

Penyuluhan *Wondershare EdrawMax* dalam Membuat *Mind Map* Pembelajaran

Harry Dhika*¹, Fitriana Destiawati²

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika/Universitas Indraprasta PGRI

*e-mail: dhikatr@yahoo.com¹, honeyzone86@gmail.com²

Abstrak

Pengalaman pembelajaran modern menghadapi tantangan dalam mengadopsi teknologi untuk meningkatkan efektivitas pendidikan. Salah satu alat yang mendapatkan perhatian adalah penggunaan mind map dalam proses pendidikan. Mind map adalah alat visual yang membantu siswa merancang, mengorganisir, dan memahami data dengan lebih baik. Wondershare EdrawMax, sebuah aplikasi diagram serbaguna, menyediakan kemampuan untuk membuat mind map dengan cara yang intuitif dan efektif. Melalui pelatihan ini, guru diajak untuk menguasai penggunaan fitur perangkat lunak ini dalam merancang mind map yang dapat menjelaskan gagasan, memacu pemikiran kreatif, dan mengorganisir data. Selain itu, penelitian ini membahas bagaimana integrasi mind map dalam proses pendidikan dapat membantu guru meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Melalui observasi dan wawancara, tim penelitian mengevaluasi dampak pelatihan EdrawMax pada guru yang terlibat. Hasil penelitian mendukung gagasan bahwa penggunaan EdrawMax dalam pendidikan dapat meningkatkan kemampuan berpikir visual dan konseptual guru serta kualitas proses pendidikan dan retensi data. Penelitian ini berbagi pengetahuan berharga tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran, terutama dalam konteks pembuatan mind map. Hasil penelitian dapat membantu guru dan lembaga pendidikan memutuskan apakah EdrawMax adalah alat yang efektif dalam meningkatkan pendidikan siswa melalui mind map, yang pada akhirnya dapat berkontribusi pada pengembangan prosedur pendidikan inovatif yang meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kata kunci: Mindmap, Education, Teknologi, Wondershare Edrawmax, Learning, Effective

Abstract

Modern learning experiences face the challenge of adopting technology to increase educational effectiveness. One tool that has received attention is the use of mind maps in the educational process. Mind maps are visual tools that help students design, organize, and understand data better. Wondershare EdrawMax, a versatile diagramming application, provides the ability to create mind maps in an intuitive and effective way. Through this training, teachers are invited to master the use of this software feature in designing mind maps that can explain ideas, stimulate creative thinking, and organize data. In addition, this research discusses how the integration of mind maps in the educational process can help teachers improve critical thinking and problem solving skills. Through observations and interviews, the research team evaluated the impact of EdrawMax training on the teachers involved. The research results support the idea that using EdrawMax in education can improve teachers' visual and conceptual thinking abilities as well as the quality of the educational process and data retention. This research shares valuable knowledge about the use of technology in learning, especially in the context of creating mind maps. The research results can help teachers and educational institutions decide whether EdrawMax is an effective tool in improving student education through mind maps, which can ultimately contribute to the development of innovative educational procedures that improve the quality of learning

Keywords: Mindmap, Education, Teknologi, Wondershare Edrawmax, Learning, Effective

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah aspek penting dalam pembangunan manusia dan masyarakat. Tugas Pendidik harus mempersiapkan lulusannya dengan baik (Desyanti *et al.*, 2021). Dalam era teknologi informasi yang berkembang pesat seperti sekarang, pendidikan memerlukan pendekatan yang inovatif dan efektif dalam pengajaran dan pembelajaran (Kuswanto, Rahman and Dapiokta, 2022). Salah satu metode yang telah

mendapatkan perhatian besar adalah penggunaan *Mind Map* (peta pikiran) dalam proses pembelajaran dan proses dalam penerapan pemikiran (Surajiyo and Dhika, 2019). *Mind Map* adalah alat visual yang membantu siswa merancang, mengorganisir, dan memahami informasi dengan lebih baik.

