

PEMANFAATAN RUMAH BELAJAR UNTUK PEMBELAJARAN DI MASA ADAPTASI KEBIASAAN BARU

Utilizing “Rumah Belajar” Portal-for Learning in The Adaptation to The New Normal

Yulia Isratul Aini

LPMP Bengkulu

Jl. Zainul Arifin Nomor 2 Lingkar Timur Bengkulu Kota,

Provinsi Bengkulu 38224, Indonesia

yulia.isratul@kemdikbud.go.id

Diterima:

03 Maret 2021

Direvisi:

22 Maret 2021

Disetujui:

07 Juni 2021

ABSTRAK: Dalam rangka pencegahan penyebaran covid-19, banyak pembelajaran yang harus dilakukan dengan model pembelajaran jarak jauh atau tatap muka terbatas. Agar tercapai tujuannya, model pembelajaran seperti itu tentunya memerlukan berbagai upaya tertentu, yang salah satunya dapat dilakukan dengan memanfaatkan portal Rumah Belajar. Namun, pemanfaatan portal Rumah Belajar masih memiliki beberapa kendala, seperti banyak guru yang belum mengenal portal Rumah Belajar, kesulitan sinyal internet untuk mengakses portal Rumah Belajar, dan belum tergalinya kreativitas guru dalam mengembangkan pembelajaran dengan memanfaatkan portal Rumah Belajar. Tujuan dari studi ini adalah untuk mengetahui apa dan bagaimana upaya yang dapat dilakukan guru dalam memanfaatkan portal Rumah Belajar untuk pembelajaran di masa adaptasi kebiasaan baru secara maksimal. Metode yang digunakan adalah studi literatur yang terkait dengan teori dan konsep mengenai pemanfaatan portal Rumah Belajar di masa adaptasi kebiasaan baru. Data pendukung studi ini adalah data sekunder berupa informasi yang tertuang dalam laporan, artikel, dan lainnya. Data dianalisis melalui teknik analisis isi dengan pengelompokan informasi yang didapat dan disajikan secara deskriptif. Hasil analisis menunjukkan bahwa pemanfaatan portal Rumah Belajar di masa adaptasi kebiasaan baru dilakukan dengan: (1) meningkatkan frekuensi penggunaannya; dan (2) menerapkan model-model pembelajaran dengan memanfaatkan media yang ada di dalam fitur-fitur portal Rumah Belajar, yaitu bahan belajar dalam bentuk video, audio, dan web, media praktikum untuk pembelajaran IPA dan matematika pada jenjang SMP dan SMA, serta media berlatih mengerjakan soal-soal.

Kata Kunci: Pembelajaran, portal Rumah Belajar, adaptasi kebiasaan baru.

ABSTRACT: In order to prevent the spread of Covid-19, a lot of learning activities must be carried out in the model of distance-learning or limited face-to-face learning. To make it work, such learning model requires various efforts. One of them is by

utilizing "Rumah Belajar" portal. However, utilizing Rumah Belajar portal still has some problems: a lot of teachers did not know "Rumah Belajar" portal yet; internet coverage to access portal Rumah Belajar is still limited in certain areas difficult to; and teachers' creativity in developing learning that utilize of Rumah Belajar portal is still limited. The objective of this study is to find out what and how the teachers efforts in utilizing Rumah Belajar portal for learning in the new normal effectively. The method applied in this study is literature review which is related to the theory and concept on utilizing of Rumah Belajar portal during the new normal adaptation. Supporting data for this study is secondary data which derives from reports, articles, and others. Data is analysed through the technique of content analysis by grouping the information. The result of the analysis shows that utilizing "Rumah Belajar" portal in new normal adaptation effectively is by: (1) increasing the utilization of "Rumah Belajar" portal; and (2) applying learning models by using content available in "Rumah Belajar" portal as: (a) learning material in the form of video, audio, and website; (b) applying virtual practicum media in science and mathematics in the level of junior high school and senior high school; and (c) to practice in solving questions.

Keywords: *Learning, Rumah Belajar portal, new normal adaptation.*

PENDAHULUAN

Berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pendidikan tentu bukan hanya menjadi tugas sebagian dari kita saja, melainkan tugas kita, segenap anak bangsa. Di bidang pendidikan, dengan pembelajaran sebagai intinya, telah diupayakan berbagai inovasi model pembelajaran yang memanfaatkan media untuk mendukung keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (yang sekarang bernama Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi) melalui Pustekkom (yang sekarang bernama Pusdatin) meluncurkan portal Rumah Belajar atau disingkat rumbel, yang dapat diakses di tautan <https://belajar.kemdikbud.go.id>.

Menurut (Chabibie & Hakim, 2016) menyatakan bahwa penerimaan pengguna terhadap teknologi internet sebagai wadah belajar memiliki keterkaitan erat dengan tujuan dan sikap respondennya saat

menggunakan rumah belajar. Berkaitan dengan ini, pemanfaatan Rumah Belajar perlu direspons secara positif oleh penggunanya dengan mengenal lebih dekat portal Rumah Belajar agar pemanfaatannya lebih maksimal.

Rumah Belajar memiliki banyak fitur yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, sebagaimana dituliskan (Ranoptri, 2018) tentang fungsi dari fitur-fitur yang ada di rumah belajar, yaitu di antaranya: Sumber Belajar, Kelas Maya, dan Laboratorium Maya. Rumah Belajar ini dapat diakses secara *online* dan juga secara *offline* dengan terlebih dahulu mengunduh bagian-bagian yang dibutuhkan untuk pembelajaran. Sebagai sebuah layanan berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang dapat dimanfaatkan kapan saja dan di mana saja, portal Rumah Belajar patut menjadi pilihan utama.

