

KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN PETA PIKIRAN BERBASIS MICROSOFT SWAY PRESENTATIONS PADA MATA KULIAH BAHASA INDONESIA MAHASISWA UNIVERSITAS PGRI MADIUN

Ermi Adriani Meikayanti¹⁾, Muhammad Binur Huda²⁾

¹ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Madiun
email: adriani.ermi@yahoo.com

² Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Madiun
email: muhbinur_ay@yahoo.com

Abstrak

Salah satu cara agar tulisan yang dikembangkan menjadi sistematis adalah penggunaan peta pikiran. Pada era multimedia yang berbasis daring saat ini, penggunaan presentasi sway juga mendukung penggunaan peta pikiran dalam pembelajaran menulis khususnya. Berdasarkan hal itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keefektifan peta pikiran pada organisasi tulisan ilmiah dan keefektifan microsoft sway pada presentasi tulisan ilmiah mahasiswa Universitas PGRI Madiun. Penelitian ini termasuk jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan kualitatif dan metode deskriptif kualitatif yang menjelaskan fenomena pada subjek penelitian yaitu mahasiswa Universitas PGRI Madiun semester II prodi PBSI. Data penelitian berupa data kualitatif dengan sumber data primer yang dikumpulkan dengan teknik wawancara. Teknik validasi data yang digunakan adalah triangulasi metode dan penyidik. Triangulasi metode dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh melalui observasi dan analisis dokumen. Selain itu, digunakan triangulasi penyidik dilakukan dengan cara membandingkan hasil pekerjaan analisis satu dengan analisis lain. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis model interaktif. Analisis model interaktif dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Hasil yang dicapai pada penelitian ini adalah organisasi tulisan ilmiah dengan peta pikiran dan presentasi tulisan ilmiah dengan microsoft sway terbukti sangat efektif.

Kata Kunci: keefektifan, peta pikiran, microsoft sway presentations

PENDAHULUAN

Banyak komponen yang diperlukan dalam menulis. Tidak heran jika banyak orang juga yang mengeluhkan susah merangkaikan kata-kata melalui tulisan. Jenis tulisan yang ditulis pada mata kuliah bahasa Indonesia adalah tulisan yang mengandung kadar keilmuan yaitu tulisan ilmiah. Seperti diketahui bahwa tulisan ilmiah merupakan jenis tulisan yang mempunyai banyak kaidah daripada jenis tulisan lainnya.

Mahasiswa tidak pernah melakukan tahap prapenulisan yang salah satunya adalah membuat kerangka tulisan. Hasilnya, tulisan yang dikembangkan menjadi tidak rapi atau sistematis dan idenya meloncat-loncat atau tidak runtut. Salah satu cara agar tulisan yang dikembangkan menjadi sistematis adalah penggunaan peta pikiran.

Peta pikiran dapat membantu mengatasi hambatan penulis. Hal ini karena pemetaan pikiran menggunakan teknik curah gagasan dengan menggunakan kata kunci bebas, simbol, gambar, dan melukiskannya secara kesatuan di sekitar tema utama seperti pohon dengan akar, ranting, dan daun-daunnya. Setelah tulisan jadi, mahasiswa harus mempresentasikannya di kelas. Media presentasi yang sering digunakan adalah power point. Saat ini telah ada yang namanya sway. Sway adalah salah satu produk dari microsoft yang sangat multifungsi. Mahasiswa dapat menggunakan sway untuk mempresentasikan hasil tugas tulisan ilmiah yang telah dibuat peta pikirannya.

Secara garis besar, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keefektifan penggunaan peta pikiran berbasis Microsoft sway presentation untuk menulis ilmiah mahasiswa. Mind Map adalah alat pikir untuk membebaskan kekuatan otak Anda (Buzan, 2007:60). Dalam mengerjakan tugas menulis menantang, peta pikiran membantu siswa menyusun informasi dan melancarkan aliran pikiran. Peta pikiran dapat membantu mereka mengatasi hambatan penulis (DePorter, 2003:177). Sway adalah salah satu produk dari Microsoft yang sangat multifungsi. Beberapa fungsinya antara lain untuk presentasi, multimedia interaktif, menambahkan teks, gambar, video, grafik dan lain-lain dari beberapa perangkat, berbagi informasi pada relasi, dan lain-lain.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan kualitatif dan metode deskriptif kualitatif yang menjelaskan fenomena pada subjek penelitian yaitu mahasiswa Universitas PGRI Madiun semester II prodi PBSI. Data penelitian berupa data kualitatif dengan sumber data primer yang dikumpulkan dengan teknik wawancara. Teknik validasi data yang digunakan adalah triangulasi metode dan penyidik. Triangulasi metode dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh melalui observasi dan analisis dokumen. Selain itu, digunakan triangulasi penyidik dilakukan dengan cara membandingkan hasil pekerjaan analisis satu dengan analisis lain. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis model interaktif. Analisis model interaktif dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keefektifan Peta Pikiran pada Organisasi Tulisan Ilmiah

