



Rumah Belajar: Sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Android Bagi Siswa di Lombok Barat

Vera Mandailina¹, Dewi Pramita², Syaharuddin^{3*}, Saddam⁴, Mahsup⁵, Abdillah⁶

Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia
PPKn, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

Email: vrmandailina@ummat.ac.id¹, dewipramita@ummat.ac.id²,
syharuddin@ummat.ac.id³, saddam@ummat.ac.id⁴,
mahsup@ummat.ac.id⁵, abdillah@ummat.ac.id⁶

Abstrak

Pembelajaran daring merupakan kebijakan pemerintah yang harus dilaksanakan di setiap jenjang lembaga pendidikan. Namun fakta di lapangan banyak ditemukan kendala yang dihadapi oleh guru dan siswa. Oleh sebab itu, pemerintah bekerjasama dengan penyedia platform pembelajaran daring termasuk “rumah belajar”. Jadi, tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan siswa dalam menguasai sumber belajar “rumah belajar” yang telah dikembangkan oleh Kemendikbud. Kegiatan ini diikuti oleh 16 siswa SMA. Kegiatan dilakukan secara praktik langsung di computer yang tersedia di lokasi mitra. Hasil evaluasi menggunakan teknik observasi diperoleh informasi bahwa rata-rata 87,5% siswa memahami cara mengaplikasikan “rumah belajar”. Harapan di masa mendatang, tim guru dan siswa secara kontinyu menerapkan “rumah belajar” sebagai sumber belajar secara daring sehingga para siswa mendapatkan rujukan yang sesuai kurikulum untuk dipelajari.

Kata Kunci: *Rumah Belajar; Pembelajaran Daring; Android.*

Abstract

Online learning is a government policy that must be implemented at every level of educational institutions. But the fact in the field found many obstacles faced by teachers and students. Therefore, the government is working with online learning platform providers including "rumah belajar". So, the purpose of this activity is to increase students' knowledge in mastering the learning resources of "rumah belajar" that have been developed by the Ministry of Education. This activity was attended by 18 high school students. Activities are conducted in practice directly on the computer available at the partner location. The evaluation results using observation techniques obtained information that 87,5% of students understand how to apply "rumah belajar". Hopefully, in the future, teams of teachers and students will continuously implement "rumah belajar" as online learning resources so that students get curriculum-appropriate referrals to learn.

Keywords: *Rumah Belajar; Online Learning; Android.*

PENDAHULUAN

Dampak pandemi COVID-19 bagi dunia pendidikan sangat jelas dirasakan khususnya bagi siswa dalam hal menyelesaikan tugas-tugas mereka selama proses kegiatan belajar mengajar (KBM) maupun diluar itu. Hanya mengandalkan group *WhatsApp* sebagai media komunikasi dengan guru tidak cukup menambah wawasan siswa selama pandemi COVID-19 (Daheri et al., 2020), (Riadil et al., 2020). Oleh sebab itu diperlukan berbagai sumber media pembelajaran untuk menunjang hal tersebut agar proses KBM benar-benar optimal. Pembelajaran berbasis android atau e-learning akan sangat membantu

dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa selama pembelajaran daring berlangsung (Mandalina et al., 2019), (Dwiranata et al., 2019), (Habib et al., 2019).

Banyak hasil penelitian tentang kendala dan kekurangan pembelajaran daring, misalnya (1) pembelajaran daring membutuhkan kuota dan biaya yang besar (Purwanto et al., 2020); (2) peserta didik merasa dipaksa untuk belajar secara daring tanpa sarana dan prasarana yang memadai di rumah mereka (Wijaya et al., 2020); (3) pembelajaran daring kurang mampu meningkatkan kemandirian belajar siswa (Mastura & Santaria, 2020); (4) peserta didik belum terbiasa dengan pembelajaran daring

karena selama ini sistem belajar dilaksanakan dengan tatap muka (Qori, 2020); (5) kondisi siswa dan guru beberapa daerah tidak seluruhnya paham dalam menggunakan teknologi (Syah, 2020); dan (6) ada beberapa peserta didik yang menjadi *silence reader* dan respon dari peserta didik pun sedikit lebih pendek (Moorhouse, 2020).

