

Pelatihan Pembuatan Video Presentasi *Mind Mapping* Menarik dengan Aplikasi Prezi untuk Meningkatkan *Self-Efficacy* pada Guru-Guru MGMP Matematika SMP Negeri Muaro Jambi

Mujahidawati¹, Novferma², Syaiful³, Gugun Manosor Simatupang⁴,
 Dewi Iriani⁵, Silfiani indri⁶
 Universitas Jambi^{1,2)}
mujahida.wati@unja.ac.id¹, novferma@unja.ac.id²,

Informasi Artikel

Revisi:
21 Oktober 2022

Diterima:
30 Oktober 2022

Diterbitkan:
31 Oktober 2022

Kata Kunci

Aplikasi *Prezi*
 Media Pembelajaran
Self-Efficacy

Abstrak

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk membantu dan melatih guru SMP dalam membuat media pembelajaran berupa video presentasi *mind mapping* dengan aplikasi Prezi untuk meningkatkan *self efficacy* guru. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah dengan menggunakan metode diskusi dan tanya jawab, demonstrasi, dan ekspositori. Peserta dalam pengabdian ini adalah 30 guru MGMP Matematika SMP. Instrumen yang digunakan dalam pengabdian ini adalah angket *Self Efficacy* guru sebelum dan setelah pelatihan pembuatan video presentasi *mind mapping* dengan aplikasi prezi. Berdasarkan hasil pelatihan diketahui bahwa sebagian besar guru yang mengikuti pelatihan merasa sangat puas dan senang dengan pelatihan ini. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pelatihan pembuatan presentasi video *mind mapping* dengan aplikasi Prezi dapat meningkatkan *Self-Efficacy* guru MGMP matematika di SMP Negeri Muaro Jambi.

Abstract

This service activity aims to help and train junior high school teachers in making learning media in the form of mind map presentation videos with the Prezi application to improve teachers' self-efficacy. The method used in implementing this service activity is to use the method of discussion, question and answer demonstration, and explanation. Participants in this service were 30 Middle School Mathematics MGMP teachers. The tool used in this service is a teacher's Self-Efficacy Questionnaire before and after training on making mind map videos with the Prezi application. Based on the training results, it is known that most of the teachers who participated were very satisfied and happy with this training. Therefore, it can be concluded that the training in making mind map video presentations with the Prezi application can improve the Self-Efficacy of mathematics MGMP teachers at SMP Negeri Muaro Jambi.

How to Cite: Mujahidawati, dkk. (2022). Pelatihan Pembuatan Video Presentasi *Mind Mapping* Menarik dengan Aplikasi Prezi untuk Meningkatkan *Self-Efficacy* pada Guru-Guru. *Jurnal Pengabdian Sains dan Humaniora*, 1 (2), 78-88.

Pendahuluan

Perkembangan zaman yang semakin modern terutama pada era globalisasi seperti sekarang ini membutuhkan kualitas sumber daya manusia di berbagai bidang ilmu. Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan hal yang mutlak prasyarat untuk mencapai tujuan pembangunan. Salah satu kendaraan yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah melalui pendidikan. Berbagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah menjadi prioritas utama, salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Meningkatkan

kualitas proses pembelajaran di sekolah dapat dilakukan melalui peningkatan potensi guru sebagai salah satu unsur dalam proses pembelajaran. Menurut Djamarah (2002), guru merupakan salah satu unsur manusia dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran Proses di sekolah, guru mengemban tugas ganda, yaitu sebagai guru dan pendidik. Guru sebagai pengajar harus memiliki pemahaman tentang konsep kurikulum, teori belajar dan cara memotivasi siswa dalam belajar. Semua hal ini harus dikuasai, agar guru mampu merancang dan mengimplementasikan secara menarik belajar dan merangsang siswa untuk bertindak ada dalam proses belajar mengajar. Salah satu hal yang dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran adalah memadukan pendekatan, metode, teknik dan media pembelajaran secara tepat.

