

Pelatihan Penggunaan Aplikasi Arloopa kepada Dewan Guru SMP Negeri 258 Jakarta *(Training on the Use of the Arloopa Application for the Teachers of Junior High School 258, Jakarta)*

Efri Gresinta^{1✉}, Aan Risdiana²

^{1,2}Universitas Indraprasta PGRI

Info Artikel

Diterima 28 10
2022

Disetujui 16 12
2022

Diterbitkan 30
12 2022

Kata Kunci:

*Covid-19,
Arloopa, Media
Pembelajaran*

Keywords:

*Covid-19,
Arloopa,
Learning Media*

✉ Corresponding author:

gresintaefri@gmail.com

ABSTRAK

Keberadaan Pandemi Covid-19 mengharuskan pemerintah Indonesia mengambil kebijakan sistem belajar di rumah di berbagai tingkat pendidikan. Kebijakan ini disertai dengan intruksi penerapan pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran online (daring). Untuk mempermudah pembelajaran online (daring) diperlukan media yang relevan, dengan menggunakan media aplikasi Arloopa yang bernilai edukasi diharapkan peserta didik dapat belajar melalui pembelajaran yang lebih inovatif. Guru sebagai ujung tombak dalam Pendidikan dituntut lebih kreatif dan inovatif dalam pembelajaran online. Namun kurangnya pemahaman dan keterampilan tentang pembelajaran online menjadikan guru masih kesulitan melaksanakan pembelajaran online secara maksimal. Begitu juga dengan guru-guru yang ada di SMP 258 Cibubur Jakarta Timur sebagai mitra dalam pengabdian. Untuk memfasilitasi permasalahan tersebut, pelatihan terhadap guru-guru sangat diperlukan, terutama pelatihan pembelajaran daring yang interaktif. Kami mencoba mengadakan Pelatihan Penggunaan Aplikasi Arloopa untuk Meningkatkan Interaksi dalam Pembelajaran Daring. Pelatihan dilaksanakan secara online melalui Aplikasi "Zoom Cloud Meeting". Materi pelatihan meliputi pentingnya pembelajaran daring yang menyenangkan; pembuatan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi Arloopa. Sedangkan luaran yang dihasilkan antara lain: *Softskill* dalam menggunakan aplikasi Arloopa dan file leaflet materi penggunaan aplikasi Arloopa.

ABSTRACT

The existence of the Covid-19 pandemic requires the Indonesian government to adopt a home-study system policy at various levels of education that accompanied by instructions for implementing distance learning or online learning. Facilitate online learning relevant media is needed, using the Arloopa application media which has educational value, it is hoped that students can learn through more innovative learning. As the spearhead in education, teachers are required to be more creative and innovative in online learning. However, the lack of understanding and skills about online learning makes it difficult for teachers to carry out online learning optimally. Likewise the teachers at Junior High School 258, East Jakarta as partners. Facilitate these problems, training for teachers is very much needed, especially interactive online learning training. We are trying to conduct Arloopa Application Usage Training to Improve Interaction in Online Learning. The training is carried out online through the "Zoom Cloud Meeting" Application. The training materials include the importance of fun online learning; making interactive learning media with the Arloopa application. While the expected outcomes include: Soft skills in using the Arloopa application and the leaflet file for the use of the Arloopa application.

PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu proses interaksi antara individu dengan lingkungannya (Hanafy, 2014) sehingga menyebabkan terjadinya sebuah perubahan tingkah laku yang relatif permanen (Kristin, 2016). Belajar adalah proses pengembangan pengetahuan (Trinova, 2012), keterampilan atau sikap sebagai akibat dari interaksi seseorang dengan lingkungannya (Bali, 2017) sehingga dalam prosesnya diperlukan pemilihan (Yunitarini, 2013), penyusunan dan penyampaian informasi pada lingkungan yang sesuai (Kurniawan, 2017). Sejalan dengan pengertian tersebut, belajar adalah suatu hasil pasangan rangsangan (Agustina & Tidakr, 2016) dan tanggapan yang kemudian diadakan penguatan kembali secara terus menerus (Purwadana & Putra, 2020). Proses pembelajaran dalam aspek kognitif memiliki tujuan tercapainya kemampuan mengingat (Keran, 2016) (mengingat, mengulang, dan mengungkap kembali); mengerti (membantu dan menjelaskan); menerapkan (menggunakan dan menerapkan) (Dewi & Winata, 2018); menganalisis (membandingkan, mendeteksi, dan menyelidiki) (Hariyadi et al., 2020); mengevaluasi (menilai, kritik dan menyimpulkan) (Utari et al., 2011) (Menciptakan, memproduksi, membuat, memprediksi) (Gunawan & Palupi, 2016).