Namun, dalam mengintegrasikan *Mind Map* dalam proses pembelajaran, diperlukan alat bantu yang dapat mempermudah pembuatan *Mind Map* (Crowe and Sheppard, 2012) dengan cara yang intuitif dan efisien. *Wondershare EdrawMax* (*edrawsoft*) (Yuwono, 2011) adalah salah satu perangkat lunak yang menawarkan kemampuan ini. *EdrawMax* adalah aplikasi diagram serbaguna yang tidak hanya memungkinkan pembuatan *Mind Map*, tetapi juga berbagai jenis diagram lainnya, seperti diagram aliran, organisasi, dan banyak lagi (Mardiah, Hendra and Hastina, 2019).

Kajian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana *Wondershare EdrawMax* (Edrawmax, 2023) dapat digunakan dalam pembelajaran, khususnya dalam konteks pembuatan *Mind Map*. Penyuluhan tentang penggunaan EdrawMax dalam membuat *Mind Map* ini diharapkan akan memberikan kontribusi positif terhadap efektivitas pembelajaran, membantu siswa mengorganisir informasi dengan lebih baik, dan merangsang pemikiran kreatif mereka bahkan dapat juga digunakan dalam permainan pembelajaran (Destiwati and Dhika, 2023). Kajian sejenis mengenai pengabdian *EdrawMax* juga telah dilakukan oleh (Haryanto *et al.*, 2020) pada pengabdian perancangan bahan ajar, selain itu kajian pengabdian lainnya adalah dilakukan pada pembuatan desain sistem (Tundo and Saidah, 2023). Sebagai langkah progresif dalam pengembangan metode pengajaran, kami telah mengadakan penyuluhan khusus untuk para guru (Dhika *et al.*, 2021). Tujuan utamanya adalah untuk memperkaya potensi pemikiran mereka, meningkatkan keterampilan presentasi, dan membantu mereka mengintegrasikan presentasi yang kuat dalam proses pembelajaran di kelas. Penyuluhan ini bertujuan memberikan guru pemahaman yang lebih mendalam tentang penggunaan alat-alat seperti *Wondershare EdrawMax*, yang memungkinkan pembuatan *Mind Map* secara intuitif dan efektif (Davies, 2011). Guru-guru diajarkan untuk menguasai metode penggunaan perangkat (Ananda, 2019) ini sebagai alat penting dalam merancang *Mind Map* yang dapat menjelaskan ide-ide dengan lebih jelas (Melati, Gulo and Christiyanto, 2018; Haryanto *et al.*, 2020), memacu pemikiran kreatif siswa, dan membantu mereka mengorganisir data dengan lebih baik. Selain itu, kami juga membahas pentingnya presentasi yang kuat dalam proses pembelajaran. Dalam aktivitas ini, kami memberikan pelatihan tentang cara menyusun dan menyampaikan materi pembelajaran secara efektif (Pujiana, 2020; Hikmah and Hadi, 2021). Kami percaya bahwa guru yang dapat mengkomunikasikan materi dengan baik akan membantu siswa memahami dan meresapi pembelajaran dengan lebih baik. Melalui penyuluhan ini, kami berharap dapat memberikan dukungan dan alat bantu yang diperlukan kepada guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dan membantu siswa mencapai potensi maksimal mereka.

2. METODE

Metode atau skema yang digunakan tim dosen dalam melakukan pengabdian seperti pada gambar 1, terdiri dari 5 tahapan, yang dirancang untuk memberikan pemahaman dan keterampilan kepada guru, dalam hal ini para guru, dalam penggunaan *Wondershare EdrawMax* dalam pembuatan *Mind Map* dan integrasinya dalam proses pembelajaran di kelas. Berikut penjelasan singkat dari setiap tahapan (Wicaksono, 2011; Crowe and Sheppard, 2012):

Tahap 1: persiapan pada tahap ini, tim penyuluhan menyiapkan semua aspek yang diperlukan untuk penyuluhan. Hal ini mencakup identifikasi tujuan penyuluhan,

persiapan materi dan alat yang dibutuhkan, serta pengaturan waktu dan tempat pelaksanaan penyuluhan.

