



PEMANFAATAN APLIKASI RUMAH BELAJAR DALAM MENDUKUNG PROSES PEMBELAJARAN KELAS IV SDN 03 JABALSARI

Retno Septiani^{1*}, Nugrananda Janattaka²

^{1,2} Universitas Bhinneka PGRI, Tulungagung, Indonesia

*Corresponding Author: retnosepti60@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 23/08/2022

Direvisi : 30/08/2022

Disetujui: 05/09/2022

Keywords:

Applications, Learning Process, Rumah Belajar

Kata Kunci:

Aplikasi, Proses Pembelajaran, Rumah Belajar.

Abstract. *The function of information and communication technology has created a new learning method in the world of education, namely web-based learning media as an innovative learning method, one of which is Rumah Belajar applications. This study aims to describe the use of Rumah Belajar applications in supporting the learning process. This study uses a descriptive qualitative research method with a phenomenological approach. This type of qualitative research with a phenomenological approach is expected to reveal the situation and problems faced. The stages in conducting this research are the pre-field stage, the implementation stage, the data analysis stage, and the evaluation or reporting stage. Collecting data in this study using observation, interviews, and documentation. The results of the study show that the Rumah Belajar application provides various features which are divided into main features and supporting features. Its main features include sumber belajar features, laboratorium maya features, bank soal features, and kelas digital features. Supporting features include a peta budaya feature, an buku sekolah elektronik feature, a wahana jelajah angkasa feature, a karya bahasa dan sastra feature, a pengembangan keprofesian berkelanjutan feature, a blog pena feature, an edugame feature, and an augmented reality feature that can be accessed and function by teachers and students in carry out learning activities.*

Abstrak. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi telah menciptakan metode pembelajaran baru dalam dunia pendidikan yaitu media pembelajaran berbasis web sebagai metode pembelajaran yang inovatif salah satunya aplikasi Rumah Belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi Rumah Belajar dalam mendukung proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan fenomenologis. Jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologis diharapkan dapat mengungkapkan situasi dan permasalahan yang dihadapi. Tahapan dalam melakukan penelitian ini yaitu tahap pra lapangan, tahap pelaksanaan, tahap analisis data, dan tahap evaluasi atau pelaporan. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Rumah Belajar menyajikan berbagai macam fitur yang terbagi dalam fitur utama dan fitur pendukung. Fitur utamanya antara lain fitur sumber belajar, fitur laboratorium maya, fitur bank soal, dan fitur kelas digital. Fitur pendukungnya antara lain fitur peta budaya, fitur buku sekolah elektronik, fitur wahana jelajah angkasa, fitur karya bahasa dan sastra, fitur pengembangan keprofesian berkelanjutan, fitur blog pena, fitur edugame, dan fitur augmented reality yang dapat diakses dan dimanfaatkan oleh guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

How to Cite: Septiani, R., & Janattaka, N. (2022). PEMANFAATAN APLIKASI RUMAH BELAJAR DALAM MENDUKUNG PROSES PEMBELAJARAN KELAS IV SDN 03 JABALSARI. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(4), 375-387. <https://doi.org/10.37478/jpm.v3i4.2040>

Alamat korespondensi:

Universitas Bhinneka PGRI, Tulungagung, Indonesia.

retnosepti60@gmail.com

Penerbit:

Program Studi PGSD Universitas Flores.

primagistrauniflor@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai komponen paling penting untuk kemajuan suatu bangsa dan negara. Berdasarkan [Undang-Undang Nomor 20 Tahun \(2003\)](#) disebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha-usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana dalam mewujudkan proses pembelajaran agar peserta didik secara lebih aktif mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Usaha-usaha tersebut bertujuan agar para peserta didik memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, kecerdasan, berakhlak mulia, serta memiliki keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan dapat dikatakan sebagai proses untuk merubah tingkah laku individu ke arah yang lebih baik. Pendidikan diperlukan agar dapat mempengaruhi siswa untuk beradaptasi dengan perubahan dan lingkungan, sehingga individu dapat berubah menjadi insan yang lebih adaptif dan mampu menghadapi kehidupan di tengah-tengah masyarakat. Pendidikan dimaknai sebagai usaha yang dilakukan untuk mencapai sebuah tujuan. Diadakannya pendidikan ini bertujuan untuk mencerdaskan generasi penerus bangsa dan mengembangkan kemampuannya.

Menurut [Undang-Undang Nomor 20 Tahun \(2003\)](#) dalam pasal 3, bahwa “tujuan pendidikan nasional adalah mampu mengembangkan potensi yang ada pada diri peserta didik agar menjadi seorang manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak mulia, menjadi seorang yang berilmu, berpikiran kreatif dan inovatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang memiliki tanggung jawab tinggi”. Pendidikan dalam sebuah Negara merupakan hal yang penting guna mempersiapkan guna meningkatkan sumber daya manusia (SDM) yang berkompeten dan berkualitas.

Tujuan pendidikan nasional itu sendiri dapat tercapai melalui proses pembelajaran yang efektif dan inovatif. Seorang guru dan siswa adalah komponen paling penting dan utama dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik sampai sekarang ini masih menggunakan pembelajaran konvensional salah satunya

dengan metode ceramah. Metode ceramah ini bisa juga dikatakan sebagai metode pembelajaran tradisional karena sejak zaman dahulu digunakan sebagai alat pembelajaran dan komunikasi antara guru dengan siswa dalam pembelajaran.

Metode ceramah lebih berpusat pada guru sebab informasi utama berasal dari guru. Dalam penerapannya, kegiatan pembelajaran didominasi oleh guru seperti menjelaskan materi, memberi soal dan menyelesaikannya serta menjawab seluruh pertanyaan dari siswa. Menurut Nizar dan Hasibuan yang dikutip oleh [Tambak \(2014\)](#), metode ceramah merupakan cara untuk menjelaskan kepada siswa mengenai materi pembelajaran. Pembelajaran konvensional dengan metode ceramah ini masih banyak diterapkan di sekolah-sekolah terutama tingkat sekolah dasar.

Pembelajaran konvensional metode ceramah yang biasanya diterapkan di sekolah dasar ini cenderung membosankan dan tidak menarik perhatian siswa. Hal ini dikarenakan guru yang menjadi pusat bukan siswa, sehingga mereka cenderung pasif dan bosan. Siswa cenderung sering lupa dan kurang dapat memahami penjelasan guru tersebut, dan seringkali siswa sibuk untuk bermain atau mengobrol dengan temannya. Hal ini membuat pembelajaran kurang efektif, sehingga hasil belajar siswa kurang optimal.

Menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi atau digital merupakan salah satu strategi pendidik agar siswa tidak merasa bosan dengan pembelajaran konvensional dengan metode ceramah. Media pembelajaran berbasis teknologi merupakan alat untuk menyampaikan materi dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Seorang pendidik maupun calon pendidik saat ini sedang menghadapi generasi Z atau generasi pasca milenial. Generasi Z atau generasi pasca milenial ini dalam bidang pendidikan, mereka lebih menyukai segala sesuatu yang berkaitan dengan teknologi, siswa akan lebih tertarik apabila proses pembelajaran yang berlangsung menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Melalui media berbasis teknologi ini maka siswa lebih aktif dalam aktivitas pembelajaran

karena pembelajaran tidak terlalu terfokus kepada guru saja.

Dunia pendidikan telah menciptakan media pembelajaran berbasis teknologi atau digital sebagai metode pembelajaran yang baru dan inovatif. *Learning Management System* (LMS) yaitu media pembelajaran berbasis teknologi yang bisa dimanfaatkan oleh guru dan siswa dalam aktivitas pembelajaran. Menurut Fitriani (2020), LMS yaitu sistem teknologi informasi yang bertujuan guna mengelola kegiatan pembelajaran, menyampaikan dan memberikan materi, serta untuk menjembatani kerjasama antara guru dan siswa. Berbagai macam jenis *Learning Management System* (LMS) telah banyak diterapkan di berbagai lembaga pendidikan di Indonesia.

Aplikasi Rumah Belajar sebagai contoh LMS yang berbasis *open source* yang telah diterapkan di jenjang sekolah dasar. Aplikasi Rumah Belajar adalah aplikasi pembelajaran yang dikenalkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia yang diluncurkan sejak 15 Juli 2011. Aplikasi Rumah Belajar berperan penting dalam mengubah proses pembelajaran yang semula hanya berfokus kepada guru menjadi pembelajaran yang berfokus kepada siswa.

Aplikasi Rumah Belajar dapat menjadikan siswa lebih berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga tidak berfokus kepada guru saja. Aplikasi Rumah Belajar ini dapat diakses oleh siswa melalui perangkat yang mereka miliki seperti *smartphone*, komputer, laptop, tablet yang terhubung internet. Aplikasi ini dapat dijadikan sebagai tempat belajar tanpa ada batasan bisa digunakan dimana saja dan kapan saja karena memadukan dan memberdayakan guru dan siswa dengan menambah ilmu pengetahuan yang dihasilkan oleh aplikasi tersebut. Aplikasi ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena dalam aplikasi ini terdapat berbagai macam konten pendidikan yang sangat beragam dan menarik serta disesuaikan juga dengan kurikulum yang berlaku.

Berdasarkan hasil pengamatan awal dan wawancara yang dilaksanakan peneliti terhadap guru dan siswa Kelas IV SDN 03

Jabalsari yang sudah menggunakan aplikasi Rumah Belajar dalam melaksanakan proses pembelajaran. Siswa merasa tertarik dan termotivasi saat pembelajaran menggunakan aplikasi Rumah Belajar ini dikarenakan dalam aplikasi ini terdapat bermacam-macam fitur yang bisa digunakan oleh guru maupun siswa. Adanya berbagai fitur tersebut membuat siswa dapat menikmati proses pembelajaran yang interaktif. Aplikasi Rumah Belajar menyediakan berbagai konten pembelajaran yang menarik karena menghasilkan teks, gambar, dan video berupa animasi-animasi berbentuk 2D dan 3D.

Penelitian terdahulu yang relevan mengenai pemanfaatan aplikasi Rumah Belajar yang dilakukan oleh Rizka (2019) dan Lubis (2021) menunjukkan bahwa aplikasi Rumah Belajar dapat dijadikan alternatif penerapan *e-learning* yang dapat digunakan oleh guru dan siswa agar kegiatan pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Melalui penggunaan aplikasi Rumah Belajar ini diharapkan para siswa mampu mengeksplorasi hal-hal baru dan pengetahuan yang tersedia dalam aplikasi ini.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Irfana (2021) menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Rumah Belajar oleh siswa SMPN 1 Pakem untuk pembelajaran Prakarya secara daring memiliki efektivitas yang tinggi. Selain itu, berdasarkan pengamatan terhadap tingkat motivasi belajar siswa menunjukkan bahwa para siswa sangat termotivasi untuk belajar. Dengan demikian, penggunaan aplikasi Rumah Belajar mempengaruhi motivasi belajar siswa. Artinya, penggunaan aplikasi Rumah Belajar secara efektif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selanjutnya, hasil penelitian Syifa (2021) menyatakan bahwa penggunaan aplikasi rumah belajar pada pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa. dimana ditunjukkan hasil bahwa pada Pra Siklus terdapat 7 siswa (38%) tuntas, dan 11 siswa (61%) tidak tuntas, dimana nilai rata-ratanya yaitu 64,7%. Terdapat 11 siswa (61%) tuntas, dan 7 siswa (38%) tidak tuntas dengan nilai rerata 76,3, dan pada Siklus II ada 18 siswa (100%) yang dinyatakan tuntas dengan nilai rata-rata 90,8%. Hal tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata



belajar siswa dari setiap siklus penerapan pembelajaran ini. Pada penelitian tersebut peneliti meminta kepada peserta didik untuk dapat memanfaatkan aplikasi Rumah Belajar dirumah, dan apabila sesampainya dirumah peserta didik diminta untuk mendownload aplikasinya dan menggunakannya dengan baik dan benar, karena untuk di masa covid-19 ini aplikasi Rumah Belajar sangat membantu memudahkan untuk berlangsungnya pembelajaran online, selain sudah terdapat materi dan video pembelajaran yang dicari Rumah Belajar juga membuat peserta didik lebih mengerti dan tidak bosan dengan pembelajaran yang baku, karena peserta didik dapat mengeksplor dengan berbagai video yang tersedia.