Untuk menjamin tercapainya tujuan proses pembelajaran, salah satu hal penting yang menjadi perhatian guru dalam pelaksanaan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat mentransmisikan dan mendistribusikan pesan dari sumber secara terencana agar tercipta lingkungan yang kondusif dimana penerima dapat melaksanakan proses pembelajaran secara efisien dan efektif. Sejalan dengan kebutuhan pembelajaran saat ini, media pembelajaran yang baik untuk digunakan adalah media pembelajaran berbasis teknologi dengan tampilan menarik yang mendorong keinginan belajar siswa (Arsyad, 2013).

Seiring dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, saat ini terdapat beberapa pilihan aplikasi yang dapat digunakan guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Contoh aplikasi pembuat media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru adalah aplikasi *Prezi Presentation* yaitu *software* yang membawa media presentasi melalui *Zooming User Interface* sehingga kita dapat melakukan presentasi dengan cara *zoom in* dan *zoom out* dari titik yang akan disajikan. *Software* ini sangat berguna untuk membuat media pembelajaran karena menawarkan fitur-fitur yang menarik.

Prezi adalah *software* yang berfungsi untuk membuat presentasi berbasis web, baik berupa presentasi terstruktur (*linear presentations*) maupun presentasi mind map sebagai contoh presentasi non-linear. Di *Prezi*, teks, gambar, video, dan media presentasi lainnya ditempatkan di kanvas presentasi dan dapat dikelompokkan dalam bingkai yang disediakan. Kita dapat menentukan ukuran dan posisi relatif antara semua objek presentasi dan dapat mengelilingi dan menyorotnya. Salah satu manfaat *Prezi* selain untuk presentasi, *Prezi* juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi dan berbagi ide di atas kanvas virtual. dan fitur *Zooming User Interface* (ZUI), yang memungkinkan kita untuk memperbesar dan memperkecil media presentasi, seperti *mind mapping* (Apriyanti, 2017).

Swardana (2016) menjelaskan bahwa *mind mapping* adalah sebuah teknik untuk memanfaatkan seluruh otak menggunakan gambar visual dan infrastruktur grafis lainnya untuk menciptakan kesan. *Mind mapping* adalah teknik grafis yang kuat yang menyediakan kunci universal untuk membuka

potensi pikiran. Menggunakan pemetaan ini menggunakan keterampilan kortikal kata, gambar, angka, logika, ritme dan warna. Menurut Huda (2014), peta pikiran dikembangkan sebagai metode yang efektif untuk mengembangkan ide menggunakan peta. Setelah itu, seseorang dapat mengingat banyak informasi dan akan lebih lama tersimpan dalam memori karena *mind mapping* memanfaatkan kerja otak kanan dan otak kiri. Keseimbangan antara kedua belahan otak akan membuat otak “bahagia” sehingga akan muncul minat dan emosi positif untuk belajar lebih dalam. *Mind mapping* adalah suatu metode pembelajaran dengan mencatat secara kreatif, efisien dan alami yang akan “memetakan” pikiran kita.

Mind mapping digunakan dalam pembelajaran dengan tujuan agar siswa dapat menghasilkan ide, mendokumentasikan apa yang telah dipelajari dan membuat siswa mengidentifikasi secara nyata dan kreatif apa yang telah mereka pelajari atau apa yang mereka rencanakan. Teknik ini merupakan strategi seluruh otak yang memungkinkan anak mencatat secara komprehensif pada satu halaman (Guzan, 2010). Menggunakan gambar visual dimana otak dapat menyerap informasi baru berupa gambar dan software grafis seperti Edraw *Mind Mapping* akan memberikan kesan yang lebih mendalam karena mudah untuk mengingat detail dari metode ini karena mengikuti alur pola pikir otak (De Porter, 2002).