Portal Rumah Belajar idealnya dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran, terutama oleh peserta didik. Dengan Rumah Belajar, peserta didik dapat menikmati berbagai fitur yang akan sangat membantu

mereka untuk belajar dan juga sekaligus mengasah kemampuan mereka di bidang penguasaan TIK. Menurut (Prayitno, 2013) yang menyimpulkan kemampuan terkait pemanfaatan TIK perlu untuk semua orang terutama bagi siswa dapat mengaksesnya, hal ini juga mengindikasikan bagi guru dan siswa sangat perlu menguasai TIK secara terus-menerus. Untuk dapat memanfaatkan TIK secara maksimal, tentu peran guru sebagai perancang pembelajaran diharapkan dapat mengakomodir pemanfaatan ini dengan menuangkannya ke dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Menurut (Yanti et al., 2020), langkah-langkah guru dalam memanfaatkan portal Rumah Belajar dimulai dari persiapan dan dilanjutkan dengan pembelajaran yang terdiri dari kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Keberadaan portal Rumah Belajar juga terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sebagaimana hasil penelitian (Darmawan, 2020) yang menunjukkan bahwa penggunaan portal Rumah Belajar dalam pembelajaran IPS memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Pembelajaran membutuhkan perangkat, (Daryanto, 2011) menyatakan bahwa perangkat media adalah materi dan peralatan. Selain itu, untuk pemanfaatannya perlu didukung dengan sarana prasarana seperti akses internet, laptop atau gawai dan untuk pembelajaran klasikal dibutuhkan juga proyektor atau *liquid crystal display* (LCD). Semua perangkat tersebut diperlukan dalam pemanfaatan portal Rumah Belajar untuk pembelajaran.

Meskipun belum semua pendidik memanfaatkan portal Rumah Belajar, namun pemanfaatan portal Rumah Belajar menunjukkan peningkatan pada hasil belajar siswa (Hasan et al., 2019). Hasil penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan media portal Rumah Belajar telah meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas X MIA SMA Santo Paulus Manokwari sebesar 53%. Fakta peningkatan ini dapat menjadi motivasi bagi pendidik untuk menggunakan portal Rumah Belajar dalam pembelajarannya. Terkait hal ini, bagi yang sudah memanfaatkannya untuk

pembelajaran diperlukan deskripsinya agar yang belum memanfaatkan dapat memanfaatkannya juga terutama dalam mendukung pembelajaran di masa adaptasi kebiasaan baru yang sampai saat ini masih belum diketahui pembelajaran normal dengan tatap muka kembali dilaksanakan. Memang pemerintah telah menggulirkan kebijakan tatap muka terbatas dengan mengikuti protokol kesehatan (prokes) yang ketat.

Pada prinsipnya, berbagai media untuk mendukung kesuksesan pembelajaran di masa adaptasi kebiasaan baru mengajarkan bagaimana kebermanfaatan teknologi untuk pembelajaran. Hal ini perlu digali pemanfaatannya sebagai alternatif yang sangat penting di masa adaptasi kebiasaan baru ini ketika pembelajaran tatap muka sangat dibatasi. Portal Rumah Belajar merupakan wadah yang diharapkan dapat dimanfaatkan secara maksimal, baik guru maupun siswa di era pembelajaran digital dan khususnya di masa adaptasi kebiasaan baru ini.

Banyak fitur dalam portal Rumah Belajar yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran di masa adaptasi kebiasaan baru ini. Fitur-fitur tersebut dapat menjadi wadah untuk pembelajaran baik di kelas maupun untuk pembelajaran jarak jauh. Beberapa fitur yang dimaksud adalah Sumber Belajar, Kelas Maya, Edugame, Laboratorium Maya, dan fitur-fitur lainnya yang akan dideskripsikan dalam tulisan ini berikut pemanfaatan yang dapat dilakukan oleh pendidik dan peserta didik di dalam pembelajaran yang dijalaninya.

METODA

Metode yang digunakan dalam studi ini adalah studi literatur. Pengkajian mengenai konsep dan teori diambil dari literatur yang tersedia dalam bentuk buku dan artikel yang diterbitkan di berbagai jurnal ilmiah. Data diperoleh dari berbagai sumber. Pengumpulan data/informasi melalui studi literasi pemanfaatan portal Rumah Belajar yang berlangsung selama 2 minggu (Februari 2021). Data yang diperoleh, terkait

pemanfaatan portal Rumah Belajar untuk pembelajaran di masa adaptasi kebiasaan baru selanjutnya dianalisis menggunakan teknik analisis isi, disimpulkan, dan disajikan secara deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran merupakan sebuah proses yang berisikan berbagai unsur untuk mencapai tujuan pembelajaran, yaitu adanya perubahan dari belum baik menjadi baik, dari belum tahu menjadi tahu, dan dari belum terampil menjadi terampil. Salah satu unsur penting dalam pembelajaran adalah adanya dukungan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan wahana penyampaian pesan dalam pembelajaran yang saat ini erat kaitannya dengan masa adaptasi kebiasaan baru, melalui pembelajaran jarak jauh (PJJ), *blended learning*, atau tatap muka terbatas yang di saat ini sedang dihadapi sebagai dampak adanya wabah virus covid 19 dimana pembelajaran menjadi bentuk pembelajaran di masa adaptasi kebiasaan baru. Oleh karena itu, sangat diperlukan variasi media pembelajaran agar pembelajaran dapat terus berlangsung di masa adaptasi kebiasaan baru yang cukup berbeda dengan yang sebelumnya.

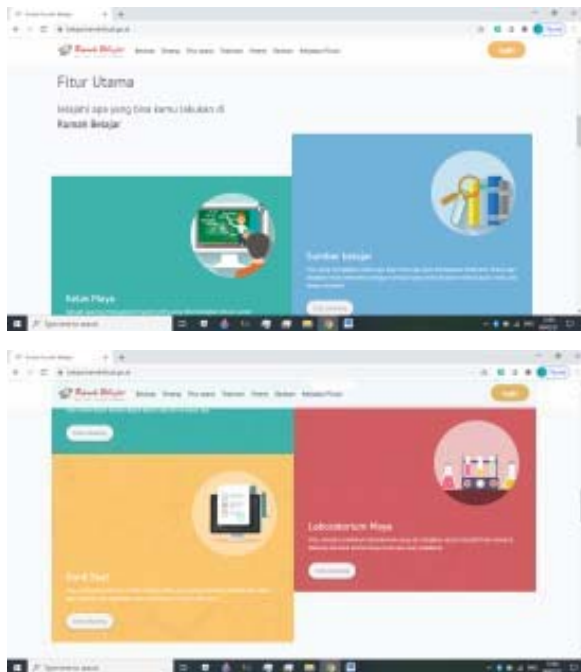
Terkait dengan kegiatan pembelajaran di masa adaptasi kebiasaan baru ini, PJJ dengan pembelajaran dalam jaringan atau dikenal dengan istilah daring memang menjadi pilihan yang populer (Jayul & Irwanto, 2020). Disini kementerian pendidikan dan kebudayaan yang sudah menyelenggarakan atau mengadakan Portal Rumah Belajar yang kaya akan variasi medianya tentu dapat menjadi alternatif yang dapat dimanfaatkan para guru untuk mendukung pembelajaran di masa adaptasi kebiasaan baru ini. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan (Yanuarti, 2018) terhadap guru, menunjukkan adanya hubungan positif antara pemanfaatan portal Rumah Belajar dengan peningkatan kompetensi TIK guru. Di rumah belajar ini yang kaya akan sumber belajar untuk