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Wawancara Keefektifan Peta Pikiran 2A

1. Apakah Saudara senang dengan pelatihan pembuatan peta pikiran?	Kel 1: ya, menggali ide lebih cepat Kel 2: ya, baru pertama membuat Kel 3: ya, karena kami suka menggambar Kel 4: ya, seperti bermain sambil belajar Kel 5: ya, mudah diterapkan Kel 6: ya, sangat menarik
2. Apakah manfaat yang Saudara dapat dari pelatihan pembuatan peta pikiran?	Kel 1: mudah memunculkan ide Kel 2: menggali kreativitas Kel 3: dapat menuangkan gambar dan warna untuk menyusun ide Kel 4: media bermain sambil belajar Kel 5: memudahkan menulis Kel 6: mengatur pikiran agar terkonsep
3. Apakah kendala yang Saudara hadapi saat membuat peta pikiran?	Kel 1: tidak ada kendala Kel 2: tidak ada kendala Kel 3: bingung memilih ide karena banyak yang ada di pikiran Kel 4: awalnya susah menuangkan ide tetapi lama-lama mudah Kel 5: tidak ada kendala Kel 6: memunculkan ide-ide
4. Apakah pendapat Saudara tentang peta pikiran setelah mengikuti pelatihan pembuatan peta pikiran?	Kel 1: peta pikiran memudahkan memunculkan ide untuk menulis Kel 2: sarana menggali kreativitas dalam menyusun sesuatu Kel 3: dapat menuangkan gambar dan warna untuk menyusun ide Kel 4: media bermain sambil belajar

Kel 5: memudahkan mengembangkan tulisan
Kel 6: pikiran menjadi terarah untuk berpikir
5. Apakah Saudara senang menulis tulisan ilmiah dengan peta pikiran?
Kel 1: ya
Kel 2: ya
Kel 3: ya
Kel 4: ya
Kel 5: ya
Kel 6: ya
6. Apakah Saudara terbantu saat menulis tulisan ilmiah dengan peta pikiran?
Kel 1: ya, sangat terbantu
Kel 2: ya
Kel 3: ya, lebih menyenangkan
Kel 4: ya, mudah menulis
Kel 5: ya, merasa terbantu
Kel 6: ya, tulisan menarik
7. Apakah kendala yang Saudara hadapi saat menulis tulisan ilmiah dengan peta pikiran?
Kel 1: tidak ada kendala
Kel 2: tidak ada kendala
Kel 3: tidak ada kendala, susah mengawali pembuka tulisan
Kel 4: tidak ada kendala
Kel 5: tidak ada kendala
Kel 6: tidak ada kendala, hanya sedikit bingung memulai dari mana
8. Apakah manfaat menulis tulisan ilmiah dengan peta pikiran dibandingkan dengan cara menulis tulisan ilmiah yang biasa Saudara gunakan?
Kel 1: menulis menjadi lebih cepat
Kel 2: menjadi kreatif menulis
Kel 3: menarasikan tulisan melalui ide dan gambar lebih menyenangkan
Kel 4: menjadi mudah menulis
Kel 5: mudah mengembangkan ide ke dalam tulisan
Kel 6: tulisan menjadi menarik
9. Apakah Saudara akan menerapkan peta pikiran untuk tugas menulis yang lain?
Kel 1: ya, pasti
Kel 2: ya
Kel 3: ya
Kel 4: ya
Kel 5: ya, tentu
Kel 6: ya
10. Apakah peta pikiran dapat dikatakan efektif digunakan untuk kegiatan menulis?
Kel 1: ya, sangat efektif
Kel 2: ya
Kel 3: ya, sangat efektif
Kel 4: ya, efektif
Kel 5: ya, tidak hanya untuk menulis tetapi juga untuk mengerjakan tugas lain
Kel 6: ya