Berdasarkan informasi pada tahun ajaran 2018/2019, terdapat 47 guru matematika di Muaro Jambi. Kebanyakan dari mereka sudah memiliki smartphone, laptop atau perangkat TIK lainnya yang dapat mendukung proses pembelajaran. Namun penggunaan media tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran matematika, baik oleh guru maupun oleh siswa. Menurut Bandura, guru harus mampu menerapkan model yang memiliki pengaruh kuat terhadap pembelajaran, meningkatkan penguasaan diri, efikasi diri dan pemberdayaan bagi peserta didik. Dengan *Self-Efficacy*, guru dapat menciptakan dampak positif, baik bagi dirinya maupun siswanya.

Menurut (Jeanne Ellis, 2008), ketika seorang guru memiliki *Self-Efficacy* yang tinggi, maka akan mempengaruhi hasil belajar atau kinerja siswa. Guru akan terus bersemangat untuk mencoba ide dan strategi pengajaran baru untuk meningkatkan pembelajaran siswa. Percaya diri atau yang dikenal dengan *Self-efficacy* adalah suatu kemampuan umum yang terdiri dari aspek kognitif, sosial, emosional dan perilaku, seseorang harus mampu mengolah aspek-aspek tersebut untuk mencapai suatu tujuan. *Self-efficacy* berperan sebagai pendorong kemampuan manusia, jika seseorang memiliki *Self-efficacy* yang kuat maka ia akan termotivasi tinggi dalam menghadapi suatu keadaan (Pardimin, 2018).

Self - Efficacy berkaitan dengan penilaian seseorang tentang kemampuannya dalam menjalankan perilaku tertentu (Pajares, 2018). Saat melaksanakan proses pembelajaran guru harus bisa membuat pelajaran menjadi lebih menarik, agar siswa memiliki keinginan untuk aktif dalam proses pembelajaran dan memahami materi yang disampaikan, keberhasilan siswa dalam memahami materi ditentukan oleh ketertarikan siswa yang dapat dibantu dengan penggunaan media

dalam kegiatan pembelajaran, dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan minat, motivasi, rangsangan kegiatan belajar dan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran, penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran, penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu (Munandar, 2016).

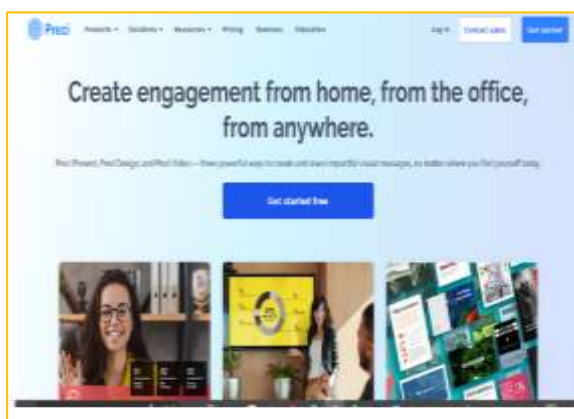
Tujuan pengabdian ini sesuai renstra Universitas Jambi pada pengabdian kepada masyarakat dimana renstra tersebut terkait peningkatan kompetensi pendidik dan lulusan. Kaitan antara tujuan kegiatan pengabdian ini adalah sebagai berikut: Pertama, terbentuknya reaksi positif peserta MGMP matematika melalui kegiatan pengabdian. Kedua, meningkatkan kepercayaan diri guru MGMP matematika dalam kegiatan pelatihan penyajian video mind mapping. Ketiga, peningkatan kompetensi guru MGMP matematika dalam kegiatan pelatihan penyajian video mind mapping.