Pembelajaran merupakan kegiatan utama dari proses pendidikan di sekolah yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan tingkah laku. Perubahan tersebut meliputi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kegiatan pembelajaran ini memerlukan keaktifan belajar, partisipasi, dan komunikasi interaktif antara guru dan siswa. Aktivitas belajar harus dirancang sedemikian rupa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari pemahaman konsep, penguasaan materi, dan prestasi belajar siswa. Makin tinggi tingkat pemahaman konsep dan penguasaan materinya, maka makin tinggi pula prestasi yang diraih. Selain itu, faktor penentu keberhasilan pembelajaran lainnya adalah ketepatan penerapan model dan media pembelajaran. Guru diharuskan memahami metode pembelajaran terutama yang berkaitan dengan model-model pembelajaran.

Adapun pengembangan media pembelajaran artinya merencanakan dan merancang kegiatan pembelajaran. Manfaat media pembelajaran adalah memperjelas penyajian materi dan informasi sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar. Media pembelajaran juga dapat mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat memunculkan motivasi belajar yang berdampak pada keaktifan dan hasil belajar. Adanya tantangan pembelajaran berbasis digital dan seiring dengan berkembangnya teknologi dan informasi mendorong terciptanya media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien. Kondisi ini menjadikan dibutuhkan sebuah media pembelajaran berbasis digital agar dapat dimanfaatkan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa (Irwan et al., 2019).

Media pembelajaran diperlukan guru untuk menjadi alat bantu menyampaikan materi pelajaran. Indonesia yang saat ini sedang menghadapi pandemi COVID-19, mengharuskan siswa untuk belajar di rumah guna menghindari dan memutus rantai penyebaran virus. Guru dan siswa harus melakukan pembelajaran *online* atautidak tatap muka di kelas seperti biasanya sehingga situasi ini menuntut siswa dan guru harus belajar dan melakukan pembelajaran *online*. Pembelajaran tetap harus berlangsung semaksimal mungkin agar generasi emas tidak ketinggalan dalam proses usaha kemajuan belajar, meskipun keadaan sedang mengalami transisi besar-besaran di tengah pandemi COVID-19. Guru harus membekali para siswa dengan pendidikan dan keterampilan yang tidak hanya meliputi keterampilan bertahan hidup, tetapi juga keterampilan berpikir kritis, konstruktif, inovatif, dan berkarakter. Pada saat pembelajaran *online*, optimalisasi dalam komunikasi jarak jauh tidak terlepas dengan penggunaan *handphone*, tablet, atau laptop serta koneksi internet yang dapat dimanfaatkan sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran. Hal ini menjadi tantangan untuk guru agar tetap dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan aktif

serta tetap dapat mencapai tujuan pembelajaran. Adaptasi baru ini harus bisa diterima dengan sedemikian rupa.

Salah satu media pembelajaran yang menarik, memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerja sama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antar siswa adalah melalui permainan yang mempunyai karakteristik untuk meningkatkan motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (*fantasy*), tantangan (*challenges*), dan keingintahuan (*curiosity*) (Irwan et al., 2019). Permainan (*games*) sendiri merupakan segala konteks yang menimbulkan interaksi satu dengan yang lain antara pemain dengan cara mengikuti aturan-aturan yang ada serta telah ditentukan dalam mencapai sebuah tujuan (Sadiman et al., 2010). Banyak media pembelajaran yang telah disuguhkan yang bisa diterapkan oleh guru, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis permainan, yang tentunya juga bisa dimanfaatkan sebagai sarana untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran hingga bisa mengukur pemahaman siswa.