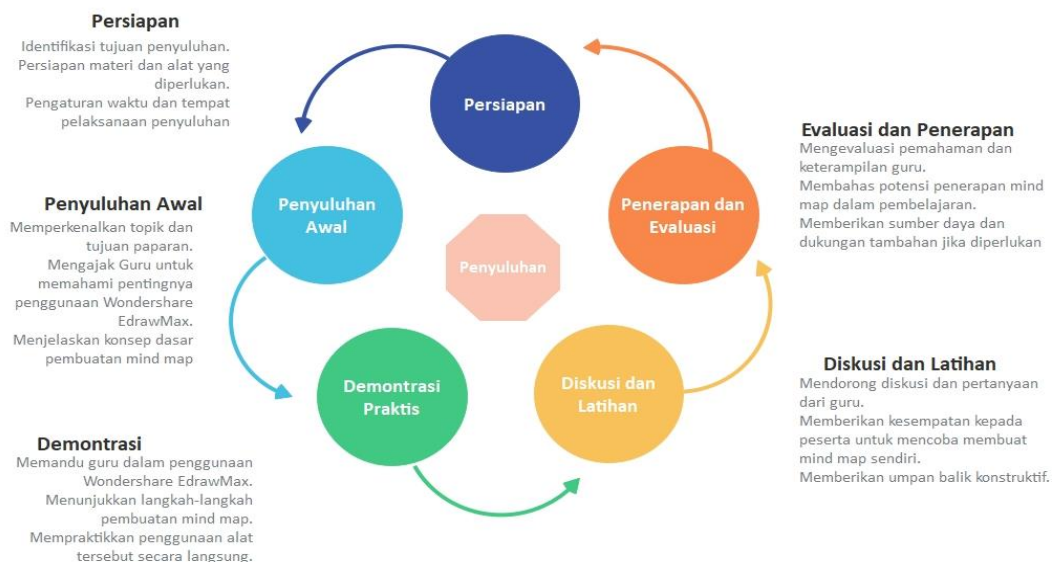
Tahap 2: penyuluhan awal penyuluhan dimulai dengan memperkenalkan topik dan tujuan penyuluhan kepada guru. Guru diajak untuk memahami pentingnya penggunaan *Wondershare EdrawMax* dan konsep dasar pembuatan *Mind Map* sebagai alat pembelajaran (Ananda, 2019).

Tahap 3: demonstrasi praktis pada tahap ini, tim penyuluhan memberikan demonstrasi praktis tentang cara menggunakan *Wondershare EdrawMax*. Mereka menunjukkan langkah-langkah pembuatan *Mind Map* dan memberi guru kesempatan untuk melihatnya secara langsung. Guru belajar bagaimana mengoperasikan perangkat ini. (Ananda, 2019)

Tahap 4: diskusi dan latihan tahap diskusi dan latihan adalah saat guru diajak untuk berpartisipasi aktif. Mereka diajak untuk bertanya, berdiskusi, dan mencoba membuat *Mind Map* mereka sendiri dengan bimbingan tim penyuluhan. Selama tahap ini, guru diberikan kesempatan untuk mencoba dan mendapatkan umpan balik.

Tahap 5: evaluasi dan penerapan pada tahap akhir, tim penyuluhan melakukan evaluasi (Wicaksono, 2011) terhadap pemahaman dan keterampilan guru. Mereka juga membahas potensi penerapan *Mind Map* dalam pembelajaran di kelas. Jika diperlukan, guru diberikan sumber daya tambahan dan dukungan untuk memastikan pemahaman dan penerapan yang maksimal.

