



## **Pelatihan Penggunaan Aplikasi Whimsical untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa Terhadap Materi Perkuliahan**

**<sup>1</sup>Firdiawan Ekaputra**

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Kimia, Universitas Jambi, Indonesia

[firdiawan.ekaputra@unja.ac.id](mailto:firdiawan.ekaputra@unja.ac.id)

### **ABSTRACT**

*Skills in using technology are an important need for students in facing the challenges of a rapidly changing era. The purpose of this training activity is to increase student understanding of lecture material through the use of whimsical applications. Training activities for using the whimsical application to improve student understanding of lecture material were given to 22 first semester students of the Chemistry Education Study Program at Jambi University. The training was conducted on October 21, 2024 in room L-106 FKIP Jambi University. Training on the use of whimsical applications to improve student understanding of lecture material is carried out in five stages of activity, namely planning, preparation, implementation, and evaluation. Based on the training activities that have been carried out, the whimsical application has a positive influence on increasing students in using whimsical applications that can facilitate students in understanding lecture material, such as being able to present diagrams and mind maps that allow depicting the relationship between concepts more clearly. The use of the whimsical application allows students to work collaboratively, so as to speed up the process of discussion and completion of projects in groups.*

**Keywords :** *training, whimsical, lecture*

### **INFO ARTIKEL**

**Korespondensi :**

Firdiawan Ekaputra

[firdiawan.ekaputra@unja.ac.id](mailto:firdiawan.ekaputra@unja.ac.id)

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang memudahkan tugas mahasiswa menjadikan mahasiswa harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang ada. Adanya kemajuan teknologi yang berkembang dengan pesat dapat berdampak pada perubahan sosial (Ekaputra & Widarwati, 2023). Inovasi dalam pembelajaran perlu dilakukan supaya materi perkuliahan dapat disampaikan dengan cara yang menyenangkan (Haryanto et al., 2024). Pemanfaatan perkembangan teknologi menjadikan informasi dapat disampaikan dengan cepat (Ekaputra, 2020). Penggunaan media berbasis teknologi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan (Dalu & Rohman, 2019).

Keterampilan dalam menggunakan teknologi menjadi kebutuhan yang penting untuk mahasiswa dalam menghadapi tantangan zaman yang dapat berubah dengan cepat. Keterampilan dalam beradaptasi sangat diperlukan setiap individu mampu memiliki keterampilan abad 21 seperti kemampuan memecahkan masalah, kreativitas, literasi digital, dan kolaborasi (Pare & Sihotang, 2023). Keterampilan yang dimiliki mahasiswa dapat menjadikan mahasiswa selalu berkreaitivitas dan mampu dalam menghasilkan karya. Salah satu kemampuan yang perlu dimiliki untuk mampu beradaptasi adalah kreativitas (Sungkono & Ekaputra, 2024).

Berdasarkan hasil wawancara ditemukan bahwa mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami materi perkuliahan, karena banyaknya mata kuliah yang diambil mahasiswa pada setiap semesternya dan setiap mata kuliah memiliki cakupan materi yang luas. Media pembelajaran yang menarik dan terintegrasi dapat memotivasi dalam belajar dan memudahkan mahasiswa dalam memahami materi (Fuldiaratman et al., 2024). Penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dapat menjadikan kualitas sumber daya manusia mengalami peningkatan (Ekaputra, 2023). Oleh karena itu, diperlukan adanya kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi whimsical yang mampu menjadikan mahasiswa lebih mudah dalam mempelajari materi perkuliahan.

Whimsical merupakan aplikasi yang memudahkan mahasiswa dalam mempelajari materi perkuliahan karena memiliki fitur lengkap dalam pembuatan

diagram, peta konsep, wireframe, maupun papan tulis digital. Beragamnya fitur yang dimiliki oleh aplikasi whimsical dapat memudahkan mahasiswa dalam menyelesaikan proyek yang diberikan pada kegiatan perkuliahan, memvisualisasikan materi yang bersifat rumit dan abstrak, serta dapat digunakan sebagai penguatan pembelajaran yang interaktif. Aplikasi whimsical memudahkan dalam memvisualisasikan suatu konsep dan memiliki fitur yang powerful (Sari et al., 2024).