Metode

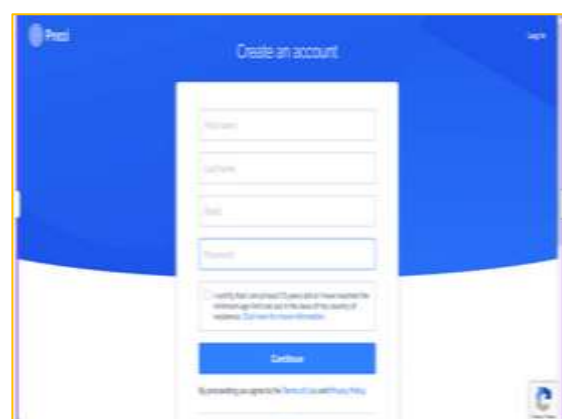
Pengabdian ini dilaksanakan pada 27 Agustus 2022 di SMP Negeri 7 Muaro Jambi. Adapun peserta dalam kegiatan pengabdian ini adalah guru-guru yang ada di SMP Negeri 7 Muaro Jambi yang berjumlah 30 orang. Kegiatan pengabdian ini terbagi menjadi tiga tahap. Tahap pertama merupakan tahap dimana para anggota tim pengabdian mempresentasikan materi tentang pentingnya media pembelajaran serta pembuatan media pembelajaran berbentuk video presentasi *mind mapping* dengan menggunakan aplikasi *Prezi Presentation* untuk meningkatkan *Self efficacy* guru-guru MGMP Matematika. Kegiatan pada tahap ini berupa diskusi dan tanya jawab terkait teori-teori dasar atau pendukung dalam pembuatan media video presentasi *mind mapping*. Tahap kedua merupakan tahap di mana para peserta pengabdian akan diarahkan menuju ke website prezi dan menginstal aplikasi tersebut di laptop masing-masing. Adapun langkah instalasi sebagai berikut:

Cara *men-download* dan menginstal Prezi desktop adalah sebagai berikut.

1. Kunjungi website Prezi di Prezi.com

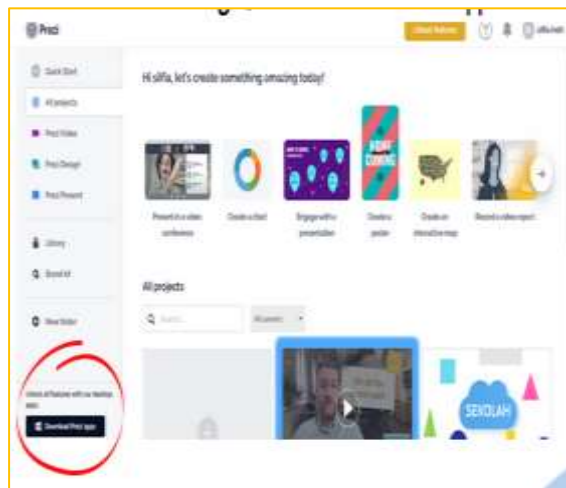


Gambar 1

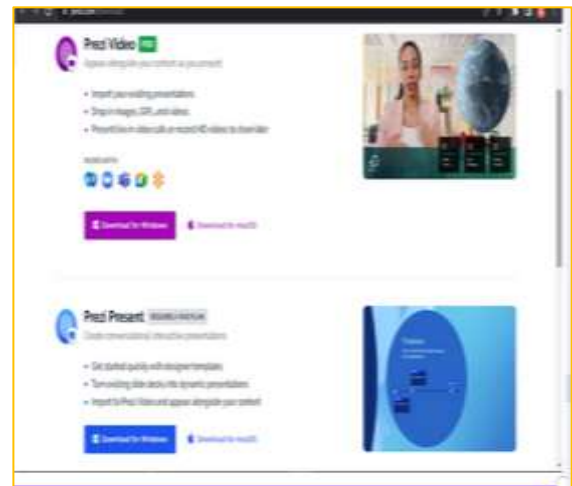


Gambar 2

2. Login dengan akun Prezi kita, jika belum memiliki akun maka daftarkan akun terlebih dahulu (*Gambar 1*).
3. Setelah mengisi data yang diperlukan, klik “*Continue*”, kemudian *Log in* dengan akun Prezi yang sudah kita daftarkan (*Gambar 2*).
4. Setelah berhasil *Login*, Klik “*Download Prezi Apps*” di menu pojok bawah sebelah kiri

