



**Efektivitas Platform Rumah Belajar sebagai Sumber Belajar Digital
di Era Kenormalan Baru**

Maulana Arafat Lubis¹, Johannes², Arbanur Rasyid³, Nashran Azizan^{4*}

^{1 3 4}Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan

²Universitas Terbuka UPBJJ Medan

*e-mail: nashranazizan@iain-padangsidempuan.ac.id

Abstrak: Dewasa ini seluruh sektor termasuk pendidikan membutuhkan teknologi yang dapat memudahkan seseorang dalam beraktivitas, seperti memperoleh sumber untuk belajar. Terobosan baru dalam dunia pendidikan ialah lahirnya sumber belajar digital yang diharapkan sebagai wadah dalam membantu pendidik dan peserta didik dalam memperoleh informasi. Terobosan baru yang dimaksud ialah platform Rumah Belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon pendidik terhadap efektivitas pada platform Rumah Belajar. Riset ini berjenis kuantitatif dengan pendekatan survei. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini ialah probability sampling dengan teknik cluster sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner. Teknik analisis data menggunakan software STATCAL versi Oktober 2021. Hasil penelitian memaparkan bahwa dari total 129 guru SD/MI di Kota Padangsidempuan yang disurvei. Sebanyak 124 (95,98%) guru menyatakan platform Rumah Belajar termasuk sumber belajar digital terkategori efektif, sehingga dapat dijadikan pusat informasi dalam memperoleh referensi sesuai materi pembelajaran di era kenormalan baru.

Kata kunci: era kenormalan baru, Platform Rumah belajar, sumber belajar digital

Abstract: Today, all sectors, including education, require technology that can facilitate a person's activities, such as obtaining resources for learning. A breakthrough in education is the birth of digital learning resources, which are expected to be a forum to help educators and students obtain information. The breakthrough in question is the Rumah Belajar platform. This study aims to determine the response of educators to the effectiveness of the Rumah Belajar platform. This research is quantitative with a survey approach. The sample used in this study is probability sampling with cluster sampling technique—data collection techniques using a questionnaire. The data analysis technique used the October 2021 version of the STATCAL software. The study results explained that out of a total of 129 elementary/MI teachers in Padangsidempuan City surveyed. A total of 124 (95.98%) teachers stated that the Rumah Belajar platform is a digital learning resource categorized as effective, so it can be used as an information centre in obtaining references according to learning materials in the new normal era.

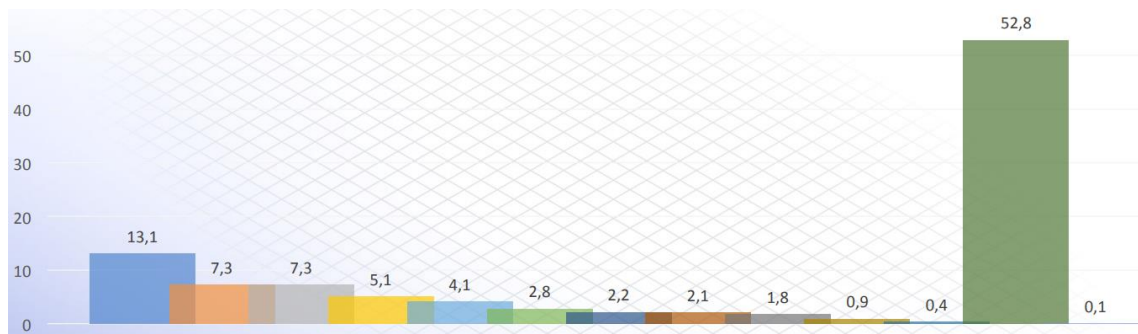
Keywords: new normal era, the home learning platform, digital learning resource