## **METODE PENGABDIAN**

Kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi whimsical untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi perkuliahan diberikan kepada 22 mahasiswa semester 1 Program Studi Pendidikan Kimia Universitas Jambi. Pelatihan dilakukan pada Tanggal 21 Oktober 2024 di ruang L-106 FKIP Universitas Jambi. Pelatihan penggunaan aplikasi whimsical untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi perkuliahan dilakukan dalam lima tahap kegiatan, yaitu perencanaan, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Ketercapaian kegiatan pelatihan dibuktikan melalui angket yang diisi oleh mahasiswa pelatihan setelah kegiatan berakhir.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pelatihan penggunaan aplikasi whimsical untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi perkuliahan dilakukan dalam lima tahap kegiatan, yaitu perencanaan, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

### **1. Tahap Perencanaan**

Tahap perencanaan diawali dengan mengetahui permasalahan yang ada di lapangan yang dilakukan melalui kegiatan wawancara kepada mahasiswa. Berdasarkan hasil wawancara ditemukan bahwa mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami materi perkuliahan, karena banyaknya mata kuliah yang diambil mahasiswa pada setiap semesternya dan setiap mata kuliah memiliki cakupan materi yang luas. Oleh karena itu, diperlukan adanya kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi whimsical yang mampu menjadikan mahasiswa lebih mudah

dalam mempelajari materi perkuliahan. Kegiatan selanjutnya adalah membuat kesepakatan mengenai kegiatan pelatihan dilaksanakan dan disepakati bahwa kegiatan pelatihan dilakukan pada tanggal 21 Oktober 2024.

## 2. Tahap Persiapan

Setelah dilakukan kesepakatan mengenai tanggal pelatihan, kegiatan selanjutnya adalah membuat materi pelatihan penggunaan aplikasi whimsical yang meliputi pengertian, kelebihan, dan cara menggunakan aplikasi whimsical.

## 3. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan diawali dengan penyampaian pengertian aplikasi whimsical, kelebihan aplikasi whimsical, dan cara *login* aplikasi whimsical. Pada tahap ini dilakukan juga demonstrasi penggunaan aplikasi whimsical dan. Setelah mahasiswa memahami cara menggunakan aplikasi whimsical, selanjutnya mahasiswa diberi kesempatan untuk menggunakan aplikasi whimsical dan dilakukan pendampingan dalam menggunakan aplikasi whimsical.

## 4. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi bertujuan untuk mengetahui efektivitas kegiatan pelatihan yang dilakukan dan untuk melakukan perbaikan dalam menyusun kegiatan pelatihan selanjutnya. Pada pelatihan ini, evaluasi dilakukan dengan menyebarkan angket kepada mahasiswa untuk memberi masukan terhadap pelatihan yang telah dilakukan.

Pada kegiatan pelatihan yang dilakukan, mahasiswa terlihat antusias dalam mengikuti kegiatan pelatihan sangat tinggi khususnya saat mencoba menggunakan aplikasi whimsical. Berdasarkan isian angket kegiatan pelatihan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman mengenai efektivitas dalam memahami materi perkuliahan dengan bantuan visualisasi dari aplikasi whimsical sebesar 88%. Mahasiswa merasa lebih mudah memahami materi perkuliahan karena dapat menghubungkan konsep materi yang kompleks menggunakan fitur peta konsep dan diagram yang terdapat pada aplikasi whimsical. Kelebihan aplikasi whimsical adalah dapat membantu dalam mengembangkan peta konsep yang menarik (Husamah et al., 2024).

Sebesar 87% mahasiswa merasa lebih percaya diri dalam mempelajari materi perkuliahan, karena mahasiswa dapat membuat diagram, flowchart, dan peta konsep pada aplikasi whimsical setelah pelatihan. Mahasiswa merasa aplikasi whimsical dapat memudahkan dalam mengerjakan tugas perkuliahan dan proyek kelompok karena penggunaan aplikasi whimsical dapat mempermudah kolaborasi dan penyusunan ide dalam menyelesaikan proyek yang diberikan.

