

Pelatihan Aplikasi KOCO.SCHOOLS Sebagai Media Interaktif di SMA Muhammadiyah 25 Pamulang

Lismawati¹, Imas Ratna Ermawati², Mutiara Rizky Nazmia³, Fathiyah Adilah⁴

^{1,2,3,4} Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta Selatan, DKI Jakarta, Indonesia

E-mail: ¹ lismawati@uhamka.ac.id,

INFO ARTIKEL

ABSTRAK

Article history:

Available online

DOI:

<https://journal.unuha.ac.id/index.php/JIMi/article/view/>

How to cite (APA):

Lismawati, L., Ermawati, I.R., Nazmia, R.M., Adilah, F. (2023). Pelatihan Aplikasi KOCO.SCHOOLS Sebagai Media Interaktif di SMA Muhammadiyah 25 Pamulang. *Jurnal Indonesia Mengabdi*, 5(1), 1-6.

ISSN 2685-3035



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Abstrak

Pada masa peralihan pembelajaran online ke offline akibat pandemi, para guru dituntut untuk mencari pembelajaran yang lebih inovatif dalam membantu peserta didik dalam proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa dapat tertarik dan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya. Aplikasi KOCO.SCHOOLS sebagai sarana pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam mengelola kelas agar terciptanya proses pembelajaran yang maksimal dan tercapainya tujuan pembelajaran. Instrumen yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana kepuasan peserta dalam mendapatkan pelatihan, yaitu menggunakan *pre test* dan *post test*. Berdasarkan dari hasil *pre test*, diperoleh data bahwa peserta yang tertarik dengan aplikasi tersebut sebanyak 96,2% dan peserta yang berencana akan menggunakan aplikasi KOCO.SCHOOLS sebagai media pembelajaran interaktif sebanyak 88,5% peserta. Kemudian berdasarkan hasil *post test*, diperoleh data bahwa terjadi penurunan pada ketertarikan peserta terhadap aplikasi KOCO.SCHOOLS sebanyak 22,9%, dari 96,2% turun menjadi 73,3%. Peserta mengharapkan pengembangan berlanjut terhadap aplikasi KOCO.SCHOOLS ini agar bisa lebih menarik lagi untuk digunakan oleh tenaga pengajar di Indonesia.

Kata kunci: Pelatihan, Aplikasi Koco School, Media Interaktif.

Abstract

During the transition from online to offline learning due to a pandemic like this, teachers are required to look for more innovative learning in helping students in a fun learning process so that students can be interested and able to develop their potential. The KOCO.SCHOOLS application is a learning tool that can be used by teachers in managing the classroom in order to create a maximum learning process and achieve learning objectives. The instrument used to determine the extent of the participants' satisfaction in getting the training, is using a pre test and a post test. This service is carried out to provide training related to learning media that is in accordance with the current conditions of students by using the KOCO.SCHOOLS application. Based on the results of the pre test, it was found that 96.2% of participants who were interested in the application were interested in using the KOCO.SCHOOLS application as an interactive learning medium as many as 88.5% of participants. Then based on the results of the post test, it was found that there was a decrease in participants' interest in the KOCO.SCHOOLS application by 22.9%, from 96.2% it fell to 73.3%. Participants expect the continued development of the KOCO.SCHOOLS application so that it can be even more attractive to be used by teaching staff in Indonesia.

Keywords: Training, Application of KOCO School, Media interactive



PENDAHULUAN

Sektor Pendidikan adalah salah satu sektor penting yang perlu diberikan perhatian khusus sebab berhubungan dengan masa depan bangsa dan negara. Untuk memaksimalkan pemulihan paska pandemic Covid-19 pihak-pihak yang bersangkutan harus memaksimalkan komponen pembelajaran seperti media pembelajaran. Perlu adanya pengembangan media pembelajaran menjadi lebih inovatif dan juga interaktif. Karna media pembelajaran mempengaruhi bagaimana hasil belajar siswa.

