alur dan lain-lain. Nurgiyantoro menyatakan bahwa, cerita fantasi adalah cerita dengan alur cerita yang menampilkan tokoh, atau tema yang serupa, kebenarannya diragukan, meski sebagian atau seutuhnya dalam suatu cerita. Dapat disimpulkan bahwa cerita fantasi merupakan bentuk bagian dari fiksi yang membentuk imajinasi oleh pengarangnya yang di dalamnya menceritakan suatu tampilan penokohan, tema, amanat, alur dan lain-lain. (Arikunto, 2013: 294).

Seiring dengan perkembangan zaman modern dapat dikatakan bahwa keterampilan menulis sangat dibutuhkan, karena pembelajaran menulis di sekolah memerlukan latihan yang khusus. Kemampuan menulis yang dimiliki peserta didik tidak datang begitu saja, melainkan peserta didik harus berlatih secara berkelanjutan agar keterampilan menulis dapat memperoleh hasil yang baik. Oleh karena itu, setiap peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran

harus memiliki keinginan diri penuh dengan merangsang minat dari diri peserta didik sendiri. Menulis harus mendapatkan motivasi, pengetahuan, dan dukungan dari sekolah, seperti guru harus memanfaatkan media pembelajaran dengan baik. Menurut Heinich et, al (1993) menjelaskan bahwa teknologi atau media pembelajaran sebuah penerapan ilmiah terkait proses belajar bagi manusia dalam tugas praktis belajar dan mengajar. Menurut Heri & Helmi (2019:35) bahwa media memiliki nilai yang praktis untuk menstimulasi motivasi belajar, serta mampu membuat konsep dari yang abstrak menjadi kohern.

Selama terjadinya pandemi covid-19 lalu, maka pembelajaran bagi peserta didik di seluruh dunia dengan memanfaatkan media sebagai solusi dalam proses belajar mengajar berlangsung. Media Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan secara virtual menggunakan aplikasi virtual telah disediakan misalnya aplikasi Microsoft teams, Google Meet, Zoom, learning management system (LMS) Edmodo, Google Classroom, Moodle dan sebagainya. Salah satu pemanfaatan media dalam upaya meningkatkan minat peserta didik pada masa pandemic digunakannya aplikasi Jamboard pada pembelajaran jarak jauh (PJJ), seperti halnya yang dilakukan pada peserta didik kelas VI SDN 161 Jakarta. Maka dapat dinilai bahwa media pendidikan dalam pembelajaran di sekolah sangat berguna untuk mencapai tujuan agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan efisien bagi pemahaman pesrta didik terhadap materi menulis cerita dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Google Jamboard adalah salah satu aplikasi yang dikembangkan google sebagai papan tulis digital. Layaknya sebuah papan tulis konvensional, Jamboard ini dapat digunakan sebagai media dalam sebuah kegiatan belajar salah satu fiturnya menambah gambar dan informasi lainnya. Selain itu media Jamboard dapat dimanfaatkan secara kolaboratif dan interaktif selama proses PJJ terutama saat tidak memungkinkan bertatap muka, yakni pembelajaran dalam jaringan (daring). Jamboard adalah papan tulis digital dari Google yang telah terintegrasi dengan beberapa layanan cloud. Jamboard dimanfaatkan guna memudahkan kolaborasi secara real time antara pengajar dengan peserta didik sehingga dapat menciptakan pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Guru dalam PJJ dapat menampilkan Google Jamboard, mengajak peserta didik untuk membuat sketsa ide, memecahkan masalah atau menggambar secara kolaboratif dan sinkron. (Gideon: 2021).

