

PAPER NAME

**Turnitin_2022 Analisis Perspektif CG Ru
mah Belajar.pdf**

AUTHOR

Cristine W

WORD COUNT

5262 Words

CHARACTER COUNT

33998 Characters

PAGE COUNT

12 Pages

FILE SIZE

555.2KB

SUBMISSION DATE

Sep 9, 2024 9:06 PM GMT+7

REPORT DATE

Sep 9, 2024 9:07 PM GMT+7

● 10% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 10% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database

● Excluded from Similarity Report

- Internet database
- Submitted Works database
- Bibliographic material
- Quoted material
- Cited material

ANALISIS PERSPEKTIF CALON GURU MATEMATIKA PADA APLIKASI “RUMAH BELAJAR”

Wisnu Busky Wulandari¹, Christine Wulandari Suryaningrum², Rohmad Wahid Romdhani³
^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Matematika FKIP, Universitas Muhammadiyah Jember
Email: Wisnubusky88@yahoo.com

Abstrak:

Portal rumah belajar menjadi salah satu alternatif untuk orang tua, guru dan murid dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perspektif calon guru matematika terhadap aplikasi rumah belajar dalam pembelajaran matematika. Empat subjek dipilih dari calon guru matematika yang mengajar les privat atau bimbingan belajar. Hasil penelitian yang diperoleh bahwa persepektif calon guru terhadap aplikasi rumah belajar membantu guru didalam membagikan materi, video dan soal-soal matematika. Aplikasi rumah belajar menyajikan materi matematika dengan jelas, selalu mengikuti perkembangan pembelajaran banyak fitur-fitur yang dapat membantu dan meningkatkan kemampuan belajar dari siswa. Melalui Aplikasi rumah belajar, siswa dapat langsung mempraktekkan materi yang telah dipelajari. Simpulan penelitian adalah perspektif calon guru matematika terhadap aplikasi rumah belajar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, mempermudah siswa untuk mencari materi-materi pembelajaran matematika yang belum pahami, membantu siswa dalam memahami materi pelajaran melalui video dan dapat membantu siswa dalam menyelesaikan soal-soal matematika.

Kata Kunci: Aplikasi Rumah Belajar, *E-learning*, Perspektif Calon Guru

Abstract:

The home learning portal is an alternative for parents, teachers and students in learning mathematics. This study aims to describe the perspective of prospective mathematics teachers on the application of home learning in learning mathematics. Four subjects were selected from prospective mathematics teachers who teach private lessons or tutoring. The results obtained that the prospective teacher's perspective on home learning applications helps teachers in distributing materials, videos and math problems. The home learning application presents mathematical material clearly, always follows the development of learning, many features that can help and improve the learning abilities of students. Through the home study application, students can immediately practice the material they have learned. The conclusion of the study is that the perspective of prospective mathematics teachers on home learning applications can increase student learning motivation, make it easier for students to find mathematics learning materials that they do not understand, help students understand subject matter through videos and can help students solve math problems.

Keywords: Perspective, teacher candidates, e-learning, home learning applications

Pendahuluan

COVID-19 (*Corona virus Disease-19*). mengubah sistem pendidikan di dunia, yang mengarahkan ke arah penutupan sekolah, universitas, dan perguruan tinggi lainnya. Di tanggal 27. April 2020, kira-kira 1,7 miliar pelajar dunia terkena akibatnya sebagai respon pada pandemi. Menurut survei dari UNICEF, 186. negara telah menetapkan penutupan berskala nasional dan 8 negara menetapkan penutupan berskala lokal. Ini berdampak pada 98.5% siswa di dunia

(UNESCO, 2020). Dampak yang di akibatkan oleh COVID-19 telah banyak merubah aspek kehidupan masyarakat di dunia.

Pandemi COVID-19. memaksa para pendidik untuk melakukan pengujian pembelajaran jarak jauh yang belum dilakukan sama sekali secara bersamaan sebelumnya untuk semua elemen sekolah yakni murid, guru hingga orang tua. Saat masa covid waktu, lokasi dan jarak jadi masalah yang serius saat ini (Kusuma &

Hamidah, 2020). Hingga pendidikan jarak jauh menjadi jawaban untuk melewati kesulitan untuk melaksanakan belajar secara tatap muka. Ini memberi tantangan pada semua jenjang pendidikan untuk melindungi kelas supaya tetap aktif walaupun sekolah telah ditutup.

Saat masa pandemi ini, dengan semua tantangan, dan pengaruhnya sudah membuat sadar semua kalangan. Jika mengembangkan diri suatu hal yang penting ini harus dilakukan supaya bisa berkopetisi, dan bertahan hidup. Akan hal ini, guru pun sebagai sosok yang mempunyai peran di masyarakat ini perlu untuk mengembangkan diri dan belajar, dikenal dengan sebutan guru pembelajar. Dengan berkembang pesatnya teknologi seperti smartphone atau laptop yang memudahkan menggunakan internet untuk mendapatkan keperluannya secara online memperkirakan penggunaan smartphone aktif di Indonesia berjumlah 100 juta orang yang memposisikan Indonesia sebagai negara konsumen smartphone keempat di dunia sesudah Cina, India, dan Amerika dalam pengguna internet rata-rata berusia 19 hingga 34 tahun (Wahyudi, 2017).

Sebab dari Covid-19 menjadikan pemerintah membuat peraturan baru untuk menghentikan penyebaran Covid-19 dengan mempraktikkan kebijakan *school from home* atau disebut juga *Work From Home* serta kegiatan yang berurusan dengan perkumpulan dibatasi untuk sementara (kemendikbud, 2020). Saat ini generasi milenial atau yang biasa disebut dengan istilah “generasi zaman sekarang”. Dengan hadirnya istilah ini sering digambarkan dengan keadaan anak muda zaman sekarang. Jika dikaitkan dengan keseharian anak zaman sebelumnya, banyak hal yang membedakan misalnya gaya hidup yang bergantung pada gadget. Rata-rata mereka banyak menyia-nyaiakan waktu mereka sekitar 3 jam perhari. Angka ini meningkat 20% dalam empat tahun lalu. Waktu yang dialokasikan untuk melihat video di YouTube, waktu melihat streaming berkembang tiga kali lipat (Smith, 2018).

Perilaku generasi milenial yang dekat dengan internet memilih menggunakan cara online dalam mencari

dan membeli beragam produk untuk memenuhi keperluan hariannya menggunakan aplikasi startup yang mudah memesan makanan seperti GoJek, maupun aplikasi transaksi Tokopedia. Saat ini perkembangan perangkat mobile di kota besar di Indonesia mencapai 88 persen (Gideon, 2018). Generasi ke-21 sebagian besar menghamburkan waktu untuk bermain gadget mereka. Banyak murid sulit mengingat topik belajar yang dipelajari secara online dari sekolah mereka, sehingga selesai sekolah online mereka bermain dengan *smartphone* dan melupakan apa yang mereka telah pelajari begitu saja. Oleh sebab itu, banyak dari orang tua sadar akan hal ini memberi pelajaran tambahan untuk anak dengan memasukkannya ke dalam bimbingan belajar online (bimbel) ternama atau mencari guru les privat (Wijanarko, 2016).

Akan tetapi masalah yang dialami masyarakat saat ini adalah ekonomi sulit dimasa pandemi Covid-19 yang kian membuat orang tua memikirkan ulang untuk mendaftarkan anak mereka untuk ikut bimbingan belajar online karena mahalnya biaya yang harus dihabiskan untuk bimbel online tersebut. Pembelajaran online saat ini telah berkembang pesat, M-learning ialah suatu model pembelajaran yang memanfaatkan kemampuan media mobile atau menggunakan laptop. Mereka bisa belajar kapan saja dia mau asal membawa *smartphone* dengan mencari bimbingan belajar online (bimbel online). Sebab hal itu sebagai seorang pengajar harus memperkenalkan alternatif untuk orang tua murid dalam membantu anaknya belajar mandiri dirumah.

Rumah Belajar hadir sebagai alternatif bimbel online yang bisa diakses menggunakan laptop ataupun smartphone yang mereka miliki. Alasan pendidik harus memperkenalkan aplikasi ini karena 1). konten-konten dihadirkan dengan berbagai macam cara sehingga menarik untuk di pakai, 2). bisa diakses offline atau online, 3). dilengkapi tujuan pembelajaran yang terarah, 4). Sangat mudah di akses, 5). Dan juga aplikasi ini bisa digunakan secara gratis. Fitur-fitur unggulan di Rumah Belajar seperti Sumber Belajar, Buku

Sekolah Elektronik, Bank Soal, Laboratorium Maya, Kelas Maya dan Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan. Dengan fitur-fitur tersebut siswa dapat mengembangkan kemampuan belajar, diharapkan bisa mencapai hasil yang diidamkan (Gideon,2018). Opsi memilih Rumah Belajar sebagai media belajar daring karena portal ini cukup mudah dan hemat dalam penggunaannya. Selain itu, Rumah Belajar menyediakan fitur pembelajaran yang bisa dijelajah offline (gratis) ataupun online.

Dengan hadirnya media pembelajaran ini bisa menjadi suatu pendukung apabila siswa kurang mengerti tentang materi secara verbal saat di lakukan pembelajaran online dikelas. Dimana Pembelajaran yang mengandalkan bahasa verbal saja bisa menyebabkan kesalahan dalam mempersepsi pesan yang disampaikan dan tidak akan bisa untuk menggunakan semua alat indra yang dimiliki untuk menerima materi (Yohana,2011). Artinya pesan yang disampaikan dalam bahasa verbal saja tidak sesuai dengan yang diinginkan penyampai pesan dan juga bahasa verbal hanya akan menggunakan indra pendengaran saja. Media pembelajaran “Bimbel online” berperan penting supaya murid dapat terbantu mencari referensi materi yang terkadang sulit di mengerti dan karena dapat menghambat prestasi belajar murid, dimana prestasi belajar itu dapat dilihat bila siswa melalui suatu proses belajar dapat mengerti apa yang di pelajari.

Pada pembelajaran, kini ada *blended learning* yaitu metode belajar yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran melalui jaringan (daring). Hadirnya *blended learning*, seorang guru harus bisa mempelajari banyak hal yang berhubungan dengan pembelajaran melalui jaringan, di antara *e-learning*. dan ujian berdasarkan aplikasi (Milya Sari,2016). Perlunya perspektif calon guru yang mana suatu saat akan menjadi guru di sekolah sangat penting dimana pendapat dari calon guru dapat menjadi suatu pandangan kedepan untuk suatu perubahan bahwa mengajar tidak akan selalu menggunakan papan tulis Perspektif merupakan kerangka

konseptual (*conceptual framework*), asumsi, nilai, atau pendapat yang berpengaruh kepada kesan seseorang pada sesuatu, dan mempengaruhi cara bertindak dalam suatu situasi Sebab itu tidak ada ahli yang berhak menilai perspektif miliknya benar sedangkan perspektif lain salah. Meski perspektif lebih mendekati fakta yang dimaksud, pada dasarnya perspektif hanya menangkap sebagian realitas saja (Mudhofir,2012). Dalam penelitian ini, perspektif calon guru didefinisikan sebagai sudut pandang guru matematika terhadap aplikasi rumah belajar

Berdasarkan latar belakang penelitian maka penulis ingin mengetahui lebih dalam mengenai perspektif calon guru matematika dalam menggunakan aplikasi “Rumah Belajar” dalam pelajaran. Tujuan dari penelitian untuk medeskripsikan perspektif calon guru terhadap aplikasi “Rumah Belajar”.

22 Metode Penelitian

Jenis penelitian ini ialah penelitian kualitatif, ialah suatu jenis penelitian hasilnya tidak diperoleh dengan proses statistik maupun perhitungan melainkan sebagai jenis penelitian yang bertujuan menjabarkan fenomena secara kontekstual menggunakan peneliti dalam penelitian tersebut. Metode penelitian kualitatif disebut penelitian naturalistik karena penelitian yang dilakukan di kondisi alamiah dengan memperhatikan keadaan tempat penelitian dengan data kualitatif, tidak menggunakan model matematik (metode perhitungan) dan analisis lebih bersifat kualitatif. Moleong (2014)

Penelitian ini, penulis memakai pendekatan deskriptif kualitatif Menurut Sugiyono (2016:9) metode deskriptif kualitatif ialah metode yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme* dipakai meneliti pada kondisi objek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) yang mana peneliti ialah sebagai instrumen kunci. Penelitian deskriptif kualitatif mempunyai tujuan untuk menggambarkan, menuliskan, menerangkan, menjelaskan dan menjawab secara rinci permasalahan, yang diteliti dengan mempelajari sebaik mungkin seseorang, kelompok atau kejadian.

Menurut Sugiyono, (2013, hal. 4-5), jenis metode penelitian berdasarkan tujuan serta tingkat kealamian objek yang diteliti. Berdasarkan penjabaran di atas bisa ditarik kesimpulan bahwa jenis penelitian kualitatif digunakan karena analisis datanya tulis ataupun lisan mempertimbangkan, hasil dari wawancara.

Subjek Penelitian

Empat subjek penelitian dari calon guru matematika. Kriteria calon guru matematika yang dipilih menjadi subjek penelitian merupakan calon guru yang mengajar les privat; atau bimbingan belajar.

5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data ialah:

Wawancara

Wawancara mendalam, mengumpulkan informasi dari narasumber menggunakan pedoman wawancara atau melakukan fisik langsung dengan narasumber, meneliti secara utuh dan rinci

Angket

Angket ialah teknik pengelompokan data dilakukan dengan memberi pertanyaan atau pernyataan pada responden. untuk dijawab (Sugiyono 2013). Kuesioner yang digunakan oleh peneliti sebagai instrumen penelitian, Metode yang dipakai adalah angket tertutup. Angket tertutup termasuk jenis angket jawaban dari pertanyaan. didalam angket tersebut sudah disiapkan peneliti, sehingga responden hanya menjawab pertanyaan sesuai pilihan yang disediakan oleh peneliti.

Instrumen Penelitian

Dalam mengumpulkan data penulis perlu alat bantu instrumen penelitian. Teknik pengumpulan data ialah cara yang dilakukan untuk memperoleh data serta keterangan yang diperlukan dalam penelitian (Sugiyono, 2017: 137). Dalam

penelitian ini peneliti menggunakan 3 alat bantu, yaitu :

Angket

Intrumen ini bertujuan untuk mengetahui perspektik calon guru menggunakan aplikasi belajar “Rumah Belajar”. Sebelum lembar angket/kuisisioner diberikan kepada calon guru, terlebih dahulu, dikonsultasikan kepada dosen pembimbing kemudian diperiksa kevalidannya oleh dosen bidang studi matematika. Bila valid maka, instrumen siap digunakan dan diberikan kepada calon guru. Apabila belum valid maka, instrumen diperbaiki sehingga instrumen tersebut valid.

Pedoman Wawancara

Pedoman ini tidak selalu berdasarkan tujuan penelitian, tetapi berdasarkan teori yang berhubungan suatu permasalahan yang akan diteliti.

Teknik Analisis Data

Data yang didapat baik data primer ataupun data sekunder dianalisa lalu dilampirkan secara deskriptif kualitatif, yaitu menjelaskan, menguraikan, dan menggambarkan sesuai judul yang diteliti. Kegiatan analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus menerus sampai tuntas, hingga data sudah jenuh. Kegiatan didalam analisis data ini yaitu data reduction, data display, dan conclusion drawing / verification Miles and Huberman dalam (Sugiyono 2017, hlm. 337).diantaranya :

1 Reduksi Data

Reduksi data ialah proses analisis data dilakukan untuk mereduksi dan merangkum hasil penelitian yang menitik beratkan kepada hal penting peneliti. Reduksi data bertujuan memudahkan pengertian data yang di kumpulkan hingga data direduksi bisa memberi gambaran yang rinci.

1 Display data

Display data ialah data penelitian yang tersusun secara rinci memberikan gambaran penelitian lengkap. Data yang terkumpul secara rinci dan lengkap kemudian dicari pola hubungan untuk diambil kesimpulan. Penyajian data kemudian disusun berbentuk uraian atau laporan sesuai hasil penelitian didapat.

Kesimpulan / Varifikasi

Kesimpulan ialah tahap penelitian untuk memberikan makna data yang sudah dianalisa. Proses pengolahan data dimulai merapikan data yang dikerjakan peneliti hingga mendapat data yang sesuai kriteria keabsahan penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Hasil Validitas Pedoman Wawancara

Uji validitas instrumen pedoman wawancara untuk mengetahui kesesuaian pertanyaan pedoman wawancara. Data hasil validasi lalu dianalisa sesuai metode analisis data.

Hasil Validitas Pedoman angket

Intrumen ini bertujuan untuk mendeskripsikan perspektif calon guru matematika dalam menggunakan aplikasi belajar "Rumah Belajar". Sebelum lembar angket/kuisisioner diberikan kepada calon guru, terlebih dahulu, dikonsultasikan kepada dosen pembimbing kemudian diperiksa kevalidannya oleh dosen bidang studi matematika. Bila valid maka, instrumen siap digunakan dan diberikan kepada calon guru. Apabila belum valid maka, instrumen diperbaiki sehingga instrumen tersebut valid.

Data 1

Calon Guru G.A

Menurut calon guru MR Rumah belajar ini dapat merumuskan pembelajaran dengan baik karena pembuatan rumah belajar ini sesuai dengan peraturan dari kementerian pendidikan dan kebudayaan. Dengan menu yang tersedia dalam rumah belajar dapat memberikan materi pembelajaran dengan baik kepada siswa. Rumah belajar dapat memudahkan

mempelajari materi karena banyak fitur yang membantu siswa belajar. Rumah belajar dapat memberikan bantuan serta kemudahan dalam mengerjakan tugas siswa dengan menyediakan materi dan contoh soal dalam rumah belajar. Rumah belajar ini dibuat sesuai dengan aturan dan standar dari kemendikbud. Materi yang terdapat di rumah belajar sudah sesuai tingkat perkembangan pembelajaran. Materi di dalam rumah belajar masih perlu untuk dijelaskan kembali kepada siswa oleh pembimbing agar lebih di mengerti. Materi didalam rumah belajar dapat meningkatkan motivasi karena banyak fitur yang bisa di manfaatkan siswa. Setiap akhir dari materi di dalam rumah belajar selalu memberi rangkuman di akhir materi yang di pelajari. Menurut saya penyampaian materi disajikan rumah belajar sudah sesuai dengan kenyataan karena selalu mengikuti perkembangan pembelajaran. Materi yang disajikan pada rumah belajar mudah dipahami dan dapat langsung di praktekkan siswa karena di dalam aplikasi ada banyak soal yang bisa di kerjakan siswa. Metode yang disampaikan pada rumah belajar cukup efektif , jelas dan mudah di pahami karena fitur yang ada didalam rumah belajar. Saya belum terlalu puas dengan materi yang disajikan didalam rumah belajar karena materi belum cukup lengkap menurut saya. Saya cukup puas mengingat banyaknya fitur-fitur yang ada di dalam rumah belajar. Saya akan menganjurkan kepada calon guru lainnya agar pembelajaran mereka akan semakin inovatif. Saya merasa akan terbantu jika saya memakai aplikasi ini karena di masa pandemic ini seorang guru perlu meningkatkan inovasi belajar untuk siswa. Sangat Perlu, karena pada di masa pandemic guru tidak bisa bertemu dengan murid secara langsung, maka aplikasi ini bisa membantu dalam menyampaikan informasi belajar ke siswa.

Data 2

Calon Guru M.R

Menurut calon guru MR rumah belajar sudah merumuskan mata pelajaran bahasa Indonesia dengan baik. Rumah belajar bisa memperkanalkan materinya

dengan baik. Setelah menggunakan rumah belajar saya merasa akan dimudahkan karena banyak buku yang bisa di pelajari siswa di dalam fitur buku sekolah elektrik. Bantuan yang diberikan oleh rumah belajar berupa contoh soal dan konten video ini memudahkan untuk mengerjakan tugas. Menurut saya materi yang disediakan oleh rumah belajar sesuai standar kurikulum yang ada. Saya menilai bahwa materi yang disediakan rumah belajar sesuai dengan tingkat perkembangan pembelajaran saat ini. Iya materi yang disediakan di rumah belajar di susun secara sistematis. Saya menilai materi yang disediakan oleh rumah belajar bisa memberikan motivasi kepada siswa karena fitur yang disajikan menarik. Setiap materi belajar yang ada di rumah belajar selalu di beri rangkuman. Materi yang di gunakan di dalam rumah belajar sesuai dengan kenyataan yang ada dan tidak mengada-ngada. Materi yang ada di dalam rumah belajar sangat mudah dipraktekkan oleh siswa di rumah mengingat ada fitur bank soal di dalam rumah belajar yang bisa dimanfaatkan setelah mempelajari materi. Materi yang disediakan oleh rumah belajar mudah di pahami oleh siswa karena setiap materi dijelaskan dengan detail dan dengan arahan yang jelas. Saya cukup puas dengan rumah belajar sebagai sumber belajar karena kelengkapan data yang ada. Fitur-fitur di dalam rumah belajar membuat saya cukup puas selama menggunakannya dan saya menganjurkan penggunaan rumah belajar untuk orang lain sebagai sumber belajar. Saya merasa akan sangat terbantu jika menggunakan rumah belajar sebagai media untuk menjelaskan materi. Selama pandemi menurut saya iya, karena aplikasi ini cukup membantu guru untuk menjelaskan lebih nyaman kepada siswa dan dapat meningkatkan variasi belajar agar tidak membosankan.

Data 3

Calon Guru A.H

Menurut calon guru AH Rumah belajar merumuskan tujuan belajar dengan cukup baik. Rumah belajar bisa mengenalkan materi belajar dengan baik. Menurut saya rumah belajar cukup memudahkan siswa dalam mempelajari

materi karena ada fitur buku sekolah elektrik serta fitur sumber belajar berupa video belajar didalamnya. Rumah belajar sangat memberikan kemudahan untuk mengerjakan tugas serta arahan yang jelas. Menurutnya materi dan soal yang disuguhkan di dalam rumah belajar sudah memenuhi standart pada umumnya. Materi yang disuguhkan rumah belajar sudah sesuai dengan tingkatan perkembangan pembelajaran saat ini. Menurut saya, materi yang disediakan sudah disusun secara sistematis sehingga mudah di mengerti. Materi serta fitur yang disediakan sudah menarik dan cukup bervariasi sehingga siswa bisa termotivasi untuk belajar. Setiap bagian akhir materi selalu dicantumkan rangkuman dari materi belajar. Materi yang disediakan dalam rumah belajar sesuai dengan kenyataan. Menurut saya, materi pembelajaran sangat mudah dipahami karena dijelaskan secara sistematis dan lagi jika siswa ingin langsung mempraktekkan materi yang sudah di pelajari bisa mengerjakan soal yang sudah siapkan di dalam rumah belajar. Metode pembelajaran yang disediakan di dalam rumah belajar sangat sesuai dimasa pandemic ini dan mempermudah siswa untuk belajar. Saya merasa puas dengan kelengkapan data yang disajikan. Saya puas menggunakan rumah belajar sebagai media belajar terutama di masa pandemic ini. Saya akan menganjurkan kepada sekolah di tempat saya bekerja nanti untuk menggunakan aplikasi ini karena dapat membantu untuk bisa meningkatkan inovasi belajar mengajar.

Data 4

Calon guru S.A

Menurut calon guru SA rumah belajar sudah cukup dalam merumuskan tujuan pembelajaran dengan baik. Rumah belajar sudah memperkenalkan materi pembelajaran kepada guru dan siswa dengan baik. Rumah belajar memberikan kemudahan dengan cara memberikan konten video pembelajaran bagi siswa yang kesusahan memahami materi. Pada rumah belajar ini ada fitur pendukung yang memudahkan siswa dalam mengerjakan tugas serta arahan yang di sajikan jelas dan

mudah di mengerti. Materi yang disediakan pada rumah belajar sudah menyediakan materi dengan baik dan materi tersebut sudah sesuai dengan standart yang berlaku. Materi yang disediakan sesuai dengan tingkat perkembangan pembelajaran. Materi yang terdapat dalam rumah belajar cukup bisa disampaikan dengan sistematis. Fitur yang disediakan di dalam rumah belajar sudah mampu menarik dan memberikan motivasi kepada siswa. Pada aplikasi rumah belajar sudah tersedia rangkuman dari setiap materi yang dipelajari. Menurut saya materi yang disediakan di aplikasi rumah belajar sesuai dengan kenyataan. Materi yang disajikan pada rumah belajar sangat mudah dipelajari serta siswa bisa langsung mempraktekkan materi yang di pelajari dengan bank soal yang ada di dalamnya. Menurut saya metode yang digunakan rumah belajar adalah metode pembelajaran sangat efektif dan jelas. Puas dengan kelengkapan data pada aplikasi ini. Saya puas selama menggunakan aplikasi ini dalam pembelajaran. Saya akan mengajukan aplikasi untuk digunakan oleh calon guru lain. Saya mungkin akan terbantu dengan menggunakan aplikasi ini mengingat ada fitur-fitur yang akan membantu menjelaskan materi. Dalam masa pandemic saat ini guru memerlukan aplikasi rumah belajar dalam melancarkan kegiatan belajarnya secara daring apalagi materi dan video pembelajaran bisa di download secara gratis jadi siswa bisa mempelajari materi dimanapun.

Pembahasan

9 Aplikasi Rumah Belajar Sebagai Media Pembelajaran

Media segala sesuatu alat yang bisa digunakan menyampaikan pesan pengirim ke penerima hingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan motivasi murid dalam proses belajar ini sesuai pendapat (Daryanto 2011:4) yang menyatakan media salah satu komponen komunikasi, sebagai pembawa pesan komunikator menuju komunikan. Sesuai pernyataan tersebut maka media pembelajaran harus bisa menjadi alat yang baik dalam menyalurkan materi pembelajaran dan dapat memberikan

bantuan kepada pembelajar agar siswa dapat termotivasi selama proses belajar

Berdasarkan hasil wawancara dengan keempat narasumber bahwa rumah belajar ini dapat merumuskan materi pembelajaran dengan baik, materi yang disajikan juga sesuai fakta dan selalu mengikuti perkembangan pembelajar saat ini. Serta rumah belajar menyediakan fitur-fitur yang bisa membantu siswa untuk mempelajari materi serta bisa langsung di praktekkan dengan mengerjakan soal melalui fitur bank soal yang sudah di sediakan rumah belajar.

Rumah Belajar sebagai media belajar mungkin untuk berinteraksi langsung dengan guru, murid dan sumber belajar. Proses pembelajaran dilakukan di luar jam belajar dengan mudah murid membuka kembali materi yang baru saja diajari saat jam belajar. Informasi pembelajaran lebih mudah diterima murid menggunakan semua indra mata dan telinga. Pengguna media multimedia perlu biaya yang tidak sedikit untuk mendapatkannya, tetapi dengan aplikasi Rumah Belajar semua gratis di akses mulai pendidikan PAUD, SD, SMP, hingga SMA/SMK.

Menurut pendapat diatas peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran E-Learning tidak hanya sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran Luring atau *Offline* namun dapat membantu guru dalam pembelajaran secara online, Aplikasi rumah pembelajaran menyediakan berbagai menu yang dapat membantu gurru untuk memberikan varasi pembelajaran yang baru. Bagi siswa aplikasi rumah belajar ini dapat memotivasi murid untuk lebih giat belajar dan membuat lebih fokus belajar, dengan ketersediaan menu belajar yang lengkap di aplikasi rumah belajar siswa dapat lebih mudah dalam proses pembelajaran dan lebih mudah mengerjakan tugas dari guru

Rumah Belajar Sebagai Media Yang Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar

Motivasi belajar dengan segala dukungan mampu memberi semangat melakukan belajar untuk mencapai tujuan

yang diinginkan. Motivasi diperlukan murid supaya bisa tercapai. Hal ini sejalan dengan pendapat (Uwes A.C. 2008: 29) sebagai “enabler” atau alat untuk memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil wawancara dengan keempat narasumber yaitu calon guru tentang persepektif rumah belajar terkait dengan media yang dapat meningkatkan motivasi belajar. Calon guru menyatakan bahwa rumah belajar mempunyai banyak fitur-fitur pendukung siswa untuk dapat meningkatkan motivasi belajar seperti fitur sumber belajar, fitur ini menampilkan materi bagi murid dan guru berdasarkan kurikulum. Materi ajar disajikan secara terstruktur, tampilan menarik dalam bentuk gambar, video, animasi, evaluasi dan game edukasi. Kelas maya fitur dikembangkan untuk memfasilitasi proses belajar tanpa tatap muka. Guru bisa memberi bahan ajar yang bisa di akses dan dibagikan siswa ke bentuk digital, yang bisa dipelajari kapan saja. Tidak hanya menyediakan materi pembelajaran saja rumah belajar menyediakan inovasi terbaru yaitu edukasi game. Suatu media berbasis game edukasi bermain sambil belajar untuk mensupport belajar didalam maupun diluar kelas. Ini menjadi salah satu alternatif siswa agar dapat meningkat motivasi dalam belajar.

Berdasarkan hasil diatas maka menurut perspektif calon guru, bahwa rumah belajar dinilai dapat di nilai sebagai media pembelajar bisa mengembangkan motivasi murid dalam mempelajari materi belajar.

Rumah Belajar Sebagai Media Pembelajaran Guru Dan Siswa

Guru sebagai andalan untuk menjelaskan kurikulum diharuskan mempersiapkan diri, meningkatkan kompetensi untuk memakai model pembelajar inovatif. Guru sebagai fasilitator harus menyadari bukan sebagai sumber pembelajar, tetapimemfasilitasi pengetahuan murid. Sebaiknya materi pembelajar disampaikan menggunakan metode serta strategi pembelajar

pengetahuan tersebut bisa tersimpan. Ada model belajar yang ditetapkan guru untuk menambah minat, perhatian, bakat, dan kemampuan murid dalam mengerti materi. Ini sesuai dengan pendapat (Rofalina 2013) guru perlu menciptakan suasana menyenangkan agar siswa tidak terbebani.

Berdasarkan hasil wawancara dengan keempat narasumber yaitu calon guru terkait dengan rumah belajar sebagai media pembelajaran guru dan siswa. Calon guru menyatakan bahwa materi di dalam rumah belajar sudah mengikuti tingkat perkembangan pembelajaran saat ini. Serta materi dijelaskan detail dengan arahan yang jelas dan setiap akhir materi dari selalu di berikan rangkuman. Pembelajaran mendekati murid pada teknologi didekatnya dijadikan materi yang menyenangkan. Konten pembelajar ini lebih menarik dibanding media pembelajaran buku karena interaktif, lengkap dengan teks, audio, visual, animasi, simulasi dalam penyampaian materi hingga informasi pembelajaran disampaikan seru, menarik, mudah dipahami dan jelas. Mengakses sumber belajar Rumah Belajar merupakan kegiatan dekat kondisi peserta didik. di era digital ini murid mudah mengulang materi baru dipelajari di luar jam belajar tidak terpaksa mempelajari materi. Siswa yang berkonsentrasi dan waktu konsentrasi murid untuk menerima pelajaran dapat meningkat yang berakibat meningkatnya suatu paham siswa pada materi pelajaran.

Dalam hal ini dari perspektif calon guru rumah belajar di nilai bisa menolong guru untuk menyampaikan materi dengan banyak fitur-fitur yang terdapat didalam dinilai dapat membantu guru dalam menerapkan model pembelajaran yang lebih inovatif. Semua fitur-fitur didalam rumah belajar dapat menambah minat, perhatian, bakat, dan kemauan siswa didalam mempelajari materi.

Kelebihan dan Kekurangan Dari Aplikasi Rumah Belajar Menurut Calon Guru

Rumah Belajar sebagai sistem belajar berbasis web diharapkan akan mempercepat pemahaman. ilmu

pengetahuan teknologi yang dapat meningkatkan belajar. secara ideal. Rumah Belajar sebagai media bermanfaat meningkatkan standar proses belajar untuk memaksimalkan efektivitas tujuan belajar. Peningkatan pengguna sistem ini semakin terbuka peluangnya karena peningkatan jumlah peserta didik menjadi pengguna *smartphone* yang terkoneksi dengan internet. Melalui Rumah Belajar bisa mengelola materi pembelajaran, serta evaluasi belajar secara online. Selain itu bisa meningkatkan dan melengkapi aktivitas tatap muka didalam kelas, melihat aktivitas pembelajaran murid secara online dengan cepat dan mudah.

Kelebihan dari sistem ini Menurut calon guru adalah (1). Memberi kesempatan belajar murid dengan waktu lebih lama dan dapat melihat banyak, (2). Menambahkan interaksi. Murid, guru tanpa batas waktu, dan. dilakukan di mana pun kapan saja sepanjang terkoneksi internet. (3). Sistem Pelajaran memberi peluang belajar lebih fleksibel dan interaktif. (4). Fitur-fitur interaktif bisa Guru mengatur sistem rumah belajar untuk mengelola materi pembelajaran,(5). Menambah jumlah aktivitas. belajar, (6). Menambahkan aktivitas berdiskusi,(7).Cara mengumpulkan tugas online

Kekurangan dari rumah belajar menurut Calon guru adalah: (1). Tampilan awal kurang menarik dilihat, (2). Materi terpisah tidak. satu tempat membuat murid akan kerepotan , (3). Blog disajikan didalam fitur tidak. bisa dibuka, web tersebut sangat penting untuk diakses karena kurang informasi dalam sumber belajar. (4). fiturnya.cukup membuat bingung (5). Pada BSE buku yang ada belum update kurikulum merdeka sekarang (6). Untuk soal harus. mencari satu-satu tidak langsung tersedia permateri belajar (7) Di *Smartphone*. Video belajar tidak bisa diputar. (8) Aplikasi rumah belajar terkesan berat di dalam web maupun *Smartphone*.

6 Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan aplikasi ini

adalah cara yang baru ²⁹ dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang mana dengan pemanfaatan aplikasi ini mempermudah siswa untuk mencari materi-materi yang mereka belum pahami.

Memanfaatkan aplikasi ini memudahkan semua hal dalam mencari informasi mengenai materi yang siswa inginkan dengan disajikan berdasarkan fakta yang ada dan disajikan terbaru. Informasi yang di berikan cukup lengkap dan menggunakan aplikasi ini bisa di akses dimanapun dan bisa belajar kapan saja siswa ingin.

Awalnya mungkin siswa akan membutuhkan penyesuaian dan merasa kesulitan di awal penggunaan karena mereka baru pertama belajar menggunakan aplikasi seperti ini akan tetapi seiring waktu dalam penggunaan aplikasi secara teratur akan menjadi terbiasa karena mudahnya mengakses materi di dalam aplikasi “Rumah Belajar” ini.

Aplikasi rumah belajar adalah media yang bagus digunakan murid untuk mengekspresikan dirinya. Banyak dari murid takut dengan pikiran yang akan terjadi jika mengekspresikan diri. Aplikasi bisa membantu siswa dalam membagikan pikiran mereka tanpa rasa takut. Dengan memanfaatkan aplikasi ini sangat memungkinkan siswa untuk berekspresi dengan berbagai cara, Ini bisa membantu murid keluar dari zona nyaman dan bisa mencari bakatnya

Aplikasi Rumah belajar bisa membuat persepsi setiap murid sama sehingga memiliki pandangan sama pada informasi di sampaikan sulit jika informasi yang disajikan detail maka bisa aplikasi ini membantu sekali dalam hal ini. Maka bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi jelas hingga mudah dipahami. Dengan menggunakan aplikasi, perhatian murid materi bisa lebih meningkat.

Saran

Bagi Rumah Belajar Kemendikbud

Penggunaan rumah belajar kemendikbud pada setiap mata pelajaran diharapkan dapat dioptimalkan dalam proses pembelajaran. Memperbanyak pilihan buku yang bisa di unduh. Untuk

fitur bank soal agar dapat terhubung ke fitur kelas maya agar bisa mempermudah akses siswa maupun guru. Untuk peta budaya agar memperbanyak budaya di setiap propinsi yang di sajikan. Untuk kelas maya agar di permudah untuk menulis jawaban yang melibatkan *equation* dan kelas maya bisa terhubung dengan fitur bank soal..

Bagi Calon Guru

Untuk bisa meningkatkan kemampuan didalam menggunakan media pembelajaran yang sesuai pada penerapan pembelajaran daring.

Peneliti Selanjutnya

Agar bisa lebih mengkaji lebih dalam mengenai penelitian ini karena penelitian ini jauh dari kesempurnaan. karena terbatasnya pengetahuan dari peneliti, namun demikian penelitian ini bisa dijadikan patokan atau rujukan untuk penelitian selanjutnya.

Daftar Pustaka

Aisyah, S. (2015) *Perkembangan peserta didik dan bimbingan belajar* .

Alisa, Y (2011) *Studi Tentang Media Pembelajaran Yang Digunakan Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Bidang Seni Rupa di SMP Negeri 1 Probolinggo*.

Azhar A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

Gideon, S. (2018). Peran Media Bimbingan Belajar Online "Ruangguru" dalam Pembelajaran Ipa Bagi Siswa Smp dan Sma Masa Kini: Sebuah Pengantar. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 11(2), 167-182.

Hasan, C. (2016) *Pengaruh Penerimaan Teknologi dengan Kebergunaan Web: Studi Kasus Portal Rumah Belajar Kemendikbud*.

Holmes, B. dan Gardner, J. (2009). *E-learning, Concepts and Practice*. London: SAGE Publications.

Ilyas, I. (2010). *Kinerja dan Kompetensi Guru Dalam Pembelajaran*

Jarot, W (2016) *Pengaruh Gadget dan Perilaku Terhadap Kemampuan Anak*.

Komariah, A. & Satori, D. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta

Kusuma, J. W., & Hamidah. (2020). Platform Whatsapp Group dan Webinar Zoom dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Volume*, 5(1)

Makmun, A.S (2009) *Psikologi kepribadian*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya

Milya, S (2014). *Blended Learning, Model Pembelajaran Abad Ke-21 di Perguruan Tinggi*.

Moleong, L. J. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif* , Edisi Revisi. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.

Moleong, L. J. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Muhammad, R. (2016). *Upaya Guru Bimbingan dan Konseling Dalam Menanggulangi Kenakalan Siswa MAN Karanganom Klaten Jawa Tengah*

Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta

Mulyono, F. A. (2019). *Review Bimbingan Belajar Online Terbaik, Ruangguru*. <https://www.kompasiana.com/amp/fe nnyawm/5d01c10dc01a4c03116ab57d/reviewbimbingan-belajar-online-terbaik-ruangguru>

- Muman, H. (2013). *Pengaruh Pola Pengasuhan Orangtua dan Proses Pembelajaran di Sekolah Terhadap Tingkat Kreativitas Anak Prasekolah*.
- Mudhofir, A (2012). *Konsep, Strategi, dan Aplikasinya dalam Peningkatan Mutu Pendidikan di Indonesia*.
- Nurohman, A. (2014) *Signifikan Literasi Informasi dalam Dunia Pendidikan di Era Global*.
- Nugraha, R (2015). *Penerapan Metode Pembelajaran Bauran (Blended Learning) Dengan Media Blog Dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerpen*. Universitas Pendidikan Indonesia
- Numiek, S. H. (2013) *Keefektifan E-learning sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran E-learning SMK Telkom sandhy putra Purwokerto)*.
- Pusdiklat Kemdikbud. (2020). *SURAT Edaran Mendikbud No 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID- 1 9) - Pusdiklat Pegawai Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*.
<https://Pusdiklat.Kemdikbud.Go.Id/>
- Ridwan, M. (2011). *Pengaruh Pembelajaran Berbasis E-Learning Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XII Akutansi Mata Pelajaran Fiqih di SMK YPM 3 Taman SIDOARJO*.
- Rosyid, A. (2016). *Technological Pedagogical Content Knowledge: Sebuah Kerangka Pengetahuan Bagi Guru Indonesia di Era Mea*. Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Inovasi Pembelajaran Berbasis Karakter dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Tarwiah, V.J. (2012). *Pengaruh Bimbingan Belajar dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII Mts Negeri Godean, Sleman, Yogyakarta*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Teni, N. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*
- The United Nations Educational Scientific and Cultural Organization (UNESCO). (2020). *COVID-19 And Higher Education: Today And Tomorrow*. Artikel UNESCO Edisi April 2020. Diakses melalui <http://www.iesalc.unesco.org/en/wpc/ontent/uploads/2020/04/COVID-19-EN-090420-2.pdf>.
- Ummu, K. (2015). *Pengaruh Implementasi Bimbingan dan Konseling Terhadap Perilaku Delinkuen pada Peserta Didik*
- Uwes, A.C (2017). *Pedati Model Desain Sistem Pembelajaran Blended*. Jakarta: Ristekdikti.
- Wahyudi. 2017. *Jumlah Pengguna Smartphone di Indonesia*. Emarketer, <https://databoks.katadata.co.id/datablog/2017/01/24/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia>
- Yunus, A. (2010). *Strategi Membaca Teori dan Pembelajarannya*. Bandung: Risqi Press
- Yonas, P. (2016). *Pemanfaatan mobile learning atom di SMKN 12 Malang*.

Zamroni dan Rahardjo. (2015). *Manajemen Bimbingan dan Konseling Berbasis*

Permendikbud Nomor 111 Tahun 2015.

● **10% Overall Similarity**

Top sources found in the following databases:

- 10% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database

TOP SOURCES

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

- | | | |
|----------|--|---------------|
| 1 | <p>Lukman Lukman, Ridzki Rinanto Sigit, Hayu Lusianawati, Rio Septian. "...</p> <p>Crossref</p> | 2% |
| 2 | <p>Risky Febrianto, Rupiarsih, Cahya Lukito. "EVALUASI PROGRAM METO...</p> <p>Crossref</p> | <1% |
| 3 | <p>Moch. Ibnu Ain, Cindy Cahyaning Astuti. "Pengembangan Media Pemb...</p> <p>Crossref</p> | <1% |
| 4 | <p>Siti Rohati. "Pola Kepemimpinan Kepala Madrasah dan Relevansi Terh...</p> <p>Crossref</p> | <1% |
| 5 | <p>Jeli Nata Liyas. "Pengaruh Gaya Kepemimpinan, Motivasi kerja, dan Di...</p> <p>Crossref</p> | <1% |
| 6 | <p>Muhammad Gazali. "Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif T...</p> <p>Crossref</p> | <1% |
| 7 | <p>Elva Marisa N, Kurnia Heriansyah, Fathoni Zoebandi. "PENGARUH FIN...</p> <p>Crossref</p> | <1% |
| 8 | <p>Ridha Albiy, Yahya Yahya. "Efektifitas Penggunaan Dana BOS di MTs S...</p> <p>Crossref</p> | <1% |
| 9 | <p>Solly Aryza. "DESIGN ROBOT OTOMATIS PENYIRAM TANAMAN BERB...</p> <p>Publication</p> | <1% |

- 10

Mrs. Supriyatni. "Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembe...

Crossref

<1%
- 11

Rita Rahmaniati, Lilik Kholisotin, Vicky Pratiwi Rachmawati. "Upaya Me...

Crossref

<1%
- 12

Arief Ardiansyah, Khoirul Asfiyak. "Pelatihan Merancang dan Mengemb...

Crossref

<1%
- 13

Grace Heidy Novita, Zuhdi Yahya, Legowo Kamarubayana, Ismail Ismail...

Crossref

<1%
- 14

Hera Oktadiana, Myrza Rahmanita, Rina Suprina, Pan Junyang. "Curren...

Publication

<1%
- 15

Insaniyah Insaniyah, Inuriya Verawati, Aditya Hartini, Mahrita Mahrita, ...

Crossref

<1%
- 16

Nurul Idhayani, Nasir Nasir, Hasma Nur Jaya. "Manajemen Pembelajar...

Crossref

<1%
- 17

Sean Marta Efastri, Chitra Charisma Islami. "Efektivitas Pembelajaran ...

Crossref

<1%
- 18

Ade Gafar Abdullah, Tutin Aryanti, Agus Setiawan, Maizam Binti Alias. ...

Publication

<1%
- 19

Adi Wijayanto. "AKADEMISI DALAM LINGKARAN DARING", Open Scien...

Publication

<1%
- 20

Adi Wijayanto. "AKADEMISI DAN JURUS JITU PEMBELAJARAN DARIN...

Publication

<1%
- 21

Ika Santia. "REPRESENTASI SISWA SMA DALAM MEMECAHKAN MAS...

Crossref

<1%

- 22 Sela Romanti, Rohita Rohita. "PERAN GURU MENINGKATKAN KEMAM... <1%
Crossref
-
- 23 Syamsurijal Syamsurijal, Fitriani B. "Blogger Partnership dengan Ruang... <1%
Crossref
-
- 24 Zahra Khusnul Lathifah, Irma Inesia Sri Utami. "Bimbingan Teknis Aplik... <1%
Crossref
-
- 25 A.H.G. Kusumah, C.U. Abdullah, D. Turgarini, M. Ruhimat, O. Ridwanudi... <1%
Publication
-
- 26 Endah Retnowati, Anik Ghufron, Marzuki, Kasiyan, Adi Cilik Pierawan, A... <1%
Publication
-
- 27 Sri Utami. "Upaya Mengurangi Perilaku Membolos Dengan Konseling K... <1%
Crossref
-
- 28 Dwi Widi Pratito Sri Nugroho, Puput Adi Saputro. "UPAYA – UPAYA ME... <1%
Crossref
-
- 29 Edy Wibowo. "ANALISIS KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATE... <1%
Publication
-
- 30 Ilmiyatur Rosidah, Shofatill Imamah, Abdul Madjid. "OPTIMALISASI AP... <1%
Publication