

LAPORAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
PENINGKATAN KEMAMPUAN GURU DALAM MERANCANG
DIGITAL MIND MAP DENGAN MINDMAPLE

Universitas
Esa Unggul

OLEH

1. Prayogo Hadi Sulistio, M.Pd.

NIDN 0308028802

Ketua Tim Pengusul

2. Antonius Padua Rahmat

NIM 201391014

Anggota Tim

3. Arrazzaq

NIM 201391017

Anggota Tim

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

UNIVERSITAS ESA UNGGUL

2017

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

HALAMAN PENGESAHAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

1. Nama Program : Kegiatan pendidikan dan pelatihan
2. Ketua Tim Pengusul :
 - a. Nama Lengkap : Prayogo Hadi Sulistio, M.Pd.
 - b. NIDN : 0308028802
 - c. Jabatan/ Golongan : -
 - d. Program Studi : PGSD
 - e. Perguruan Tinggi : Universitas Esa Unggul
 - f. Alamat Kantor/ Telp/ Surel : Jl. Arjuna Utara No.9
Jakarta Barat 11510/ 5674224 ext 244
sulistio.prayogohadi@esaunggul.ac.id
3. Anggota Tim Pengusul Mahasiswa yang Terlibat : 2 orang
 1. Antonius Padua Rahmat
 2. Arrazzaq
4. Lokasi Kegiatan : SD Pelita II
 - a. Wilayah Mitra : Jl. Macan, Daan Mogot N0 23 – 29
 - b. Kelurahan/Kecamatan : Duri Kepa/ Kebon Jeruk
 - c. Propinsi : DKI Jakarta
 - d. Jarak lokasi ke wilayah mitra : 3 KM
5. Luaran yang Dihasilkan : Jurnal pengabdian kepada masyarakat
6. Jangka Waktu Pelaksanaan : Bulan (Januari 2017 – Februari 2017)
7. Biaya Total : Rp 3.150.000,00
- Sumber Dana : Mandiri

Jakarta, 23 Maret 2017

Mengetahui,
Dekan FKIP

Ketua Tim Pengusul



Dr. Rokiah Kusumapradja, SKM, MHA
NIK: 291 110 014

Prayogo Hadi Sulistio, M.Pd.
NIK : 216090650

Mengetahui,
Ketua LPPM UEU

Dr. Hasyim, SE, MM., M.Ed
NIK : 0201040164

DAFTAR ISI

Halaman Pengesahan.....	i
Daftar Isi.....	iii
Ringkasan.....	v
BAB 1. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Analisis Situasi.....	2
C. Permasalahan Mitra.....	4
BAB 2. TARGET DAN LUARAN	5
A. Target Program.....	5
B. Luaran Program.....	5
BAB 3. METODE PELAKSANAAN	6
A. Metode dan Langkah-langkah Kegiatan.....	6
B. Solusi yang Ditawarkan.....	8
C. Partisipasi Mitra.....	8
BAB 4. KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI	9
A. Kinerja Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Esa Unggul.....	9
B. Kepakaran Pengusul.....	9
BAB 5. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN	11
5.1 Anggaran Biaya.....	11
5.2 Jadwal Kegiatan.....	11
BAB 6 PELAKSANAAN DAN HASIL KEGIATAN	12
A. Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat dalam meningkatkan kemampuan guru dalam merancang digital <i>mind map</i> dengan <i>Mindmaple</i>	12

B. Evaluasi Pencapaian Indikator Keberhasilan Program Abdimas.....	19
BAB 7. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	21
B. Saran.....	21
DAFTAR PUSTAKA	22

LAMPIRAN



RINGKASAN

Berdasarkan pengamatan pendahulu yang dilakukan, (1) penjelasan dan pemaparan yang diberikan guru di ruang kelas cenderung monoton dengan mengandalkan papan tulis sebagai alat bantu ajar utama sehingga pemaparan yang diberikan kurang menarik minat para siswa untuk belajar; (2) kemampuan guru untuk menggunakan media interaktif berbasis komputer amat terbatas. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diselenggarakan oleh tim pengusul di SD Pelita 2 bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan kemampuan dalam pembuatan media ajar berbasis digital *mind map* dalam konteks pembelajaran di ruang kelas. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini *active* dan *participatory learning* yang meliputi ceramah, diskusi, demonstrasi, presentasi, dan konsultasi. Ceramah dan diskusi dilakukan untuk memberikan penjelasan mengenai digital *mind map* menggunakan *Mindmaple*. Demonstrasi dilakukan ketika guru akan mengembangkan digital *mind map* untuk mata pelajaran Bahasa Inggris. Presentasi dilaksanakan setelah guru selesai membuat digital *mind map* menggunakan *Mindmaple*. Konsultasi dilaksanakan ketika guru berdiskusi dengan instruktur dalam menyusun materi ajar dan mengadopsi materi tersebut ke dalam *Mindmaple*. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang terselenggarakan memberikan dampak positif dalam (1) meningkatkan kemampuan para guru dalam menggunakan media pembelajaran yang berbasis ICT khususnya pembuatan digital *mind map* dengan menggunakan aplikasi *Mindmaple*; dan (2) menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi para siswa.

Kata Kunci : Pengembangan media belajar, aplikasi *Mindmaple*, *ICT*



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada saat ini mampu mengubah gaya hidup manusia. Hal ini juga berpengaruh terhadap pendidikan khususnya gaya belajar dari para siswa. Oleh karena itu, guru di masa modern ini harus bisa beradaptasi untuk menggunakan teknologi dalam proses belajar dan mengajar di ruang kelas. Muir-Herzig menjelaskan (2004: 113) teknologi bisa jadi alat bantu yang memudahkan para siswa membentuk pemahaman mengenai suatu materi ajar.

Mengacu pada Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen bahwa kompetensi guru meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi. Melihat dari perkembangan zaman, Kemendiknas (2010) merumuskan indikator guru profesional yang meliputi kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional yaitu: Pertama, guru harus mampu menggunakan alat bantu mengajar, seperti audio-visual (termasuk TIK) untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kedua, guru dapat memanfaatkan TIK dalam berkomunikasi dan pelaksanaan PKB (Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan). Oleh karena itu, selain menjadi aktor utama dalam proses pembelajaran, seorang guru harus memiliki kemampuan dalam mengadaptasi penggunaan teknologi di ruang kelas.

Pada proses pembelajaran, penting bagi guru untuk menjelaskan materi ajarnya dengan efektif dan komunikatif sehingga siswa mampu memahami apa yang diajarkan. Salah satu media ajar yang bisa digunakan guru yaitu dengan menggunakan *mind map*. Edwards dan Cooper (2016: 237) menjelaskan bahwa *mind map* adalah gabungan informasi yang diambil dari beberapa sumber dan dijadikan satu dengan menuliskan hanya kata kunci saja. Dengan hanya menampilkan kata kunci saja, guru bisa menjelaskan materi dengan lebih komunikatif.