Penelitian relevan dengan mind mapping telah banyak dilakukan. Namun adanya perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini pada mata pelajaran yang

digunakan sebagai salah satu subjek dalam penelitian. Dari beberapa yang telah ada, penelitian oleh Fardiansyah (2016) “Pengaruh Penggunaan Teknik Mind Mapp Terhadap Pemahaman Konsep Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V MIN 16 Cipayung.” Sebuah penelitian kuantitatif, teknik penelitian observasi dengan subjek penelitian peserta didik kelas V MIN 16 Cipayung. Kemudian penelitian lainnya oleh Dwi Ningrum L (2022), “Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbantuan Concept mapping mind dan Mind mapping Pada Materi Kingdom Animalia.” Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar modul berbantuan concept mapping dan mind mapping pada materi kingdom animalia. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Data diperoleh melalui validasi produk kepada ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi (guru), kemudian dilakukan uji coba skala kecil dan skala besar terhadap peserta didik kelas XI dan X MIPA di SMAN 21 Kota Bekasi. Mengacu pada penelitian yang telah dilakukan, penulis menemukan kesenjangan pada subjek penelitian terhadap sekolah dasar dan sekolah menengah atas. Sedangkan dalam penelitian ini menggunakan peserta didik sekolah menengah pertama sebagai subjek penelitian.

Dari latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yakni, a) Kualitas metode pendidikan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia; b) Pengaruh mind mapping upaya meningkatkan minat peserta didik dalam menulis cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia; c) Penggunaan aplikasi Jamboard dalam PJJ selama Pandemic. Penelitian dibatasi agar lebih terarah dan terintregasi, fokus pada permasalahan pengaruh mind mapping berbantu aplikasi Jamboard guna meningkatkan minat menulis cerita pada peserta didik kelas VI SDN 161 Jakarta. Maka Penelitian ini bertujuan mengetahui bagaimana hasil minat menulis cerita peserta didik di sekolah setelah diterapkan penggunaan aplikasi Jamboard. Sebagai sampel penelitian, diterapkan pada peserta didik kelas VI SDN 161 Jakarta.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yakni penelitian bertujuan memahami realitas sosial serta bukan menggunakan model-model statistik dalam pengumpulan data dan menafsirkan data. Strauss (2003: 23). Penelitian ini termasuk dalam penelitian lapangan (*field research*) karena penulis mendapatkan informasi dan data dari objek

penelitian secara langsung di lapangan yang dikumpulkan menjadi sumber primer. Data yang telah dikumpulkan kemudian dideskripsikan secara detail. Observasi langsung dilakukan untuk mengamati seluruh peristiwa yang terjadi pada saat melakukan PJJ online peserta didik kelas 7 SMPN 161 Jakarta yang berjumlah 39 peserta didik. Penyajian penelitian ini menggunakan perspektif emic, yakni hasil penelitian ditampilkan dalam bentuk deskripsi bahasa, cara pandang subjek penelitian. (Abdul, 2015: 111). Peneliti menggunakan sumber pustaka dan hasil penelitian sebelumnya serta literatur-literatur yang terkait dengan masalah tersebut untuk membantu pemahaman kajian ini sehingga lebih jelas dan terperinci.

Penelitian ini dilakukan dalam 2 tahap, yakni tahap pelatihan dan praktik langsung oleh para peserta didik kelas VII di SMPN 161 Jakarta. Tahap pelatihan dilakukan bersama dengan mengakses Jamboard di laboratorium sekolah pada bulan Agustus 2022. Semua peserta didik dibagi beberapa kelompok untuk bersama-sama membuat akun google guna mengakses aplikasi Jamboard. Tahap selanjutnya dilakukannya praktik langsung dalam proses PJJ mata pelajaran bahasa Indonesia, satu bulan sebanyak 3 pertemuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mind Mapping

Mapping adalah teknik pemanfaatan otak secara menyeluruh dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis untuk menciptakan kesan. Sebuah mapping merupakan teknik grafis kuat mampu memberikan kunci universal guna membuka potensi otak manusia. Pada penggunaan mapping, menggunakan keterampilan kortikal-kata, nomor, gambar, ritme, logika, ruang dan warna kesadaran dalam satu cara yang kuat dan berbeda. Dengan demikian, hal tersebut mampu memberikan peserta didik untuk bebas menjelajahi luasnya otak guna menstimulasi ide-ide dan imajinasi. Mapping bisa diterapkan dalam setiap aspek kehidupan karena peningkatan belajar dan berpikir lebih jelas dapat meningkatkan kinerja otak manusia. (Swadarma, 2013: 2).