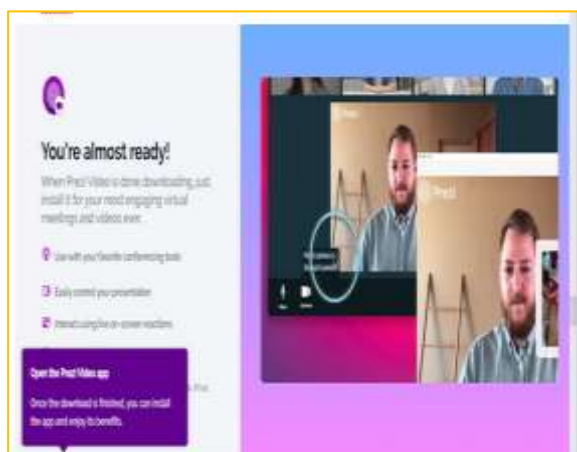


Gambar 3



Gambar 4

5. akan muncul dua pilihan *download*, apakah kita ingin mendownload Prezi video , atau mendownload Prezi Present. Prezi video untuk membuat video presentasi *mind mapping* ataupun presentasi biasa, sedangkan prezi present untuk membuat *mind mapping* (*Gambar 3*)
6. sesuaikan juga dengan jenis perangkat kita, apakah jenis Windows atau Mac setelah itu, klik “*Download for windows*” atau “*Download for Mac*” (*Gambar 4*)
7. akan muncul tampilan seperti di bawah, menjelang proses *download* Prezi



Gambar 5



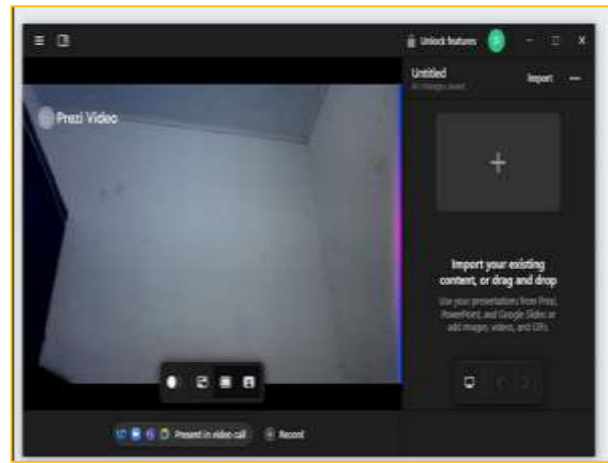
Gambar 6

8. Setelah itu, cek di folder *download* perangkat kita, buka file hasil *download* Prezi *desktop* kita tadi

9. Prezi akan memulai proses *install* akun Prezi desktop kita (*Gambar 6*)
10. Klik *file* tersebut kemudian akan dimulai proses *install* aplikasi prezi desktop



Gambar 7



Gambar 8

11. Setelah selesai proses *install*, maka Prezi Video siap digunakan (*Gambar 7 dan 8*).

Setelah aplikasi selesai diinstal maka peserta pengabdian secara berkelompok dilatih untuk menggunakan aplikasi Prezi Video tersebut sehingga dapat dihasilkan suatu media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Kegiatan terakhir adalah penilaian, proses penilaian dalam kegiatan pengabdian ini dipantau dua kali yaitu penilaian selama proses kegiatan dan penilaian akhir. Penilaian selama proses meliputi pemahaman, aktivitas, keterampilan saat peserta mendapatkan pelatihan dan desain video *mind mapping*. Selanjutnya penilaian akhir dilihat berdasarkan hasil kuisisioner yang diisi oleh peserta diklat. Kuisisioner berisi pemahaman dan motivasi peserta selama pelatihan dalam menyiapkan media pembelajaran berupa video *mind mapping*.

Hasil dan Pembahasan

Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah media pembelajaran berupa video presentasi *mind mapping* berbasis aplikasi *Prezi* yang memiliki kelebihan untuk memperbesar dan memperkecil tampilan point presentasi. Kelebihan lainnya adalah dapat menyisipkan berupa suara, PPT, gambar, diagram/grafik, dan masih banyak lagi yang kemudian disimpan dalam bentuk video. Media pembelajaran yang dihasilkan dapat dimanfaatkan Guru SMP Negeri 7 Muaro Jambi, Selain keunggulan ini aplikasi ini juga cukup mudah untuk digunakan.

