
**PELATIHAN PENGGUNAAN *xMIND* UNTUK MEMPERMUDAH
PENYUSUNAN BAHAN AJAR BAGI GURU
DI SMKs AL AKHYAR BONDOWOSO**

Fury Styo Siskawati¹, Fitriana Eka Chandra², Hikmatul Lutfiah³
furystyo@gmail.com¹, chanfi90ceca@gmail.com², hikmatullutfiah@gmail.com³
Universitas Islam Jember^{1,2,3}

Abstrak

Berawal dari minimnya penguasaan teknologi khususnya computer pada guru-guru di sekolah pinggiran membuat pembelajaran yang dilakukan menjadi kurang menarik. Sedangkan di sisi lain ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan begitu pesatnya. Dengan adanya perkembangan teknologi yang begitu pesat ternyata cukup mempengaruhi tatanan kehidupan manusia. Manusia yang tidak mengikuti perkembangan akan tertinggal dalam meraih banyak kesempatan menjadi sukses. Berawal dari pandangan tersebut maka dilakukanlah kegiatan pengabdian masyarakat ini dengan tujuan utama untuk memperbaiki kualitas sumber daya manusia yang ada. Kegiatan pengabdian ini dilakukan di SMKs Al Akhyar Wonokusumo Bondowoso. Selanjutnya kegiatan pengabdian ini dilakukan dalam dua tahapan utama sosialisasi dan pelatihan. Adapun hasil yang diperoleh, yakni peningkatan pengetahuan peserta dan pemanfaatan teknologi khususnya komputer dalam pembelajaran yang ditunjukkan dengan bahan ajar yang dihasilkan dimana dibuat sesuai dengan hasil pelatihan yang telah dilakukan.

Kata kunci: *xmind*; bahan ajar

PENDAHULUAN

Pada era digital atau revolusi teknologi saat ini, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan begitu pesatnya. Dengan adanya perkembangan teknologi yang begitu pesat ternyata cukup mempengaruhi tatanan kehidupan manusia di semua sektor. Perkembangan ini tampaknya memiliki dampak semakin terbuka dan tersebarnya informasi dan pengetahuan dari dan ke seluruh dunia menembus batas jarak, tempat, ruang dan waktu. Kenyataannya dalam kehidupan manusia di era digital ini akan selalu berhubungan dengan teknologi. Teknologi telah mempengaruhi dan mengubah manusia dalam kehidupannya sehari-hari, sehingga jika sekarang ini manusia 'gagap teknologi' maka ia akan terlambat dalam menguasai informasi, dan akan tertinggal untuk memperoleh

berbagai kesempatan maju (Munir: 2017)

Adanya revolusi teknologi membuat komputer semakin pintar, kompak, dan mudah dipakai. Komputer yang tadinya berukuran besar, kini semakin mengecil, sampai bisa dibawa kemanapun. Fungsi komputerpun semakin meluas seiring dengan berkembangnya temuan kreatif perangkat lunaknya. Komputer yang semula sekadar untuk membantu memecahkan hitungan rumit kini bisa dipakai untuk olahkata, olahdata, olahgambar, dan pangkalan data berbagai bidang kehidupan, termasuk untuk keperluan pendidikan. Penggunaan komputer pada dunia pendidikan dapat membantu meningkatkan kualitas. Komputer juga dapat meningkatkan akses, mempercepat proses dan mengurangi administrasi birokrasi konvensional (Hardianto: 2003)

Menurut hasil penelitian di luar negeri yang menyatakan bahwa pada pendidikan di luar negeri yang sudah menerapkan model pendidikan yang banyak memanfaatkan komputer dalam pembelajarannya, tampak bahwa banyak pengaruh positif yang diberikan. Melalui adanya pemanfaatan komputer ternyata dapat mengurangi persentasi jumlah anak putus sekolah dimana secara berkelanjutan dapat meningkatkan nilai rata-rata siswa, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Adanya pemanfaatan komputer yang terhubung dengan internet sebagai media utamanya mampu memberikan kontribusi yang demikian besar bagi proses pendidikan. Teknologi yang semakin canggih memberikan kesempatan bagi terjadinya perubahan mendasar terhadap peran guru, dimana guru sebagai informan berubah menjadi transforman, dan aktifitas siswa dari pasif menuju lebih aktif serta mandiri dalam mengakses pengetahuan yang mutakhir. Oleh karena itu, sebaiknya setiap sistem pendidikan harus bersifat moderat terhadap teknologi sehingga dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk belajar dengan lebih cepat, lebih baik, dan lebih cerdas (Muhtadi, 2006).