Berdasarkan kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi whimsical yang telah dilakukan, menunjukkan adanya pengaruh positif terhadap peningkatan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi whimsical yang dapat memudahkan mahasiswa dalam memahami materi perkuliahan. Adanya pengaruh positif yang dihasilkan dapat disebabkan oleh beberapa hal, antara lain aplikasi whimsical mampu menyajikan diagram dan peta konsep memungkinkan penggambaran hubungan antara konsep secara lebih jelas. Pemanfaatan aplikasi whimsical yang dapat membuat mind mapping menjadikan mahasiswa dapat memahami materi dengan kreatif dan efektif, serta dapat memetakan ide maupun gagasan (Romadhon et al., 2024). Aplikasi whimsical memungkinkan mahasiswa untuk bekerja secara kolaboratif, sehingga dapat mempercepat proses diskusi dan penyelesaian proyek dalam kelompok. Penggunaan aplikasi whimsical berpengaruh positif dalam menghasilkan proyek karena dapat digunakan secara kolaboratif dengan sesama anggota tim (Rodiha, 2023).

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Aplikasi whimsical memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi whimsical yang dapat memudahkan mahasiswa dalam memahami materi perkuliahan, seperti mampu menyajikan diagram dan peta konsep memungkinkan penggambaran hubungan antara konsep secara lebih jelas. Penggunaan aplikasi whimsical memungkinkan mahasiswa untuk bekerja secara kolaboratif, sehingga dapat mempercepat proses diskusi dan penyelesaian proyek dalam kelompok. Besarnya manfaat aplikasi whimsical yang memudahkan mahasiswa dalam mempelajari materi, disarankan untuk

menggunakan aplikasi whimsical dalam kegiatan perkuliahan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dalu, Z. C. A., & Rohman, M. (2019). Pengembangan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital bagi Siswa SMK. *JUPITER (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 04(01), 25–33.
- Ekaputra, F. (2020). Implementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Kimia SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta. *LINTERNAL: Learning and Teaching Journal*, 2(2), 19–23. <https://doi.org/10.32923/lenternal.v1i2.1245>
- Ekaputra, F. (2023). Pelatihan Penulisan Karya Tulis Ilmiah Untuk Meningkatkan Keterampilan Mahasiswa. *BUGUH: JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 3(3), 222–227.
- Ekaputra, F., & Widarwati, S. (2023). Discovery Learning Based Practicum Learning in Improving Critical Thinking Skill and Student Creativity. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1), 47–56. <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.9183>
- Fuldiaratman, Theis, R., Dewi, F., Rusdi, M., & Ekaputra, F. (2024). Pengenalan Aplikasi Flipbook Builder Dalam Pembuatan Flipbook Untuk Meningkatkan Pengetahuan Guru SMA Negeri 15 Muaro Jambi. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 9(1), 5–8. <http://prosiding.unirow.ac.id/index.php/SNasPPM>
- Haryanto, Syahri, W., Afrida, Ekaputra, F., & Miharti, I. (2024). Pengenalan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Pengetahuan Guru SMA Negeri 2 Muaro Jambi. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 9(1), 1–4. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Husamah, In'am, A., Layyinnati, I., Chastanti, I., Ernawati, Jannah, N., Afriani, D. T., Syafriyetti, R., & Fitri Endang Srimulat. (2024). *Go Digital Variasi Penggunaan Media Pada Pembelajaran Sains*. CV. Bildung Nusantara.
- Pare, A., & Sihotang, H. (2023). Pendidikan Holistik untuk Mengembangkan Keterampilan Abad 21 dalam Menghadapi Tantangan Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 27778–27787.
- Rodiha, S. (2023). *Perancangan User Interface Aplikasi E-Order Olle by Qollega Didasarkan User Experience Menggunakan Metode Design Thinking*.

- Romadhon, S. A., Indrayanti, I., Firmansyah, M. S., & Qurohman, M. T. (2024). *PENGGUNAAN AI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MIND MAPPING SISWA*. 8(4). <https://doi.org/10.31764/jmm.v8i4.24321>
- Sari, A. O., Mardiana, T., Ihsan, M. I. R., & Setiaji. (2024). Pelatihan Pembuatan Peta Konsep Menggunakan Teknologi AI Bagi Pengurus JPRMI DKI Jakarta. *Jurnal Pengabdian Kreatif Cemerlang Indonesia*, 3(1).
- Sungkono, S., & Ekaputra, F. (2024). The Application of Audio Scripts for Micro Learning Meaning and Purpose in Enhancing Students' Learning Creativity. *Daengku: Journal of Humanities and Social Sciences Innovation*, 4(3), 397-401. <https://doi.org/10.35877/454RI.daengku2529>