

---

## PELATIHAN TEKNIS PEMANFAATAN APLIKASI EDRAW MAX ERANCANG BAHAN AJAR BAGI GURU SMA MUARO JAMBI

Haryanto<sup>1\*</sup>, Aulia Sanova<sup>2</sup>, Abu Bakar<sup>3</sup>, Nova Susanti<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi

\*Corresponding Author Email: haryanto.fkip@unja.ac.id

(Artikel Masuk : 08 April 2020; Artikel diterima: 07 Mei 2020; Artikel Terbit: 11 Mei 2020)

### Abstract

Making teaching materials can be packaged based on ICT using the Edraw Max application that can be used as a tool for designing teaching materials, such as databases, flowcharts, networks, mindmaps and so on. During this time several teachers of Muaro Jambi Senior High School 3 stated that all this time the teacher was still using ready-made teaching materials that had been or were prepared by other parties, so that not all teachers had the ability to develop appropriate teaching. The method of carrying out the activities carried out in this technical training is counseling, demonstration, practice and assistance. This activity was carried out by inviting all 20 SMAN 30 Muaro Jambi subject teachers. Dedication was carried out in the hall of the SMAN 30 Muaro Jambi. The results of the activities that have been achieved from this activity are the increase in teacher knowledge about making teaching materials using edraw max applications, increasing teacher creativity in designing and designing interesting and appropriate teaching materials. The teacher's response to this activity is very positive, the teacher realizes that in the era of information technology, making ICT based teaching materials is very important and useful and is one of the means that can make it easy for teachers to make interesting teaching materials.

**Keywords:** *Training, Edraw Max, Teaching Materials*

### Abstrak

Pembuatan bahan ajar bisa dikemas berbasis ICT dengan menggunakan aplikasi Edraw Max yang dapat digunakan sebagai alat bantu perancangan bahan ajar, seperti database, flowchart, jaringan, mindmap dan lain sebagainya. Selama ini beberapa guru SMAN 3 Kabupaten Muaro Jambi menyatakan jika selama ini guru masih menggunakan bahan ajar siap pakai yang sudah atau dan disusun pihak lain, sehingga belum semua guru memiliki kemampuan mengembangkan ajar yang sesuai. Metode pelaksanaan kegiatan dalam pelatihan teknis ini adalah bersifat penyuluhan, demonstrasi, praktek dan pendampingan. Kegiatan ini dilaksanakan dengan mengundang semua guru-guru bidang studi SMA Negeri 3 Muaro Jambi sebanyak 20 orang. Pengabdian dilaksanakan di ruang aula sekolah SMA Negeri 3 Muaro Jambi. Hasil kegiatan yang telah di capai dari kegiatan ini adalah bertambahnya pengetahuan guru tentang pembuatan bahan ajar yang menggunakan aplikasi edraw max, meningkatnya kreativitas guru dalam merancang dan mendesain bahan ajar yang menarik dan sesuai kurikulum. Tanggapan guru terhadap kegiatan ini di respon sangat positif, guru menyadari bahwa di era teknologi informasi, membuat bahan ajar berbasis TIK sangat penting dan bermanfaat serta merupakan salah satu sarana yang mampu memberi kemudahan bagi guru untuk membuat bahan ajar yang menarik.

**Kata Kunci:** *Pelatihan, Edraw Max, Bahan Ajar.*

## A. PENDAHULUAN

Guru merupakan salah satu komponen utama bidang pendidikan yang menjadi faktor penentu tinggi rendahnya kualitas hasil pendidikan. Oleh karena itu, guru dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. UU Guru dan Dosen No.14 Tahun 2005 yang menyebutkan bahwa seorang guru harus mempunyai kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional. Terkait kompetensi profesional, dalam PP Nomor 74 Tahun 2008 menjabarkan bahwa diharapkan profesionalisme seorang guru bukan hanya sekedar mengajar (*transfer of knowledge*) melainkan kemampuan guru dalam mengembangkan bahan ajar yang merupakan informasi, alat dan teks yang diperlukan guru untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.

Menurut Pannen (Prastowo, 2015:17) bahan ajar adalah bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu isi bahan ajar tersebut dirancang sedemikian rupa hanya untuk mencapai tujuan tertentu dari audienstertentu dan sistematika cara penyampaianya pun disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran dan karakteristik siswa yang menggunakannya.