Berpadangan pada pemaparan tersebut maka perlu kiranya untuk menambah wawasan dan pengetahuan guru-guru yang ada di sekolah pinggiran terkait pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mulai menegenalkan teknologi adalah dengan mengenalkan *software* sederhana yang dapat membantu mempermudah kinerja guru. Tidak

hanya sebatas pada pemanfaatan *software* untuk mempermudah dalam melakukan perhitungan tetapi yang paling sederhana, yakni terkait pembuatan gambar-gambar yang nantinya dapat dimanfaatkan untuk penyusunan bahan ajar. *Software* yang dimaksud, yaitu *XMIND*, *XMIND* merupakan *software* sederhana yang dapat digunakan untuk menggambarkan ide yang ada di dalam pikiran sehingga kita dapat lebih mudah untuk mengekspresikan berbagai ide yang muncul dipikiran kita menjadi bentuk ilustrasi yang mudah dimengerti orang lain. Penggunaannya cukup mudah tidak jauh berbeda dengan *microsoft word* namun khusus pada penggambaran pola cabang-cabang dari suatu ide kompleks. Bagi pengguna yang tergolong ‘gagap teknologi’ penggunaan *software* ini tidak akan membuat stres dan putus asa karena tidak bisa, karena caranya yang mudah malah akan membuat pengguna ketagihan memanfaatkannya.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini meliputi dua tahapan utama, yaitu sosialisasi dan pelatihan. Sosialisasi berupa kegiatan pemberian materi kemudian pelatihan berupa kegiatan pengaplikasian dari hasil sosialisasi yang telah dilakukan. Pada tahap sosialisasi sebelum dilakukan sosialisasi peserta diberikan *pre-test* terlebih dahulu kemudian setelah usai baru diberikan sosialisasi selanjutnya diberi *pos-test* tujuannya adalah untuk mengukur adanya peningkatan pemahaman peserta sosialisasi dari sebelum diberi sosialisasi hingga setelah diberi sosialisasi. Kemudian pada tahapan selanjutnya, yaitu pelatihan pembuatan sebuah bahan ajar sederhana pada salah satu topik mata pelajaran yang diampu dan diakhiri dengan pengumpulan hasil karya yang telah dibuat. Sebelum diakhiri peserta diberikan *pos-test* lagi sebagai bentuk pengukuran pemahaman secara keseluruhan atas semua proses yang telah dilalui.

HASIL KEGIATAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini pada dasarnya dilakukan sebagai bentuk usaha untuk memperbaiki kualitas masyarakat, khususnya guru di SMKs Al Akhyar Wonokusumo Bondowoso. Kegiatan pengabdian ini diikuti oleh guru-guru SMKs Al Akhyar Wonokusumo Bondowoso sebanyak 30 orang dan dari luar SMKs Al Akhyar Wonokusumo Bondowoso sebanyak 20 orang. Kegiatan yang dilakukan ini dibedakan dalam dua tahapan, yakni diawali dengan kegiatan sosialisasi kemudian pada tahap berikutnya dilanjutkan dengan pelatihan. Kegiatan sosialisasi dilakukan sebagai bentuk usaha untuk memberikan pengetahuan awal terkait pemanfaatan teknologi khususnya komputer dalam pembelajaran. Setelah peserta mendapat pengetahuan awal selanjutnya sebagai praktek atau penerapan apa yang telah dipelajari sebelumnya dilakukan pelatihan pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran.

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *pos-test* yang telah dilakukan tampak bahwa terjadi peningkatan pemahaman peserta sosialisasi. Peserta yang awalnya tidak tau bahkan belum pernah mendengar tentang *software xmind* menjadi pernah mendengar dan tau apa itu serta bagaimana mengoperasikannya. Kemudian setelah praktek penggunaannya peserta tampak tidak kesulitan dalam menggunakan *software*. Selain didukung karena pesertanya yang masih muda sehingga masih bersemangat mencoba *software* ini memang mudah digunakan. Berikut disajikan hasil pretes dan postes yang diperoleh setelah dilakukan kegiatan sosialisasi dan pendampingan:

Tabel 1. Hasil *Pre-Test* dan *Pos-Test*

Keterangan	Peserta	Peserta Menjawab	Skor
Pretes	50	5	5
Postes I	50	15	75
Postes II	50	40	200