Skema Penyuluhan Penerapan Edrawmax dalam Membuat MindMap



Gambar 1. Metode pengabdian yang dilakukan

Skema ini dirancang untuk memberikan pendekatan komprehensif dalam memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada para guru, yang pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dan membantu siswa mencapai potensi maksimal mereka.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan penyuluhan ini dimulai dengan langkah awal yang cermat. Tim penyuluhan mempersiapkan diri dengan merinci tujuan yang ingin dicapai dalam penyuluhan. Dengan fokus pada meningkatkan pemahaman dan keterampilan para

guru dalam penggunaan *Wondershare EdrawMax* dan pembuatan *Mind Map*, mereka merancang metode penyuluhan yang efektif.

Pada hari penyuluhan, para guru berkumpul di tempat yang telah disiapkan untuk acara ini. Sebelum dimulai, tim penyuluhan memperkenalkan topik dan tujuan penyuluhan, menjelaskan mengapa pembelajaran dengan *Mind Map* menjadi relevan dan penting dalam pendidikan modern.

Pelaksanaan penyuluhan melibatkan demonstrasi praktis yang dirancang untuk memberikan pemahaman yang komprehensif kepada para guru. Tim penyuluhan menjelaskan langkah-langkah penggunaan *Wondershare EdrawMax* dengan contoh konkret dan memberikan kesempatan kepada para guru untuk melihatnya secara langsung. Para guru diajak untuk mempraktikkan penggunaan perangkat ini dalam situasi pembelajaran.



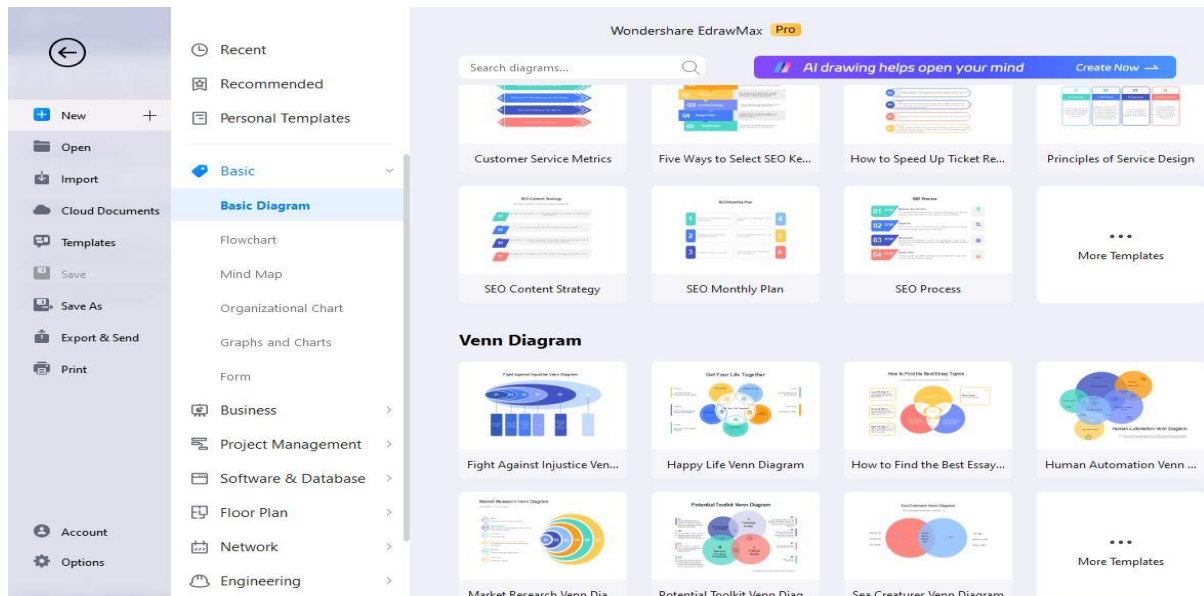
Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan

Selama pelatihan, tim penyuluhan mendorong diskusi dan pertanyaan dari para guru, memastikan bahwa guru benar-benar memahami konsep-konsep yang diajarkan dan memiliki kesempatan untuk berlatih dengan bimbingan. Mereka memberikan umpan balik konstruktif untuk membantu para guru dalam pengembangan keterampilan mereka.