Adapun AR (*Augmented Reality*) menjadi media pada *smartphone* yang mampu menampilkan grafik komputer ke dunia nyata. AR memungkinkan pengguna untuk melihat dunia nyata dan dunia maya pada saat yang sama. Salah satu perusahaan pengembang AR saat ini adalah ARLOOPA Inc. Perusahaan tersebut menciptakan sebuah aplikasi bernama ARLOOPA yang dapat digunakan pada perangkat lunak Android maupun OS. Tentu hal tersebut menjadi sebuah keuntungan tersendiri bagi siswa dan guru. Adanya teknologi yang canggih berupa AR ini diharapkan materi pelajaran yang cenderung abstrak atau gambar-gambar yang biasa yang memerlukan proses analisis siswa dapat ditampilkan dalam bentuk yang lebih nyata. Ini menjadikan aplikasi Arloopa sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Berbagai macam kajian terkait dengan pemanfaatan aplikasi Arloopa menunjukkan suatu manfaat yang menggambarkan bahwa Arloopa bisa meningkatkan kompetensi dan keahlian siswa.

Pemanfaatan media pembelajaran Arloopa adalah salah satu upaya mengakomodasi permasalahan media pembelajaran di Indonesia yang tidak bisa diterapkan secara konvensional dengan pembelajaran lain yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Model pembelajaran pendidikan berbasis teknologi sebenarnya bisa distrategikan secara naratif hingga menghasilkan rumusan upaya pemecahan masalah melalui pemanfaatan aplikasi Arloopa, terutama untuk siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). Siswa SMP yang sedang tumbuh-tumbuhnya olah emosi terkadang bisa memperlambat proses kinerja otak ketika kegiatan pembelajaran sedang berlangsung. Atmosfer pembelajaran yang lebih hidup bisa diciptakan dengan pemanfaatan aplikasi Arloopa sebagai upaya yang bisa dilakukan tanpa menghilangkan esensi dari materi yang telah disampaikan oleh guru. Aplikasi Arloopa dapat membantu mendorong motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Dewi (2018) yang menyatakan bahwa permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal. Oleh karena itu, tim pengabdian kepada masyarakat (abdimas) mengadakan pelatihan penggunaan aplikasi Arloopa terhadap dewan guru SMP Negeri 258 Jakarta sehingga pendidikan Indonesia tidak tertinggal akan perubahan zaman serta kemajuan yang menyertainya.

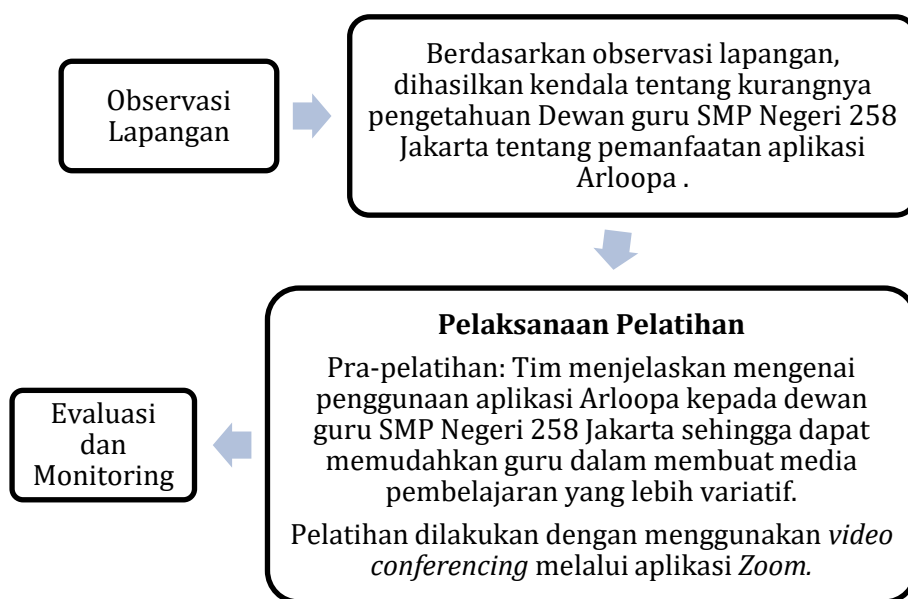
METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah seminar atau penyuluhan. Penyuluhan adalah kegiatan ilmiah yang dilaksanakan oleh beberapa orang dalam suatu sidang yang berusaha membahas atau mengupas masalah-masalah atau hal-hal tertentu dalam rangka mencari jalan memecahkannya atau pedoman pelaksanaannya.