Mind mapping adalah salah satu cara paling awal untuk menangkap ide dan pemikiran secara visual. Pemetaan pikiran tidak hanya membantu Anda menjadi lebih kreatif, mengingat

lebih banyak, dan memecahkan masalah dengan lebih efektif. Peta pikiran juga dapat menghasilkan ide orisinal dan memfasilitasi terciptanya kenangan yang indah.

Mind map juga dapat dinilai menenangkan, menyenangkan, dan kreatif, karena cara demikian akan memberikan kesan yang lebih dalam untuk menguraikan suatu pembahasan. Mind map adalah cara kreatif bagi peserta didik secara individual guna menciptakan ide-ide dan merencanakan penelitian baru. Selain itu, dengan menggunakan mind map mampu melihat hal dari berbagai arah yang dapat mengembangkan kreatifitas berpikir, bahkan menarik, serta mudah untuk diingat. (Swadarma, 2013: 15).

Unsur pembentuk *mapping* unsur-unsur pembentuk *mapping* adalah Tema besar, subjek atau topik yang akan digunakan sebagai pokok pembahasan, Sub tema Cabang yang telah diategorikan dari tema besar dengan kriteria tertentu, artinya subtema dapat dikembangkan lagi menjadi sub-subtema yang lebih spesifik. Sistematis hubungan antar tema besar terjalin berdasarkan analisis yang dilakukan. Garis hirarki Garis yang menandakan adanya hubungan sebab-akibat, waktu, tempat atau pelaksanaan. (Olivia, 2014: 16).

Teknik pembuatan mind map dapat dilakukan manual maupun dengan komputer atau smartphone. Secara oraktis, metode ini dapat dilakukan dengan teknis membuat sketsa, garis gambar pada kertas untuk selanjutnya dipindahkan maupun di-redesign ke dalam komputer. (Hasanah, 2020: 34). Dilakukan dengan teknis manual akan lebih baik karena dapat menstimulasi ide lebih cepat dan tindakan menarik garis yang berguna untuk kuat dalam ingatan.

Di sisi lain, menggunakan komputer dapat membuat peta pikiran lebih luas dan dapat menyertakan lampiran. Saat ini sudah banyak perangkat lunak berbasis komputer yang dapat digunakan bebas dari biaya dan dapat digunakan untuk membantu membuat mind mapping baik berbasis online maupun stand alone di-install di komputer. Di antara perangkat lunak tersebut adalah Freemind, X-mind, Coggle, Mind Maple, sketchboard, dan lain-lain. (Swadarma, 2013: 43).

Adapun kegunaan *mind mapping* adalah sebagai berikut:

1. Mengumpulkan data yang akan digunakan secara sistematis.
2. Mengembangkan dan menganalisis pengetahuan atau ide saat proses pembelajaran.
3. Memudahkan untuk melihat dan mengulang-ulang ide dan gagasan.

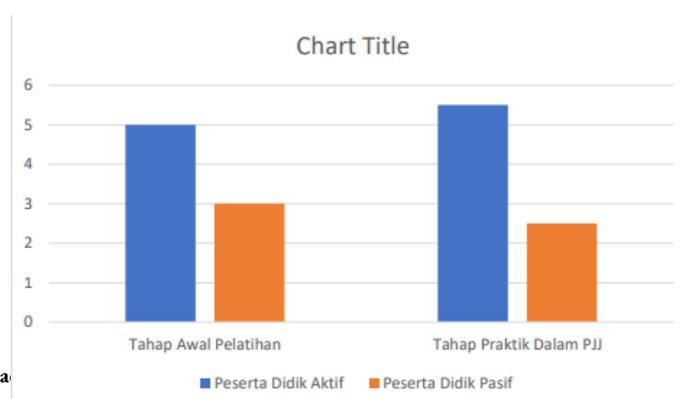
4. Memudahkan pilihan dari berbagai rute keputusan yang mungkin mempermudah proses brainstorming.
5. Mampu melihat gambaran besar dari gagasan, sehingga dapat memudahkan otak bekerja terhadap gagasan tersebut.
6. Mampu menyederhanakan struktur ide dan gagasan agar lebih mudah.
7. Memudahkan menyeleksi informasi berdasarkan hal tertentu sesuai dengan tujuan.
8. Mempercepat dalam menambah pemahaman pada saat pembelajaran sebab mampu melihat keterkaitan antar topik yang satu dengan yang lainnya.
9. Meningkatkan kemampuan kerja otak karena mapping penuh dengan unsur kreativitas.