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Wawancara Keefektifan Peta Pikiran 2B

1. Apakah Saudara senang dengan pelatihan pembuatan peta pikiran?
Kel 1: ya, pembelajaran lebih menarik
Kel 2: ya, dapat berkreasi
Kel 3: ya
Kel 4: ya, melatih kreativitas
Kel 5: ya
Kel 6: ya, ide lebih mudah didapat
2. Apakah manfaat yang Saudara dapat dari pelatihan pembuatan peta pikiran?
Kel 1: pikiran menjadi fokus dan terarah
Kel 2: dapat mengkreasikan tulisan, gambar, dan warna menjadi satu kesatuan
Kel 3: otak menjadi segar kembali
Kel 4: melatih kreativitas

	Kel 5: media bermain dan belajar
	Kel 6: memudahkan menggali ide
3.	Apakah kendala yang Saudara hadapi saat membuat peta pikiran? Kel 1: tidak ada kendala Kel 2: tidak ada kendala, hanya tidak semua ide dapat dibuat gambarnya Kel 3: tidak ada kendala Kel 4: tidak ada kendala Kel 5: tidak ada kendala Kel 6: tidak ada kendala, harus kreatif mengombinasikan warna
4.	Apakah pendapat Saudara tentang peta pikiran setelah mengikuti pelatihan pembuatan peta pikiran? Kel 1: peta pikiran membuat pikiran lebih fokus dan berkonsentrasi Kel 2: sarana menggali kreativitas Kel 3: peta pikiran dapat menyegarkan otak yang lelah Kel 4: peta pikiran dapat menumbuhkan kreativitas Kel 5: media bermain sekaligus belajar Kel 6: yang awalnya sulit mendapatkan ide, sekarang lebih mudah dengan peta pikiran
5.	Apakah Saudara senang menulis tulisan ilmiah dengan peta pikiran? Kel 1: ya Kel 2: ya Kel 3: ya Kel 4: ya Kel 5: ya Kel 6: ya
6.	Apakah Saudara terbantu saat menulis tulisan ilmiah dengan peta pikiran? Kel 1: ya, tulisan terfokus/ tidak meloncat-loncat Kel 2: ya, tidak hanya mudah menulis tetapi juga kreatif Kel 3: ya Kel 4: ya, sangat terbantu Kel 5: ya, terbantu Kel 6: ya, terbimbing dalam menulis karena sudah terkonsep pada peta pikiran
7.	Apakah kendala yang Saudara hadapi saat menulis tulisan ilmiah dengan peta pikiran? Kel 1: tidak ada kendala, Kel 2: tidak ada kendala Kel 3: tidak ada kendala, masih sulit menulis paragraf pendahuluan Kel 4: tidak ada kendala Kel 5: tidak ada kendala Kel 6: tidak ada kendala
8.	Apakah manfaat menulis tulisan ilmiah dengan peta pikiran dibandingkan dengan cara menulis tulisan ilmiah yang biasa Saudara gunakan? Kel 1: menulis menjadi lebih sistematis karena ide tidak meloncat-loncat Kel 2: menjadi mudah dan kreatif dalam menulis Kel 3: menulis bukan lagi menjadi kegiatan yang membosankan Kel 4: tulisan menarik Kel 5: mengembangkan ide ke dalam tulisan menjadi mudah Kel 6: tidak bingung mencari ide di tengah-tengah menulis karena sudah ada konsep ide
9.	Apakah Saudara akan menerapkan peta pikiran untuk tugas menulis yang lain? Kel 1: ya Kel 2: ya Kel 3: ya Kel 4: ya Kel 5: ya Kel 6: ya
10.	Apakah peta pikiran dapat dikatakan efektif digunakan untuk kegiatan menulis? Kel 1: ya, efektif Kel 2: ya, sangat efektif tidak hanya untuk menulis tetapi juga dimanfaatkan untuk hal-hal lain Kel 3: ya, sangat efektif karena menyegarkan otak dan tidak membosankan Kel 4: ya, efektif Kel 5: ya Kel 6: ya, sangat efektif untuk tugas menulis apa saja