Gambar 1. Leaflet

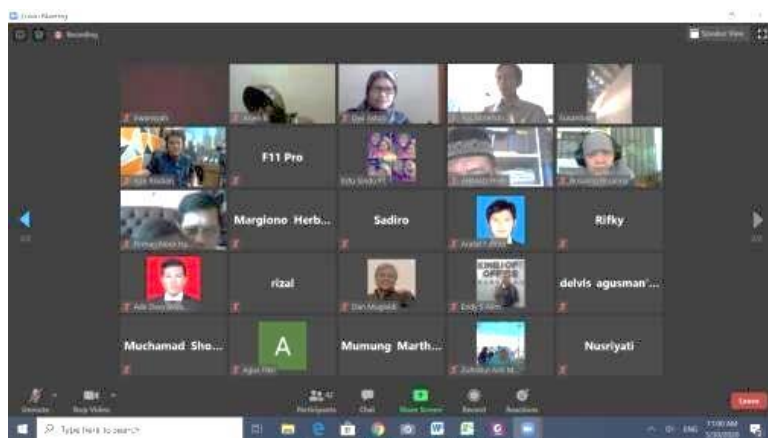
Berdasarkan permasalahan mitra, tim abdimas merasa perlu melakukan upaya sosialisasi dan pelatihan penggunaan aplikasi Arloopa terhadap dewan guru SMP Negeri 258 Jakarta. Mitra yang terdiri dari 45 orang guru ini akan mengisi daftar hadir, mendapatkan *softcopy leaflet* (Gambar 1) tentang penggunaan aplikasi Arloopa. Alat yang digunakan, antara lain *Personal Computer* (PC) atau *smartphone*, kuota internet, dan aplikasi *Zoom Cloud Meeting*. Adapun alur kegiatan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Alur Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

HASIL

Kegiatan penyuluhan yang diberi judul “Pelatihan Penggunaan Aplikasi Arloopa terhadap Dewan Guru SMP Negeri 258 Jakarta” ini telah dilaksanakan pada tanggal 17 Mei 2022 melalui aplikasi *Zoom Cloud Meeting* (Gambar 3). Penyuluhan tersebut berupasosialisasi penggunaan aplikasi Arloopa yang merupakan aplikasi yang menyediakan layanan canggih agar penggunanya dapat menyematkan konten digital (gambar, suara, dan teks) ke lingkungan dunia nyata dan menjadi salah satu aplikasi pembelajaran untuk siswa.



Gambar 3. Dewan Guru Mendengarkan Penyampaian Materi melalui aplikasi *Zoom Cloud Meeting*

Kegiatan berlangsung dari pukul 09.00 s/d 13.00 WIB dan dihadiri oleh 38 orang. Satu minggu sebelum acara dilaksanakan, tim abdimas telah menyampaikan undangan kepada salah satu perwakilan dewan guru yang menjadi koordinator dalam kegiatan ini melalui *WhatsApp Group*. Selama satu minggu dilakukan persiapan kegiatan, mulai dari pembuatan *leaflet*, pembelian aplikasi *Zoom* berbayar yang akan digunakan sebagai sarana pelatihan. Satu hari sebelum acara dimulai, tim abdimas mengirimkan *link* yang akan digunakan oleh dewan guru kelas VII SMP Negeri 258 Jakarta untuk bergabung di aplikasi *Zoom*. Pukul 08.45 WIB sebelum acara dimulai, dewan guru diminta untuk mengisi daftar hadir melalui *chat room* pada aplikasi *Zoom*. Peserta kegiatan merupakan dewan guru dari berbagai kalangan usia, mulai dari usia 30 hingga 59 tahun. Acara dimulai dengan sambutan Ketua Abdimas (Efri Gresinta), kemudian dilanjutkan penyampaian materi oleh tim abdimas (Aan Risdiana). Selama kegiatan penyampaian materi, dewan guru sangat antusias mendengarkan karena selain penyampaian dengan bahasa yang santai, juga diselingi dengan candaan. Mahasiswa yang terlibat bertanggung jawab menjadi moderator dan dokumentasi.

Adapun selama kegiatan berlangsung, tidak ada hambatan yang berarti. Dewan guru terlihat sangat antusias dan mengharapkan kegiatan seperti ini terus dilaksanakan yang disampaikan oleh perwakilan dewan guru. Pengisian angket turut dilakukan di akhir acara yang bertujuan untuk menilai tingkat pemahaman dan kepuasan peserta kegiatan.