Meningkatkan Minat Belajar

Berdasarkan hasil penelitian dalam pelaksanaan proses PJJ berjalan dengan lancar. Penelitian terbagi menjadi dua tahap, pada tahap awal yakni pelatihan dan pengenalan media belajar baru (dengan Jamboard). Antusiasme peserta nampak saat diarahkan menuju laboratorium sekolah untuk melaksanakan pelatihan. Tahap pelatihan diisi dengan kegiatan pembuatan akun google yang kemudian dilanjut penjelasan cara kerja Jamboard dalam PJJ nantinya.

Bentuk partisipasi peserta didik pada tahap awal pembelajaran Bahasa Indonesia tercermin saat mulai mengenalkan Jamboard, terlihat bahwa peserta didik merasa bersemangat dengan ekspresi yang ditampilkan sehingga suasana terlihat kurang kondusif. Namun setelah dibagi peserta didik dalam beberapa kelompok dapat mulai tenang untuk dijelaskan Teknik dan cara penggunaan Jamboard.

Setelah dilakukan penjelasan awal, terlihat para peserta didik tenang dan kurang memperhatikan, namun setelah pada praktiknya langsung, murid dipersilahkan menggambar atau menulis sesuatu pada aplikasi Jamboard, terlihat semuanya ingin berpartisipasi. Terlihat masing-masing peserta didik merasa ingin ikut serta dalam percobaan, yakni menggambar atau menulis sesuatu pada papan tulis yang disediakan Jamboard. Dapat dinilai perbedaan minat peserta didik pada grafik di bawah ini.



Gambar 1 Garfik Partisipasi Peserta Didik Pada PJJ Bahasa Indonesia

Sumber: Data diolah

Penjelasan grafik di atas adalah partisipasi peserta didik yang merasa lebih senang dan antusias dalam proses pelatihan yang dilakukan. Minat belajar peserta didik dapat distimulasi dengan beberapa hal. Dalam disiplin ilmu disebut stimulasi. Stimulus dalam pembelajaran merupakan suatu rangsangan yang diberikan kepada peserta didik agar dapat meningkatkan semangat belajar. Secara sederhana, minat (interest) bermakna kecenderungan dan keinginan yang tinggi terhadap sesuatu. (Muhibbin, 2011: 152). Minat adalah suatu dorongan yang kuat dalam diri seseorang terhadap suatu hal. Minat adalah rasa ketertarikan yang berlebih pada suatu hal tanpa adanya perintah, namun dapat distimulasi. (Slameto, 2007: 121). Sedangkan minat belajar peserta didik adalah kecenderungan seorang peserta didik untuk melakukan kegiatan tertentu yang output-nya dapat membuat peserta didik merasa tertarik dan senang. Maka yang dilakukan penulis adalah menstimulus minat peserta didik dengan berbantu teknologi internet, yakni aplikasi Jamboard yang dapat berpengaruh dalam implementasi pada pembelajaran.

Stimulus Imaginasi Peserta Didik

Dari hasil pembelajaran yang menyenangkan, peserta didik mudah memahami penjelasan yang disampaikan dan memahami dengan baik, dibuktikan dari adanya evaluasi materi atau penjelasan pada akhir sesi pelatihan. Partisipasi peserta didik terlihat jelas saat penjelasan selesai disampaikan karena sebagian besar diperkenankan praktik menuliskan atau menggambar sesuatu pada Jamboard. Sebagian besar peserta didik aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan tersebut.

Partisipasi peserta didik yang merasa lebih senang dan antusias dalam proses pelatihan yang dilakukan karena saat menerima penjelasan dari pengajar sambil melihat Jamboard yang menjadikan suasana belajar menjadi lebih bisa dirasakan seperti belajar tatap muka. Sempat dilakukan beberapa pertanyaan untuk memvalidasi hal berikut, yakni dari jumlah 39 peserta

didik total 37 peserta didik merasa senang saat belajar, sisa 2 peserta didik kurang begitu jelas responnya dikarenakan jaringan internet yang kurang baik.

Pada setiap pertemuan penulis menyampaikan materi sesuai dengan kurikulum sekolah yang telah ditentukan. Pada pertemuan awal PJJ dilakukan, penulis mengisi materi teks prosedur dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pada materi ini, Jamboard dinilai sangat membantu karena selain difungsikan sebagai media tulis dalam PJJ, Jamboard dapat menampilkan visualisme yang membuat peserta didik lebih fokus. Ditambah dengan pengaruh psikologis dari bentuk huruf, warna huruf, bentuk gambar dan lain sebagainya, hal ini disebut color psychology. Dalam proses PJJ intruksi atau arahan yang diberikan dinilai membantu untuk peserta didik lebih cepat memahami karena dipengaruhi beberapa hal tersebut. Oleh karenanya proses PJJ dapat berjalan dengan baik dan dipahami peserta didik dengan baik.

Tahap kedua yakni praktik langsung dalam PJJ pada mata pelajaran Bahasa Indonesia diisi dengan materi cerita rakyat. Pada pertemuan kedua PJJ dilakukan mengisi kelas dengan materi cerita rakyat. Saat memulai materi cerita rakyat, penulis mulai membuka Jamboard kemudian menggambarkan sesuatu yang berkaitan dengan cerita, misal sosok wanita cantik. Selain menggambar dengan kemampuan penulis pun menampilkan gambar untuk mendeskripsikan kisah yang tengah diceritakan dengan fitur Jamboard.

Hal ini dilakukan untuk membuat perhatian peserta didik tetap fokus dan makin memahami atas materi atau penjelasan yang disampaikan guru. Hal demikian sesuai dengan konsep mind mapping. Mind mapping adalah salah satu cara untuk memahami pembelajaran yang disampaikan. Selain itu, gambar yang ditampilkan dan digambar dengan teknik berulang adalah salah satu cara untuk menekankan fokus peserta didik untuk mengingat yang dilihat. Hal ini memiliki korelasi dengan konsep mind mapping, yakni teknik mencatat pikiran menyerupai pola pikir, maka dengan menggambar berulang-ulang adalah cara alami seseorang mengingat, begitu pula bagi peserta didik.

Pertemuan ketiga dalam PJJ Bahasa Indonesia diisi dengan materi teks fantasi. Karena adanya Jamboard yang dapat membantu pada proses untuk memudahkan peserta didik lebih fokus dan memahami materi, penulis memberikan teks cerita fantasi sebagai materi yang disampaikan. Teks cerita fantasi adalah karangan yang berisi kisah penuh imajinasi dan khayalan hingga melebihi realita. Jadi, dalam teks tersebut menceritakan kisah yang penuh fantasi.

Dari pertemuan ketiga ini pun proses PJJ menjadi lebih signifikan karena kisah yang disampaikan dengan tema legenda dengan alur cerita dan nuansa hal baru bagi peserta didik. Selain itu cerita disampaikan dengan dipenuhi gambar-gambar yang penuh warna. Oleh karenanya konsep pembelajaran mind mapping dengan memanfaatkan Jamboard, psikologi warna dan jenis font yang ditampilkan membuat proses PJJ berlangsung dengan baik guna memberikan pemahaman yang baik bagi seluruh peserta didik.