penyampaian konten atau materi pelajaran, ajang berlatih soal-soal terkait materi pelajaran, di samping juga ada berbagai pilihan permainan edukatif, pada intinya mendekatkan para guru dan siswa dekat teknologi, yang mendorong para guru dan siswa untuk dapat memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran. Apa saja yang bisa kita dapat dan manfaatkan dari portal yang sudah disiapkan kementerian pendidikan dan kebudayaan melalui pusat data dan informasi atau pusdatin ini? Tentu sangat banyak yang dapat kita akses dan manfaatkan dari rumah belajar ini. Berikut diuraikan lebih lanjut mengenai portal Rumah Belajar yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran di masa adaptasi kebiasaan baru.

Portal Rumah Belajar

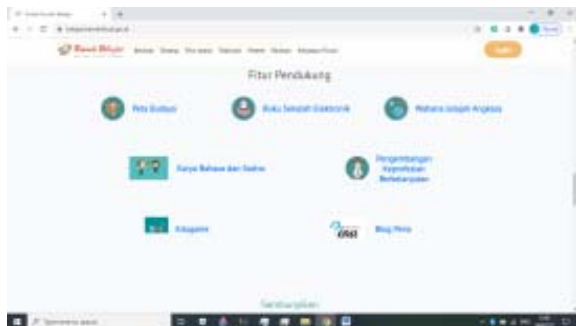
Portal Rumah Belajar merupakan portal pembelajaran resmi Kemdikbudristek dengan tautan <http://belajar.kemdikbud.go.id>. Portal Rumah Belajar merupakan salah satu produk dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi melalui Pusat Data dan Teknologi Informasi (Pusdatin) yang sebelumnya bernama Pustekkom. Portal ini dibuat untuk dapat dimanfaatkan siswa, guru, dan masyarakat luas dengan jargon belajar kapan saja, di mana saja, dengan siapa saja. Portal rumah belajar kemdikbud ini dapat dikunjungi di situs [http:// belajar.kemdikbud. go.id](http://belajar.kemdikbud.go.id). Portal Rumah.

Belajar ini memiliki fitur-fitur yang terdiri dari fitur utama dan fitur pendukung. Fitur utamanya adalah Sumber Belajar, Kelas Maya, Laboratorium Maya, dan Bank Soal. Fitur pendukungnya adalah Buku Sekolah Elektronik, Peta Budaya, Wahana Jelajah Angkasa, Karya Bahasa dan Sastra, Pengembangan Keprofesional Berkelanjutan, Edugame, dan Blog Pena. Berikut ini adalah beranda dari fitur utama pada portal Rumah Belajar.



Gambar 1. Tampilan Beranda Fitur Utama Rumah Belajar

Berikut ini adalah beranda dari fitur pendukung rumah belajar.



Gambar 2. Tampilan Beranda Fitur Pendukung Rumah Belajar

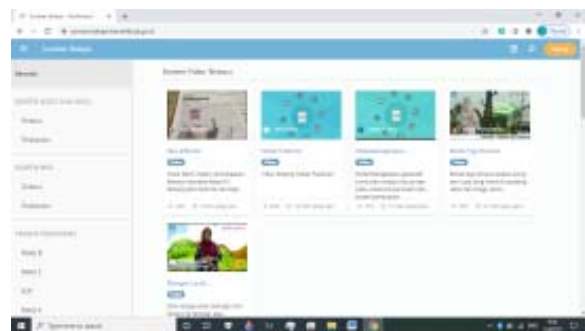
Untuk memanfaatkan portal Rumah Belajar ini caranya cukup mudah, bisa menggunakan komputer atau laptop, gawai berbasis android ataupun IOS dengan cara mengakses melalui tautan <http://belajar.kemdikbud.go.id>. Jika sudah masuk, silakan buka fitur yang kontennya ingin dipelajari. Memang, saat ini masih terdapat kendala dalam memanfaatkan portal Rumah Belajar karena masih banyak daerah yang masih mengalami kesulitan dalam mendapatkan sinyal internet. Namun, hal ini

bisa diatasi dengan pemanfaatan secara *offline*, misalnya dengan mengunduh terlebih dahulu bahan-bahan pelajaran yang ingin diajarkan untuk selanjutnya nanti digunakan secara *offline*. Menurut (Chairani, 2019), kelebihan dari portal Rumah Belajar adalah adanya interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar. Ini memperkuat perlunya portal Rumah Belajar menjadi pilihan utama untuk dimanfaatkan dengan terlebih dahulu disosialisasikan kepada para penggunanya, misalnya saja guru ke siswa-siswanya sehingga mereka dalam kesehariannya bisa belajar, berlatih, dan bermain dengan memanfaatkan rumah belajar ini.

Berikut ini adalah berbagai fitur utama dalam portal Rumah Belajar dan bagaimana pemanfaatannya, terutama di masa adaptasi kebiasaan baru yang dapat dimanfaatkan pendidik dan peserta didik.

1. Sumber Belajar

Sumber Belajar merupakan salah satu fitur di portal Rumah Belajar. Sumber Belajar ini memiliki isi berupa konten video, web, dan audio. Sumber Belajar yang tersedia diperuntukkan untuk berbagai jenjang dari PAUD sampai SMA/SMK, dan paket A, B, dan C. Untuk dapat memanfaatkannya, silakan pendidik untuk memilih jenjang pendidikan, mata pelajaran, dan kelas yang akan diajarkannya. Ini dapat dipilih dengan mengklik pada ikon pencarian. Untuk jenis medianya juga bisa dipilih apakah video, web, atau audio. Berikut adalah beranda dari fitur Sumber Belajar.



Gambar 3. Beranda Sumber Belajar

Sumber Belajar ini dimanfaatkan sebagai bahan belajar dalam memahami konsep-konsep atau konten pelajaran, berlatih mengerjakan soal atau latihan yang tersedia untuk lebih mematangkan pemahaman. Menurut (Supriadi, 2015), siswa yang memiliki pemahaman dengan kategori baik tentang Sumber Belajar cenderung menggunakan berbagai ragam atau aneka sumber belajar dalam kegiatan belajarnya. Jadi, aneka sumber belajar menjadi wadah untuk fasilitasi pembelajaran.