DISKUSI

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mendapat sambutan yang sangat baik yang terlihat dari kehadiran. Ada 50 orang dewan guru yang diundang dan sebanyak 38 orang peserta menghadiri kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan terakhir dan penutupan serta ramah tamah dilakukan bersamaan dengan foto bersama melalui aplikasi *Zoom*. Pihak mitra menyatakan kepuasannya dalam mengikuti kegiatan ini. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat kepada dewan guru kelas VII SMP Negeri 258 Jakarta dinyatakan berhasil. Beberapa hal yang dapat disimpulkan dari hasil pelaksanaan kegiatan ini, antara lain:

1. Antusiasme yang positif dan rasa ingin tahu dewan guru ditunjukkan dengan berbagai pertanyaan yang diajukan saat penyampaian materi.
2. Berdasarkan hasil ramah tamah, para dewan guru mengharapkan kegiatan serupa rutin dilakukan dengan materi yang berbeda.

Adapun saran dari kegiatan ini adalah dilakukannya kegiatan serupa dengan jumlah peserta yang lebih banyak dan materi yang lebih beragam. Tim abdimas mengharapkan untuk menjadi bagian dari civitas akademika yang selalu melakukan perbaikan dan terus berupaya menularkan ilmu kepada yang membutuhkan sehingga proses pendidikan semakin berkualitas dan tujuan pendidikan nasional dapat tercapai.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada kepala sekolah dan dewan guru SMP Negeri 258 Jakarta yang telah menjadi mitra dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR REFERENSI

- Agustina, Winda, & Noor, Fahriza. (2016). Hubungan hasil belajar dan tingkat berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika. *Matematika Bersifat mendidik: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2 (3), 191 –200.
- Bali, M. M. E. I. (2017). Model interaksi sosial dalam mengelaborasi keterampilan sosial. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan*, 4(2).
- Dewi, C. K. (2018). *Pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi Kahoot pada pembelajaran matematika kelas X*. Skripsi S1. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dari: <http://repository.radenintan.ac.id/4286/1/SkripsiCahayaKurnia.pdf>
- Dewi, E. K. & Winata, H. (2018). Analisis menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe murid penyedia dan menjelaskan dalam meningkatkan kemampuan pikir kritis peserta didik. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 3(2), 214–225.
- Keran, F. D. (2016). Taksonomi mekar–revisi: Ranah kognitif serta penerapannya dalam pembelajaran bahasa. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 1(2).
- Gunawan, I. & Palupi, A. R. (2016). Taksonomi Mekar–revisi ranah kognitif: kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan penilaian. *Perdana: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 2(02).
- Hanafi, Muh Sain. (2014). Konsep belajar dan pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah*

Dan Tonguruan , 17 (1), 66 – 79.

Hariyadi, D., Indriyanto, M. W., & Habibi, M. (2020). Investigasi dan analisis forensik digital pada percakapan grup WhatsApp menggunakan NIST SP 800-86 dan support vector machine. *Moraref*, 3(2), 34–38.

Kristin, F. (2016). Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe STAD ditinjau dari mata pelajaran IPS siswa kelas 4 SD. *Sarjana: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(2), 74–79.

Kurniawan, P. S. (2017). Pemodelan proses penyusunan laporan pada usaha kecil dan menengah (UKM). *AKUNTABEL*, 14(1), 29 – 37.

Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektivitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan hasil belajar siswa. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*.

Purwadana, S. & Putra, S. E. D. (2020). Pembelajaran seni budaya (musik) menggunakan media audiovisual kelas X di SMP 2 Pariaman. *Jurnal Sendratasik*, 9(1), 33–41.

Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta:Pustekkom Dikbud dan PT RajaGrafindo Persada.

Trinova, Z. (2012). Hakikat belajar menyenangkan bagi peserta didik. *Jurnal Al -Ta Lim*, 19(3), 209–215.

Utari, R., Madya, W., & Pusdiklat, KNPK. (2011). Taksonomi Bunga. *Jurnal: Pusdiklat KNPK* , 1–7.

Yunitarini, R. (2013). Sistem pendukung keputusan pemilihan penyiar radio terbaik. *Jurnal Mikrotek*, 1(1), 43–52.