Seiring dengan perkembangan teknologi, *mind map* yang awalnya hanya coretan konsep secara konvensional berubah menjadi digital. Potensi perubahan *mind map* konsep konvensional menjadi digital seperti yang dijelaskan oleh Lin dan Faste (2011: 2142) adalah mendukung kolaborasi secara *real-time*, memiliki mode penyimpanan yang bisa diakses kapan saja dan menjadikan kegiatan presentasi lebih dinamis. Salah satu perangkat lunak yang bisa digunakan adalah *Mindmaple*. Perangkat lunak ini gratis untuk diunduh dan dipakai. Oleh karena itu, guru bisa mudah menggunakan *mind map* dalam pengajarannya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru-guru di SD Pelita 2, mereka bisa dikatakan jarang untuk memakai *mind map* sebagai alat bantu dalam mengajar terlebih lagi digital *mind map*. Mereka ingin para siswa mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan baik dan juga tidak membosankan. Oleh karena itu, Universitas Esa Unggul memiliki kewajiban untuk memberikan solusi dari permasalahan yang ditemukan melalui kegiatan kegiatan kepada masyarakat. Melalui kegiatan ini diharapkan guru-guru di SD Pelita 2 mampu membuat digital *mind map* yang menarik sebagai alat bantu mengajar mereka menggunakan *Mindmaple*.

B. Analisis Situasi

SD Pelita 2 adalah sekolah swasta yang berada di Jalan Macan, Daan Mogot NO 23 – 29, Jakarta Barat. Sekolah ini memiliki beberapa keunggulan yaitu penggunaan Bahasa Inggris dan Mandarin yang memiliki porsi yang besar dalam proses pembelajaran. Bahasa pengantar yang digunakan dalam pelajaran *English*, *Science* dan *Mathematic* adalah Bahasa Inggris. Selain itu, Bahasa Indonesia juga digunakan sebagai bahasa pengantar dalam pelajaran IPA dan Matematika.

SD Pelita 2 menggunakan kurikulum 2006 dengan visi, misi, tujuan pembelajaran dan moto sebagai berikut:

Visi SD Pelita 2

“Membentuk pribadi beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, mandiri dan berkemampuan menguasai IPTEK”

Misi SD Pelita 2

1. Membentuk pribadi yang beriman, berakhlak mulia, bersemangat Kristiani dan berbudi pekerti luhur.
2. Membentuk dan mengembangkan potensi, kepribadian dan kemandirian siswa.
3. Meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pendidikan terpadu antara pendekatan individual dan pengajaran yang kreatif.
4. Membina kehidupan bertoleransi antar warga sekolah.
5. Memotivasi siswa untuk menguasai IPTEK.
6. Menghasilkan lulusan yang mampu bersaing dalam era globalisasi.

Tujuan SD Pelita 2

1. Mengadakan kegiatan pembinaan untuk membentuk pribadi yang beriman, berakhlak mulia, bersemangat Kristiani dan berbudi pekerti luhur.
2. Mengadakan kegiatan sebagai wadah untuk mengembangkan potensi pribadi siswa.
3. Mengembangkan kompetensi siswa yang berkemampuan menguasai IPTEK.
4. Membentuk siswa yang berkepribadian mandiri, disiplin, kreatif, terampil dan bertanggung jawab.

Moto SD Pelita 2

“Pendidikan adalah pelita kecerdasan bangsa”

P: *Perseverance* (Ketekunan)

E: *Endurance* (Kesabaran/berdaya tahan)

L: *Love* (Kasih)

I: *Integrity* (Ketulusan hati)

T: *Truthfulness* (Kejujuran)

A: *Achievement* (Prestasi)

SD Pelita 2 memiliki 15 ruang kelas untuk 15 rombongan belajar dari kelas 1 sampai kelas 6. Siswa yang terdaftar mengikuti pendidikan di SD Pelita 2 berjumlah 525 siswa, maka tiap kelas memiliki siswa kurang lebih 35 siswa. Selain itu kegiatan ekstra kurikuler di sekolah tersebut juga cukup variatif seperti: basket, futsal, musik,

Tae kwon do, *modern dance*, renang, *marching band*, fotografi, drama, Wing Chun dan Wushu. Oleh karena itu, siswa diharapkan memiliki kegiatan positif setelah jam belajar di ruang kelas.

Selain itu, SD Pelita 2 memiliki berbagai fasilitas sarana dan prasarana. Tiap ruang kelas dilengkapi oleh satu pendingin ruangan, *CD Player* dan *speaker* aktif sehingga siswa bisa belajar dengan nyaman.. Sekolah juga memiliki perpustakaan, ruang guru, ruang aula, lapangan olah raga, laboratorium IPA, laboratorium TIK, kantin dan ruang kepala sekolah. Lebih jauh lagi, pihak sekolah juga menyediakan *LCD portable projector* untuk membantu guru dalam mengajar. Guru di SD Pelita 2 berjumlah berjumlah 32 orang. Berdasarkan wawancara didapat bahwa para guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan dengan lebih menarik dan interaktif sehingga siswa menjadi bosan. Selain itu, guru-guru tersebut juga terlalu tekstual dengan mengacu hanya dari buku teks yang dipakai sehingga sumber ajar kurang bervariasi.

C. Permasalahan Mitra

Dalam pengamatan pendahuluan ditemui adanya permasalahan yang dihadapi sekolah-sekolah mitra yaitu:

1. Siswa mudah bosan dengan gaya penjelasan dari guru yang monoton dan bertumpu pada buku teks ajar tanpa melibatkan atau membuat media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.
2. Guru lebih dominan menggunakan media pembelajaran yang berbasis papan tulis, sehingga tidak mengembangkan proses berpikir kritis dan kreatif siswa.
3. Kemampuan guru untuk mengembangkan media belajar yang lebih menarik berbasis komputer masih kurang.

BAB II

TARGET DAN LUARAN

A. Target Program

Kegiatan pengabdian ini memiliki beberapa target program yaitu sebagai berikut:

1. Terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat di bulan Januari dan Februari 2017 di SD Pelita 2.
2. Tiga puluh dua orang guru di SD Pelita 2 mendapatkan pengetahuan dasar dalam membuat digital *mind map* menggunakan *Mindmaple*.
3. Tiga puluh dua orang guru di SD Pelita 2 merancang dan mengembangkan digital *mind map* menggunakan *Mindmaple*
3. Minimal 80% guru meningkatkan kreativitas dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran khususnya digital *mind map* menggunakan aplikasi *Mindmaple*.
4. Publikasi di Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Esa Unggul mengenai penggunaan perangkat lunak *Mindmaple* dalam pembuatan media ajar interaktif khususnya digital *mind map*.

B. Luaran Program

Terdapat beberapa luaran dari kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di SD Pelita 2 yaitu:

1. Terciptanya media pembelajaran interaktif berbasis digital *mind map* menggunakan aplikasi *Mindmaple*.
2. Publikasi hasil pengabdian kepada masyarakat berupa jurnal. Jurnal yang akan dituju adalah Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Esa Unggul.