© 2021, Indonesian Journal of Islamic Elementary Education. IAIN Pekalongan

PENDAHULUAN

Pada abad ke-21 ini, kemampuan berliterasi peserta didik berkaitan erat dengan tuntutan keterampilan membaca yang berujung pada kemampuan memahami informasi secara analitis, kritis, dan reflektif. Akan tetapi, pembelajaran di sekolah saat ini belum mampu mewujudkan hal tersebut (Faizah et al., 2016). Akibatnya, peringkat Indonesia anjlok dalam evaluasi *Programme for International Student Assessment (PISA)*. Sejak empat tahun terakhir, posisi Indonesia menurun di semua bidang yang diujikan, seperti membaca matematika, dan sains. Berdasarkan laporan PISA yang baru rilis, Selasa 3 Desember 2019, skor membaca Indonesia ada di peringkat 72 dari 77 negara, lalu skor matematika ada di peringkat 72 dari 78 negara, dan skor sains ada di peringkat 70 dari 78 negara (Kurnia, 2019). Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan literasi peserta didik Indonesia masih tergolong rendah dan harus ditingkatkan (Satgas Gerakan Literasi Sekolah Kemendikbud, 2016).

Temuan lain berkaitan literasi digital juga didapat dari Laporan Hasil Survei yang dikeluarkan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2019-2020 bahwa jumlah pengguna internet di Sumatera Utara ialah 11,720,332 juta manusia dibandingkan pada tahun 2018 yang hanya 10,900,428. Selama 95,4% mayoritas manusia dalam setiap harinya menggunakan internet dengan durasi 8 jam ke atas. Namun, yang menjadi miris ialah mayoritas pengguna internet digunakan untuk tujuan bermedia sosial dengan persentase 51,5% dibandingkan untuk layanan informasi pendidikan yaitu 0,6% (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2021).



Sumber: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2021)

Gambar 1. Konten Pendidikan Paling Sering Dikunjungi

Berdasarkan gambar 1 dapat dilihat persentase pengunjung terhadap beberapa portal, yaitu Web sekolah (13,1%), Blog dakwah keagamaan (7,3%), Web Universitas/Sekolah Tinggi (7,3%), Aplikasi bimbel (5,1%), Blog pendidikan (4,1%), Web kemendikbud (2,8%), Pustaka digital (2,2%), Disdik daerah (2,1%), Web Kemenristekdikti (1,8%), Ruangguru (0,9%), WAG anak (0,4%), Tidak pernah berkunjung (52,8%), Tidak jawab (0,1%). Artinya dari pandangan literasi digital yang dilakukan masyarakat termasuk siswa maupun

guru masih sangat miris. Oleh sebab itu, pemerintah harus menguatkan program Merdeka Belajar sebagai upaya dalam meningkatkan literasi digital melalui platform Rumah Belajar di masa kenormalan baru. Kenormalan baru ialah cara kita untuk beradaptasi dengan kebiasaan atau perilaku yang baru dalam menjalankan aktivitas keseharian agar mampu terus produktif dan tetap aman dengan cara menerapkan protokol-protokol pencegahan COVID-19.

Atas dasar *problem* tersebut, Nadiem Anwar Makarim (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia) membuat program baru yang disebut Merdeka Belajar sebagai solusi untuk meningkatkan kembali rating PISA dan pastinya juga mendongkrak kompetensi peserta didik Indonesia termasuk literasi. Merdeka Belajar menjadi salah satu program inisiatif Nadiem yang ingin menciptakan suasana belajar yang bahagia dan suasana yang *happy*.

Merdeka belajar berarti kebebasan belajar, artinya memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri dan sebebas mungkin untuk belajar dengan caranya sendiri, santai dan gembira tanpa tekanan dengan memperhatikan bakat alamiahnya, tanpa memaksa mereka untuk belajar atau menguasai suatu bidang pengetahuan di luar hobi dan kemampuannya, sehingga masing-masing memiliki portofolio yang sesuai dengan *passion*-nya. Jika kebebasan belajar terpenuhi, maka akan tercipta “belajar mandiri” atau sekolah tersebut disebut sekolah mandiri atau sekolah bebas (Abidah et al., 2020). Jadi, seperti yang dikatakan Nadiem bahwa esensi Merdeka Belajar adalah menggali potensi terbesar para guru-guru sekolah dan siswa untuk berinovasi serta meningkatkan kualitas pembelajaran secara mandiri.