Pemanfaatan sumber belajar ini dapat menjadi solusi bagi pembelajaran di era adaptasi kebiasaan baru atau new normal. Hal ini dikaitkan dengan ketersediaan sumber belajar ini dapat diakses oleh siapapun, dimanapun, dan kapanpun. Keterbasan pertemuan secara fisik oleh guru ke siswa sebagaimana dalam pembelajaran tatap muka, dapat terwakilkan oleh pemanfaatan sumber belajar ini. Gaya belajar siswa yang beraneka seperti audio, visual, atau keduanya dapat terakomodir dengan memanfaatkan bahan tayang pelajaran berupa video, audio, dan web. Dengan pembelajaran di new normal siswa dapat tetap belajar dengan bantuan sumber belajar untuk memahami materi pelajaran pada jenjang pendidikannya karena di sumber belajar ini tersedia mulai dari pendidikan dasar sampai menengah dan berbagai mata pelajaran juga.

2. Laboratorium Maya

Laboratorium Maya merupakan salah satu fitur dalam portal Rumah Belajar. Laboratorium Maya ini memiliki konten berupa berbagai topik untuk melakukan percobaan di bidang matematika dan IPA untuk jenjang SMP dan SMA. Berikut adalah beranda dari fitur Laboratorium Maya.



Gambar 4. Beranda Laboratorium Maya

Laboratorium Maya ini dimanfaatkan sebagai aplikasi yang mendukung untuk melakukan percobaan, misal percobaan grafik persamaan kuadrat, keliling, dan luas segi empat, hubungan sudut pusat dan sudut sudut keliling pada mata pelajaran matematika. Untuk pelajaran IPA, ada percobaan daya hantar listrik larutan, uji kandungan dalam protein makanan, dan hukum Archimedes, dan lain-lain. Terkait penggunaan Laboratorium Maya ini, (Rohimat, 2021) menyatakan bahwa pemanfaatan Laboratorium Maya dalam pembelajaran dimulai dengan langkah pertama membuat perangkat pembelajaran. Selanjutnya, praktikum dilakukan di Laboratorium Maya secara mandiri. Hal ini berarti bahwa telah dilaksanakan pemanfaatan Laboratorium Maya untuk pembelajaran di bidang IPA.

Dalam pembelajaran di masa adaptasi kebiasaan baru, pemanfaatan laboratorium maya ini menjadi pilihan alternatif. Siswa dapat melakukan berbagai percobaan terkait materi pelajaran Matematika dan IPA yang di jenjang SMP dan SMA. Di masa adaptasi kebiasaan baru ini laboratorium maya dapat dimanfaatkan karena siswa dan guru tidak berkumpul dalam laboratorium sekolah yang jika berkumpul tentu akan banyak orang dimana kondisi ini sebaiknya dihindari dulu untuk mencegah meluasnya wabah covid 19. Dengan pemanfaatan laboratorium maya rumah belajar ini oleh masing-masing siswa akan sangat mendukung tetap berjalannya pembelajaran dengan praktikum atau percobaan.

3. Kelas Maya

Kelas Maya merupakan salah satu fitur dalam portal Rumah Belajar yang dapat digunakan untuk memfasilitasi terjadinya pembelajaran *virtual* antara siswa dan guru kapan saja dan di mana saja. Pada waktu tertentu yang terjadwal oleh guru, siswa dapat mengikuti pembelajaran *virtual* dengan guru melalui *tool* komunikasi *synchronous* (*chat*, *video conference*, *audio conference*, *desktop sharing*, *whiteboard*, dan lain-lain). Dalam Kelas Digital ini, guru dapat menyertakan materi dan sumber belajar dengan beraneka

bentuk media (baik multimedia maupun hypermedia). Di Kelas Maya ini, terdapat kelas favorit dan kelas terbuka. Untuk kelas favorit misalnya ada kelas 8D-8H, Bahasa Indonesia Kelas 8 B (SMP Islam Al Azhar 20 Cianjur), dan lainnya. Untuk kelas terbuka misalnya ada Kelas 5 SD Terbuka Semua Sekolah, IPA Semester Ganjil Kelas Terbuka, PJOK Aktivitas Bela Diri, dan kelas-kelas lainnya yang cukup banyak.



Gambar 5. Beranda Kelas Maya

Kelas Maya ini dimanfaatkan sebagai wadah yang mendukung pembelajaran jarak jauh atau tidak tatap muka yang dapat dimanfaatkan peserta didik kapanpun dan di manapun. Dalam penelitiannya, (Kurnia, 2021) menyatakan bahwa portal Rumah Belajar dan fitur yang ada di dalamnya seperti fitur Sumber Belajar dan fitur Kelas Maya memberikan pembuktian yang efektif bagi siswa SMK untuk meningkatkan minat, kualitas pembelajaran, dan hasil belajar siswa. Hal ini membuktikan bahwa Kelas Maya telah memberikan kontribusi pada hasil pembelajaran.

Pembelajaran dengan pemanfaatan kelas maya rumah belajar ini tentu mendukung sekali untuk pembelajaran di masa adaptasi kebiasaan baru karena dengan kelas maya ini mendukung upaya menjaga jarak atau bertemu secara fisik yang rawan akan penyebaran virus covid 19. Pemanfaatan kelas maya ini juga mendukung tetap berlangsungnya pembelajaran karena di kelas maya ini antara siswa dan guru tetap dapat berinteraksi, menyampaikan materi,

berdiskusi, dan kegiatan pembelajaran lainnya.

4. Bank Soal

Bank Soal merupakan salah satu fitur utama dalam portal Rumah Belajar yang berisikan kumpulan soal-soal berdasarkan satu topik tertentu yang dapat digunakan untuk berlatih, menguji hasil belajar (ulangan), dan ujian dalam rangka untuk evaluasi pembelajaran. Dalam Bank Soal ini, terdapat berbagai koleksi soal untuk berbagai mata pelajaran dan jenjang/kelas dari SD kelas 1-6, SMP kelas 7-9, dan SMA/SMK kelas 10-12, juga ada untuk SLB kelas A-C. Untuk masing-masing jenjang disiapkan soal untuk berbagai mata pelajaran.