Aplikasi Rumah Belajar diharapkan dapat memberikan banyak manfaat untuk menunjang proses pembelajaran. Penelitian ini berupaya untuk meneliti lebih jauh karena dengan menggunakan aplikasi Rumah Belajar siswa lebih termotivasi dan banyak manfaat yang ditemukan dalam melakukan proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Berdasarkan pernyataan [Moleong \(2010\)](#) bahwa penelitian kualitatif ialah penelitian yang tujuannya guna mengkaji suatu kejadian yang dialami seseorang, yang meliputi perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan, yang disampaikan dengan cara mendeskripsikan kejadian tersebut ke dalam kata-kata. Prosedur penelitian kualitatif meliputi 4 tahapan yaitu tahap pra lapangan, tahap pelaksanaan, tahap analisis data, dan tahap evaluasi atau pelaporan.

Subjek penelitian ini yakni guru dan siswa kelas IV yang berjumlah 14 siswa di SD Negeri 03 Jabalsari. Pelaksanaan penelitian ini pada semester genap tahun ajaran 2021/2022 bulan April sampai Juni. Lokasi penelitian adalah tempat dan waktu dimana seorang peneliti melakukan sebuah penelitian. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 03 Jabalsari yang berlokasi di Desa Jabalsari, Kecamatan Sumbergempol, Kabupaten Tulungagung.

Instrumen penelitian pada penelitian kualitatif dibagi menjadi dua, yakni instrumen utama dan instrumen pendukung. Instrumen utama terdiri dari peneliti itu sendiri, hal ini dikarenakan penelitian yang berperan dalam proses pengumpulan data baik dengan mengajukan pertanyaan kepada informan, meminta informasi, mendengar dan melakukan pengambilan data. Instrumen pendukung dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Tahap analisis data dalam penelitian ini menggunakan reduksi data, penyajian data, dan menyimpulkan data. Data dari hasil penelitian kualitatif dapat dikatakan valid apabila ada kesesuaian antara hasil yang dilaporkan dengan kejadian sebenarnya yang ada di lapangan. Untuk memvalidasi keabsahan data maka dilakukan uji kredibilitas yakni triangulasi. Peneliti menggunakan triangulasi metode sebagai pengecekan keabsahan data pada penelitian ini. Tahapan yang dapat dilakukan oleh peneliti dalam melakukan triangulasi metode tersebut antara lain (1) Membertimbangkan alokasi waktu pengamatan, dimana tindakan tersebut dapat menghasilkan hubungan yang baik bagi peneliti dengan informan, semakin terbuka dan semakin akrab sehingga informan juga akan memberikan data yang lengkap. (2) Melakukan pengecekan kembali atas kebenaran data atau informasi yang diperoleh dengan cara mengamati secara terus menerus, membaca hasil penelitian atau dokumentasi yang telah diperoleh sebelumnya. (3) Melakukan triangulasi metode dengan menggunakan metode-metode yang telah digunakan sebelumnya seperti observasi, wawancara, dokumentasi untuk mengecek kebenarannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti diperoleh data bahwa aplikasi Rumah Belajar menyajikan berbagai macam fitur yang bermanfaat dalam mendukung proses pembelajaran. Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti menghasilkan data bahwa aplikasi Rumah Belajar mudah untuk diakses dan digunakan oleh guru dan siswa kelas IV SDN 03 Jabalsari.

Cara mengakses aplikasi Rumah Belajar yaitu dengan masuk melalui website dan mengetik “Rumah Belajar” pada kolom pencarian kemudian pilih “aplikasi Rumah Belajar”. Bisa juga dengan mengetik <https://is4.belajar.kemdikbud.go.id>, lalu klik “login” pada beranda. Masuk ke aplikasi tersebut dengan akun pembelajaran yang telah dimiliki oleh guru dan siswa masing-masing yang dinamakan akun belajar.id. Jika sebagai guru maka klik masuk “sebagai guru” dan jika sebagai siswa maka klik masuk “sebagai murid” yang selanjutnya akan masuk ke aplikasi Rumah Belajar dan dapat mengakses berbagai fitur yang tersedia dalam aplikasi Rumah Belajar.

Data tersebut diperkuat dengan hasil wawancara bersama guru kelas dan salah satu siswa yang dipaparkan sebagai berikut : “Menurut ibu, bagaimana cara mengakses aplikasi rumah belajar? Apakah aplikasi rumah belajar ini mudah untuk diakses dan digunakan?”

“Caranya yaitu dengan melakukan pencarian di google rumah belajar kemudian klik login dan masuk dengan akun belajar.id yang telah dimiliki oleh masing-masing guru dan siswa. Aplikasi ini sangat mudah untuk digunakan”.

Sedangkan berdasarkan wawancara dengan salah satu siswa kelas IV SDN 03 Jabalsari mengenai cara mengakses aplikasi rumah belajar yang dikemukakan sebagai berikut: “Menurut kamu bagaimana cara mengakses aplikasi rumah belajar? Apakah aplikasi rumah belajar mudah untuk digunakan?”

“Dengan cara masuk ke google lalu masuk dengan akun belajar.id. Aplikasi rumah belajar mudah untuk digunakan”.

Fitur-fitur dalam aplikasi Rumah Belajar antara lain fitur sumber belajar, fitur laboratorium maya, fitur bank soal, fitur kelas digital, fitur peta budaya, fitur buku sekolah elektronik, fitur wahana jelajah angkasa, fitur karya bahasa dan sastra, fitur pengembangan keprofesian berkelanjutan, fitur blog pena, fitur edu game, dan fitur augmented reality.

Fitur sumber belajar termasuk fitur utama dari aplikasi ini, dimana fitur tersebut

dapat diakses dengan guru dan siswa dengan cara guru harus memilih jenjang pendidikan terlebih dahulu, lalu memilih topik pembelajaran dan kelas yang hendak diajarkan. Setelah itu meng-klik bagian ikon pencarian dan jenis media yang akan digunakan dapat ditentukan sendiri, yang meliputi video, web, atau audio. Berdasarkan hasil observasi diperoleh data bahwa pemanfaatan aplikasi Rumah Belajar bagi guru yaitu guru dapat mengakses dan mencari berbagai macam materi pembelajaran dari berbagai topik dari jenjang PAUD hingga SMA/SMK yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Guru juga dapat memanfaatkan fitur ini untuk menambahkan materi pembelajaran yang tidak tersedia dalam buku pelajaran melalui fitur ini. Sedangkan pemanfaatan fitur sumber belajar bagi siswa yaitu untuk membantu para siswa dalam mencari berbagai macam topik pembelajaran yang mereka butuhkan. Data tersebut diperkuat dengan hasil wawancara pada guru kelas dan salah satu siswa yang dipaparkan sebagai berikut : “Bagaimana pemanfaatan fitur sumber belajar pada aplikasi rumah belajar?”