Mahasiswa merasa senang dengan pelatihan pembuatan peta pikiran karena banyak manfaat yang didapatkan. Manfaat itu antara lain mudah memunculkan ide, menggali kreativitas, menuangkan gambar dan warna untuk menyusun ide, media bermain sambil belajar, dan mengatur pikiran agar terkonsep. Hampir tidak ada kendala yang dihadapi mahasiswa saat membuat peta pikiran. Mahasiswa hanya terkendala memilih dan menuangkan ide. Mahasiswa setuju bahwa peta pikiran memudahkan mengembangkan tulisan dari ide-ide yang telah ditentukan. Mahasiswa senang menggunakan peta pikiran untuk menyelesaikan tugas-tugas menulis khususnya tulisan ilmiah karena sangat membantu mengonsep ide sebelum dikembangkan menjadi tulisan. Tidak ada kendala yang signifikan yang dihadapi mahasiswa saat menulis tulisan ilmiah dengan peta pikiran. Rata-rata mahasiswa hanya masih sulit untuk menulis paragraf pengantar ke paragraf isi. Secara keseluruhan, mahasiswa mudah menulis/ mengembangkan ide ke dalam tulisan dengan adanya peta pikiran. Hal ini membuat mahasiswa tidak hanya akan menggunakan peta pikiran untuk menyelesaikan tugas-tugas menulis ilmiah tetapi juga untuk menyelesaikan tugas-tugas menulis lainnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peta pikiran sangat efektif digunakan untuk kegiatan menulis.

Keefektifan Microsoft Sway pada Presentasi Tulisan Ilmiah

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Wawancara Keefektifan Microsoft Sway 2A

1. Apakah Saudara senang dengan pelatihan pembuatan sway?	Kel 1: ya, menarik Kel 2: ya, baru tahu Kel 3: ya, seperti power point Kel 4: ya Kel 5: ya, atraktif Kel 6: ya
2. Apakah manfaat yang Saudara dapat dari pelatihan pembuatan sway?	Kel 1: membuat presentasi secara daring Kel 2: dapat memasukkan gambar, video Kel 3: banyak pilihan template Kel 4: dapat berbagi presentasi melalui blog, facebook, dll Kel 5: presentasi lebih menarik Kel 6: dapat mengubah-ubah desain tanpa melakukan format lagi
3. Apakah kendala yang Saudara hadapi saat membuat sway?	Kel 1: tidak ada kendala Kel 2: tidak ada kendala Kel 3: perlu banyak latihan karena baru pertama mengenal Kel 4: kendala jaringan internet Kel 5: tidak ada kendala Kel 6: dapat menghabiskan kuota kalau secara daring
4. Apakah pendapat Saudara tentang sway setelah mengikuti pelatihan pembuatan sway?	Kel 1: sway adalah membuat presentasi secara daring Kel 2: sway menyediakan pilihan akses internet tidak hanya dengan google tetapi juga bing dll Kel 3: sway lebih lengkap daripada power point Kel 4: sway dapat dibagikan ke orang lain melalui media sosial karena terhubung internet Kel 5: sway menyajikan presentasi lebih menarik dan atraktif Kel 6: sway adalah power point versi daring
5. Apakah Saudara senang membuat presentasi dengan sway?	Kel 1: ya Kel 2: ya Kel 3: ya Kel 4: ya Kel 5: ya