Permasalahan ini juga dialami oleh guru dan siswa di Kabupaten Lombok Barat Provinsi Nusa Tenggara Barat. *Pertama*, sumber belajar yang belum optimal dan sesuai standar kurikulum. Penelusuran ke website atau blog-blog tidak terpercaya tentunya akan melahirkan pemahaman siswa yang tidak teratur dan sistematis (Hamuddin et al., 2017). *Kedua*, kemampuan dan penguasaan teknologi yang kurang. Hal ini disebabkan oleh karena pembelajaran daring adalah hal baru bagi siswa dan guru (Fadhilah, 2020). *Ketiga*, terbatasnya materi yang sesuai kurikulum yang tersedia di internet.

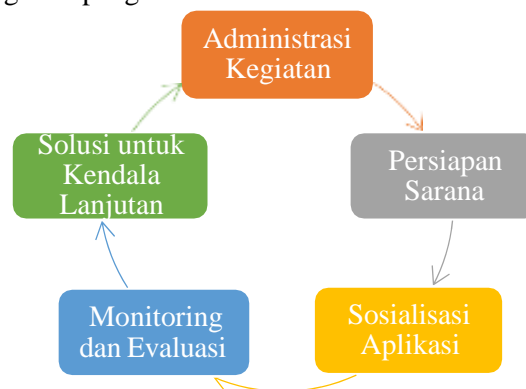
Permasalahan ini seharusnya bisa diselesaikan melalui pengenalan aplikasi, software atau sistem pembelajaran daring yang sudah disiapkan oleh pemerintah. Karena hasil-hasil penelitian menunjukkan bahwa sedikitnya sumber belajar dari siswa atau ketidahahtahuan mereka bahwa banyak aplikasi berbasis website ataupun android yang interaktif yang sudah disediakan oleh pemerintah (Kemendikbud) sebagai sumber belajar terpercaya (Sudatha et al., 2020), bukan hanya mencari referensi dari website-website tidak terpercaya ataupun youtube yang belum sempurna dan terstruktur secara kurikulum dan materi yang dibutuhkan. Aplikasi gratis yang dimaksud yakni (1) rumah belajar; (2) meja kita; (3) *icando*; (4) *indonesiaX*; (5) *google for education*; (6) kelas pintar; (7) *microsoft office 365*; (8) *quipper school*; (9) ruang guru; (10) sekolahmu; (11) *zenius*; (12) *cisco webex* (Kemendikbud, 2020). Namun dalam pelaksanaan kegiatan ini difokuskan pada penggunaan “rumah belajar” sebagai sumber belajar daring. Rumah Belajar merupakan salah satu sumber belajar online yang tergolong baik karena memiliki fitur-fitur yang dikembangkan oleh pemerintah dan sesuai standar kurikulum seperti kelas maya, laboratorium maya, sumber belajar (buku, video, audio, website), dan bank soal tiap pelajaran dan masing-masing jenjang lembaga pendidikan.

Sehingga tujuan yang ingin dicapai dari kegiatan ini adalah meningkatnya softskill siswa dalam menggunakan media pembelajaran tersebut di atas sebagai referensi terstruktur dan sesuai standar kurikulum melalui kegiatan sosialisasi media pembelajaran daring yang sudah bekerja

sama dengan pemerintah kepada siswa terkait penggunaannya selama pembelajaran daring.

METODOLOGI PENELITIAN

Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 27 Februari 2021 di Pondok Pesantren MAS Ittihaad Al-Umam Egok Kabupaten Lombok Barat Provinsi Nusa Tenggara Barat. Kegiatan diikuti oleh 16 siswa SMA dan satu guru pendamping. Adapun tahapan kegiatan pengabdian ini sesuai Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Gambar 1 menunjukkan tahapan yang akan dilalui untuk menyukseskan kegiatan ini, yakni:

1. **Administrasi Kegiatan.** Pada tahapan ini tim Abdimas melakukan komunikasi awal dengan mitra seperti surat menyurat, lokasi pelaksanaan, jumlah peserta, dan jadwal yang tepat untuk melaksanakan kegiatan.
2. **Persiapan Sarana.** Pada tahapan ini tim Abdimas melakukan persiapan sarana dan prasarana pendukung selama proses kegiatan seperti penyiapan modul kegiatan yang berisi tentang informasi 12 media pembelajaran daring tersebut serta materi yang difokuskan tentang “rumah belajar” <https://belajar.kemdikbud.go.id/>, komputer atau handphone yang akan digunakan selama proses pelatihan, dan sarana pendukung lainnya.
3. **Sosialisasi Aplikasi.** Pada tahapan ini tim Abdimas melakukan sosialisasi 12 media pembelajaran daring khususnya “rumah belajar”, misalnya melakukan registrasi akun, simulasi pembelajaran, dan penelusuran referensi belajar.
4. **Monitoring dan evaluasi.** Tahapan ini dilakukan di akhir kegiatan untuk melihat tingkat penguasaan mitra terhadap materi yang telah disampaikan.
5. **Solusi untuk Kendala Lanjutan** yakni memberikan solusi untuk penyelesaian kasus-kasus atau kendala yang nampak pada saat kegiatan berlangsung dalam skala kecil, sedangkan untuk kasus yang lebih kompleks

akan direkomendasikan untuk kegiatan pengabdian selanjutnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Pengenalan Rumah Belajar