Gambar 6. Beranda Bank Soal

Bank Soal ini dimanfaatkan oleh peserta didik sebagai media untuk berlatih mengerjakan soal-soal dari berbagai jenjang dan mata pelajaran. Contoh pemanfaatannya adalah seperti pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Yanti, dkk di SD Negeri 112/I Perumnas dan SD Negeri 13/I Muara Bulian Provinsi Jambi yang menunjukkan bahwa beberapa fitur yang telah dimanfaatkan guru dalam pembelajaran adalah Sumber Belajar, Buku Sekolah Elektronik (BSE), dan Bank Soal. Hal ini tentu baik sekali untuk dapat dimanfaatkan juga oleh sekolah lainnya.

Pemanfaatan bank soal di masa adaptasi kebiasaan baru dapat tetap mengakomodir kebutuhan siswa untuk berlatih meningkatkan kompetensinya dalam memahami materi pelajarannya. Berlatih soal di masa adaptasi kebiasaan baru ini mendukung siswa untuk

lebih fokus berlatih soal karena memiliki cukup banyak waktu untuk belajar di rumah. Bank soal yang merupakan wadah berlatih soal-soal memiliki keunggulan dengan bentuk interaktifnya sehingga menjadi alternatif yang baik untuk pembelajaran di masa adaptasi kebiasaan baru ini.

Tadi sudah diuraikan tentang fitur utama di rumah belajar, selanjutnya kita akan melihat ke fitur-fitur pendukung yang tentunya bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran dimanapun dan kapanpun terutama di era adaptasi kebiasaan baru ini. Fitur-fitur dimaksud yaitu Peta Budaya, Buku Saku Elektronik, Wahana Jelajah Angkasa, Karya Bahasa dan Sastra, Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan, Edugame, dan Blog Pena. Fitur-fitur pendukung ini bisa dimanfaatkan sebagai wadah untuk memperluas wawasan dan keterampilan. Berikut deskripsi tentang masing-masing fitur pendukung tersebut.

1. Peta Budaya

Untuk meningkatkan pengetahuan tentang budaya, guru dan siswa bisa memanfaatkan fitur Peta Budaya. Dalam fitur Peta Budaya ini, terdapat deskripsi pengenalan tentang berbagai budaya di Indonesia misalnya dari pulau Sumatera, Jawa, Kalimantan, dan lainnya. Terkait penggunaan Peta Budaya ini, (Mufida, 2019) menyatakan bahwa dalam penggunaannya, fitur Peta Budaya ini sangat membantu guru dan siswa dalam mencari informasi terkait budaya-budaya di Indonesia. Hal ini berdampak positif pada siswa. Siswa merasa sangat senang karena bisa melakukan pembelajaran yang dilengkapi dengan media gambar dan video yang tersedia di fitur Peta Budaya.

Di masa adaptasi kebiasaan baru ini siswa dapat memanfaatkan fitur peta budaya dimana siswa dapat menambah wawasan dan pengetahuan dari suatu daerah yang ditampilkan dengan sangat menarik. Di masa adaptasi kebiasaan baru ini siswa masih dapat mengunjungi daerah-daerah walau secara virtual adanya dimana ini juga bermanfaat untuk siswa menggali pengetahuan secara menyenangkan.

2. Buku Sekolah Elektronik (BSE)

Fitur ini berisikan buku-buku elektronik yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran di berbagai jenjang dan kategori baru serta buku populer. Buku-buku elektronik dalam format pdf dapat dibaca langsung secara daring dan dapat diunduh untuk dibaca secara luar jaringan atau luring. Pemanfaatan buku elektronik ini berkontribusi positif untuk pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan (Ardiyanta et al., 2012) yang menunjukkan bahwa BSE sebagai bahan ajar guru program produktif di SMK mencapai kategori cukup baik.

Dalam pembelajaran adaptasi kebiasaan baru dimana kemungkinan sebelumnya siswa dan guru membaca buku fisik di perpustakaan sekolah, maka dengan kondisi adaptasi kebiasaan baru dimana terjadi pembatasan untuk berkumpul maka pemanfaatan BSE di rumah belajar yang dapat diakses ini menjadi alternatif untuk siswa dan guru tetap terus menambah wawasan dengan membaca BSE yang ada.

3. Wahana Jelajah Angkasa

Fitur ini hadir untuk mendeskripsikan wahana angkasa luar. Dalam fitur ini, terdapat sajian tiga dimensi angkasa luar. Penyajian dalam tiga dimensi ini sangat menarik untuk pembelajaran. (Mega, 2013) mendeskripsikan bahwa keberadaan fitur Wahana Jelajah Angkasa ini lebih dari sekadar sarana fasilitasi untuk melihat benda luar angkasa, namun juga memberikan lingkungan belajar yang dapat memfasilitasi serangkaian aktivitas eksplorasi, analisis, pemecahan masalah, dan proses pembelajaran sepanjang hayat dengan substansinya terkait dengan kompetensi di bidang astronomi dan sains. Jadi, ke depannya, fitur ini menjadi pilihan dalam mengeksplorasi lebih lanjut pemanfaatannya bagi pembelajaran.

Dalam masa pembelajaran adaptasi kebiasaan baru dimana mayoritas pembelajaran siswa lebih banyak di rumah maka siswa tetap dapat terus menambah wawasan tentang ruang angkasa ini dengan menggali lebih banyak lagi pengetahuan tentang ruang angkasa.

4. Karya Bahasa dan Sastra

Untuk meningkatkan pengetahuan tentang sastra, guru dan siswa bisa memanfaatkan fitur Karya Bahasa dan Sastra. Dalam fitur Karya Bahasa dan Sastra ini, terdapat banyak karya sastra baik prosa maupun puisi, yang tentu tidak hanya sekadar untuk dinikmati tetapi dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran.

Dalam pembelajaran masa adaptasi kebiasaan baru ini karya-karya sastra yang ada di rumah belajar ini dapat dimanfaatkan dalam menambah wawasan dan pengetahuan serta kecintaan pada sastra. Siswa yang lebih banyak berada di rumah dapat memafaatkan karya-karya sastra ini untuk mengambil nilai-nilai yang disampaikan dalam cerita, menerapkan dalam kesehariannya, serta jika memungkinkan karya-karya sastra ini dapat menimbulkan motivasi siswa untuk juga berkarya membuat cerita sendiri yang artinya mengasah kreatifitas siswa.

5. Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan

Fitur ini terdapat pada Sistem Manajemen Pelatihan Berbasis TIK atau disingkat SIMPATIK. Dalam fitur ini, terdapat berbagai informasi yang dapat dimanfaatkan pendidik untuk meningkatkan kompetensinya di bidang TIK. Menurut (Marlina, 2021), fitur Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKP) ini diberikan untuk guru karena dalam fitur ini banyak memuat berbagai pelatihan yang bisa diikuti guru dalam rangka meningkatkan kompetensinya di bidang TIK. Dalam masa adatasi kebiasaan baru dimana guru membutuhkan berbagai upaya peningkatan kompetensi terutama dalam penggunaan TIK untuk melaksanakan pembelajaran di masa adaptasi kebiasaan baru, maka SIMPATIK ini menjadi alternatif yang sebaiknya dimanfaatkan secara maksimal oleh guru untuk menambah wawasan, pengetahuan, dan ketrampilannya dalam penyelenggaraan PJJ atau tatap muka terbatas di masa adaptasi kebiasaan baru.

6. Edugame

Salah satu cara belajar adalah lewat permainan atau *game*. Dalam penelitiannya, (Panggalih, 2015) menyimpulkan bahwa aspek kemandirian pada siswa di kelas eksperimen yang menggunakan media interaktif berbasis *edugame* menunjukkan keadaan lebih tinggi dari kelas kontrol yang menggunakan media gambar. Di sini disampaikan bahwa pemanfaatan *edugame* berdampak pada pembelajaran dari unsur kemandirian belajar siswa sehingga *edugame* menjadi salah satu yang bisa dipertimbangkan untuk dimanfaatkan dalam belajar. Fitur *edugame* ini merupakan fitur yang mengajak kita semua untuk dapat belajar dengan metode permainan. Di sini, bimbingan orang tua dan guru diperlukan untuk mendampingi peserta didik belajar dan bermain. Pola belajar sambil bermain tentu sangat bermanfaat untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Banyak permainan dengan berbagai mata pelajaran yang bisa dimanfaatkan di sini.

Pemanfaatan *edugame* di masa adaptasi kebiasaan baru ini juga menjadi alternatif untuk siswa mengurangi rasa bosan karena keterbatasan untuk keluar rumah atau tetap belajar di rumah. Dengan adanya *edugame* dimana pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang menarik akan menjadi alternatif bagi siswa untuk tetap terus belajar di rumah dengan menyenangkan.

Pembelajaran di Masa Adaptasi Kebiasaan Baru

Wabah Covid-19 yang melanda telah banyak mengubah sistem pembelajaran yang tadinya tatap muka penuh menjadi PJJ atau juga gabungan tatap muka dengan jarak jauh atau *blended learning*. Pembelajaran di masa masih mewabahnya Covid 19 dilakukan dengan menerapkan adaptasi kebiasaan baru (AKB) atau *new normal adaptation* dengan pengaturan pembelajaran mengikuti prokes sebagaimana tertuang dalam SE Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease 2019* (Kemdikbud, 2020a) dan SE Sekretaris Jenderal Kemdikbud Nomor 15 Tahun 2020

tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease 2019* (Kemdikbud, 2020b). Pada intinya, SE tersebut adalah untuk mengatur pelaksanaan pembelajaran di masa adaptasi kebiasaan baru. Ada kewajiban bagi satuan pendidikan dalam masa adaptasi kebiasaan baru untuk melakukan hal-hal berikut: (1) menggunakan masker kain tiga atau dua lapis yang di dalamnya diisikan tisu dan diganti setelah digunakan selama 4 jam/lembar; (2) cuci tangan dengan air mengalir atau cairan pembersih tangan; (3) menjaga jarak minimal 1,5 M dan tidak melakukan kontak fisik misalnya bersalaman dan cium tangan; dan (4) menerapkan etika ketika batuk atau bersin. Dalam penerapan pembelajaran tatap muka harus dipertimbangkan secara matang termasuk pemenuhan kriteria-kriteria sesuai ketentuan peraturan yang berlaku.

Pada masa adaptasi kebiasaan baru ini dimana pembelajaran banyak sekali perubahannya maka yang terpenting adalah bahwa pembelajaran harus terus berlangsung dengan tidak mengabaikan protokol kesehatan (prokes) yang sudah ditetapkan agar penyebaran virus covid 19 tidak meluas. Berbagai alternatif untuk mendukung pembelajaran di masa adaptasi kebiasaan baru dengan prokes.

Pemanfaatan Portal Rumah Belajar di Masa Adaptasi Kebiasaan Baru

Sebagaimana telah disampaikan kondisi pembelajaran di masa adaptasi kebiasaan baru, mayoritas pembelajaran dilakukan dengan metode PJJ atau *blended learning* (kombinasi tatap muka dan tatap maya), sehingga pada proses pembelajaran memerlukan berbagai media pembelajaran. Pemanfaatan media dalam pembelajaran pada dasarnya adalah untuk membantu peserta didik belajar atau paham dengan yang dipelajari (Miftah, 2013). Oleh karena itu, pilihan *platform* Rumah Belajar yang kaya akan sumber belajar merupakan salah satu pilihan yang tepat.

Pemanfaatan portal Rumah Belajar dirasa memang masih belum maksimal. (Agnes, 2019) telah beberapa kali menyosialisasikan portal Rumah Belajar dan menemukan bahwa ternyata banyak yang belum mengetahui portal ini. Hal inilah yang mendorong agar pemanfaatan portal Rumah Belajar ini dapat lebih dimaksimalkan pemanfaatannya oleh para pendidik dan peserta didik. Menurut (Warsita, 2019), pemanfaatan portal Rumah Belajar terbukti efektif untuk meningkatkan kualitas atau mutu pembelajaran. Hal ini juga didorong dengan kebutuhan media pembelajaran yang beragam pada masa adaptasi kebiasaan baru.

Langkah-langkah pemanfaatan portal Rumah Belajar di masa adaptasi kebiasaan baru ini dilakukan dengan beberapa tahapan. Sebagai langkah awal adalah menyosialisasikan kembali secara menyeluruh kepada pendidik dan tenaga kependidikan untuk selanjutnya diteruskan kepada peserta didik untuk mengenalkan situsnya dan cara pemanfaatan berbagai fitur-fitur yang ada.

Sosialisasi pemanfaatan portal Rumah Belajar ini dilakukan dengan berbagai upaya misalnya melalui *website*, *webinar-webinar*, artikel-artikel ilmiah dan populer, berbagi pada komunitas profesi dengan tujuan membumikan portal Rumah Belajar agar dapat dimanfaatkan lebih luas oleh guru siswa, dan orang tua. Sosialisasi pada intinya mengenalkan berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran oleh peserta didik dan pendidik. Pendidik dapat menuangkannya ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk pembelajaran yang diampunya.