Sumber data diolah

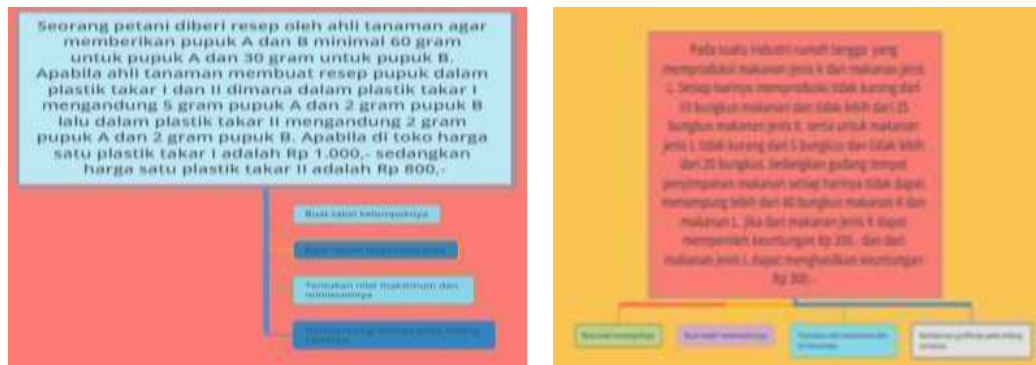
Berdasarkan hasil *pre-test* yang diperoleh di awal kegiatan sebelum dilakukan sosialisasi hanya terdapat lima orang saja yang pernah mendengar kata XMIND saat tetapi ketika ditanyakan lebih mendalam mereka tidak mengetahuinya, namun ada satu orang saja yang dapat menjelaskan dengan benar hanya saja belum mampu menggunakan *software* tersebut. Kemudian setelah

dilakukan sosialisasi dan diberikan *pos-test* peserta tampak mulai ada peningkatan pengetahuan, namun belum seluruhnya hanya sebagian tetapi dapat dikategorikan cukup karena sudah lebih dari seperempat peserta yang mulai memahami *software* ini. Selanjutnya setelah dilakukan pelatihan penyusunan bahan ajar pada salah satu topik materi yang diajarkan tampak guru-guru antusias dan bersemangat untuk membuat. Tidak ada guru yang tertinggal dalam praktek kerjanya bahkan jarang sekali ada yang pertanyaan dan jarang sekali ada yang gagal dalam mengoperasikannya. Kemudian setelah seluruh bahan ajar dikumpulkan hasil yang diperoleh tampak menarik dan di luar dugaan hasilnya sangat bagus. Diakhir sebelum kegiatan ditutup peserta kembali diberi postes akhir tampak ada peningkatan nilai yang diperoleh. Namun demikian walaupun belum meningkat secara keseluruhan dapat dikatakan sudah baik karena sudah lebih dari setengah peserta yang memahami dan mampu mengoperasikan *software* ini dengan sangat lancar. Selain ditunjukkan dari hasil postes juga didukung dari produk yang sudah dibuat.

Selain hasil yang telah dipaparkan tersebut pelaksana kegiatan pengabdian ini juga melakukan wawancara dengan peserta untuk mengetahui pesan dan kesannya terkait kegiatan yang telah dilakukan. Hampir sebagian besar jawaban yang diberikan peserta menyatakan bahwa *software* ini bagus dan mudah digunakan sehingga tidak membingungkan penggunaannya ke depannya nanti peserta berharap dapat dilakukan kegiatan serupa dengan *software* lainnya.



Gambar 1. Kegiatan Sosialisasi dan Pelatihan



Gambar 2. Produk hasil kegiatan sosialisasi dan pelatihan

KESIMPULAN

Telah berhasil dilakukan kegiatan sosialisasi dan pelatihan penggunaan *software* XMIND untuk guru-guru di SMKs Al Akhyar Wonokusumo Bondowoso. Guru-guru mulai mampu memanfaatkan teknologi khususnya komputer dalam pembelajaran. Saran yang dapat disampaikan, sebagai bentuk usaha untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta hendaknya benar-benar dibuat instrument yang representatif dapat menjawab keinginan pelaksana. Kemudian juga dalam kegiatan pelatihan hendaknya dapat dibuat bahan ajar yang tidak hanya pada satu topic bahasan saja tetapi seluruh topic untuk mengetahui kemanfaatan produk secara maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Hardianto, Deni. 2003. *Telaah Kritis Pemanfaatan Teknologi Komputer Dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY
- Muhtadi, Ali. 2006. *Pemanfaatan Teknologi Informasi Untuk Meningkatkan Kualitas Dan Efektifitas Pendidikan*. Yogyakarta: UNY
- Munir. 2017. *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta
- Ulpah, Maria. 2007. *Penggunaan Komputer sebagai Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. Purwokerto: P3M STAIN Purwokerto