“Fitur sumber belajar menyajikan berbagai materi ajar berdasarkan kurikulum. Dengan adanya fitur ini, semua materi ajar yang dibutuhkan guru dan siswa sudah tersedia dengan lengkap”.

Berdasarkan wawancara dengan siswa kelas IV SDN 03 Jabalsari mengemukakan bahwa: “Menurut kamu bagaimana manfaat dari fitur sumber belajar pada aplikasi rumah belajar?”

“Banyak materi-materi pelajaran yang sangat lengkap berbentuk video dan animasi berbentuk video dan animasi yang sangat menarik”.

Fitur laboratorium maya ini termasuk dalam fitur utama dari aplikasi Rumah Belajar, dimana fitur tersebut dapat diakses dengan guru dan siswa dengan cara mendaftar terlebih dahulu pada fitur laboratorium maya, lalu masuk ke dalam fitur, dan memilih kategori SD, SMP, atau SMA/SMK, setelah itu memilih topik yang akan dimanfaatkan, dan setelah itu dapat melakukan percobaan

atau praktikum secara *online* melalui fitur ini. Berdasarkan hasil observasi diperoleh data bahwa manfaat fitur laboratorium maya bagi guru yaitu membantu guru untuk memudahkan melakukan praktikum secara online sehingga tidak perlu pergi ke ruang laboratorium. Guru dapat memanfaatkan fitur ini karena dalam fitur ini menyajikan berbagai macam simulasi praktikum yang dapat dimanfaatkan khususnya jika dalam sekolah tersebut tidak memiliki ruang laboratorium atau ruang untuk melakukan praktikum. Sedangkan manfaat laboratorium maya bagi siswa yaitu membantu siswa untuk melakukan praktikum secara efektif dan efisien karena tidak perlu pergi ke ruang laboratorium, fitur ini juga memiliki berbagai macam teori dan lembar kerja praktikum sehingga memudahkan siswa untuk lebih memahami dan memperjelas konsep-konsep yang abstrak melalui praktikum yang interaktif. Melalui fitur laboratorium maya, guru dan siswa seolah-olah sedang melakukan praktikum di ruang laboratorium yang sesungguhnya.

Data tersebut diperkuat dengan hasil wawancara bersama guru dan siswa kelas IV sebagai berikut: “Bagaimana pemanfaatan fitur laboratorium maya pada aplikasi rumah belajar?”

“Fitur laboratorium maya sebagai sarana melakukan praktikum secara online tanpa membutuhkan tempat laboratorium nyata. Fitur ini menyajikan simulasi praktikum dengan memanfaatkan teknologi”.

Berdasarkan wawancara dengan siswa kelas IV SDN 03 Jabalsari juga mengemukakan bahwa: Pertanyaan : “Menurut kamu bagaimana manfaat dari fitur sumber belajar pada aplikasi rumah belajar?”

“Untuk melakukan percobaan secara online tanpa pergi ke laboratorium”.

Fitur bank soal dapat diakses dengan guru dan siswa dengan cara mengklik langsung fitur bank soal lalu sudah tersedia berbagai macam soal-soal latihan dan ujian yang tersedia. Guru dan siswa tinggal memilih soal-soal dari berbagai jenjang pendidikan berdasarkan topik pembelajaran yang akan dikerjakan. Berdasarkan hasil observasi

bahwa fitur bank soal dapat dimanfaatkan dari guru untuk memberikan berbagai macam soal-soal sesuai topik tertentu yang peruntukannya untuk berlatih, belajar untuk mempersiapkan ulangan, dan ujian untuk penilaian pembelajaran kepada siswa dengan praktis tanpa harus membuat soal sendiri. Fitur ini biasanya digunakan oleh guru dan siswa diakhir pembelajaran. Guru memberikan soal-soal latihan melalui fitur bank soal guna menilai hasil belajar siswa dan sejauh mana siswa memahami topik pembelajaran yang telah dipelajari sebelumnya. Sedangkan manfaat fitur bank soal bagi siswa yaitu sebagai latihan untuk menghadapi ujian atau ulangan harian dan juga dapat dimanfaatkan siswa untuk memahami sejauh mana topik pembelajaran yang ditelaah diajarkan sebelumnya. Data tersebut diperkuat dengan hasil wawancara bersama guru dan siswa sebagai berikut : “Bagaimana pemanfaatan fitur bank soal pada aplikasi rumah belajar?” “

“Fitur bank soal memudahkan siswa dan guru dalam melaksanakan pembelajaran, dimana perkembangan hasil belajar dari siswa dapat diketahui”.

Sedangkan berdasarkan wawancara dengan siswa kelas IV SDN 03 Jabalsari juga mengemukakan bahwa: “Menurut kamu bagaimana manfaat dari fitur bank soal pada aplikasi rumah belajar?”

“Untuk mengerjakan soal-soal latihan sesuai dengan materi yang sudah dipelajari”.

Fitur kelas digital ini termasuk dalam fitur utama dari aplikasi Rumah Belajar, dimana fitur tersebut yang dapat diakses dengan guru dan siswa dengan cara mengklik langsung fitur kelas digital sudah tersedia berbagai *tool* komunikasi seperti chat, video konferensi, dan papan tulis yang dapat dipakai oleh guru dan siswa jika menghendaki pembelajaran tatap muka. Berdasarkan hasil observasi fitur kelas digital dapat dimanfaatkan guru guna memfasilitasi pelaksanaan pembelajaran secara online, akan tetapi bisa juga digunakan pada saat pembelajaran tatap muka. Fitur kelas digital ini dulu dimanfaatkan oleh guru dan siswa ketika pembelajaran daring selama pandemi covid-19 dikarenakan situasi dan kondisi yang

tidak diperbolehkan untuk melaksanakan pembelajaran tatap muka. Data tersebut diperkuat dengan hasil wawancara bersama guru dan siswa sebagai berikut: “Bagaimana pemanfaatan fitur kelas digital kamu aplikasi rumah belajar?”

“Melalui fitur kelas digital ini guru dan siswa dapat melakukan aktivitas pembelajaran tanpa adanya hambatan waktu dan tempat, karena pembelajaran bisa dimana saja dan kapan saja”.

Berdasarkan wawancara dengan siswa kelas IV SDN 03 Jabalsari juga mengemukakan bahwa: “Menurut kamu bagaimana manfaat dari fitur kelas digital pada aplikasi rumah belajar?”