Setelah disosialisasikan, tahap selanjutnya adalah implementasi pemanfaatan portal Rumah Belajar. Berikut ini adalah beberapa upaya pemanfaatan portal Rumah Belajar di masa adaptasi kebiasaan baru:

1. Sumber Belajar

Pemanfaatan fitur Sumber Belajar ini adalah dengan memanfaatkannya untuk memberikan pemahaman teori dan konsep

terkait topik bahasan pelajaran. Sebagai contoh pendidik akan mengajarkan pelajaran bahasa Inggris untuk satuan pendidikan SMP. Hal yang dilakukannya adalah melihat pokok bahasan tema yang akan diajarkan lalu menuangkannya dalam RPP, mencari referensi materi pada fitur sumber belajar terkait topik bahasan. Jika sudah mendapatkan bahan belajar yang dibutuhkan, guru menggunakannya, baik secara langsung maupun memodifikasi sesuai tujuan rencana pembelajarannya dan menyiapkan evaluasi pembelajaran untuk mengetahui keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Untuk masa adaptasi kebiasaan baru dengan bentuk PJJ, pemanfaatan fitur sumber belajar dapat dilakukan dengan memberikan tautan bahan belajar yang digunakan. Pemanfaatan ini terkait dengan sumber belajar yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun yang erat dengan keterbatasan pembelajaran di masa adaptasi kebiasaan baru.

2. Laboratorium Maya

Laboratorium Maya adalah aplikasi untuk praktikum secara *virtual* antara lain dapat dimanfaatkan untuk mata pelajaran IPA dan matematika. Pemanfaatan Laboratorium Maya ini dilakukan dengan terlebih dahulu merancang pembelajaran kemudian memilih simulasi praktikum yang relevan dengan topik materi, misal mapel IPA untuk SMP terkait praktikum tentang Optik. Pada Laboratorium Maya ini, peserta didik dapat melakukan percobaan dan berlatih sesuai kebutuhan mereka. Banyak sekali tema-tema di Laboratorium Maya ini yang dapat dimanfaatkan untuk simulasi praktikum. (Aini, 2019) menyampaikan tentang perlunya para pendidik yang mengajar mata pelajaran IPA dan matematika untuk SMP dan SMA untuk dapat memanfaatkan Laboratorium Maya ini. Menurut (Sediane, 2020), pemanfaatan Laboratorium Maya memudahkan peserta didik untuk melakukan simulasi praktikum yang sulit dilakukan secara nyata. Jadi, mengapa tidak kita coba manfaatkannya pada pembelajaran di masa adaptasi kebiasaan baru ini? Siswa dapat melaksanakan

praktikum tanpa harus berkumpul banyak orang untuk menghindari penyebaran virus covid 19.

3. Bank Soal

Pada fitur Bank Soal terdapat alat evaluasi belajar untuk ulangan harian, ulangan umum, ujian, dan berlatih. Tujuan utama dari fitur ini adalah sebagai wadah untuk melakukan evaluasi belajar secara daring. Dalam pemanfaatannya oleh peserta didik, perlu dirancang dulu keterkaitannya dengan pembelajaran yang direncanakan agar dapat sesuai dengan bahasan yang sudah dipelajari. Menurut (Polontalo, 2020), fitur Bank Soal menjadi salah satu fitur yang dapat membantu guru memaksimalkan dalam memantau dan mengevaluasi perkembangan hasil belajar siswa.

Di masa adaptasi kebiasaan baru pembelajaran juga memerlukan evaluasi, dengan bank soal kita dapat memanfaatkannya menjadi alat evaluasi sesuai materi pelajaran yang diampu, dengan kondisi evaluasi tidak mengumpulkan siswa secara fisik berkumpul dalam upaya mencegah penyebaran covid 19.

4. Kelas Maya

(Suprianto, 2018) menyatakan bahwa Kelas Maya di portal Rumah Belajar dapat dimanfaatkan oleh semua pihak dalam hal ini pihak sekolah, guru, dan siswa. Fitur Kelas Maya dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik pada pembelajaran *virtual*. Kelas Maya ini dapat dimanfaatkan guru dan siswa untuk belajar, berlatih, dan lainnya karena ini merupakan sebuah kelas seperti nyata adanya.

Dalam pemanfaatannya di masa adaptasi kebiasaan baru, pendidik perlu merancang dulu keterkaitannya dengan pembelajaran yang direncanakan agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selanjutnya pembelajaran dilakukan secara maya untuk menghindari kontak secara fisik yang akan beresiko kepada penyebaran virus covid 19.

5. Edugame

(Adit, 2020) menuliskan bahwa fitur *Edugame* di portal Rumah Belajar ini dirancang untuk membantu siswa dalam memahami konsep dasar dari berbagai materi yang disajikan. Pemanfaatan yang dapat dilakukan pada fitur *edugame* ini adalah pemanfaatan *game* untuk pembelajaran. Dalam *edugame* ini, banyak sekali tema pembelajaran yang dapat diakomodasikan, misalnya tentang pembelajaran operasi bilangan pada pelajaran matematika atau ekosistem pada pelajaran IPA. Belajar dan bermain dengan memanfaatkan *edugame* dapat membantu peserta didik terutama di jenjang SD untuk mengakomodir situasi pembelajaran yang tetap menyenangkan di masa adaptasi kebiasaan baru.

6. Karya Bahasa dan Sastra

Fitur Karya Bahasa dan Sastra dapat dimanfaatkan sebagai bahan belajar terkait bahasa dan sastra. Fitur ini memuat prosa dan puisi. Selain itu, fitur Karya Bahasa dan Sastra ini dapat juga dimanfaatkan untuk literasi. (Lestari, 2018) menyampaikan bahwa fitur Karya Bahasa dan Sastra dapat menjadi sumber referensi untuk kegiatan baca tulis, baik di sekolah maupun di rumah. Hal ini tentu mendukung pembelajaran di masa adaptasi kebiasaan baru sebagaimana dideskripsikan sebelumnya yaitu sebagai sumber bacaan dan sebagai karya yang diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi karya-karya baru dengan keluangan waktu belajar yang lebih banyak di masa adaptasi kebiasaan baru.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa portal Rumah Belajar dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran di masa adaptasi kebiasaan baru di mana mayoritas pembelajaran masih dilakukan dengan metode PJJ atau tatap muka terbatas. Pemanfaatan yang dimaksud dimulai dengan menyosialisasikan kembali portal Rumah Belajar dan selanjutnya memanfaatkan

berbagai fitur yang tersedia pada ada di portal Rumah Belajar tersebut untuk kebutuhan pembelajaran adaptasi kebiasaan baru.