Kel 6: ya
6. Apakah Saudara terbantu saat membuat presentasi dengan sway? Kel 1: ya, sangat terbantu Kel 2: ya Kel 3: ya, lebih cepat daripada menggunakan power point Kel 4: ya, mudah membuat presentasi Kel 5: ya, merasa terbantu Kel 6: ya, menarik
7. Apakah kendala yang Saudara hadapi saat membuat presentasi dengan sway? Kel 1: tidak ada kendala Kel 2: tidak ada kendala Kel 3: tidak ada kendala Kel 4: tidak ada kendala, tetapi bergantung kelancaran koneksi internet Kel 5: tidak ada kendala Kel 6: tidak ada kendala, hanya akan menghabiskan kuota kalau diakses dengan HP
8. Apakah manfaat media presentasi menggunakan presentasi sway dibandingkan dengan presentasi power point yang biasa Saudara gunakan? Kel 1: presentasi lebih menyenangkan karena adanya hal baru Kel 2: dapat disimpan daring tanpa bingung menyiapkan flashdisc yang kadang tertinggal Kel 3: dapat menampilkan banyak gambar, video, desain, template, dll Kel 4: tidak perlu menggandakan power point karena presentasi sway dapat dibagikan daring Kel 5: presentasi lebih menarik Kel 6: hemat biaya menggandakan makalah karena presentasi daring didukung wifi kampus
9. Apakah Saudara akan menerapkan sway untuk tugas presentasi yang lain? Kel 1: ya Kel 2: ya Kel 3: ya Kel 4: ya Kel 5: ya Kel 6: ya
10. Apakah sway dapat dikatakan efektif digunakan untuk media presentasi? Kel 1: ya, sangat efektif Kel 2: ya Kel 3: ya, sangat efektif Kel 4: ya, efektif Kel 5: ya, tidak hanya untuk membuat presentasi tugas kuliah tetapi juga berbagi hal lain Kel 6: ya, efektif kalau ada wifi gratis

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Wawancara Keefektifan Microsoft Sway 2B

1. Apakah Saudara senang dengan pelatihan pembuatan sway? Kel 1: ya, menarik Kel 2: ya, sangat menarik Kel 3: ya Kel 4: ya, bisa menjadi hiburan juga Kel 5: ya Kel 6: ya, mirip power point
2. Apakah manfaat yang Saudara dapat dari pelatihan pembuatan sway? Kel 1: presentasi lebih menarik Kel 2: membuat presentasi yang menarik secara daring Kel 3: tampilan presentasi lebih berwarna Kel 4: dapat berbagi presentasi melalui jejaring sosial Kel 5: dapat memasukkan gambar, video, apa saja dengan mudah Kel 6: banyak pilihan template, desain, layout, yang tidak terbatas seperti pada power point
3. Apakah kendala yang Saudara hadapi saat membuat sway? Kel 1: tidak ada kendala Kel 2: tidak ada kendala Kel 3: tidak ada kendala Kel 4: tidak ada kendala

	Kel 5: tidak ada kendala
	Kel 6: tidak ada kendala
4. Apakah pendapat Saudara tentang sway setelah mengikuti pelatihan pembuatan sway?	Kel 1: sway adalah berpresentasi yang menarik Kel 2: sway merupakan layanan membuat presentasi yang menarik secara daring Kel 3: sway adalah power point daring yang berwarna Kel 4: sway dapat dibagikan ke orang lain melalui jejaring sosial Kel 5: sway adalah fitur presentasi yang lengkap daripada power point Kel 6: sway mirip power point tetapi yang secara daring lebih lengkap daripada power point
5. Apakah Saudara senang membuat presentasi dengan sway?	Kel 1: ya Kel 2: ya Kel 3: ya Kel 4: ya Kel 5: ya Kel 6: ya
6. Apakah Saudara terbantu saat membuat presentasi dengan sway?	Kel 1: ya Kel 2: ya, sangat terbantu Kel 3: ya Kel 4: ya, mudah membuatnya Kel 5: ya, terbantu Kel 6: ya, karena lebih lengkap dan cepat
7. Apakah kendala yang Saudara hadapi saat membuat presentasi dengan sway?	Kel 1: tidak ada kendala Kel 2: tidak ada kendala Kel 3: tidak ada kendala Kel 4: tidak ada kendala Kel 5: tidak ada kendala Kel 6: tidak ada kendala, tetapi harus didukung koneksi internet yang stabil
8. Apakah manfaat media presentasi menggunakan presentasi sway dibandingkan dengan presentasi power point yang biasa Saudara gunakan?	Kel 1: presentasi lebih menyenangkan dan menarik Kel 2: file dapat disimpan daring jadi dapat diakses kapan saja tidak seperti power point Kel 3: dapat menampilkan banyak gambar, video, desain, template, dll Kel 4: hemat karena tidak perlu menggandakan power point tetapi dapat membagikan daring Kel 5: presentasi lebih menarik Kel 6: dapat mengambil data dari berbagai sumber yang tidak terbatas seperti pada power point
9. Apakah Saudara akan menerapkan sway untuk tugas presentasi yang lain?	Kel 1: ya Kel 2: ya Kel 3: ya Kel 4: ya Kel 5: ya Kel 6: ya
10. Apakah sway dapat dikatakan efektif digunakan untuk media presentasi?	Kel 1: ya, sangat efektif Kel 2: ya, sangat efektif untuk presentasi hal apa saja tidak hanya tugas kuliah Kel 3: ya, sangat efektif Kel 4: ya, efektif Kel 5: ya, efektif Kel 6: ya, efektif karena lebih banyak manfaat dari fitur yang ditawarkan daripada power point