BAB III METODE PELAKSANAAN

A. Metode dan Langkah-langkah Kegiatan

Kegiatan pengabdian bagi masyarakat dilakukan dengan alur sebagai berikut:

ALUR/LANGKAH	PIHAK TERKAIT	KETERANGAN
<pre> graph TD MULAI([MULAI]) --> PEMBAHASAN[PEMBAHASAN INTERNAL] PEMBAHASAN --> Disetujui[/Disetujui/] Disetujui -- No --> REVISI[REVISI] REVISI --> PEMBAHASAN Disetujui --> Pendekatan[Pendekatan dengan Sekolah Mitra] Pendekatan --> Identifikasi[Identifikasi Kebutuhan Sekolah Mitra] Identifikasi --> Penyusunan[Penyusunan Handout Materi] Penyusunan --> Pelaksanaan[Pelaksanaan Kegiatan Abdimas 1. Pendidikan pengetahuan 2. Pelatihan 3. Pembinaan pengkondisian 4. Kunjungan/Monitoring] Pelaksanaan --> Evaluasi[/Evaluasi/] Evaluasi --> PenyusunanLaporan[Penyusunan Laporan] PenyusunanLaporan --> Publikasi[Publikasi Jurnal Abdimas] Publikasi --> AKHIR([AKHIR]) </pre>	<p>Pusat Studi & Tim Pengabdian Masyarakat PGSD FKIP UEU</p> <p>Arahan dan Persetujuan Dekan FKIP UEU</p> <p>LPPM Intrnal - Eksternal</p>	<p>Des 2016 – Januari 2017</p> <p>Jan 2017</p> <p>Jan 2017</p> <p>Pelaksana Teknis: Pusat Studi & Tim PGSD</p> <p>Jan 2017</p> <p>Jan - Feb 2017</p> <p>M 3 Feb 2017</p> <p>M 3 Feb 2017</p> <p>Maret 2017</p>

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah *active* dan *participatory learning* yang meliputi:

1. Ceramah, diskusi, serta tanya jawab

Pemaparan teori yang terkait dengan digital *mind map* menggunakan perangkat lunak *Mindmaple*. Tim Abdimas dan guru berdiskusi dan tanya jawab.

2. Demonstrasi

Guru mempraktekan membuat digital *mind map* menggunakan aplikasi *Mindmaple*.

3. Presentasi

Guru mempresentasikan hasil pengembangan media pembelajaran yang telah dibuat.

4. Konsultasi

Guru mendiskusikan dengan instruktur mengenai materi ajar yang ingin diadopsi menggunakan *Mindmaple*.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terdiri dari beberapa tahapan yaitu:

1. Mengidentifikasi kebutuhan terkait dengan pengembangan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru

2. Menyusun panduan materi mengenai langkah-langkah yang dilakukan dalam menggunakan perangkat lunak *Mindmaple*

3. Menjelaskan perangkat lunak *Mindmaple* beserta langkah-langkah menggunakannya mulai dari mengunduh perangkat lunak dari google, fitur-fitur yang disediakan dalam *Mindmaple*, membuat contoh digital *mind map* dan menyimpan hasil digital *mind map* yang telah dibuat ke dalam komputer

4. Meminta guru Bahasa Inggris melakukan *Focus Group Discussion* mendiskusikan topik yang akan dikembangkan dalam kelompok

5. Memilih fitur-fitur yang ada di *Mindmaple* sesuai dengan kebutuhan dan isi materi

6. Menyelesaikan pembuatan digital *mind map* menggunakan fitur yang ada pada *Mindmaple*.
7. Mempresentasikan hasil digital *mind map* yang sudah dibuat oleh para guru.
8. Memonitor efektifitas pengembangan digital *mind map* menggunakan aplikasi *Mindmaple*
9. Mengevaluasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan sekolah.
10. Menyusun laporan dan publikasi jurnal

Kegiatan pengabdian masyarakat ini memerlukan beberapa peralatan yaitu:

1. Proyektor

Proyektor digunakan untuk menampilkan paparan dan langkah-langkah dalam menggunakan *Mindmaple*.

2. Laptop/Komputer

Laptop atau komputer digunakan untuk membuat media pembelajaran dengan menggunakan *Mindmaple*.

3. Pengeras suara/*speaker*

Pengeras suara sangat dibutuhkan untuk memperbesar volume laptop/komputer sehingga audiens dapat lebih mudah memahami

B. Solusi yang Ditawarkan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menawarkan solusi kepada guru dalam memberikan pemahaman mendasar, perencanaan, pembuatan, pendampingan, evaluasi kemampuan guru untuk membuat media ajar dalam bentuk digital *mind map* menggunakan aplikasi *Mindmaple*.

C. Partisipasi Mitra

SD Pelita 2 sebagai mitra dalam kegiatan pengabdian ini memiliki partisipasi dalam:

1. Menyetujui kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh Civitas Akademika Universitas Esa Unggul
2. Menyediakan waktu, tempat dan air minum peserta.
3. Memberikan masukan atau evaluasi terhadap kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan.

BAB IV KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI

A. Kinerja Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Esa Unggul

Universitas Esa Unggul memiliki sebuah lembaga yang mewadahi kegiatan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat (LPPM). LPPM Universitas Esa Unggul di bentuk tahun 1994 dan dikukuhkan pada tanggal 1 Oktober 1998 berdasarkan Surat Keputusan Ketua Yayasan Kemala No. 041/KYK/SK/X/98. LPPM memiliki peranan untuk mengkoordinasikan kegiatan penelitian, mengusahakan dan mengendalikan sumber daya penelitian dan mengkoordinasikan, memantau, menilai dan mendokumentasikan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Seluruh kegiatan LPPM Universitas Esa Unggul didukung oleh para peneliti, dengan kualifikasi Doktor dan Magister dari berbagai disiplin ilmu seperti Teknik Planologi, *Transport Planning*, *Traffic Engineer*, Teknik Informatika, Teknik Industri, Ekonomi Akuntansi, Manajemen, Hukum, Kesehatan Masyarakat, Administrasi Bisnis, Psikologi, Ilmu Komunikasi, Perpajakan, Desain Industri dan sebagainya.

B. Kepakaran Pengusul

Pengusul kegiatan pengabdian kepada masyarakat memiliki minat yang besar dalam kegiatan yang beorientasi kepada pengembangan media pembelajaran yang bisa digunakan untuk membantu proses pembelajaran di kelas. Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, pengusul bersama tim yang terdiri dari mahasiswa program studi PGSD, Universitas Esa Unggul akan memberikan pendidikan dan pelatihan berupa pengembangan media pembelajaran dalam hal ini digital *mind map* dengan menggunakan *Mindmaple*.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memiliki susunan panitia sebagai berikut:

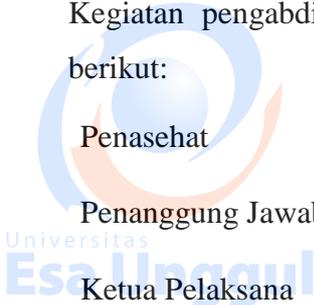
Penasehat : Rektor Universitas Esa Unggul

Penanggung Jawab : Dekan FKIP Universitas Esa Unggul

Ketua Pelaksana : Prayogo Hadi Sulistio, M.Pd.

Asisten : 1. Antonius Padua Rahmat

2. Arrazzaq



BAB V
BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

A. Biaya Kegiatan

Biaya kegiatan pengabdian masyarakat dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

No.	Komponen	Biaya yang Diusulkan (Rp)
1.	Honorium	2.000.000
2.	Bahan habis pakai dan peralatan	650.000
3.	Biaya perjalanan dan transport	500.000
	Total Biaya	3.150.000

B. Jadwal Kegiatan

Waktu	Jumlah Jam	Kegiatan	SDM	Daya Dukung
Jan 2017	4 jam @ 50'	Penyusunan Proposal dan Persetujuan	Ketua	ATK, Printer, Tinta
Jan 2017	4 jam @ 50'	Pengajuan dan pendekatan dengan sekolah mitra	Ketua	Proposal Transportasi
Jan-Feb 2017	8 jam @ 50'	Pelaksanaan Kegiatan Abdimas (pendidikan dan pelatihan)	Tim	Proyektor, laptop/ computer/ jaringan internet, speaker
Jan-Feb 2017	10 jam @ 50'	Pelaksanaan Kegiatan Abdimas (Pendampingan)	Tim	Proyektor, laptop/ computer/ jaringan internet, speaker
M 3 Feb 2017	4 jam @ 50'	Evaluasi Hasil dan Diskusi Tim Abdimas dan Sekolah Mitra	Tim	Catatan Kejadian
M 3 Feb 2017	10 jam @ 50'	Penyusunan Laporan dan Jurnal	Ketua	Laporan Abdimas
Maret 2017		Publikasi Jurnal	Ketua	Laporan Abdimas
Jumlah	40 jam @ 50'			

BAB VI PELAKSANAAN DAN HASIL KEGIATAN

A. Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat dalam Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Merancang *Digital Mind Map* dengan *Mindmaple*

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Guru dalam Merancang *Digital Mind Map* dengan *Mindmaple*” dilaksanakan pada bulan Januari – Maret 2017 di SD Pelita 2, Jakarta Barat. Kegiatan tersebut melalui beberapa tahapan. Pertama adalah menyusun proposal pengabdian kepada masyarakat. Kedua adalah mengunjungi sekolah untuk melakukan perjanjian kerjasama dan di waktu yang bersamaan melakukan analisis kebutuhan dan observasi fasilitas penunjang yang dibutuhkan untuk melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Ketiga adalah melaksanakan kegiatan kepada masyarakat dimulai dari pengenalan tentang *digital mind map* menggunakan *Mindmaple*, penggunaan aplikasi *Mindmaple* untuk membuat *digital mind map* sesuai dengan topik yang diajarkan, pembimbingan serta pendampingan kepada guru-guru yang menggunakan *Mindmaple* di dalam kelas. Keempat adalah melakukan kunjungan untuk melakukan monitoring dan evaluasi kegiatan penggunaan *Mindmaple* di dalam kelas. Keempat adalah menyusun laporan dan melakukan publikasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat ke dalam jurnal.

Pelaksanaan kegiatan kepada masyarakat yang melibatkan guru-guru di SD Pelita 2 untuk penggunaan mengembangkan *digital mind map* menggunakan aplikasi *Mindmaple* terdiri dari beberapa rangkaian kegiatan, yaitu:

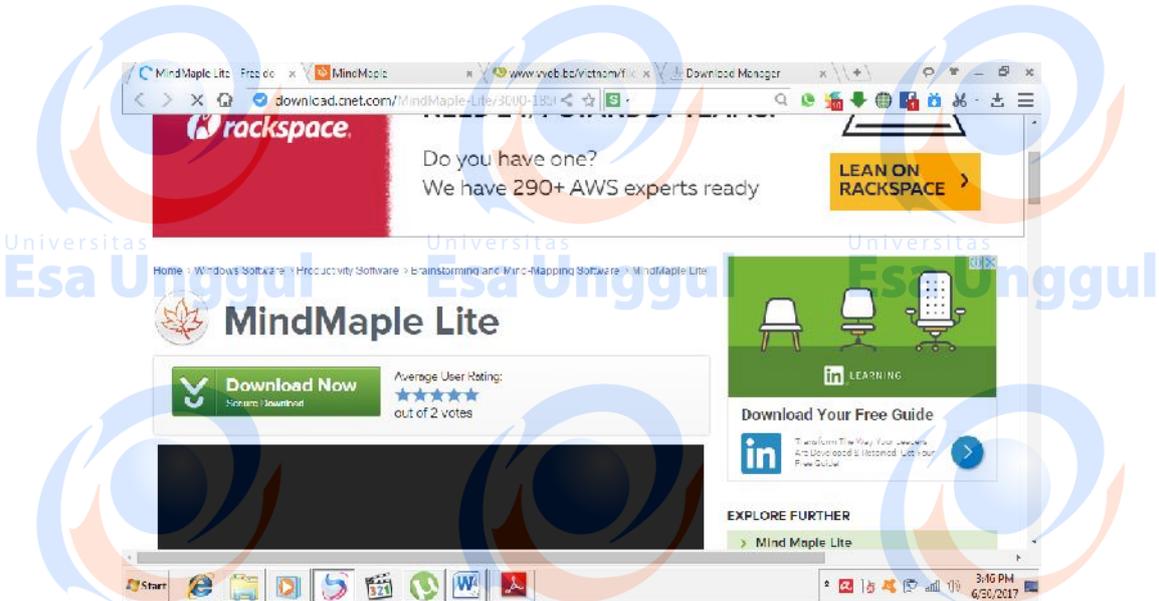
1. Pengenalan aplikasi *Mindmaple*

Mindmaple merupakan aplikasi perangkat lunak yang dioperasikan melalui komputer. Tujuan utama dalam pembuatan perangkat lunak ini adalah memberikan kemudahan kepada guru yang ingin membuat *mind map* namun dalam bentuk *digital*. Salah satu keunggulan dari perangkat lunak ini adalah tampilan yang sederhana dan mudah dioperasikan sehingga meminimalisir kesulitan dalam membuat *digital mind map* menggunakan perangkat lunak ini. Layanan pada *Mindmaple* dibagi menjadi dua jenis yaitu *Mindmaple lite* untuk layanan tidak berbayar dan *Mindmaple premium* untuk layanan berbayar. Perbedaan layanan antara kedua *Mindmaple* tersebut adalah

Mindmaple premium bisa dioperasikan secara online dan bisa di-edit oleh guru lain apabila ada penambahan materi dari data yang telah disimpan dengan menggunakan tombol *share*. Selain itu, *Mindmaple premium* memiliki variasi *template* dan *theme* yang lebih banyak dari *Mindmaple lite*. Dalam kegiatan ini, guru diminta untuk mengikuti instruksi yang diberikan, yaitu:

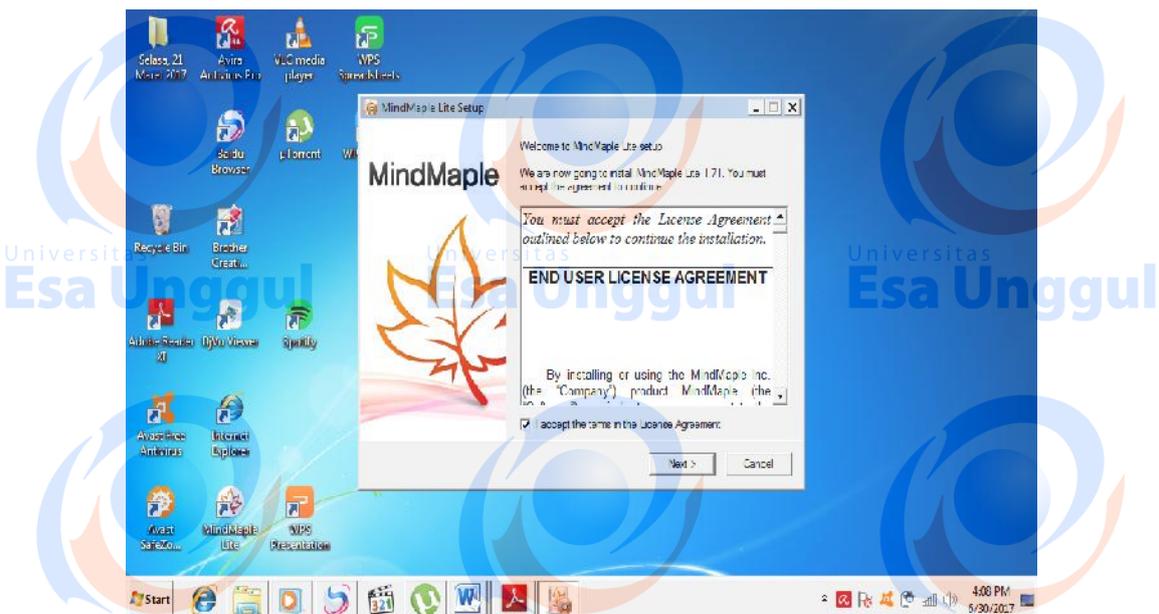
a. Mengunduh perangkat lunak *Mindmaple lite*

http://download.cnet.com/MindMaple-Lite/3000-18509_4-75721290.html



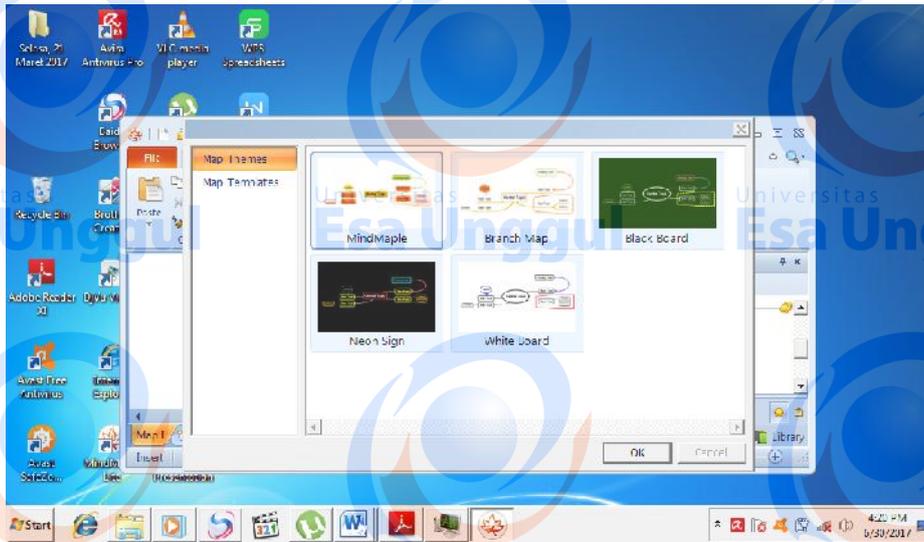
Gambar 1. Proses Unduh *Mindmaple Lite*

b. Meng-install *Mindmaple*



Gambar 2. Instalasi *Mindmaple*

c. Menjalankan *Mindmaple* dan memilih tema atau template yang telah disediakan

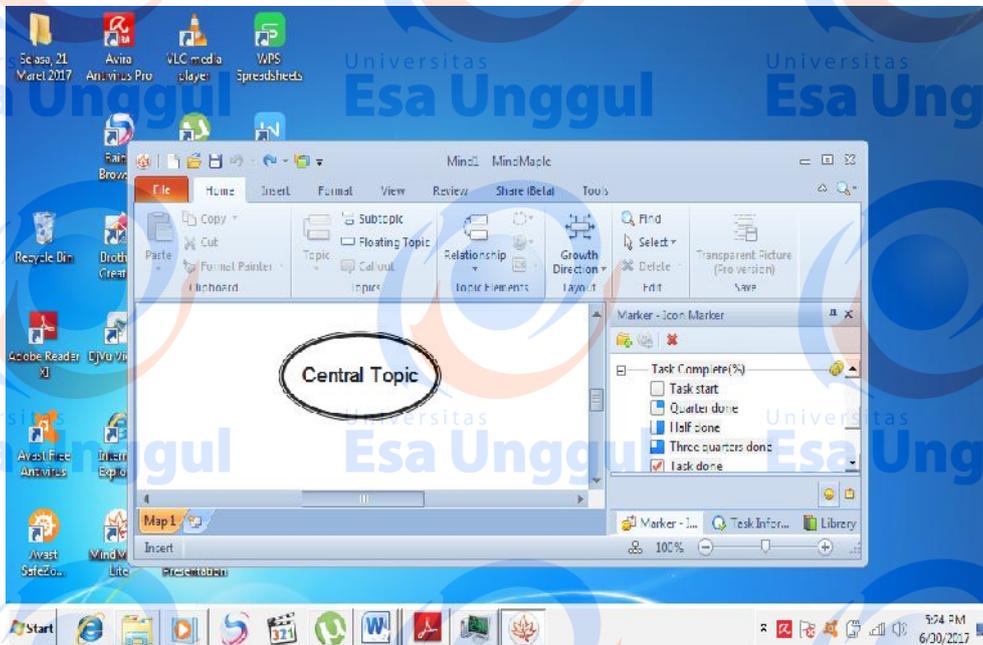


Gambar 3. Tampilan *Mindmaple*

d. Mengenalkan tools yang ada dalam perangkat *Mindmaple* untuk membuat digital *mind map*