Setelah penyuluhan selesai, evaluasi dilakukan menggunakan berbagai alat ukur, termasuk kuesioner yang mengukur pengetahuan awal dan pemahaman para guru tentang *Mind Map*, serta wawancara untuk mendapatkan wawasan lebih mendalam. Selain itu, tim penyuluhan melakukan pengamatan langsung dalam kelas di mana para guru menerapkan *Mind Map* dalam pembelajaran.

Hasil evaluasi ini akan memberikan pemahaman yang komprehensif tentang dampak penyuluhan, termasuk perubahan dalam pengetahuan dan keterampilan para guru. Hasilnya juga akan memberikan wawasan tentang potensi penerapan *Mind Map* dalam pembelajaran di kelas dan dampaknya pada siswa.

Seluruh pelaksanaan kegiatan penyuluhan ini didasari oleh komitmen untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan membantu para guru dalam mencapai potensi maksimal mereka, serta mempromosikan penggunaan teknologi yang relevan dalam pendidikan.



Gambar 3. Ilustrasi template *Edrawmax* dalam membuat *Mind Map* (Coding, 2023)

Setelah evaluasi selesai, tim penyuluhan menganalisis data dengan cermat untuk menilai tingkat keberhasilan kegiatan penyuluhan. Data dari berbagai alat ukur, seperti kuesioner, wawancara, dan pengamatan langsung, akan memberikan gambaran yang lebih lengkap tentang efektivitas penyuluhan.

Setelah menganalisis data, tim penyuluhan menyusun laporan hasil. Laporan ini akan mencakup temuan-temuan utama, rekomendasi, serta langkah-langkah yang dapat diambil ke depan. Ini adalah langkah penting dalam proses pengabdian, karena laporan hasil akan digunakan untuk memberikan pemahaman kepada pihak terkait, termasuk lembaga pendidikan, para guru, dan masyarakat setempat.

Kesuksesan kegiatan pengabdian ini dapat diukur dari berbagai sudut pandang. Dari perspektif pengetahuan dan keterampilan, tingkat pemahaman guru tentang penggunaan *Mind Map* dan kemampuan mereka dalam mengintegrasikannya dalam pembelajaran dapat menjadi indikator keberhasilan.

Lebih jauh lagi, dampak sosial budaya dan ekonomi juga harus dievaluasi. Misalnya, apakah penggunaan *Mind Map* telah meningkatkan prestasi siswa, apakah ada perubahan positif dalam kualitas pembelajaran di kelas, dan apakah ada efek positif pada masyarakat dan ekonomi setempat.

Hasil evaluasi ini akan membantu mengukur sejauh mana tujuan penyuluhan telah tercapai dan bagaimana aktivitas ini telah memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat. Dengan pemahaman yang mendalam tentang dampak dan keberhasilan kegiatan pengabdian, langkah-langkah berkelanjutan dapat dirancang untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan dan pemberdayaan masyarakat dalam konteks pembelajaran yang inovatif.

Luaran utama kegiatan ini adalah memberikan para guru alat baru untuk memperkaya metode pembelajaran mereka dengan menggunakan *Mind Map* melalui *Wondershare EdrawMax*. Beberapa keunggulan utama dari luaran ini adalah: peningkatan kualitas pembelajaran: penggunaan *Mind Map* dalam proses pembelajaran telah terbukti meningkatkan pemahaman siswa dan membantu mereka mengorganisir informasi dengan lebih baik. Peningkatan Keterampilan Guru: Para guru akan mendapatkan keterampilan baru dalam menggunakan teknologi pendidikan dan alat visual, yang akan meningkatkan kemampuan mereka untuk menyampaikan materi

dengan lebih baik. Dampak Jangka Panjang: Penerapan *Mind Map* dalam pembelajaran dapat berdampak jangka panjang pada prestasi siswa dan perkembangan kreativitas mereka.