Kegiatan pengenalan sumber belajar daring dilaksanakan di ruang pelatihan computer di MAS Ittihaad Al-Umam Ekok. Di ruangan tersebut sudah tersedia sarana yang memadai yakni 16 unit komputer (PC) dan LCD. Sehingga memudahkan tim Abdimas dalam penyampaian materi. Tahap pertama, tim Abdimas membagikan modul sumber belajar kepada para siswa. Tahap kedua, tim Abdimas menjelaskan 12 sumber belajar yang telah bekerja sama dengan pemerintah yang dapat diakses secara gratis oleh guru dan siswa se-Indonesia. Tahap ketiga melakukan sosialisasi dan simulasi tentang “rumah belajar” yang juga merupakan diantara 12 sumber belajar daring tersebut. Kegiatan penyampaian materi “rumah belajar” meliputi:

- a. Register akun dengan biodata diri siswa seperti NISN, nama lengkap, email dan kata sandi;
- b. Fitur utama “rumah belajar” yakni (1) kelas maya yang berisi kelas-kelas yang telah terregister oleh guru-guru se-Indonesia; (2) sumber belajar yang berisi materi-materi pembelajaran yang terbagi dalam tiga jenis yakni video, audio, dan website (artikel); (3) laboratorium maya yang berisi praktikum *virtual laboratory* dari pelajaran fisika, kimia, biologi, dan matematika; (4) bank soal yang berisi soal-soal latihan telah dibuat oleh para guru se-indonesia untuk dikerjakan secara online oleh siswa dan dilengkapi dengan kunci jawaban serta pembahasan.



Gambar 2. Suasana Penyampaian Materi



Gambar 3. Evaluasi Penguasaan Siswa

Setelah tim Abdimas menyampaikan materi (Gambar 2), kemudian para siswa mempraktikkan salah satu fitur yang ada (Gambar 3). Metodenya, tim Abdimas meminta masing-masing siswa untuk maju ke depan mengoperasikan labtop pemateri (operator) untuk memilih ke salah satu fitur yang ada. Ada siswa yang diminta mengerjakan bank soal sebarang materi dan ada siswa yang diminta untuk masuk ke kelas maya. Dari hasil uji kemampuan atau evaluasi ini, tim Abdimas bisa melihat tingkat pemahaman siswa dalam mengoperasikan aplikasi “rumah belajar”.

2. Hasil Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kemampuan para siswa dilakukan melalui praktik langsung untuk membuka atau memilih sebarang fitur utama dari aplikasi “rumah belajar”. Pada fitur bank soal, siswa diminta untuk menjawab soal yang tersedia dengan jumlah soal dan waktu yang ditentukan oleh aplikasi. Begitu juga pada fitur-fitur yang lain disesuaikan dengan fungsi dan tupoksi masing-masing. Evaluasi keberhasilan kegiatan dan proses peningkatan pengetahuan siswa dilakukan oleh tim Abdimas dengan cara observasi (pengamatan) langsung ketika siswa praktik dan evaluasi kemampuan menggunakan aplikasi melalui fitur-fitur yang ada.

Tabel1. Hasil Evaluasi Kegiatan

No	Indikator / Fitur	Penguasaan (%)
1	Pengenalan 12 sumber belajar daring	100%
2	Aplikasi Rumah Belajar	
	- Kelas Maya	75,00%
	- Sumber Belajar	87,50%
	- <i>Virtual Laboratory</i>	81,25%
	- Bank Soal	93,75%
	Rata-rata	87,50%

Tabel 1 menunjukkan bahwa penguasaan materi tentang 12 sumber belajar daring diketahui dengan baik oleh siswa. Pada sub materi kelas maya diperoleh tingkat pengetahuan siswa sebesar 75%, hal ini kendala karena jumlah kelas maya yang ter-

create di “rumah belajar” masih terbatas. Pada sub materi sumber belajar diperoleh pengetahuan siswa sebesar 87,5%, *virtual laboratory* sebesar 81,25% dan paling tinggi pada sub materi bank soal sebesar 93,75%. Tingkat persetase pada sub materi bank soal sangat tinggi karena antusias siswa pada soal-soal latihan sangat tinggi.