1. Home

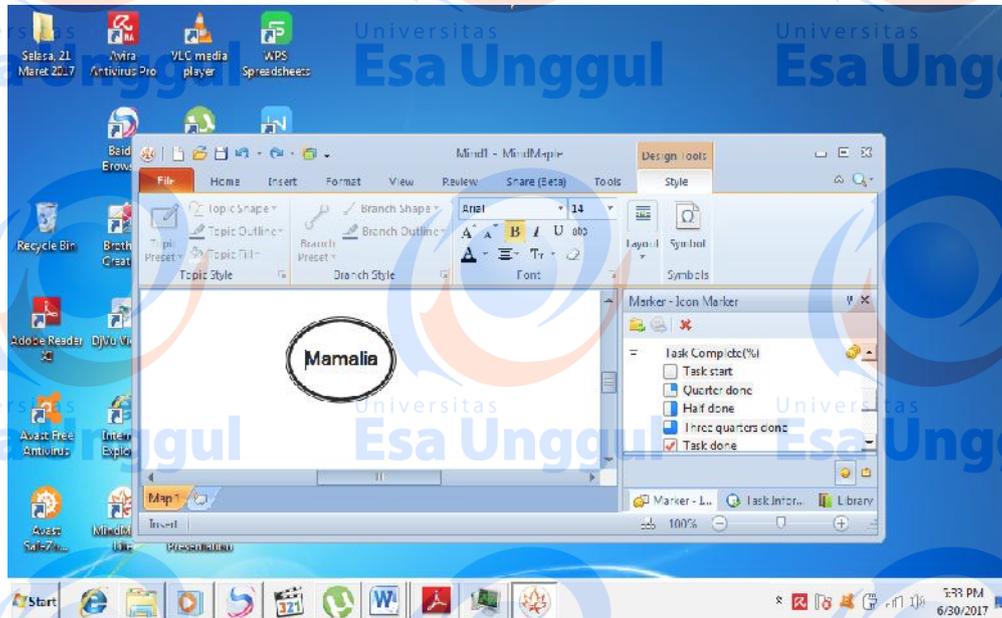
Setelah memilih tema yang akan digunakan, guru akan berada di home untuk proses pembuatan digital *mind map*



Gambar 3. Home dari *Mindmaple*

2. Teks

Guru bisa menuliskan teks dengan meng-klik dua kali di dalam lingkaran atau bentuk lain yang telah disediakan. Untuk mengubah jenis dan ukuran *font*, guru bisa akses *style*.



Gambar 4. Teks pada *Mindmaple*

3. Hubungan antar Ide

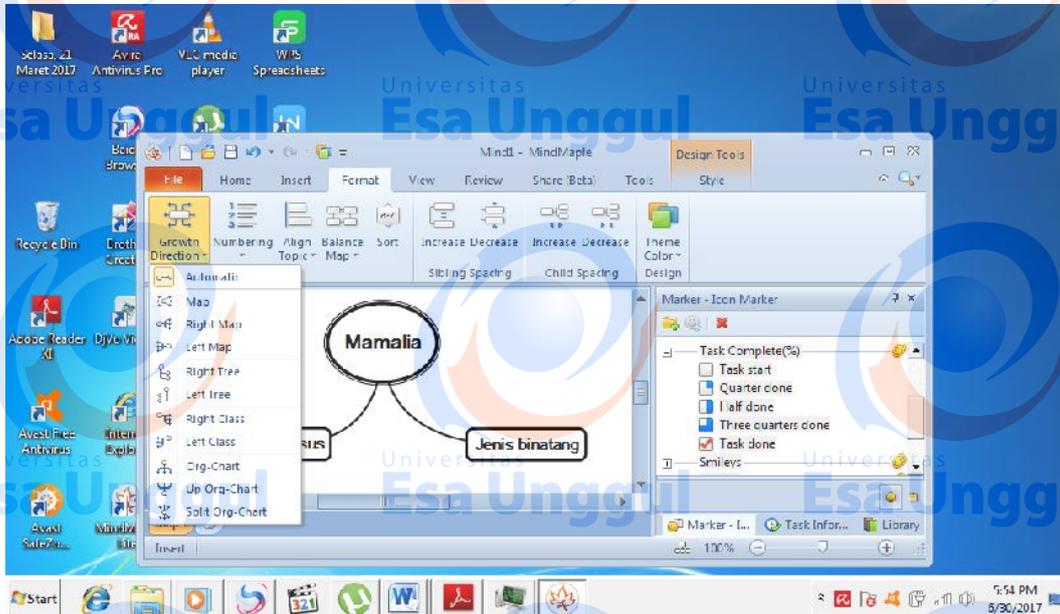
Guru bisa menghubungkan ide utama yang telah dituliskan dengan meng-klik *insert* lalu klik *relationship*. Setelah itu men-drag keluar *sub-topic*.



Gambar 5. Hubungan antar Ide

4. *Settings* Hubungan antar Ide

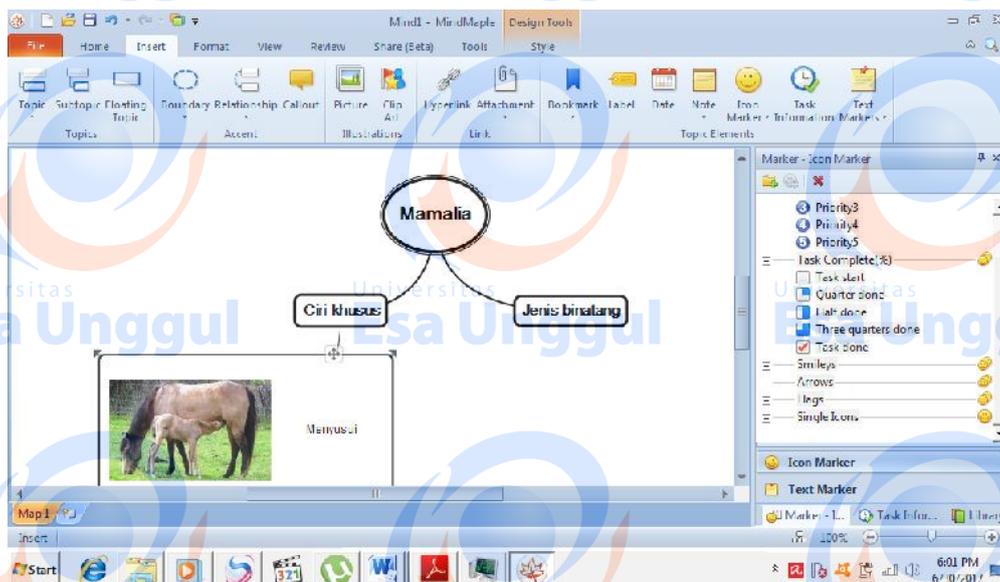
Dengan memberikan hubungan antar ide, guru juga bisa menyesuaikan hubungan antar ide tersebut di format lalu klik growth direction.