Terdapat beberapa potensi kelemahan yang perlu diperhatikan: tingkat ketersediaan teknologi: keberhasilan kegiatan ini dapat terbatas oleh tingkat ketersediaan teknologi di lingkungan pendidikan. Tidak semua sekolah atau daerah mungkin memiliki akses yang sama terhadap perangkat lunak seperti *Wondershare EdrawMax*. Kurangnya kesiapan guru: beberapa guru mungkin memerlukan waktu untuk beradaptasi dengan teknologi baru dan metode pembelajaran yang berbeda.

Adapun tingkat kesulitan pelaksanaan: pelaksanaan kegiatan ini dapat memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda tergantung pada tingkat kesiapan teknologi dan tingkat pengalaman guru. Tingkat kesulitan dapat bervariasi dari: rendah, jika guru dan lingkungan sekolah sudah akrab dengan penggunaan teknologi dalam pendidikan, pelaksanaan dapat berjalan lebih lancar. Menengah: untuk guru yang perlu beradaptasi dengan teknologi dan metode pembelajaran baru, pelaksanaan mungkin memerlukan waktu dan pelatihan tambahan. Tinggi: Jika infrastruktur teknologi di daerah tersebut terbatas, pelaksanaan mungkin memerlukan upaya ekstra untuk menyediakan akses yang diperlukan.

Peluang Pengembangan: kegiatan ini memiliki potensi pengembangan yang signifikan. Beberapa peluang pengembangan yang dapat dipertimbangkan untuk masa depan adalah: pengembangan materi tambahan: Pengembangan modul atau sumber daya tambahan untuk mendukung guru dalam mengintegrasikan *Mind Map* dalam pembelajaran. Pelatihan lanjutan: melakukan pelatihan lanjutan untuk guru yang ingin mendalami penggunaan teknologi pendidikan. Kolaborasi dengan sekolah lain: membuka peluang kolaborasi antar sekolah untuk berbagi praktik terbaik dalam penerapan *Mind Map*. Dengan mempertimbangkan keunggulan, kelemahan, tingkat kesulitan pelaksanaan, dan peluang pengembangan, pengabdian masyarakat ini dapat menjadi langkah awal yang kuat dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan pemberdayaan masyarakat di lokasi kegiatan.

4. KESIMPULAN

Kegiatan ini adalah langkah positif dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan pemberdayaan masyarakat di lokasi kegiatan. Dalam pelaksanaannya, kami berhasil memberikan para guru alat baru dalam bentuk penggunaan *Wondershare EdrawMax* dan *Mind Map* untuk memperkaya metode pembelajaran. Kegiatan ini menawarkan sejumlah manfaat yang signifikan.