KESIMPULAN

Media google *Jamboard* dapat menunjang Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) mata Pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan google meet. Fitur google *Jamboard* dari google ini berfungsi sebagai papan tulis digital yang sangat membantu dalam memberikan penjelasan materi yang bersifat matematis, karena pada mata pelajaran Bahasa Indonesia diperlukan dalam menuliskan teks dan gambar yang dapat mempengaruhi psikologis peserta didik guna memudahkan pemahaman peserta didik sebab mudah menanggapi materi. Materi teks prosedur, cerita rakyat dan teks fantasi tidak dapat diberikan hanya melalui bahasa lisan tanpa ada visualisasi secara langsung (real time) supaya tidak terjadi miskonsepsi materi.

Peserta didik menjadi lebih tertarik dalam mengikuti Pembelajaran Jarak Jauh Bahasa Indonesia, karena dengan pemanfaatan media google *Jamboard* mendukung model pembelajaran *mind mapping* dalam menyelesaikan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) sehingga ketika mendiskusikan tahap pengolahan data LKPD, peserta didik terdorong melakukan penemuan secara kolaboratif pada saat pertemuan tatap maya. Pemanfaatan google *Jamboard* dapat digunakan untuk materi lainnya atau mata pelajaran lain yang memerlukan penjelasan bersifat matematis.

Kompetensi diri peserta didik pada bidang kreatifitas semakin meningkat, dinilai dari tugas mingguan yang diberikan. Tugas yang diberikan adalah peserta didik diperintahkan menulis cerita dengan tema bebas. Hal demikian merangsang imajinasi peserta didik berdasarkan apa yang telah dilihat oleh Indera selama ini. Tugas yang dikumpulkan sangat beragam, dikategorikan dalam beberapa tema, adalah persahabatan, kekeluargaan, berbagi, perjuangan pahlawan dan Orangtua.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, M. (2015). Pendidikan Keperawatan Jiwa (B. Monica (Ed.); 1st ed.). Penerbit ANDI. https://www.google.co.id/books/edition/Pendidikan_Keperawatan_Jiwa/Yp2ACwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=buku+faktor+halusinasi+jiw.
- Andretti, Leon, dkk. 2021. Metode Penelitian dan Analisis Data Comprehensive. Cirebon: Insania.
- Arikunto. (2013). Dasar-dasar evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Buzan, Tony. (2006). Buku Pintar *Mind Map*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Chomaidi dan Salamah. 2018. Pendidikan dan Pengajaran Strategi Pembelajaran Sekolah. Jakarta: PT Grasindo.
- Firman, F., & Rahman, S. R. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81–89.
- Fuad, M. Arif Zainul dkk. (2019). Metode Penelitian Kelautan dan Perikanan: Prinsip Dasar Penelitian, Pengambilan Sampel, Analisis, dan Interpretasi Data. Malang: UB Press.
- Gideon, S & Rahmansyah, A. A. (2021). Implementasi Pembelajaran Sinkronus pada Mata pelajaran Fisika 1 Menggunakan Discord Dipadukan dengan Google *Jamboard* dan Powerpoint (Politeknik Teknologi Kimia Industri Medan, Indonesia). *Physics Education Research Journal*, 3(1), 1-10, from doi: <https://doi.org/10.21580/perj.2021.3.1.6570>.
- Heinich, R. Molenida, dan Russell (1993). *Instructional Media and New Technology of Instruction*. New York: Mc.millan Publishing.
- Lestari, Dwi Ningrum. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbantuan Concept mapping Dan Mapping Pada Materi Kingdom Animalia.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2018). *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada, 2018.
- Olivia, Femi. (2014). 5-7 Menit Asyik *Mind mapping* Pelajaran Sekolah. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Rusydi, Ananda. (2019). *Perencanaan Pembelajaran (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia)*.
- Siyoto, S. & M. Ali Sodik. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Sleman: Literasi Media Publishing.
- Slameto. (2007). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

- Strauss, Anselm et al. (2003). Dasar-dasar penelitian kualitatif (Basics of Qualitative Researc). Yogyakarta, Pustaka Pelajar.
- Swadarma, Doni. (2013). Penerapan *Mind mapping* dalam Kurikulum Pembelajaran. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Syah, Muhibbin. (2011). Psikologi Pendidikan, Bandung: Remaja. Rosdakarya