Gambar 6. *Settings* Hubungan antar Ide

5. Gambar dan *icon*

Pada aplikasi Mindmaple, guru bisa menyisipkan gambar, ikon dan bentuk pada mode *insert* untuk mendukung ide yang dituliskan



Gambar 7. Gambar

6. Mode Lihat

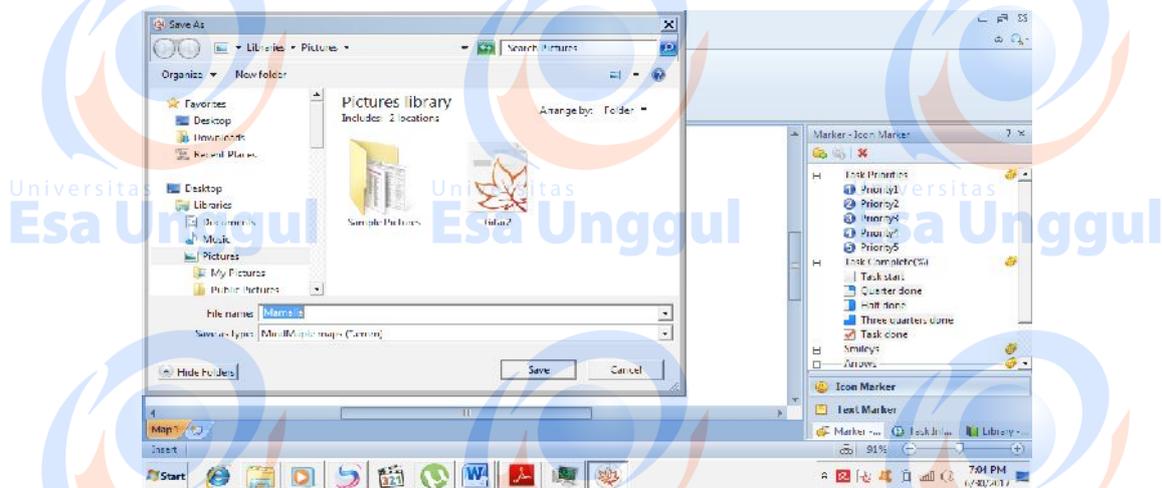
Untuk melihat tampilan digital mind map yang sudah dibuat, guru bisa meng-klik *view*. Setelah itu, guru bisa klik *full screen mode*.



Gambar 8. Full screen mode

7. Simpan File

Jika guru telah selesai membuat digital *mind map* sesuai dengan materi yang diajarkan, *file* tersebut bisa disimpan setelah klik *save*. Lalu untuk ekstensi yang bisa dipakai sangat beragam, penulis menganjurkan untuk menyimpan dengan ekstensi *.emm* dan *.jpg*. hal ini dikarenakan ekstensi *.emm* bisa diubah kembali dan file dengan ekstensi *.jpg* bisa di-*export* ke *ms.word*.



Gambar 9. Mode simpan file

- e. Meminta guru untuk mempraktekan pembuatan digital mind map sesuai dengan mata pelajaran yang mereka ajar di sekolah. Guru mencoba untuk membuat digital mind map melalui beberapa tahapan mulai dari membuka *file*, memilih tema, membuat hubungan antar ide, memasukan gambar sampai menyimpan *file* tersebut.



Gambar 10. Penjelasan tentang Mindmaple



Gambar 11. Latihan Pembuatan Digital *Mind Map*



Gambar 11. Contoh Digital *Mind Map* yang dibuat Guru

- f. Setelah selesai membuat digital *mind map* menggunakan *Mindmaple*, guru melakukan presentasi tentang pembuatan digital *mind map* sesuai dengan mata pelajaran yang diajar.
- g. Melakukan kunjungan ke sekolah sesuai dengan jadwal yang disepakati untuk melihat penggunaan digital *mind map* yang menggunakan *Mindmaple* di dalam kelas.
- h. Melakukan evaluasi berdasarkan aplikasi dan temuan di lapangan tentang hal yang perlu diperbaiki dan dikembangkan lebih lanjut tentang penggunaan digital *mind map* menggunakan *Mindmaple*.

B. Evaluasi Pencapaian Indikator Keberhasilan Program Abdimas

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat tentang perancangan dan pengembangan digital *mind map* menggunakan aplikasi *Mindmaple* dikatakan berhasil apabila guru dengan mandiri bisa mengembangkan dan mentransformasikan *mind map* secara konvensional menuju ke digital dibantu oleh aplikasi terkini dalam hal ini *Mindmaple*. Penulis melakukan wawancara secara acak kepada guru yang menggunakan digital *mind map* dalam mata pelajaran yang mereka ajar. Mereka mengungkapkan ketertarikan dan menyatakan terbantu dalam proses penyampaian materi sehingga suasana belajar dan mengajar berlangsung interaktif dan tidak membosankan. Guru dari berbagai macam mata pelajaran seperti, musik, ekonomi dan lainnya bisa mengaplikasikan digital *mind map* karena pada dasarnya *mind map* bisa diaplikasikan di berbagai macam mata pelajaran. Lebih jauh lagi, siswa juga memiliki pendapat yang hampir sama dalam aplikasi penggunaan digital *mind map* dalam pengajaran karena mereka sudah tidak bosan dengan gaya pengajaran konvensional yang mengandalkan papan tulis sebagai media ajar utama.



Gambar 12. Digital *Mind Map* yang dipakai Guru dalam Mata Pelajaran Ekonomi

Selain itu, kendala yang ditemukan di lapangan tidaklah terlalu signifikan. Penulis menemukan bahwa masih ada guru yang lupa fungsi dari tombol yang ada di *toolbar*. Selain itu, tidak semua kelas memiliki *LCD Projector* untuk menampilkan digital *mind map* di kelas. Walau dengan kendala yang ada, guru masih bersemangat untuk mengaplikasikan penggunaan digital *mind map* untuk pengajaran karena besarnya dampak penggunaan digital *mind map* untuk membuat proses pembelajaran lebih interaktif.⁵



BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SD Pelita 2 berbasis kepada pengembangan digital *mind map* menggunakan aplikasi *Mindmaple*. Kegiatan ini dimulai dari pemberian pelatihan kepada guru-guru di SD Pelita 2 mengenai pemasangan aplikasi *Mindmaple*, membuat *mind map* menggunakan *Mindmaple*, sampai menyimpan file yang telah dibuat dengan ekstensi yang ada. Setelah kegiatan orientasi, guru diberikan kebebasan untuk membuat digital *mind map* sesuai dengan mata pelajaran yang diajar menggunakan *Mindmaple* dan mengaplikasikannya di ruang kelas sebagai alat bantu mengajar. Penulis melihat bahwa kemampuan guru dalam pembuatan *mind map* konvensional menuju digital perlu ditingkatkan agar guru memiliki kompetensi yang baik dalam pengajaran di era digital. Selain itu, penggunaan digital *mind map* juga bisa menurunkan tingkat kebosanan siswa dalam proses belajar di kelas.