Dalam kegiatan eksperimen yang berlangsung pada tanggal 7 Agustus 2022 ini diikuti oleh 30 peserta dari MGMP guru matematika SMP Negeri 7 Muaro Jambi. Kegiatan pengabdian ini dibagi menjadi tiga tahap, tahap pertama adalah tahap penjelasan mengenai penggunaan aplikasi Prezi Video Presentasi untuk penyusunan media pembelajaran berupa presentasi video *mind mapping*. Materi pengabdian disajikan dalam bentuk *power point* dan terdapat diskusi tanya jawab tentang

media apa saja yang digunakan dalam pembelajaran di SMP Negeri 7 Muaro Jambi. Informasi yang diterima dari peserta berupa media video yang tidak dikembangkan sendiri melainkan diunduh dari internet. Pada tahap penyajian materi ini, para guru menunjukkan ketertarikan terhadap aplikasi Prezi Video dan berharap aplikasi tersebut dapat dikendalikan sehingga dapat digunakan oleh setiap guru dalam membuat video pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Tahap kedua adalah tahap pelatihan penggunaan aplikasi Prezi Video oleh tim pengabdian kepada peserta pengabdian kelompok yaitu para guru SMP Negeri 7 Muaro Jambi. Kemudian hasil video *mind mapping* yang dibuat oleh peserta pengabdian didemonstrasikan. Setiap kelompok peserta pengabdian mempresentasikan dan mempresentasikan video *mind mapping* yang telah dibuat. Anggota tim pengabdian dan peserta lainnya kemudian memberikan masukan, saran, dan kritik terhadap video yang telah disiapkan. Setelah semua kelompok mempresentasikan media yang dibuat, mereka akan melihat kelebihan dan kekurangan media tersebut, kemudian anggota tim pengabdian bersama peserta mencari solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Setelah berakhirnya pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, kegiatan terakhir yang dilakukan adalah evaluasi dengan memberikan angket respon guru MGMP Matematika SMP Negeri 7 Muaro Jambi setelah mengikuti kegiatan pelatihan pembuatan video presentasi *mind mapping* dengan aplikasi Prezi. Hasil dari angket yang diberikan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Angket Motivasi (Respon) Guru setelah Mengikuti Pelatihan

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		STS	TS	RG	S	SS
1	Pelatihan pembuatan video presentasi <i>mind mapping</i> membantu guru selama proses pembelajaran			6%	34%	60%
2	Video presentasi <i>mind mapping</i> mudah untuk digunakan			11%	16%	73%
3	Pelatihan pembuatan video presentasi <i>mind mapping</i> dapat meningkatkan kompetensi guru dalam proses				10%	90%
4	Pelatihan pembuatan video presentasi <i>mind mapping</i> berguna dalam menghadapi tantangan selama proses pembelajaran			18%	20%	62%
5	Pelatihan pembuatan video presentasi <i>mind mapping</i> membuat guru lebih bersemangat selama proses pembelajaran			10%	32%	58%
6	Pelatihan pembuatan video presentasi <i>mind mapping</i> menambah kemampuan guru dalam mengakses situs - situs pembelajaran yang efektif			2%	16%	82%
7	Pelatihan pembuatan video presentasi <i>mind mapping</i> menambah kemampuan guru dalam menggunakan teknologi dan mengakses internet				19%	81%
8	Dengan adanya pelatihan pembuatan video presentasi <i>mind mapping</i> menumbuhkan motivasi membuat pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif				25%	75%
9	Kemampuan melaksanakan percaya diri dalam mengajar meningkat setelah mengikuti pelatihan pembuatan video presentasi <i>mind mapping</i>				28%	72%
10	Pelatihan pembuatan video presentasi <i>mind mapping</i> sangat efektif dan efisien			10%	18%	72%