Saat ini Indonesia tengah menghadapi era revolusi industri 4.0 dengan tingkat persaingan yang semakin ketat. Pada masa kini dituntut semua elemen harus melek akan teknologi termasuk dalam dunia pendidikan dan pengajaran. Pendidikan yang dipengaruhi oleh revolusi industri 4.0 memiliki kekhasan dalam pemanfaatan teknologi, dalam pembelajarannya, termasuk penggunaan bahan ajar. Bahan ajar berbasis TIK adalah bahan ajar yang dikonsep dan diaplikasikan menggunakan teknologi informatika dan komunikasi yang dalam perkembangannya mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan efektif dan memudahkan guru dalam proses tranformasi pengetahuan dan juga memudahkan siswa dalam menerima pengetahuan tersebut. Salah satu aplikasi pembuatan bahan ajar berbasis TIK adalah pemanfaatan program Edraw Max yang dibuat untuk digunakan sebagai alat bantu perancangan, seperti database, flowchart, jaringan, mindmap dan lain sebagainya. Pemanfaatan aplikasi ini dalam pendidikan dan pembelajaran memiliki tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas praktek pembelajaran secara berkesinambungan sehingga meningkatkan mutu hasil instruksional, mengembangkan keterampilan guru, meningkatkan relevansi serta meningkatkan efisiensi pengelolaan instruksional. Hasil wawancara yang dilakukan terhadap beberapa guru SMAN 3

Kabupaten Muaro Jambi menyatakan jika selama ini guru masih menggunakan bahan ajar siap saji yang sudah atau dan disusun pihak lain, sehingga belum semua guru memiliki untuk mengembangkan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum. Oleh sebab itu, sudah saatnya guru secara bertahap mengembangkan kompetensinya untuk menjadi guru yang profesional, berupa pengembangan bahan ajar yang dilakukan dalam bentuk sebuah pelatihan.

## B. PELAKSANAAN DAN METODE

Metode yang dilakukan dalam pelatihan teknis ini adalah bersifat penyuluhan, demonstrasi, praktek dan pendampingan terhadap guru-guru SMA Negeri 3 Muaro Jambi. Tahapan pelaksanaan kegiatan ini adalah survey atau observasi awal di tempat mitra yaitu kegiatan dan mengidentifikasi masalah dan menganalisis kebutuhan perlunya kegiatan pelatihan.



**Gambar 1.** Metode Pelaksanaan Kegiatan

Persoalan yang muncul didasari atas fakta yang ada dilapangan karena kebanyakan guru-guru di SMA N 3 Muaro Jambi masih

mengalami kesulitan mengembangkan dan menyusun bahan ajar yang menarik dan tidak sesuai dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu pelatihan pembuatan bahan ajar berbasis TIK perlu dilakukan guna melatih dan membekali keterampilan bagi guru-guru. Kegiatan ini dilaksanakan dengan mengundang semua guru-guru bidang studi sebanyak  $\pm 20$  orang.

Pada sesi pelaksanaan kegiatan pelatihan, sebelum guru-guru memulai praktek kegiatan, maka perlukan disampaikan teori-teori yang berkaitan pentingnya membuat bahan ajar dan pengenalan dasar aplikasi Edraw Max selanjutnya dilaksanakan kegiatan demonstrasi pengenalan tools dan cara pengoperasian aplikasi yang diikuti dengan praktek langsung oleh para peserta disertai dengan penugasan pembuatan bahan ajar sesuai dengan materi dan bidang studi. Tahap kegiatan ini disertai dengan pendampingan jika masih terdapat kesulitan menggunakan program. Proses evaluasi dilakukan selama kegiatan berlangsung untuk mengamati kinerja para peserta, mengetahui keberhasilan, kekurangan dan kendala yang dihadapi.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan diawali dengan acara pembukaan berupa kata sambutan dari Ketua Peaksana, Dekan FKIP UNJA dan Kepala Sekolah yang dilanjutkan dengan doa dan ramah tamah. Sesi selanjutnya adalah

pemaparan materi tentang pengertian bahan ajar, fungsi dan manfaat bahan ajar, karakteristik bahan ajar yang baik dan software Edraw Max sebagai aplikasi yang digunakan dalam membuat bahan ajar.