Pada saat kegiatan berlangsung, tidak ditemukan kendala yang signifikan dalam mengoperasikan aplikasi. Karena rata-rata kemampuan siswa dalam mengoperasikan computer sudah sangat mahir. Sehingga proses penyampaian materi serta praktiknya berjalan dengan lancar.

SIMPULAN

Proses peningkatan hasil belajar siswa sebagai output utama dalam proses belajar mengajar harus tetap terjaga meskipun dalam keadaan pembelajaran secara online atau daring. Kegiatan pengenalan termasuk praktik tentang sumber belajar daring khususnya “rumah belajar” dilakukan untuk menambah wawasan siswa tentang sumber belajar yang sesuai kurikulum dan terstruktur. Hasil evaluasi kegiatan menunjukkan bahwa pemahaman siswa dalam menggunakan sumber belajar daring rata-rata sebesar 87,5%. Hasil ini tentunya harus ditingkatkan dengan berbagai macam kegiatan di masa mendatang yang mampu menambah wawasan tentang sumber belajar serta meningkatkan hasil belajar siswa dengan tetap mengikuti protokol kesehatan selama pandemi COVID-19.

DAFTAR PUSTAKA

- Daheri, M., Juliana, Deriwanto, & Amda, A. D. (2020). Efektifitas WhatsApp sebagai Media Belajar Daring. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–532.
- Dwiranata, D., Pramita, D., & Syaharuddin, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android Pada Materi Dimensi Tiga Kelas X SMA. *Jurnal Varian*, 3(1), 1–5. <https://doi.org/10.30812/varian.v3i1.487>
- Fadhilah, G. A. (2020). Peran Lingkungan Belajar dalam Menyikapi Pembelajaran Daring di Era Covid-19. *Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 106–116.
- Habib Ratu Putra Negara, Syaharuddin Syaharuddin, Kiki Riska Ayu Kurniawati, A. A. (2019). Peningkatan Kompetensi Profesionalisme Guru Melalui Penerapan Edugame dan Eledu Berbasis Android. *Proceeding National Conference: Education, Social Science, and Humaniora*, 1(1), 85–87.
- Hamuddin, B., Dahler, D., Muzdalifah, I., & Syaifullah, S. (2017). Pendampingan Pembuatan Students’ Blog Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 54–60. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v1i1.414>
- Kemendikbud. (2020). *Mendikbud Terbitkan SE tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat Covid-19*. Kemdikbud.
- Mandalina, V., Syaharuddin, Firdaus, M., Abdillah, Pramita, D., & Negara, H. R. P. (2019). Math mobile learning app as an interactive multimedia learning mathematics. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 8(10), 2548–2550.
- Mastura, & Santaria, R. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Proses Pengajaran bagi Guru dan Siswa Pendahuluan. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(2), 289–295.
- Moorhouse, B. L. (2020). Adaptations to a face-to-face initial teacher education course “forced” online due to the COVID-19 pandemic. *Journal of Education for Teaching*, 1–3. <https://doi.org/10.1080/02607476.2020.1755205>
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Santoso, P. B., Wijayanti, L. M., Choi, C. H., & Putri, R. S. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 1–12.
- Qori, I. (2020). Analisis Dampak Pembelajaran Online Terhadap Guru dan Peserta Didik Perspektif Teori Etika. *Journal Al-Ibrah*, 5, 109–119.
- Riadil, I. G., Nuraeni, M., Prakoso, Y. M., & Yosintha, R. (2020). Persepsi Guru Paud Terhadap Sistem Pembelajaran Daring Melalui Whatsapp Di Masa Pandemi Covid-19. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 89–110. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i2.6574>
- Sudatha, I. G. W., Parmiti, D. P., & ... (2020). Pengelolaan Sumber Belajar Digital Untuk Meningkatkan Pembelajaran Daring. *Proceeding Senadimas ...*, 1585–1589.
- Syah, R. H. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(5). <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314>
- Wijaya, R., Lukman, M., & Yadewani, D. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Pemanfaatan E-Learning. *Dimensi*, 9(2), 307–322.