“Kelas yang dapat digunakan saat pembelajaran online”.

Fitur peta budaya ini sebagai fitur pendukung dari aplikasi Rumah Belajar, dimana fitur ini dapat diakses dengan guru dan siswa dengan cara mengklik langsung fitur peta budaya. Berdasarkan hasil observasi fitur ini bermanfaat bagi guru untuk mengakses dan mencari topik pembelajaran tambahan yang tidak ada di buku pelajaran berupa keanekaragaman yang ada di Indonesia yang dapat diberikan kepada siswa melalui fitur ini. Sedangkan manfaat fitur peta budaya bagi siswa yaitu mereka dapat mengetahui dan memahami berbagai macam keanekaragaman budaya yang terdapat di berbagai provinsi yang ada di Indonesia. Keanekaragaman budaya yang terdapat pada fitur peta budaya seperti tradisi, identitas suku, bahasa daerah, pakaian adat, alat musik tradisional dan makanan khas daerah yang dapat menunjang proses pembelajaran khususnya pada topik pembelajaran kebudayaan di Indonesia. Data tersebut diperkuat dengan hasil wawancara bersama guru dan siswa sebagai berikut: “Bagaimana pemanfaatan fitur peta budaya pada aplikasi rumah belajar?”

“Melalui fitur ini siswa dapat meningkatkan pengetahuannya tentang berbagai budaya dari setiap provinsi di Indonesia”.

Diperkuat lagi dengan hasil wawancara dengan siswa kelas IV SDN 03 Jabalsari yang

mengemukakan bahwa :“Menurut kamu bagaimana manfaat dari fitur peta budaya pada aplikasi rumah belajar?” Jawaban :

“Untuk mempelajari budaya yang beragam di Indonesia”.

Fitur Buku Sekolah Elektronik (BSE) ini sebagai fitur pendukung dari aplikasi Rumah Belajar, yang dapat diakses oleh guru dan siswa dengan cara mengklik langsung fitur Buku Sekolah Elektronik (BSE) lalu memilih materi pembelajaran yang akan dipelajari dan di download. Berdasarkan hasil observasi fitur BSE dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mengakses dan mencari semua buku pelajaran yang dimiliki oleh kemendikbud yang dikemas secara elektronik dalam bentuk pdf sehingga dapat didownload dengan mudah untuk dibagikan kepada siswa. Fitur ini memuat berbagai buku elektronik yang bisa digunakan selama pembelajaran, selain itu juga terdapat buku populer. Sedangkan manfaat fitur BSE untuk siswa yaitu untuk memudahkan siswa dalam mencari berbagai macam buku pelajaran dari kemendikbud berupa format pdf untuk dibaca secara langsung dan dipelajari maupun didownload, sehingga mereka dapat membaca buku secara praktis melalui perangkat digital yang mereka miliki. Data tersebut diperkuat dengan hasil wawancara bersama guru dan siswa sebagai berikut: “Bagaimana pemanfaatan fitur Buku Sekolah Elektronik (BSE) pada aplikasi rumah belajar ?”

“Pada fitur BSE berisikan berbagai buku pembelajaran berbentuk digital yang dapat didownload oleh siswa maupun guru secara gratis. BSE tersedia dari SD sampai SMA/SMK dari berbagai materi pembelajaran”.

Berdasarkan wawancara dengan siswa kelas IV SDN 03 Jabalsari juga mengemukakan bahwa: “Menurut kamu bagaimana manfaat dari fitur Buku Sekolah Elektronik (BSE) pada aplikasi rumah belajar?”

“Untuk mencari buku-buku pelajaran secara online”.



Fitur pendukung dalam aplikasi Rumah Belajar seperti fitur wahana jelajah angkasa ini dapat diakses dengan guru dan siswa dengan cara mengklik langsung fitur wahana jelajah angkasa lalu memilih topik pembelajaran mengenai benda-benda luar angkasa yang akan dilihat dan dipelajari. Berdasarkan hasil observasi fitur wahana jelajah angkasa dapat dimanfaatkan oleh guru untuk memberikan materi pembelajaran kepada siswa dalam bentuk video pembelajaran mengenai benda-benda luar angkasa berbentuk animasi dalam tiga dimensi yang sangat menarik untuk siswa sehingga dapat menunjang proses pembelajaran. Fitur wahana jelajah angkasa ini biasanya dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk lebih memahami topik pembelajaran benda-benda luar angkasa seperti materi tentang planet-planet, materi mengenai sistem tata surya dan materi lainnya yang berhubungan dengan benda-benda luar angkasa. Data tersebut diperkuat dengan hasil wawancara bersama guru dan siswa yang dipaparkan sebagai berikut: “Bagaimana pemanfaatan fitur wahana jelajah angkasa pada aplikasi rumah belajar?”

“Fitur wahana jelajah angkasa sangat bermanfaat untuk mempelajari benda-benda yang ada di angkasa yang disajikan dalam bentuk 3 dimensi yang sangat menarik untuk pembelajaran”.

Berdasarkan wawancara dengan siswa kelas IV SDN 03 Jabalsari mengemukakan bahwa: “Menurut kamu bagaimana manfaat dari fitur wahana jelajah angkasa pada aplikasi rumah belajar?”

“Kita dapat belajar benda-benda langit yang sangat menarik”.

Fitur karya bahasa dan sastra ini sebagai fitur pendukung aplikasi Rumah Belajar, yang dapat diakses dengan guru dan siswa dengan cara mengklik langsung fitur karya bahasa dan sastra lalu siswa dapat memilih prosa atau puisi. Berdasarkan hasil observasi diperoleh data bahwa fitur ini berisikan karya sastra seperti prosa dan puisi yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan fitur ini pada saat topik pembelajaran bahasa Indonesia berupa karya sastra. Sedangkan

siswa dapat memanfaatkan fitur ini sebagai referensi untuk membuat puisi, menganalisis isi puisi maupun praktik membaca puisi. Data tersebut diperkuat dengan hasil wawancara bersama guru dan siswa sebagai berikut: “Bagaimana pemanfaatan fitur karya bahasa dan sastra pada aplikasi rumah belajar?”

“Fitur karya bahasa dan sastra sangat bermanfaat dalam menambah pengetahuan mengenai sastra baik prosa maupun puisi yang dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran”.

Berdasarkan wawancara dengan siswa kelas IV SDN 03 Jabalsari mengemukakan bahwa: “Menurut kamu bagaimana manfaat dari fitur karya bahasa dan sastra pada aplikasi rumah belajar?”