Saran

Berdasarkan simpulan, disarankan agar pemanfaatan portal Rumah Belajar untuk pembelajaran di masa adaptasi kebiasaan baru dapat dimaksimalkan.

PUSTAKA ACUAN

- Adit, A. (2020). *Rumah Belajar Hadirkan 13 Edugame Menarik Bagi Anak*. <https://edukasi.kompas.com>
- Agnes, M. (2019). *Manfaat Rumah Belajar Yang Dirasakan*. Blog Pena Rumah Belajar. <http://pena.belajar.kemdikbud.go.id>
- Aini, Y. (2019). Pemanfaatan Laboratorium Maya pada Portal Rumah Belajar Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Sebagai Media Pembelajaran Matematika dan IPA Jenjang Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Surya LPMP Papua Barat, Volume XXI*.
- Ardiyanta, A., Sudjimat, D., & Partono. (2012). Pemanfaatan Buku Sekolah Elektronik Sebagai Bahan Ajar Guru Program Produktif Sekolah Menengah Kejuruan. *Teknologi Dan Kejuruan, 35(2)*, 163–172. <http://journal.um.ac.id>
- Chabibie, M. H., & Hakim, W. (2016). Pengaruh Penerimaan Teknologi dengan Kebergunaan Web/: Studi Kasus Portal Rumah Belajar Kemendikbud. *Jurnal Ilmu Komunikasi, 8(1)*, 37–59. <https://ejournals.umn.ac.id>
- Chairani, N. (2019). *Pemanfaatan Portal Rumah Belajar sebagai Konten Yang Menyenangkan*. Blog Pena Rumah Belajar. <http://pena.belajar.kemdikbud.go.id>
- Darmawan, K. (2020). Pengaruh Pemanfaatan Media E- Learning Portal Rumah Belajar Kemendikbud Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS. *Repository Indonesia University of Education*. <http://repository.upi.edu>
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Hasan, M., Parubak, A., & Yogaswara, R. (2019). Belar Kognitif Peserta Didik Kelas X Mia Sma

- Santo. *Arfak Chem: Chemistry Education Journal*, 2(1), 121–125. <http://jurnal.unipa.ac.id>
- Jayul, A., & Irwanto, E. (2020). Model Pembelajaran Daring Sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(2), 190–199. <https://ojs.ikipgribali.ac.id>
- Kemdikbud. (2020a). *Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease 2019*. www.kemdikbud.go.id
- Kemdikbud. (2020b). *Surat Edaran Setjen Kemdikbud Nomor 15 Tahun 2020 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19)*. *Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020*. <https://bersamahadapikورونا.kemdikbud.go.id>
- Kurnia, N. (2021). *Efektivitas Rumah Belajar Bagi Siswa SMK*. 10(1), 113–119. <https://ejournal.unesa.ac.id>
- Lestari, W. (2018). *Memanfaatkan Fitur Karya Bahasa dan Sastra Rumah Belajar Untuk Literasi*. Blog Pena Rumah Belajar. <http://pena.belajar.kemdikbud.go.id>
- Marlina, B. (2021). Pemanfaatan Portal Rumah Belajar untuk Media Pembelajaran Daring di Era Pandemi Covid-19. *Journal of Innovation in Teaching and Instructional Media*, 1(2), 142–151. <https://ejournal.karinosseff.org/>
- Mega, N. (2013). Wahana Jelajah Angkasa Berbasis World Wide Telescope Sebagai Lingkungan Belajar Ilmu Astronomi. *Jurnal Teknodik*, 17(Jurnal Teknodik Vol. 17 No. 1 Maret 2013), Hal. 606-615. <https://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id>
- Miftah, M. (2013). Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, Vol 1(2), 95–105. <https://doi.org/https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n2.p95-105>
- Mufida, A. (2019). *Pembelajaran Budaya Indonesia Memanfaatkan Fitur Peta Budaya Rumah Belajar Kemdikbud*. Blog Pena Rumah Belajar. <http://pena.belajar.kemdikbud.go.id>
- Panggalih, W. (2015). *Studi Komparasi Antara Media Interaktif Berbasis Edugame Dengan Media Gambar Terhadap Prestasi Belajar* [Universitas Negeri Semarang]. <http://lib.unnes.ac.id>
- Polontalo, R. (2020). *Implementasi Bank Soal Dalam Pembelajaran*. Blog Pena Rumah Belajar. <http://pena.belajar.kemdikbud.go.id>
- Prayitno, W. (2013). *Pemanfaatan TIK Dalam Pembelajaran Abad 21*. <https://lpmpjogja.kemdikbud.go.id/>
- Ranoptri, D. (2018). *Inilah Fungsi Fitur Rumah Belajar Kemdikbud*. <http://pena.belajar.kemdikbud.go.id/>
- Rohimat, S. (2021). Pemanfaatan Laboratorium Maya Dalam Materi Sifat Koligatif Larutan. *Jurnal Guru Indonesia*, 1(1). <https://scholar.ummetro.ac.id/>
- Sediane, T. (2020). *Pemanfaatan Laboratorium Maya pada Pembelajaran IPA Materi Optik (SMP)*. Blog Pena Rumah Belajar. <http://pena.belajar.kemdikbud.go.id>
- Supriadi. (2015). Pemanfaatan Sumber Belajar Dalam Proses Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 3(2). <http://jurnal.ar-raniry.ac.id>
- Suprianto, A. (2018). *Mengenal dan Memanfaatkan Kelas Maya*. Blog Pena Rumah Belajar. <http://pena.belajar.kemdikbud.go.id>
- Warsita, B. (2019). Pemanfaatan Portal Rumah Belajar Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Teknodik*, 23(1), 65–78. <https://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id>
- Yanti, M., Kuntarto, E., & Kurniawan, A. (2020). Pemanfaatan Portal Rumah Belajar Kemendikbud Sebagai Model Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Adi Widya Jurnal Pendidikan Dasar IHDN*, 5(1), 61–68. <https://ejournal.ihdn.ac.id>
- Yanuarti, R. (2018). *Studi Pemanfaatan Portal Rumah Belajar Untuk Meningkatkan Kompetensi Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Guru* [Universitas Pendidikan Indonesia]. <http://repository.upi.edu/>