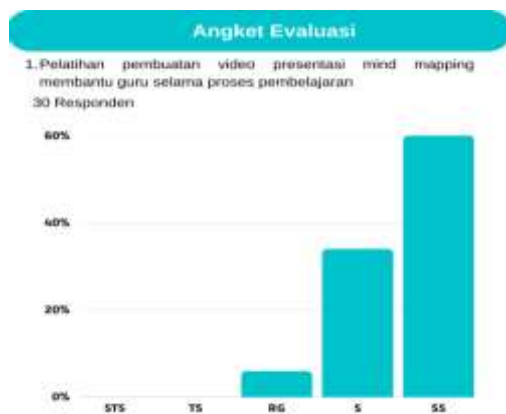
Keterangan:

STS : Sangat Tidak Setuju, TS : Tidak Setuju, RG : Ragu, S : Setuju, SS : Sangat Setuju

Masing-masing jawaban dari angket yang telah diisi oleh guru yang menjadi peserta pelatihan, akan diolah sehingga didapatkan persentase skor dari jawaban tersebut. Adapun perhitungan persentase dapat dihitung dengan rumus berikut:

$$\text{Persentase (p)} = \frac{\text{skor jawaban guru}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Berdasarkan tabel diatas, respon tersebut menunjukkan kepuasan peserta pelatihan pengabdian dalam mengikuti pelatihan yang diberikan. Berikut gambaran respon guru yang ditunjukkan dengan gambar diagram batang dibawah ini:



Gambar 9 Respon Guru Terhadap Butir Pernyataan pertama



Gambar 10 Respon Guru Terhadap Butir Pernyataan kedua

Gambar 09 menggambarkan tanggapan peserta terhadap pelatihan pembuatan video presentasi *mind mapping* Prezi membantu selama proses pembelajaran dengan respon sebesar 60% sangat setuju, 34% setuju dan 6% ragu - ragu. Dan Gambar 10 menggambarkan tanggapan peserta terhadap pelatihan pembuatan video presentasi *mind mapping* Prezi mudah untuk digunakan dengan respon sebesar 73% sangat setuju, 16% setuju dan 11% ragu - ragu.



Gambar 11 Respon Guru Terhadap Butir Pernyataan ketiga



Gambar 12 Respon Guru Terhadap Butir Pernyataan keempat

Gambar 11 menggambarkan tanggapan peserta terhadap pengaruh media peningkatan kompetensi dalam proses pembelajaran dengan respon sebesar 90% sangat setuju, dan 10% setuju. Gambar 12 menggambarkan tanggapan peserta terhadap pelatihan pembuatan video presentasi *mind mapping* Prezi berguna dalam menghadapi tantangan media pembelajaran dengan respon sebesar 62% sangat setuju, 20% setuju, dan 18% ragu-ragu.



Gambar 13 Respon Guru Terhadap Butir Pernyataan kelima



Gambar 14 Respon Guru Terhadap Butir Pernyataan keenam

Gambar 13 menggambarkan tanggapan peserta terhadap antusias pembuatan media pembelajaran video presentasi *mind mapping* Prezi dengan respon sebesar 58% sangat setuju, 32% setuju, dan 10% ragu-ragu. Dan Gambar 14 menggambarkan tanggapan peserta terhadap peningkatan kemampuan dalam mengakses situs pembelajaran dengan respon sebesar 82% sangat setuju, 18% setuju, dan 2% ragu-ragu.