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Selain itu media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Ekayani, 2017). Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran (Nurrita, 2018). Pentingnya kehadiran media pembelajaran tentunya sangat tergantung pada tujuan dan isi atau substansi pembelajaran itu sendiri. Kehadiran media dalam pembelajaran juga ditentukan oleh cara pandang atau paradigma kita terhadap sistem pembelajaran (Miftah, 2013).

Pemilihan media pembelajaran pun wajib diperhatikan karna jika pemilihan media pembelajaran tidak tepat maka penggunaan media pembelajaran seperti sia-sia. Dasar pertimbangan untuk pemilihan media pembelajaran, yaitu: 1) media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat atau tempat bagi siswa mendemonstrasikan materi yang mereka pelajari; 2) media pembelajaran harus mudah dipelajari penggunaannya oleh siswa; 3) media pembelajaran mampu menjelaskan maksud dari materi pembelajaran kepada siswa dengan konkrit; 4) media pembelajaran membuat siswa aktif secara keseluruhan baik secara fisik, mental, dan emosional (Rohani, 2019).

Media pembelajaran interkatif adalah sebuah metode pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Media pembelajaran interaktif merupakan media penyampaian pesan antara tenaga pendidik kepada peserta didik yang memungkinkan komunikasi antara manusia dan teknologi melalui sistem dan infrastruktur berupa program aplikasi serta pemanfaatan media elektronik sebagai bagian dari metode edukasinya (Satriansyah, 2016). Contoh dari media pembelajaran interaktif adalah *e-learning* atau banyak istilah lainnya seperti *virtual learning*, *online learning*, *virtual class*, *e-training*, dan lain-lain. *E-learning* yang diartikan sebagai materi pembelajaran atau pengalaman belajar yang disampaikan melalui teknologi eletronik. Jadi, dengan demikian dalam *e-learning* peserta didik tidak hanya belajar dari internet saja akan tetapi juga dari sumber lain seperti vidio atau audio. Namun demikian perkembangan komputer yang semakin hebat dengan jaringannya, maka dewasa ini *e-learning* juga lebih banyak memanfaatkan komputer dengan jaringan internetnya (Alifalya, 2021).

KOCO.SCHOOLS merupakan salah satu aplikasi yang menggunakan sistem *e-learning* yaitu *Learning Management System* atau LMS. *Learning Management System* adalah suatu perangkat lunak atau software untuk keperluan administrasi, dokumentasi, laporan sebuah kegiatan, kegiatan belajar mengajar dan kegiatan secara online (terhubung ke internet), *E-learning* dan materi-materi pelatihan. Dan semua itu dilakukan dengan online (Adri, 2013). LMS memiliki fitur yang memadai untuk pelaksanaan pembelajaran, semisal pengunggahan dan pengunduhan materi dalam berbagai format dari teks sampai dengan multimedia. Selain mendukung pelaksanaan pembelajaran, LMS memiliki fasilitas untuk pengelolaan pembelajaran. Fasilitas tersebut penting untuk pengelolaan pengguna LMS (siswa, guru, dan administrator), pengelolaan berbagai administrasi LMS seperti backup dan restore, serta pengelolaan mata pelajaran dan pengelompokannya (Siregar, Matondang, and Frisnoiry 2020).

LMS memberikan kontribusi dari segi pemanfaatannya. Fleksibilitas *Learning Management System* memungkinkan dosen maupun mahasiswa dapat mengakses LMS kapan saja dan dimana saja serta melalui berbagai device, baik melalui PC, tablet, maupun smartphone (Fitriani, 2020). Ada



berbagai macam platform LMS yang bisa digunakan dalam mendukung proses pembelajaran baik yang berbayar maupun yang gratis. William Fenton, seorang peneliti bidang software pendidikan mempublikasikan 9 platform terbaik untuk tahun 2018, yaitu Absorb, moodle, canvas, schoology, Blackboard, D2L, Edmodo, Quizlet, dan Google Classroom (Yana and Adam, 2019). Tentunya ditahun 2022 ini sudah banyak bermunculan platform-platform LMS baru contohnya seperti KOCO.SCHOOLS ini.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dimulai dengan analisa situasi di SMA Muhammadiyah 25 Pamulang. Analisa situasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana permasalahan yang dialami guru ketika proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan ini dirancang dalam pertemuan tatap muka yaitu memberikan pelatihan terkait aplikasi yang dapat dimanfaatkan guru dalam belajar. Pelatihan tersebut berguna untuk membantu guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan aplikasi KOCO.SCHOOLS.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pelatihan ini yaitu sebagai berikut :

1. Guru diberikan pengenalan dan materi terkait tentang pergeseran paradigma Pendidikan belajar abad 21.
2. Setelah itu diberikan pemaparan materi terkait dengan aplikasi KOCO.SCHOOLS kepada para peserta dan diberikan langsung tutorial cara penggunaan aplikasi KOCO.SCHOOLS.
3. Para peserta diminta untuk membuat akun masing-masing.
4. Setelah memiliki akun masing-masing, para peserta diminta untuk mengisi bahan-bahan materi ajar yang akan diajarkan kepada peserta didik baik berupa materi, quis, game, dan lain-lain sesuai dengan fitur-fitur yang ada di dalam KOCO.SCHOOLS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan ini dilaksanakan secara tatap muka langsung atau *offline* di SMA Muhammadiyah 25 Pamulang. Kegiatan ini dihadiri oleh para guru diberbagai bidang yang mengajar di SMA tersebut. Pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan tujuan untuk memberikan sesuatu yang dibutuhkan mitra, berupa media pembelajaran interaktif yang menarik untuk memaksimalkan pembelajaran di sekolah.

Aplikasi yang diperkenalkan adalah KOCO.SCHOOLS yang merupakan media pembelajaran yang berbasis *Learning Management System* atau LMS. KOCO.SCHOOLS memberikan kemudahan untuk guru memberikan materi, mengatur jadwal tugas, pelaksanaan kuis, menyediakan sumber-sumber belajar yang interaktif untuk peserta didik sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik. Narasumber yang menyampaikan materi yaitu dosen FAI Uhamka Ibu Lismawati, S.Pd.I, M.Pd dibantu fasilitator yakni dua orang mahasiswi FAI UHAMKA.



Gambar 1. Pemaparan Materi Oleh Narasumber



Dalam kegiatan ini peserta tidak hanya diberikan penjelasan secara lisan namun juga diberikan pelatihan langsung mengenai bagaimana cara menggunakan aplikasi tersebut dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan aplikasi ini tidak lain untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa menjadi aktif.



Gambar 2. Pelatihan Penggunaan Aplikasi Oleh Fasilitator

Selama pelaksanaan pelatihan berlangsung panitia mengirimkan google form pre test dan post test untuk mengetahui sejauh mana peserta mengetahui aplikasi dan sebagai bentuk evaluasi kegiatan pelatihan. Hasil pre test berjumlah 26 orang dan hasil jawaban post test berkurang menjadi 19 peserta. Hal ini karena, peserta tidak berekesempatan mengisi soal post test di akhir acara. Dapat dilihat pada table dibawah ini hasil jawaban pre test dan post test peserta pelatihan.

Tabel 1. Hasil Pre Test dan Post Test

Pre Test	Post Test	Keterangan
7,7%	94,7%	Jawaban tersebut mengalami peningkatan ketika pelatihan telah usai. Menunjukkan peserta sudah mengetahui aplikasi KOCO.SCHOOLS.
7,7%	52,6%	Peserta menunjukkan antusiasnya untuk mencoba menggunakan aplikasi KOCO.SCHOOLS karna jawaban peserta menunjukkan bahwa mereka telah mengakses aplikasi KOCO.SCHOOLS.
100%	100%	Jawaban seluruh peserta konsisten menjawab benar, bahwa gambar yang disajikan adalah icon aplikasi KOCO.SCHOOLS.
96,2%	89,5%	Setelah materi tersampaikan jawaban post test menurun, hal tersebut menunjukkan bahwa materi tidak tersampaikan dengan baik kepada peserta.
73,1%	57,9%	Setelah materi tersampaikan jawaban post test menurun, hal tersebut menunjukkan bahwa materi tidak tersampaikan dengan baik kepada peserta.
88,5%	84,2%	Setelah materi tersampaikan jawaban post test menurun, hal tersebut menunjukkan bahwa materi tidak tersampaikan dengan baik kepada peserta.
38,5%	57,9%	Jawaban peserta mengalami peningkatan, hal tersebut menunjukkan bahwa peserta memperhatikan materi yang diberikan sehingga lebih fokus memilih jawaban dengan tepat.
100%	100%	Peserta memberikan jawaban yang variatif yakni aplikasi KOCO.SCHOOLS cukup menarik, bagus, dan perlu dikembangkan lagi.
96,2%	73,7%	Jawaban peserta mengalami penurunan, ini menunjukkan bahwa ketertarikan peserta menurun dari sebelum pelatihan berlangsung.
88,5%	68,4%	Berdasarkan jawaban, keinginan peserta untuk menggunakan aplikasi tersebut menurun.

Hasil jawaban post test lebih tinggi di banding pre test, hal ini menunjukkan bahwa peserta sudah



mengetahui aplikasi tersebut setelah diberikan pelatihan oleh narasumber dan fasilitator, namun peserta yang mengisi berkurang menjadi 19 peserta. Hal ini karena, peserta tidak berkesempatan untuk mengisi soal post test di akhir acara.

Pembahasan

Perkembangan teknologi semakin pesat sehingga membuat pengajar dituntut dan merespon situasi ini sebagai peningkatan kompetensi pedagogik guru (Kurniawan & Purnomo, 2020). Pemanfaatan berbagai media berbasis teknologi dalam pembelajaran dapat mempengaruhi inspirasi belajar di dalam kelas (Sampoerna et al., 2022). Media dalam pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang dapat memberikan motivasi belajar peserta didik karena pembelajaran yang diberikan tidak monoton dan menjemukan. Setelah dikenalkan aplikasi online pemikiran untuk menjadikan aplikasi online lainnya seperti gawai, *google classroom* sebagai sumber belajar mulai terbuka (Kurniawan & Purnomo, 2020).

Era digital merubah pola pembelajaran dan perilaku belajar bagi peserta didik, banyak peserta didik SMA dominan menggunakan *smartphone* untuk media belajar mereka dan mereka cenderung kurang semangat dan bergairah dalam mengikuti pembelajaran dengan model klasik atau ceramah (Lestari et al., 2022). Pembelajaran saat ini menuntut guru untuk mampu beradaptasi dan kreatif dalam membelajarkan materi menggunakan berbagai media dan platform pembelajaran yang ada (Nenohai et al., 2021).

Kegiatan pengabdian pada masyarakat yang sebelumnya juga pernah dilakukan oleh Lestari pada tahun 2022. Lestari melakukan pelatihan pemanfaatan *wordwall* sebagai media pembelajaran dengan fokus kegiatan pelatihan guru di SMA Muhammadiyah. Beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa karena dapat membangun pembelajaran yang interaktif dan mudah diakses antara lain *wordwall*, *quizizz*, *schooly*, *kahoot*, dan berbagai media lainnya (Nenohai et al., 2021). Pelatihan *koco School* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif dan inovatif. Materi yang disampaikan oleh guru akan lebih mudah tersampaikan pada siswa, selain itu dalam pengabdian tersebut juga melakukan pelatihan membuat media pembelajaran interaktif untuk guru.

SIMPULAN

Saat ini banyak teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai tempat belajar. Teknologi tersebut menjadi media pembelajaran kreatif yang dapat digunakan dalam belajar mengajar. Penggunaan aplikasi KOCO.SCHOOLS dapat membantu pendidik dalam mengelola kegiatan belajar mengajar. Pelatihan aplikasi KOCO.SCHOOLS sebagai media pembelajaran interaktif di SMA Muhammadiyah 25 Pamulang, menunjukkan bahwa peserta yakni guru cukup antusias dengan aplikasi media pembelajaran yang masih baru ini.

Dengan demikian penggunaan aplikasi KOCO.SCHOOLS dapat bermanfaat dan memudahkan guru dalam mengelola kelas dengan maksimal. Melalui pelatihan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembaca, dan dapat menjadi gambaran untuk pengabdian selanjutnya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada LPPM Universitas Muhammadiyah Dr. Hamka yang telah memberikan dukungan dan dana dalam kegiatan pengabdian ini dan atas tercapainya kegiatan ini. Terima kasih kami ucapkan juga kepada SMA Muhammadiyah 25 Pamulang yang telah berpartisipasi dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian sehingga media pembelajaran ini dapat dipublikasikan sebagai informasi dalam bidang pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adri. 2013. "Pengembangan Learning Management System (Lms) Sebagai Media Pembelajaran." *Pendidikan* 2(1): 10.



- Alifalya, Dinda. 2021. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Learning Management System (Lms) Pada Materi Evolusi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Sma Skripsi." *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Ekayani, Putu. (2017). 2017. "Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa." <https://www.researchgate.net/publication/315105651>.
- Fitriani, Yuni. 2020. "Analisa Pemanfaatan Learning Management System (Lms) Sebagai Media Pembelajaran Online Selama Pandemi Covid-19." *Journal of Information System, Informatics and Computing* 4 (2): 1. <https://doi.org/10.52362/jisicom.v4i2.312>.
- Kurniawan, B., & Purnomo, A. (2020). *aditra,+1.+Bayu+Kurniawan+1-9*. 4(1), 1–9.
- Lestari, B. B., Widyatama, P. R., Sandri, A., & Selek, D. (2022). *Pemanfaatan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran : Pelatihan Guru Di Sma Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo*. 3(1), 176–184.
- Miftah, M. 2013. "Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa." *Jurnal Kwangsan* 1 (2): 95. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>.
- Nenohai, J. M. H., Garak, S. S., Ekowati, C. K., & Udil, P. A. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Matematika Bagi Guru Kelas Rendah Sekolah Dasar Inpres Maulafa Kota Kupang. *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 101–110. <https://doi.org/10.47747/jnpm.v2i2.574>
- Nurrita, Teni. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3 (1): 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Rohani. 2019. *Diktat Media Pembelajaran*.
- Sampoerna, S. T., Rahardja, U., Mardiana, Devana, V. T., & Lestari Santoso, N. P. (2022). Pelatihan Inovasi Media Pembelajaran iLearning 2.0 Sebagai Pengabdian Masyarakat Terhadap Pendidikan Tinggi. *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 46–55. <https://doi.org/10.34306/adimas.v2i2.567>
- Satriansyah, M. Edi. 2016. "Penggunaan Media Interaktif Pada Pembelajaran Konsep Usaha Dan Energi Di Mtss Ulumul Quran Banda Aceh."
- Siregar, Tiur, Zulkifli Matondang, and Suci Frisnoiry. 2020. "Learning Management Sistem (Lms) Sebagai Media Work From Home (Wfh)." In *Virtual Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat LPPM UNIMED "Kontribusi Perguruan Tinggi Dalam Pemberdayaan Masyarakat Di Masa Pandemi."*
- Yana, Dewi, and Adam Adam. 2019. "Efektivitas Penggunaan Platform Lms Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa." *Jurnal Dimensi* 8 (1): 1–12. <https://doi.org/10.33373/dms.v8i1.1816>.