Mahasiswa senang dengan adanya pelatihan pembuatan presentasi dengan microsoft sway karena sangat bermanfaat. Manfaat itu misalnya: membuat presentasi secara daring, dapat memasukkan gambar, video, banyak pilihan template, dapat berbagi presentasi melalui blog, facebook, dan lain-lain, presentasi lebih menarik, dan dapat mengubah-ubah desain tanpa melakukan format lagi. Tidak ada kendala yang dihadapi saat membuat presentasi sway.

Kendala hanya perlu banyak latihan karena baru pertama mengenal dan harus adanya koneksi internet. Mahasiswa berpendapat bahwa sway adalah membuat presentasi secara daring, sway menyediakan pilihan akses internet tidak hanya dengan google tetapi juga bing dan lain-lain, sway lebih lengkap daripada power point, sway dapat dibagikan ke orang lain melalui media sosial karena terhubung internet, sway menyajikan presentasi lebih menarik dan atraktif, dan sway adalah power point versi daring. Semua mahasiswa senang membuat presentasi dengan sway karena lebih cepat daripada menggunakan power point, mudah membuat presentasi, dan menarik. Tidak ada kendala dalam membuat presentasi dengan sway tetapi bergantung kelancaran koneksi internet. Manfaat yang mahasiswa rasakan setelah melakukan presentasi dengan sway adalah presentasi lebih menyenangkan karena adanya hal baru, materi presentasi dapat disimpan daring tanpa bingung menyiapkan flashdisc yang kadang tertinggal sehingga tentu menghambat jalannya presentasi, dapat menampilkan banyak gambar, video, desain, template, dan lain-lain, tidak perlu menggandakan power point karena presentasi sway dapat dibagikan daring, presentasi lebih menarik, dan hemat biaya menggandakan makalah karena presentasi daring didukung wifi kampus. Berkaitan dengan hal itu, mahasiswa sangat semangat menggunakan presentasi sway untuk tugas presentasi yang lain karena sangat efektif tidak hanya untuk membuat presentasi tugas kuliah tetapi juga berbagai hal lain.

SIMPULAN DAN SARAN

Organisasi tulisan ilmiah dengan peta pikiran sangat efektif. Mahasiswa merasa antusias dan sangat terbantu dengan adanya peta pikiran untuk menuangkan ide sebelum dijabarkan ke dalam uraian pembahasan yang lebih lengkap. Presentasi tulisan ilmiah dengan microsoft sway sangat efektif. Mahasiswa merasa sangat tertarik mengikuti pelatihan microsoft sway dan mempraktikkannya dengan menyusun presentasi sway yang menarik.

Dosen dan mahasiswa dapat menggunakan peta pikiran untuk mengatasi hambatan menulis khususnya dalam menuangkan ide. Selain itu, tulisan yang sudah disusun dengan peta pikiran dapat disajikan dengan presentasi sway yang merupakan aplikasi terbaru dari microsoft untuk melengkapi kekurangan pada power point.

DAFTAR PUSTAKA

- Bobbi DePorter dkk. 2003. *Quantum Teaching: Mempraktekkan Quantum Learning di Ruang-ruang Kelas*. Bandung: Kaifa.
- Lexy J. Moleong. 2008. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Matthew B. Milles dan A. Michael Huberman. 1994. *Analisis Data Kualitatif*. (Terjemahan Tjetjep Rohendi Rohidi). Jakarta: UI Press.
- Sway. (<https://www.microsoft.com/en-us/store/apps/sway/9wzdncrd2g0j>, diunduh pada Jumat, 20 Mei 2016, pukul 21.00 WIB).
- Tony Buzan. 2007. *Buku Pintar Mind Map untuk Anak*. Cetakan Keempat. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Wycoff Joyce. 2002. *Menjadi Superkreatif dengan Pemetaan Pikiran*. Terjemahan. Bandung: Penerbit Kaifa.