“Dapat digunakan untuk mencari berbagai macam karya sastra seperti puisi”.

Fitur pengembangan keprofesian berkelanjutan ada dalam SIMPATIK, yang memuat berbagai informasi dan pelatihan untuk dipilih oleh guru guna mengembangkan kompetensi dan skillnya dalam bidang TIK. Fitur ini diperuntukkan bagi guru yang ingin menambah wawasan dan mengembangkan kompetensinya pada bidang TIK. Di Masa adaptasi kebiasaan baru ini guru perlu meningkatkan kompetensinya, khususnya yang berkaitan dengan bidang TIK dalam melakukan pembelajaran, oleh sebab itu SIMPATIK dapat dijadikan sebagai alternatif pilihan bagi guru untuk memperluas pengetahuan dan mengasah skillnya dalam pelaksanaan pembelajaran secara offline maupun online. Berdasarkan data hasil observasi fitur pengembangan keprofesian berkelanjutan sangat bermanfaat bagi guru untuk lebih meningkatkan kemampuannya dalam bidang teknologi terutama dalam proses pembelajaran yang mengaplikasikan media pembelajaran berbasis teknologi, karena sekarang ini para guru sedang menghadapi generasi pasca milenial yang lebih menyukai segala sesuatu yang berbau dengan teknologi. Data tersebut diperkuat dengan hasil wawancara bersama guru sebagai berikut: “Bagaimana pemanfaatan fitur pengembangan keprofesian berkelanjutan pada aplikasi rumah belajar?”

“Fitur pemanfaatan pengembangan keprofesian berkelanjutan hanya dikhususkan untuk guru. Fitur ini berisikan pelatihan yang bisa digunakan guru guna mengoptimalkan kompetensinya pada bidang TIK”.

Fitur blog pena ini sebagai fitur pendukung aplikasi Rumah Belajar. Fitur pendukung dalam aplikasi Rumah Belajar seperti fitur blog pena ini dapat diakses dengan guru dan siswa dengan cara mengklik langsung fitur blog pena, jika sudah masuk dalam fitur blog pena maka guru dan siswa dapat menulis blog mengenai pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi diperoleh data bahwa fitur blog pena disediakan oleh aplikasi Rumah Belajar untuk para guru dan siswa yang dapat dimanfaatkan untuk menulis blog mengenai kegiatan pembelajaran yang telah dialami sebelumnya. Melalui fitur blog pena guru dan siswa bebas untuk menuliskan atau menceritakan pengalaman pribadinya secara tertulis untuk dapat dibaca oleh pengguna fitur blog pena pada aplikasi Rumah Belajar. Data tersebut diperkuat dengan hasil wawancara bersama guru dan siswa sebagai berikut: “Bagaimana pemanfaatan dari fitur blog pena pada aplikasi rumah belajar?”

“Fitur blog pena dapat digunakan sebagai media penulisan blog yang biasanya berisikan artikel pembelajaran berdasarkan pengalaman yang dialami langsung oleh guru dan siswa”.

Berdasarkan wawancara dengan siswa kelas IV SDN 03 Jabalsari mengemukakan bahwa fitur blog pena: “Menurut kamu bagaimana manfaat dari fitur blog pena pada aplikasi rumah belajar?”

“Dapat digunakan untuk menulis pengalaman tentang kegiatan pembelajaran”.

Fitur edugame ini sebagai fitur pendukung aplikasi Rumah Belajar. Fitur pendukung dalam aplikasi Rumah Belajar seperti fitur edu game ini dapat diakses dengan guru dan siswa dengan cara mengklik langsung fitur edu game lalu memilih materi atau topik pembelajaran yang akan dipelajari. Berdasarkan hasil observasi diperoleh data bahwa siswa dapat memanfaatkan fitur

edugame untuk memahami materi pembelajaran yang berbentuk permainan yang sangat interaktif. Siswa dapat bermain sambil belajar melalui fitur edu game. Biasanya siswa menggunakan fitur edu game dengan bimbingan guru maupun orang tua. Data tersebut diperkuat dengan hasil wawancara bersama guru dan siswa sebagai berikut: “Bagaimana pemanfaatan fitur edugame pada aplikasi rumah belajar?”

“Fitur edu game menyediakan beberapa jenis game interaktif yang bisa digunakan oleh guru dan siswa. Dengan menggunakan edugame ini akan memudahkan siswa untuk memahami materi belajar”.

Berdasarkan wawancara dengan siswa kelas IV SDN 03 Jabalsari mengemukakan bahwa dengan fitur edugame: “Menurut kamu bagaimana manfaat dari fitur edugame pada aplikasi rumah belajar?”

“Dapat belajar materi pembelajaran sambil bermain game yang sangat menyenangkan”.

Fitur augmented reality ini sebagai fitur pendukung aplikasi Rumah Belajar. Fitur pendukung dalam aplikasi Rumah Belajar seperti fitur augmented reality ini dapat diakses dengan guru dan siswa dengan cara mengklik langsung fitur augmented reality. Berdasarkan hasil observasi bahwa fitur augmented reality dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa untuk menikmati dan mempelajari konten pembelajaran yang berbentuk 2D dan 3D yang disajikan secara interaktif dan menarik. Melalui fitur augmented reality siswa sangat antusias dan bersemangat ketika pembelajaran karena dapat mengakses konten pembelajaran berbentuk 2D dan 3D yang terlihat seperti nyata. Data tersebut diperkuat dengan hasil wawancara bersama guru dan siswa sebagai berikut: “Bagaimana pemanfaatan fitur augmented reality pada aplikasi rumah belajar?”

“Fitur augmented reality sebagai media pembelajaran alternatif dengan menghadirkan obyek tambahan berupa teks, suara, gambar, video untuk objek 2D dan 3D”.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas IV SDN 03 Jabalsari mengemukakan bahwa: “Menurut kamu bagaimana manfaat dari fitur augmented reality pada aplikasi rumah belajar?”

“Mempelajari materi pelajaran berbentuk video 3 dimensi”.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran salah satunya menjadi media pembelajaran, yang diperuntukkan untuk menyampaikan informasi atau materi guna menarik perhatian, minat, serta menstimulasi pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran [Santyasa \(2007\)](#). Selanjutnya [Surayya](#) seperti yang dikutip oleh [Bethan \(2018\)](#) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang diperuntukkan guna menyampaikan materi atau informasi selama berlangsungnya pembelajaran, agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif. Sejalan dengan teori tersebut, hasil data penelitian di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran merupakan hal yang sudah biasa di dunia pendidikan. Dengan menggunakan teknologi ini guru dapat menarik perhatian siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien. Dalam hal ini, guru selaku perencana pembelajaran maka harus memiliki kemampuan untuk merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran. Untuk itu, seorang guru harus mampu menyusun bahan dan media ajar supaya ia mampu melakukan pembelajaran yang efektif melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan beberapa cara, salah satunya dengan menerapkan media pembelajaran yang interaktif. Dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif ini para siswa lebih mampu memahami informasi atau materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini sejalan dengan pernyataan [Sadiman \(2012\)](#) bahwa media pembelajaran interaktif memiliki beberapa manfaat dalam proses belajar siswa, salah satunya untuk memudahkan guru dalam penyampaian informasi. Media pembelajaran berbasis

digital yang digunakan oleh guru seperti aplikasi Rumah Belajar dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran sebab dalam penyajiannya aplikasi Rumah Belajar mengkombinasikan antara teks, gambar, animasi, suara, dan juga video. Penerapan media pembelajaran tersebut diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami materi yang sulit dipahami, dan para siswa dapat dengan nyaman menggunakannya, sehingga proses pembelajaran terlaksana dengan baik dan menyenangkan.

Aplikasi Rumah Belajar termasuk *Learning Management System (LMS)*. LMS merupakan software yang diperuntukkan untuk keperluan administrasi, dokumentasi, pelaporan, kegiatan pembelajaran offline, dan penyampaian materi secara online. Aplikasi Rumah Belajar digunakan sebagai media untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Aplikasi ini diperuntukkan untuk mengelola proses pendidikan, menyampaikan konsep secara virtual, yang tujuannya untuk mengimplementasikan sistem pembelajaran yang berbasis teknologi dan sistematis. Aplikasi Rumah Belajar dapat dijadikan sebagai sistem pembelajaran interaktif berbasis website, yang tujuannya untuk memperluas pengetahuan dan wawasan siswa.

Manfaat dari penggunaan Rumah Belajar sebagai media pembelajaran yaitu guna mengoptimalkan standar proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Manfaat lain dari pemakaian aplikasi Rumah Belajar yaitu untuk mengelola, melaksanakan pembelajaran, dan menilai hasil pembelajaran secara online. Aplikasi ini juga dapat digunakan sebagai penunjang proses pembelajarantatap muka dan memantau kegiatan pembelajaran secara online. Penggunaan sistem ini memiliki beberapa kelebihan seperti memberikan waktu belajar yang lebih longgar bagi siswa, terjalannya interaksi antara guru dan siswa, dan bisa dilakukan dari mana saja dan kapan saja selagi tersambung ke jaringan internet. Sistem pembelajarannya dapat dilakukan secara interaktif dan fleksibel. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan [Sadiman \(2012\)](#) yang menyebutkan bahwa terdapat beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran, diantaranya memperjelas penyajian materi

atau informasi yang disampaikan guru, menjadi sarana untuk memfasilitasi adanya keterbatasan ruang, waktu dan pengindera, mampu mengaktifkan peran serta siswa di dalam kelas, serta dapat memberikan stimulus, pengalaman, dan pandangan yang sama.

Hasil penelitian terdahulu oleh Warsita (2020) menunjukkan bahwa aplikasi rumah belajar dapat dijadikan sebagai sumber informasi, kumpulan data-data, dan gagasan mengenai materi pembelajaran yang tersaji dalam bentuk teks, gambar, audio, video, dan animasi. Aplikasi Rumah Belajar merupakan sarana untuk mendapatkan informasi dan bahan belajar bagi siswa. Selain itu, guru juga memanfaatkan untuk mendapatkan informasi, pengetahuan, pengalaman belajar, dan bahan ajar untuk disampaikan kepada siswa. Tersedianya sumber belajar dan informasi dalam aplikasi ini diharapkan memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Bagi guru yang hendak menyusun materi atau bahan ajar sebaiknya harus memperhatikan kebutuhan belajar siswa. Di dalam aplikasi ini tidak hanya memuat informasi saja, namun juga aktivitas-aktivitas yang dapat menstimulasi, memacu, dan menantang siswa agar lebih giat belajar dan mengevaluasi hasil belajarnya secara mandiri.

Selanjutnya penelitian Marlina (2021) menunjukkan penggunaan aplikasi rumah belajar dengan memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia ini dapat memudahkan guru dalam mencari bahan ajar atau materi yang hendak disampaikan kepada siswa. Untuk mengevaluasi belajar siswa dapat menggunakan fitur sumber belajar dan bank soal. Adapun fitur kelas maya dan laboratorium maya dijadikan sebagai media pembelajaran atau pelaksanaan percobaan secara virtual yang dapat dilaksanakan dari rumah, dengan syarat harus tersambung dengan jaringan internet. Aplikasi rumah belajar ini banyak memberikan manfaat bagi penggunaannya selama pembelajaran online di kala pandemi Covid-19. Pengguna dapat memanfaatkan dan mengeksplorasi seluruh fitur yang ada di dalam aplikasi ini.

Penelitian lain oleh Filoza et al. (2019) menunjukkan bahwa implementasi aplikasi rumah belajar di dalam kelas eksperimen terbukti dapat mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif siswa jika dibandingkan dengan siswa yang berada di kelas tanpa diberi perlakuan, dalam hal ini kelas hanya menggunakan metode pembelajaran secara konvensional. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rerata berpikir kreatif siswa di kelas yang menggunakan aplikasi rumah belajar lebih tinggi dibandingkan nilai rerata dari kelas yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Penelitian Aini (2021) menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi rumah belajar terbukti mampu mengoptimalkan hasil belajar kognitif siswa. Adanya peningkatan hasil belajar siswa ini seharusnya dapat memotivasi guru untuk menggunakan media rumah belajar sebagai media pembelajaran. Pada dasarnya, semua media pembelajaran yang dikembangkan dan digunakan ini untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pada teori dan hasil penelitian terdahulu serta data dari lapangan menunjukkan bahwa aplikasi rumah belajar ini memberikan banyak manfaat bagi siswa dan guru sebab aktivitas pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien, serta memberikan hasil belajar yang optimal. Melalui berbagai macam fitur yang termuat dalam aplikasi rumah belajar ini dapat dimanfaatkan dengan baik oleh guru dan siswa dalam mendukung proses pembelajaran baik secara online maupun tatap muka.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya tentang pemanfaatan aplikasi Rumah Belajar untuk mendukung proses pembelajaran kelas IV SDN 03 Jabalsari, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Rumah Belajar menyajikan berbagai macam fitur yang dapat mendukung proses pembelajaran diantaranya fitur sumber belajar, fitur laboratorium maya, fitur bank soal, dan fitur kelas digital, fitur peta budaya, fitur buku sekolah elektronik, fitur wahana jelajah angkasa, fitur karya bahasa dan sastra, fitur pengembangan keprofesian berkelanjutan,

fitur blog pena, fitur edugame, dan fitur augmented reality. Fitur sumber belajar dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa untuk mengakses dan mencari berbagai macam materi pembelajaran. Fitur laboratorium maya dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa untuk melakukan praktikum secara virtual tanpa harus pergi ke ruang laboratorium. Fitur bank soal dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa dalam mengakses berbagai macam soal-soal latihan atau ujian. Fitur kelas digital dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa jika menghendaki pembelajaran secara virtual. Fitur peta budaya dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa dalam mengakses berbagai materi pembelajaran mengenai keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia. Fitur BSE dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa dalam mencari buku-buku pelajaran dari kemendikbud yang berbentuk digital dengan format pdf. Fitur wahana jelajah angkasa dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa dalam mengakses materi pembelajaran mengenai benda-benda angkasa. Fitur karya bahasa dan sastra dapat dimanfaatkan guru dan siswa untuk mencari berbagai macam karya sastra. Fitur pengembangan keprofesian berkelanjutan dapat dimanfaatkan oleh guru untuk meningkatkan kompetensinya di bidang TIK. Fitur blog pena dapat dimanfaatkan untuk media penulisan blog bagi para guru dan siswa. Fitur edu game menyediakan beragam game interaktif yang dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk memahami materi pembelajaran dengan bentuk permainan sehingga lebih menarik dan interaktif. Fitur augmented reality dapat dimanfaatkan guru dan siswa untuk melihat obyek-obyek 2D atau 3D yang diproyeksikan terhadap dunia nyata.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan kesimpulan yang telah dijelaskan maka dapat disampaikan saran yang harus dipertimbangkan guna kemajuan penelitian selanjutnya yakni:

1. Guru sebaiknya menjadikan penelitian ini sebagai informasi tertulis dalam usaha menerapkan pembelajaran yang inovatif khususnya yang berkaitan dengan media pembelajaran interaktif.

2. Kepada pihak sekolah diharapkan untuk terus menerapkan penggunaan media pembelajaran berbasis digital seperti aplikasi Rumah Belajar untuk mendukung proses pembelajaran. Tidak hanya siswanya saja yang harus menggunakan aplikasi Rumah Belajar, tetapi juga gurupun sebaiknya juga harus menggunakan aplikasi Rumah Belajar, mengingat di SDN 03 Jabalsari masih sedikit guru yang menerapkan penggunaan aplikasi Rumah Belajar dalam proses pembelajaran, sehingga dengan penerapan aplikasi Rumah Belajar ini diharapkan dapat membantu siswa belajar dengan mudah dan menyenangkan sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.
3. Agar peneliti lain, penelitian ini dapat menambah wawasan tentang pemanfaatan aplikasi Rumah Belajar untuk mendukung proses pembelajaran, serta menjadikan penelitian ini sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Y. I. (2021). Pemanfaatan Rumah Belajar Pada Pembelajaran Di Masa Adaptasi Kebiasaan Baru. *Jurnal Teknodik*, 25(1), 81. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v25i1.785>
- Bethan, Z. A. R. (2018). *IDENTIFIKASI MEDIA BERSUMBER LINGKUNGAN DAN KUALITASNYA SEBAGAI BAHAN AJAR PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP KELAS VII A SEMESTER I DI SMP NEGERI 03 BATU* (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang). <https://eprints.umm.ac.id/44271>
- Filoza, A., Hasan, R., & Oktavidiati, E. (2019). Pemanfaatan Media Portal Rumah Belajar terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa di SMP Negeri 3 Bengkulu Tengah. *Seminar Nasional Sains Dan Entrepreneurship VI 2019*, 1–7. <http://conference.upgris.ac.id/index.php/nse/article/view/216>
- Fitriani, Y. (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>
- Irfana, R. (2021). *Efektivitas Pemanfaatan Platform Rumah Belajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 8 Smp N 1 Pakem Mata Pelajaran Prakarya*. <https://dspace.uui.ac.id/handle>
- Lubis, M. A. (2021). *Efektivitas Platform Rumah Belajar sebagai Sumber Belajar Digital di Era Kenormalan Baru*. 1, 19–34. <https://e-journal.iainpekalongan.ac.id/index.php/ijee/article/view/4659>
- Marlina, B. (2021). Pemanfaatan Portal Rumah Belajar untuk Media Pembelajaran Daring di Era Pandemi Covid-19. *Journal of Innovation in Teaching and ...*, 1(2), 142–151. <http://ejournal.karinosseff.org/index.php/jitim/article/view/138>
- Moleong. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya. [Google Scholar](#)
- Rizka, A. N. (2019). Media Pembelajaran E-learning “ Rumah Belajar ” Guna Memanfaatkan Portal Gratis. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 3, 325–332. <http://ojs.semdikjar.fkip.unpkediri.ac.id/index.php/SEMDIKJAR/issue/view/1>
- Sadiman, A. (2012). *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfatannya)*. [Google Scholar](#)
- Santayasa, W. (2007). Model-Model Pembelajaran Inovatif. *Revista Espanola de Anestesiologia y Reanimacion*, 27(3), 220–230. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/7465931>
- Syifa, P. (2021). *Penerapan Aplikasi Rumah Belajar Sebagai Sarana Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin Simpang Sungai Duren*. 6. http://repository.uinjambi.ac.id/8283/1/Putri%20Syifa_204172704.pdf
- Tambak, S. (2014). Metode Ceramah dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Tarbiyah*, 21(2), 375–401. <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/tarbiyah/article/view/16>
- UU Nomor 20 Tahun 2003. (2003). UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL. <http://repository.unikom.ac.id/14646>
- Warsita, B.-. (2020). Pemanfaatan Portal Rumah Belajar Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Teknodik*, 65–78. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.355>