B. Saran

Guru harus dibiasakan terus menerus untuk membuat digital *mind map* menggunakan *Mindmaple* sehingga mereka terbiasa dalam penggunaannya aplikasi tersebut. Selain itu, penggunaan digital *mind map* perlu ditunjang dengan fasilitas berupa *LCD Projector* yang tersedia di tiap ruang kelas sehingga guru tidak perlu repot dalam menyiapkan dan membawa *LCD Projector* untuk tiap kali pengajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Edwards, Sarah & Cooper, Nick. (2010). Mind Mapping as a Teaching Resource. *The Clinical Teacher*, (7) h. 236-239.

Kemendiknas. 2010. *Pedoman Pelaksanaan Penilaian Kinerja Guru (PK)*. Jakarta: Dirjen Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan.

Lin, Honray & Faste, Haakon. (2011). Digital Mind Mapping: Innovation for Real-time Collaborative Thinking. *ACM International Conference Proceeding Series*, h. 2137-2142. <http://dx.doi.org/10.1145/1979742.1979910>.

R.G. Muir-Herzig. 2004. Technology and Its Impact in the Classroom. *Computer and Education*, (42) h. 111-131.

Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.



LAMPIRAN

Lampiran 1 : Riwayat Hidup Peneliti

A. Identitas Diri (Ketua Peneliti)

1	Nama Lengkap	Prayogo Hadi Sulistio
2	Jenis Kelamin	Laki-Laki
3	Jabatan Fungsional	Tenaga Pendidik
4	NIP/NIK	216090650
5	NIDN	0308028802
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Jakarta, 8 Februari 1988
7	E-mail	sulistio.prayogohadi@esaunggul.ac.id
8	Nomor Telepon/HP	08561224016
9	Alamat Kantor	Jl. Arjuna Utara no. 9 Kebon Jeruk Grogol Jakarta Barat
10	Nomor Telepon/Faks	021-5674223 ext 456
11	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S-1 = -
12	Mata Kuliah yang diampuh	1. Business English 2. TOEFL 1 3. TOEFL 2

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Negeri Jakarta	Universitas Negeri Jakarta
Bidang Ilmu	Pendidikan Bahasa Inggris	Magister Pendidikan Bahasa
Tahun Masuk-Lulus	2006-2010	2011-2013
Judul Skripsi/Tesis/Desertasi	The Consistency of Assessing Productive Skills in Term of Materials Coverage (a case study of 2 nd year students at English Department of State University of Jakarta)	Bias Jender dalam Buku Pelajaran Bahasa Inggris Berbasis Elektronik (Penelitian Analisis Isi dalam Buku Teks Pelajaran Kelas XII Sekolah Menengah Atas)
Nama Pembimbing/Promotor	Dr. Ifan Iskandar, M.Hum.	Prof. Dr. Ilza Mayuni, MA dan Dr. Hanif Pujiati

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1.	2016	Need Analysis of ESP for Physics Students	Mandiri	5.000

D. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation) dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1.	The 2 nd UAD International Conference	The Consistency of Speaking and Writing Assessment with Their Syllabuses Implementation (A Case Study of 2 nd year Students at English Department of State University of Jakarta)	13-14 Oktober 2012, Universitas Ahmad Dahlan
2.	The 4 th International Conference on teacher Professional Development	Gender Bias in EFL Electronic Textbooks for Seventh Grade of Junior High School	4-5 Desember 2012, Universitas Negeri Jakarta
3.	International Seminar on Teacher's Quality and Professional Improvement, Challenges and Options for Improvement	Gammatical Errors and Inappropriate Words on The Fourth Semester English Department Students' Writings	8 May 2013, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

4.	60 th TEFLIN International Conference	The Evaluation of Classroom Action Research Articles Written by Indonesian Academics: A Corpus-Based Study	27-29 Agustus 2013, Universitas Indonesia
5.	International Language Conference (ILC)	Cultural Representation in Indonesian EFL Electronic Textbooks for Twelfth Grade <i>of Senior High School</i>	4-6 Juni 2014, International Islamic University Malaysia (IIUM)
6.	The 8 th International Conference of Develeoping Educational Professionals in South East Asia	Needs Analysis of Printing and Publishing Students toward English Course	9-10 Desember 2014, Universitas Negeri Jakarta

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pelaporan Hibah Internal tahun Anggaran 2017.

Jakarta, 3 Januari 2016
Pengusul

Prayogo Hadi Sulistio, M.Pd.

Lampiran 2: Riwayat Hidup Anggota Tim

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Antonius Padua Rrahmat
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Jabatan Fungsional	Mahasiswa
4	NIP/NIK	-
5	NIDN	-
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Sekadau, 29 desember 1995
7	E-mail	paduajuni@gmail.com
8	Nomor Telepon/HP	081254789788

B. Riwayat Pendidikan

	SMA	S-1
Nama Sekolah	SMA KARYA SEKADAU	Universitas Esa Unggul
Bidang Ilmu	IPS	PGSD
Tahun Masuk-Lulus	2011-2013	2013 – sekarang
Judul Skripsi	-	-

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)

D. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation) dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pelaporan Hibah Internal tahun Anggaran 2017.

Jakarta, 3 Januari 2017
Pengusul

Antonius Padua Rahmat

Lampiran 3: Riwayat Hidup Anggota Tim

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Arrazaq
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Jabatan Fungsional	Mahasiswa
4	NIP/NIK	-
5	NIDN	-
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Jakarta, 28 Juli 1995
7	E-mail	arrazaqsudjono@gmail.com
8	Nomor Telepon/HP	085779021086

B. Riwayat Pendidikan

	SMA	S-1
Nama Sekolah	SMAN 3 Pernalang	Universitas Esa Unggul
Bidang Ilmu	IPS	PGSD
Tahun Masuk-Lulus	2011-2013	2013 - sekarang
Judul Skripsi		

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)

D. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation) dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pelaporan Hibah Internal tahun Anggaran 2017.

Jakarta, 3 Januari 2016
Pengusul

Arrazaq

Lampiran 4 : Uraian Pekerjaan Tim Pelaksana Pengabdian Masyarakat

No.	Nama	Jabatan	Tugas
1.	Prayogo Hadi Sulistio, M.Pd.	Ketua Tim Pengusul	<ol style="list-style-type: none">1. Menyusun proposal dan laporan kegiatan.2. Mengkoordinasi kegiatan.3. Pendamping dan pemantauan proses.4. Evaluasi efektifitas.5. Tim konsultasi.6. Bertanggung jawab atas keseluruhan proses.
2.	Antonius Padua Rahmat	Anggota Tim	<ol style="list-style-type: none">1. Tim pendamping guru dalam pendidikan dan pelatihan pengembangan <i>digital mind map</i> menggunakan <i>Mindmaple</i>.2. Observasi membuat catatan selama kegiatan berlangsung dilaksanakan.
3.	Arrazzaq	Anggota Tim	<ol style="list-style-type: none">1. Tim pendamping guru dalam pendidikan dan pelatihan pengembangan <i>digital mind map</i> menggunakan <i>Mindmaple</i>.2. Observasi membuat catatan selama kegiatan berlangsung dilaksanakan.

Lampiran 5 : Surat Pernyataan Kesediaan Bekerja Sama dari Kedua Mitra