Para guru yang mengikuti penyuluhan ini telah memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang cara mengintegrasikan *Mind Map* dalam pembelajaran mereka. Mereka juga telah meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi pendidikan. Ini memberikan manfaat jangka panjang karena metode pembelajaran yang lebih interaktif dan visual telah terbukti meningkatkan pemahaman siswa dan mengembangkan kreativitas mereka. Namun, ada beberapa tantangan yang harus diatasi, seperti tingkat ketersediaan teknologi di lingkungan pendidikan dan kesiapan guru dalam beradaptasi dengan perubahan. Tetapi, dengan dukungan yang tepat, kelemahan ini dapat diatasi. Selanjutnya, ada peluang pengembangan yang penting. Ini termasuk pengembangan materi tambahan, pelatihan lanjutan, dan kolaborasi antar sekolah. Melalui upaya bersama dan kerja keras, pengembangan ini dapat memberikan manfaat jangka panjang bagi pendidikan dan masyarakat di lokasi kegiatan. Secara keseluruhan, kegiatan ini merupakan langkah awal yang positif dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan pemberdayaan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R. (2019) 'Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), pp. 1–10. Available at: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i1.1>.
- Coding, S. (2023) *EdrawMax, EdrawMax*.
- Crowe, M. and Sheppard, L. (2012) 'Mind mapping research methods', *Quality and Quantity*, 46(5), pp. 1493–1504. Available at: <https://doi.org/10.1007/s11135-011-9463-8>.
- Davies, M. (2011) 'Concept mapping, mind mapping and argument mapping: What are the differences and do they matter?', *Higher Education*, 62(3), pp. 279–301. Available at: <https://doi.org/10.1007/s10734-010-9387-6>.
- Destiwati, F. and Dhika, H. (2023) 'Penggunaan Model Aplikasi Permainan Sebagai Metode Pembelajaran Berhitung', *J-Abdi Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(12), pp. 7121–7128.
- Desyanti, D. et al. (2021) 'Pelatihan Penggunaan Aplikasi Data Bahan Kimia Pada Smk Taruna Persada Dumai (Jurusan Laboratorium Kimia Smk Taruna Persada)', *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), pp. 26–33. Available at: <https://doi.org/10.52072/abdine.v1i1.170>.
- Dhika, H. et al. (2021) 'Penyuluhan Data Mining Dengan Ensemble Learning Dalam Strees Pembelajaran Sekolah Saat Covid19', *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), pp. 159–167. Available at: <https://doi.org/10.52072/abdine.v1i2.227>.
- Edrawmax (2023) *EdrawMax User Guide | Edraw, Web Edrawmax*.
- Haryanto et al. (2020) 'Pelatihan Teknis Pemanfaatan Aplikasi Edraw Max Erancang Bahan Ajar Bagi Guru Sma Muaro Jambi', *Jurnal Pengabdian Masyarakat Pinang Masak*, pp. 1–9.
- Hikmah, N. and Hadi, N.F. (2021) 'Implementasi Edraw Mind Map Berbasis Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI', *Jurnal Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Borneo*, 2(3), pp. 147–161. Available at: <https://doi.org/10.21093/jtikborneo.v2i3.4179>.
- Kuswanto, J., Rahman, A. and Dapiokta, J. (2022) 'Pemanfaatan Google Classroom untuk Pembelajaran Daring', *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), pp. 101–106. Available at: <https://doi.org/10.52072/abdine.v2i1.252>.
- Mardiah, Hendra and Hastina, N. (2019) 'APLIKASI EDRAW MIND MAP BAGI GURU SD NEGERI 050702 KECAMATAN SECANGGANG KABUPATEN LANGKAT', *Martabe: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2, pp. 71–77.
- Melati, M.N.M., Gulo, M. and Christiyanto, N.A. (2018) 'Pemanfaatan Edraw Mind Map 7.9 Untuk Menggambarkan Sejarah Pergerakan Budi Utomo', pp. 204–210. Available at: <https://doi.org/10.24071/snfkip.2018.21>.
- Pujiana, S. (2020) 'the Effectiveness of Edraw Mind Map Application in Teaching Writing of Recount Text At the Tenth Grade of Man 4 Kediri', *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Proficiency*, 2(1), p. 15. Available at: <https://doi.org/10.32503/proficiency.v2i1.1381>.
- Surajiyo, S. and Dhika, H. (2019) 'Teori-teori Kebenaran Dalam Filsafat: Aplikasinya Mengukur Kebenaran dalam Penomena Penyebaran Hoax pada Media Sosial', *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 11, p. 2.
- Tundo, T. and Saidah, A. (2023) 'Pelatihan Penggunaan E-Draw Max Untuk Membuat Desain Sistem', *Kami Mengabdi*, 3(1), pp. 17–23. Available at: <https://doi.org/10.52447/km.v3i1.6801>.
- Wicaksono (2011) 'Efektifitas Metode Pembelajaran', p. 10.