**Gambar 2.** Tim Pengabdian Memberi Materi Bahan Ajar dan Pengenalan Aplikasi

Sesi selanjutnya difokuskan pada kegiatan praktek. Untuk memudahkan pemahaman, peserta diberi tugas mencari materi yang sesuai dengan bidang studi masing-masing untuk dipraktikkan langsung menggunakan program Edraw Max yang diikuti dengan demonstrasi dan pendampingan. Selama kegiatan berlangsung para peserta di ajak berlatih dan praktik langsung membuat bagan, diagram dan peta pikiran (Mind Map). Program ini dirasa sangat bermanfaat untuk membantu guru merancang bahan ajar dan juga untuk penulisan laporan PTK. Guru berkreasi mendesain dan membuat bahan ajar yang menarik.



**Gambar 3.** Praktek dan Pendampingan membuat Bahan Ajar

Selama kegiatan berlangsung, terlihat antusias para peserta. Para peserta sangat aktif dalam diskusi dan bertanya kepada tim pengabdian atas materi yang diberikan. Pada saat praktek para peserta tidak takut salah dalam mencoba sendiri meski pada awalnya para peserta masih terlihat bingung dan canggung dalam menggunakan program, namun berkat bimbingan dan kesungguhan, para peserta pun bisa dan terampil berkreasi membuat dan menggunakan program. Peserta juga tidak sungkan bertanya jika menemukan kesulitan dan kendala dalam menggunakan aplikasi baik dengan tutor langsung maupun teman sejawat yang sudah bisa.

Berhasil tidaknya kegiatan pengabdian ini dilakukan dapat dilihat dari keseriusan dan kesungguhan peserta selama mengikuti pelatihan dari pemaparan materi sampai praktek kegiatan yang diikuti dengan mengamati keterampilan kinerja, kecakapan dalam berkreasi dan dapat mengaplikasikan

program dengan membuat satu model bahan ajar sebagai produk hasil karya.

Beberapa faktor yang mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah besarnya minat dan antusiasme peserta selama kegiatan. Disamping itu ketersediaan fasilitas, sarana dan prasarana dari pihak stakeholder sehingga kegiatan berlangsung dengan lancar dan efektif. Adapun faktor penghambat yang mengakibatkan kegiatan pengabdian ini mundur dari awal perencanaan yang telah ditentukan dikarenakan kesibukan para anggota pengabdian. Selain itu karena Provinsi Jambi terkena dampak kabut asap maka sekolah diliburkan termasuk guru-guru. Namun atas kebijakan Kepala Sekolah kegiatan tetap berlangsung, namun tidak semua guru dapat hadir.

Hasil kegiatan yang telah di capai dari kegiatan ini adalah bertambahnya pengetahuan guru tentang pembuatan bahan ajar yang menggunakan aplikasi Edraw Max, menumbuhkan kreativitas guru dalam merancang dan mendesain bahan ajar yang menarik dan sesuai kurikulum. Pada akhir kegiatan para peserta diminta responnya terhadap kegiatan pelatihan yang telah dilakukan. Para peserta menyadari bahwa di era teknologi informasi, membuat bahan ajar berbasis TIK sangat penting dan bermanfaat serta merupakan salah satu sarana yang mampu memberi kemudahan bagi guru untuk

membuat bahan ajar yang menarik sesuai dengan kebutuhan guru dan karakteristik peserta didik

#### **D. PENUTUP**

##### **Kesimpulan**

Secara umum kegiatan pengabdian ini berjalan lancar, dimulai dari kegiatan survey pendahuluan, pelaksanaan kegiatan sampai kepada penyusunan laporan. Pelaksanaan kegiatan berjalan lancar terlihat dari tingkat kehadiran, peran aktif peserta saat berdiskusi dan banyaknya pertanyaan yang dilontarkan pada saat sesi tanya-jawab maupun pada saat praktek langsung.

#### **E. DAFTAR PUSTAKA**

- Prastowo, A. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press. Yogyakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2005. *Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen*. Jakarta. Depdiknas.
- Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2008 tentang Guru
- Riskiawan, H.Y., Setyohadi, D.P.S., dan Arifianto, A.S. 2016. *Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kualitas Dan Kreativitas Guru SMA*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat J-Dinamika*. Vol. 1. No. 1. Hal 48-52.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta