

PENGENALAN DAN PEMANFAATAN APLIKASI RUMAH BELAJAR DI SMK PGRI 31 LEGOK

Fitri Yanti^{1*}, Yolen Perdana Sari², Jaka Sutresna³

^{1,2,3}Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Indonesia.

*E-mail: dosen00848@unpam.ac.id

ABSTRAK

SMK PGRI 31 Legok merupakan SMK swasta yang berkembang di daerah kabupaten Tangerang, provinsi Banten. Terdapat beberapa jurusan di SMK PGRI Legok, yaitu Akuntansi, Perkantoran dan Teknik Komputer dan Jaringan. Salah satu sarana untuk meningkatkan mutu pendidikan, termasuk di SMK PGRI 31 Legok adalah memaksimalkan penggunaan teknologi berupa aplikasi yang mendukung pembelajaran. Rumah Belajar adalah aplikasi resmi dan Kemendikbud yang berisi tentang pembelajaran dari berbagai jenis tingkat sekolah. Aplikasi Rumah Belajar sudah ada dari tahun 2011 tapi penggunaannya meningkat ketika masa pandemic tahun 2020. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengenalkan dan memberikan sosialisasi bagaimana memanfaatkan aplikasi Rumah Belajar dengan sebaik baiknya untuk meningkatkan ut pendidikan khususnya di SMK PGRI 31 Legok, Dari hasil kegiatan siswa terlihat antusias da berperan aktif dalam diskusi serta dapat menggunakan aplikasi dengan baik.

Kata kunci: Rumah Belajar, Aplikasi, Teknologi

ABSTRACT

SMK PGRI 31 Legok is a private vocational school located in the Tangerang district, Banten province. There are several majors at SMK PGRI Legok, one of which is the Computer and Network Engineering major. To improve the quality of education, including at SMK PGRI 31 Legok, is to maximize the use of technology in the form of applications that support learning process. Rumah belajar is the official application created by Ministry of Education and Culture which contains learning from various types of school levels. Rumah belajar application has been around since 2011 but its users have increased during the 2020 pandemic. The purpose of this service is to introduce and provide socialization on how to make the best use of the Rumah belajar application to improve education level, especially at SMK PGRI 31 Legok. From this activities, it seen students look enthusiastic and play an active role in discussions and can adapt the application well.

Keywords: *Rumah Belajar, Application, Technology*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah gabungan antara proses belajar pengetahuan, pelatihan, kebiasaan dan keterampilan melalui berbagai cara yang bisa dimanfaatkan (Mustaqim & Kurniawan, 2015). Membuat manusia menjadi tahu, mengerti, bermoral, berakhlak dan bermanfaat adalah tujuan dari pendidikan (Sutresna & Yanti, 2020). Menurut Ki Hajar Dewantara, pengertian pendidikan adalah proses menuntun segala kekuatan kodrat pada anak anak peserta didik, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi tingginya (Dofir, 2020). Begitu banyak permasalahan pendidikan di Indonesia diantaranya : Pendidikan yang tidak merata, biaya pendidikan yang mahal, fasilitas yang kurang memadai, dan berbagai permasalahan pendidikan lainnya (Nasution, 2017).

Salah satu kebutuhan manusia yang sangat didukung oleh kemajuan teknologi adalah dalam bidang pendidikan yang memasuki era pendidikan 4.0 (Yanti et al., 2021). Pendidikan 4.0 adalah program untuk mewujudkan pendidikan cerdas melalui pemerataan kualitas dan perluasan akses dengan memanfaatkan teknologi untuk mempersiapkan generasi muda memasuki realitas hidup global pada abad ke 21 (Faiztyan et al., 2015).

Teknologi banyak dimanfaatkan terutama dalam bidang pendidikan. Teknologi sebagai penunjang sistem dalam memperoleh informasi secara luas, dan yang didapat media lainnya (Yanti & Sutresna, 2022). Serta diantara banyaknya masalah pendidikan, salah satunya pemerataan fasilitas dan sarana belajar yang digunakan untuk meningkatkan pendidikan dan kompetensi siswa (Akbar & Noviani, 2019). Aplikasi Rumah Belajar diharapkan mampu untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Rumah Belajar adalah aplikasi dan portal resmi dari Kemendikbud yang berisi tentang pembelajaran, materi pembelajaran, buku buku pembelajaran atau buku ilmu pengetahuan lainnya dari berbagai jenis tingkat sekolah, taman kanak-kanak, sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, dan Perguruan Tinggi (Helenurdin, n.d.). Aplikasi Rumah Belajar sudah ada dari tahun 2011 tapi penggunaannya meningkat ketika masa pandemik tahun 2020.

Pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMK PGRI 31 Legok, Tangerang, Banten ini memiliki tujuan untuk mengenalkan dan memanfaatkan aplikasi Rumah Belajar. Diharapkan kegiatan dan aplikasi ini dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan bagi siswa di lingkungan sekolah tersebut.

METODE

Langkah langkah pemecahan masalah dilakukan dengan mengadakan presentasi dengan mengenalkan dan bagaimana memanfaatkan aplikasi Rumah Belajar. Setelah pengenalan diharapkan siswa SMK PGRI 31 Legok memiliki pengetahuan dan dapat memanfaatkan aplikasi Rumah Belajar untuk meningkatkan wawasan dan mutu pendidikan siswa di SMK PGRI 31 Legok.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan pada hari Senin, tanggal 12 Desember 2022 sampai dengan 14 Desember 2022 dengan mengadakan kegiatan berupa penjelasan dari salah satu dosen narasumber melalui slide presentasi. Kegiatan dilaksanakan di lingkungan sekolah SMK PGRI 31 Legok dengan peserta para murid SMK PGRI 31 Legok jurusan TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan) kelas X. Sebelum melaksanakan kegiatan, beberapa hal dilakukan dalam mempersiapkan kegiatan, diantaranya:

1. Studi pustaka tentang aplikasi Rumah Belajar serta bagaimana langkah menggunakannya

2. Mempersiapkan bahan dan alat yang akan digunakan untuk pelatihan penggunaan aplikasi Rumah Belajar.
3. Melakukan ujicoba di *smartphone* untuk penggunaan aplikasi Rumah Belajar.
4. Berdiskusi dengan pihak sekolah dalam menentukan waktu pelaksanaan dan lamanya kegiatan.
5. Mempersiapkan materi tentang aplikasi Rumah Belajar yang akan dijelaskan dalam kegiatan.

Sebelumnya tim pengabdian melakukan *survey* ke lokasi SMK PGRI 31 Legok dan menemui pihak yang berwenang yaitu bapak kepala sekolah. Kegiatan PKM ini memakai metode ceramah dan diskusi Tanya jawab dengan peserta PKM dari murid Kelas X SMK PGRI 31 Legok.

HASIL

Kegiatan Pengabdian masyarakat dengan judul Pengenalan Dan Pemanfaatan Aplikasi Rumah Belajar diselesaikan dengan baik dan lancar. Kegiatan dilaksanakan selama 3 hari yang terdiri atas check lokasi, keadaan lokasi dan peserta yang akan menjadi sasaran kegiatan. Kemudian kegiatan inti adalah penyampaian materi tentang Rumah Belajar dengan metode ceramah, kemudian dilanjutkan dengan praktek penggunaan aplikasi Rumah Belajar yang dibimbing oleh pelaksana kegiatan PKM.

Siswa SMK PGRI 31 Legok sebagai peserta memiliki antusiasme yang cukup tinggi dalam mendengarkan materi yang disampaikan oleh pelaksana kegiatan yang diwakilkan oleh narasumber. Dalam diskusi tanya jawab siswa juga berperan aktif memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi.

Beberapa bagian kegiatan yang dilaksanakan sebafei berikut :

1. Memperkenalkan aplikasi Rumah Belajar sebagai sarana aplikasi belajar online yang bisa diakses kapan pun dan dimana pun.
2. Langkah dan cara instalasi aplikasi Rumah Belajar pada *smartphone* android.
3. Penjelasan menu utama pada aplikasi Rumah Belajar.
4. Langkah langkah *create* akun pribadi pada Rumah Belajar, sehingga bisa saling terhubung dengan sesama pengguna Rumah Belajar.
5. Tata cara mengakses menu pada aplikasi Rumah Belajar.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dan materi yang disampaikan selama kegiatan bertujuan dapat menjadi tambahan sarana belajar dan meningkatkan motivasi belajar di lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan Hal tersebut diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan pada umumnya.



Gambar 1. Sambutan dari Kepala Sekolah dan Ketua Pelaksana Kegiatan PKM



Gambar 2. Proses Kegiatan Penyampaian Materi oleh Narasumber



Gambar 3. Simbolis Kerjasama SMK PGRI 31 Legok dengan Tim PKM Universitas Pamulang

PEMBAHASAN

Keberhasilan pencapaian kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat didata dari beberapa hal, pertama target jumlah peserta pelatihan. Jumlah peserta pelatihan adalah sebanyak 35 orang siswa SMK PGRI 31 Legok, dari jumlah peserta kegiatan ini dapat sesuai dengan target bahkan melebihi yang sudah direncanakan sebelumnya sebanyak 20 peserta.

Kedua adalah pemahaman materi yang sudah disampaikan narasumber kepada peserta PKM. Peserta kegiatan aktif dalam melakukan tanya jawab dengan pelaksana kegiatan tentang materi yang disampaikan. Pencapaian keberhasilan yang ketiga adalah pemahaman dan mempraktekan materi yang sudah dijelaskan sebelumnya. Sebagian besar peserta kegiatan dapat menggunakan aplikasi Rumah Belajar dengan baik.

Kegiatan dilaksanakan dengan diawali dengan penentuan topic pembahasan yang akan disampaikan kepada peserta. Topik pembahasan salah satunya adalah mencari solusi atas masalah yang dihadapi oleh para murid, terutama di SMK PGRI 31 Legok, yaitu kendala yang dihadapi para murid yang ingin menambah referensi menuntut ilmu, mengakses buku, soal soal, serta berbagai fasilitas pendidika lainnya dengan menggunakan aplikasi yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Oleh karenanya dilaksanakan kegiatan pelatihan aplikasi Rumah Belajar guna membantu mereka dalam menyelesaikan segala persoalan tersebut.

Selanjutnya adalah melakukan perencanaan untuk melaksanakan kegiatan dan mengunjungi lokasi kegiatan terlebih dahulu. Setelah koordinasi dengan SMK PGRI 31 Legok, kemudian dilaksanakan kegiatan pada hari Rabu sampai hari Jumat di SMK PGRI 31 Legok. Karena dilaksanakan pada masa pandemi, para pelaksana PKM dan peserta PKM menjalankan kegiatan sesuai dengan protocol kesehatan sesuai arahan Kemenkes. Dan Kegiatan puncak penyampaian materi dan diskusi tanya jawab dilaksanakan pada tanggal 12 Desember sampai dengan 14 Desember 2022.

SIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pelatihan dilakukan selama 3 hari dari tanggal 12 Desember 2022 sampai 14 Desember 2022 kepada peserta PKM yang terdiri dari 35 orang siswa jurusan Teknik Komputer dan Jaringan SMK PGRI 31 Legok. Hasil pelatihan ini peserta bisa mempraktekan dan menggunakan aplikasi Rumah Belajar dalam meningkatkan motivasi dan mutu pendidikan pada tahap sekolah menengah kejuruan

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*.
- Dofir. (2020). Analisis Kontrastif Pendidikan di Indonesia, di Finlandia, dan Ajaran Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Ta'dib*, 18(1).
- Faiztyan, I. F., Isnanto, R. R., & Widiyanto, E. D. (2015). Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Visualisasi 3D Interaktif Masjid Agung Jawa Tengah Menggunakan Unity3D. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.3.2.2015.207-212>
- Helenurdin. (n.d.). *Sekilas tentang Aplikasi Rumah Belajar*. <http://solmet.kemdikbud.go.id/?p=3141#:~:text=Aplikasi atau portal Rumah Belajar,alamat url http%3A%2F%2Fbelajar>.
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*.
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa. *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(1).
- Sutresna, J., & Yanti, F. (2020). Sistem Pembelajaran Agama Islam Berbasis Web Untuk Tingkat SD Menggunakan Model Waterfall Dipesantren Tahfidz Daarul Qur'an-Tangerang. *JOAIIA : Journal of Artificial Intelligence and Innovative Applications*, 1(3).
- Yanti, F., & Sutresna, J. (2022). Alphabet Recognition with Augmented Reality Technology Based on Android Using Extreme Programming Model. In *JUITA: Jurnal Informatika* (Vol. 10, Issue 1). <https://doi.org/10.30595/juita.v10i1.12125>
- Yanti, F., Sutresna, J., & Sari, Y. P. (2021). PENGENALAN APLIKASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KEPADA PARA GURU. *JAMAIIKA: Jurnal Abdi Masyarakat Program Studi Teknik Informatika Universitas Pamulang*, 2(3), 32–41.