Gambar 15. Respon Guru Terhadap Butir Pernyataan ketujuh

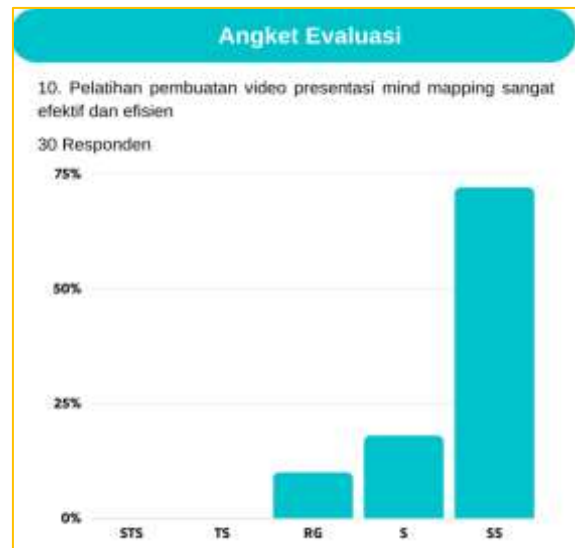


Gambar 16. Respon Guru Terhadap Butir Pernyataan kedelapan

Gambar 15 menggambarkan tanggapan peserta terhadap peningkatan kemampuan dalam penggunaan teknologi dan internet dengan respon sebesar 81% sangat setuju, 19% setuju. Dan Gambar 16 menggambarkan tanggapan peserta terhadap adanya peningkatan motivasi dengan media video presentasi *mind mapping* sebagai media dengan respon sebesar 75% sangat setuju, dan 25% setuju.



Gambar 17. Respon Guru Terhadap Butir Pernyataan kesembilan



Gambar 18. Respon Guru Terhadap Butir Pernyataan kesepuluh

Gambar 17 menggambarkan tanggapan peserta terhadap meningkatnya kepercayaan diri (*self efficacy*) setelah mengikuti pelatihan dengan respon sebesar 72% sangat setuju, dan 28% setuju. Dan Gambar 18 Respon Guru Terhadap Butir Pernyataan kesepuluh. Gambar 18 menggambarkan tanggapan peserta terhadap keefektifan dan keefisienan video presentasi *mind mapping* Prezi dengan respon sebesar 72% sangat setuju, 18% setuju, dan 10%.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa para guru SMP Negeri 7 Muaro Jambi sangat antusias dalam pembelajaran menggunakan aplikasi *Prezi Presentation* (Prezi Video) karena cukup mudah dalam penggunaannya. dan dapat menghasilkan media pembelajaran berupa *mind mapping* dan video presentasi yang menarik untuk semua Topik. Para guru yang mengikuti *in-service training* ini juga berharap kegiatan pengabdian masyarakat berupa pengenalan berbagai jenis aplikasi pembelajaran dapat rutin dilakukan di SMP Negeri 7 Muaro Jambi.

Ucapan Terima Kasih

Tim pengabdian kepada masyarakat mengucapkan terima kasih kepada kepala SMPN 7 Muaro Jambi yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk melakukan kegiatan pengabdian

masyarakat ini dan kepada para guru SMPN 7 Muaro Jambi atas partisipasi dan semangatnya selama kegiatan ini. Selain itu, saya juga mengucapkan terima kasih kepada Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas persetujuan dan dukungannya kepada tim pengabdian masyarakat kami sehingga kegiatan ini dapat terselenggara dengan baik.

Daftar Pustaka

- Djamarah, S. B. (2002). *Learning Psychology*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Huda, D. (2014). *Presentation software: Pedagogical constraints and potentials*. Faculty of Sport, Media, and Creative Art, University College Plymouth St Mark and St John, Derriford Road, Plymouth PL6 8BH, UK.
- Munandar, W. A. (2016). Media Mind Map Untuk Meningkatkan Retensi Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas III. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 18 (5).
- Pajares, F. (2018). *Self - Efficacy Beliefs in Academic Settings* Author. American Educational Research Association, 66(4), 543 – 578.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Apriyanti. (2017). Efektivitas Penggunaan Media video mind mapping pada Mata Kuliah Kalkulus Integral Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika*. 2 (1), 61–66.
- De Porter. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Prospe
- Guzan. (2010). *Mind Mapping*.
- Jeanne Ellis, O. (2008). *Psikologi Pendidikan (Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang)*. Jakarta: Erlangga (Alih Bahasa oleh Prof. Dr. Amitya Kumara).
- Pardimin, P. (2018). Self-Efficacy Matematika Dan Self-Efficacy Mengajar Matematika Guru Matematika. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 24(1), 29. <https://doi.org/10.17977/um048v24i1p29-37>
- Swardana, D. (2016). *Penerapan Mind Mapping dalam Kurikulum Pembelajaran*.