Sebagai pendukung program Merdeka Belajar, Pusat Data dan Teknologi Informasi (Pusdatin) Kemendikbud RI juga telah menyediakan platform belajar digital yang berisikan berbagai macam multimedia pembelajaran yang dapat diakses guru, siswa maupun masyarakat umum secara gratis. Pada platform tersebut, siswa dapat memperoleh berbagai macam bahan untuk belajar, melakukan percobaan untuk memahami lebih dalam materi yang dipelajari, berlatih soal-soal untuk mengukur sejauh mana pemahaman yang telah dicapai, melihat pemandangan di luar angkasa, mengetahui dan menghargai keberagaman adat istiadat/budaya, hingga berbagai macam permainan edukasi yang dapat dimainkan oleh siswa untuk mengembangkan kreativitas dan juga hiburan. Selain itu, dalam platform tersebut guru juga dapat mengikuti pelatihan untuk mengembangkan potensi profesi guru, memodifikasi dan mereproduksi rancangan materi pembelajaran, serta membuat kelas *online* sendiri sehingga dapat berinteraksi dengan siswa yang diajar.

Platform belajar tersebut bernama Rumah Belajar yang dapat diakses di mana saja dan kapan saja menggunakan perangkat komputer maupun telepon pintar melalui laman

<https://belajar.kemendikbud.go.id> . Platform Rumah Belajar telah dibikin, dikelola, serta dikembangkan oleh Pusat Data dan Teknologi Informasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sejak tahun 2011 dan terus berinovasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran saat ini. Platform adalah sebuah wadah yang dipakai untuk menjalankan sebuah sistem sesuai dengan rencana program yang telah dibuat (Eka Yuda Wibawa, 2021).

Hadirnya platform Rumah Belajar untuk menanggulangi kesenjangan digital, terutama dalam penyediaan konten yang bermutu, sehingga nantinya diharapkan setiap guru bisa mendapatkan akses bahan ajar yang bermutu serta dapat memberikan solusi melalui sajian konten pembelajaran interaktif, yang mana nantinya siswa dan masyarakat mampu menikmati sumber belajar digital menarik. Menurut Fauzan & Lubis (2020) sumber belajar merupakan segala sesuatu yang bisa dijadikan referensi untuk menambah wawasan murid dalam proses belajar, guna menstimulusi rasa ingin tahu dan minat belajarnya sehingga mampu mendapatkan hasil maupun prestasi belajar yang optimal. Sedangkan sumber belajar digital ialah informasi yang dapat mendukung proses pembelajaran berbasis teknologi sehingga bisa diperoleh di mana saja dan kapan saja. Jadi, selain Rumah Belajar ada juga beberapa platform yang bisa dijadikan sebagai sumber belajar digital, yaitu: Ruangguru, Quipper, Cisco Webex, dan Zenius.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Syifa (2021), hasilnya menunjukkan bahwa aplikasi Rumah Belajar pada pembelajaran perpindahan kalor di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin termasuk efektif, karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan memperoleh persentase pada Pra Siklus 64%; Siklus I 76%; dan Siklus II 88%. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk menelusuri kebenaran atas efektivitas suatu platform Rumah Belajar dalam pembelajaran di era kenormalan baru.

METODE

Riset ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan survei. Tempat penelitian dilakukan di Kota Padangsidempuan Provinsi Sumatera Utara. Populasinya ialah guru SD/MI. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini ialah *probability sampling* dengan teknik *cluster sampling*. Teknik tersebut digunakan untuk menentukan sampel obyek yang akan diteliti sangat luas (Sugiyono, 2019; Abdullah, 2015), maka peneliti hanya memilih hanya beberapa area saja karena keterbatasan waktu maupun biaya, setiap area peneliti mengambil beberapa populasi untuk dijadikan sampel (Leavy, 2017). Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner. Penelitian ini dilaksanakan berkisar 1 bulan, yaitu bulan Oktober 2021.

Instrumen menjadi salah satu teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan pedoman. Instrumen pada tabel 1 dijadikan alat kuesioner untuk

mengumpulkan data. Butir-butir pernyataan yang terdapat dalam kuesioner telah dinilai oleh ahli evaluasi dan bahasa, nilai yang diperoleh divalidasi secara kualitatif dan hasilnya valid serta reliabel. Butir-butir pernyataan yang digunakan sebagai instrumen dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Instrumen Penelitian

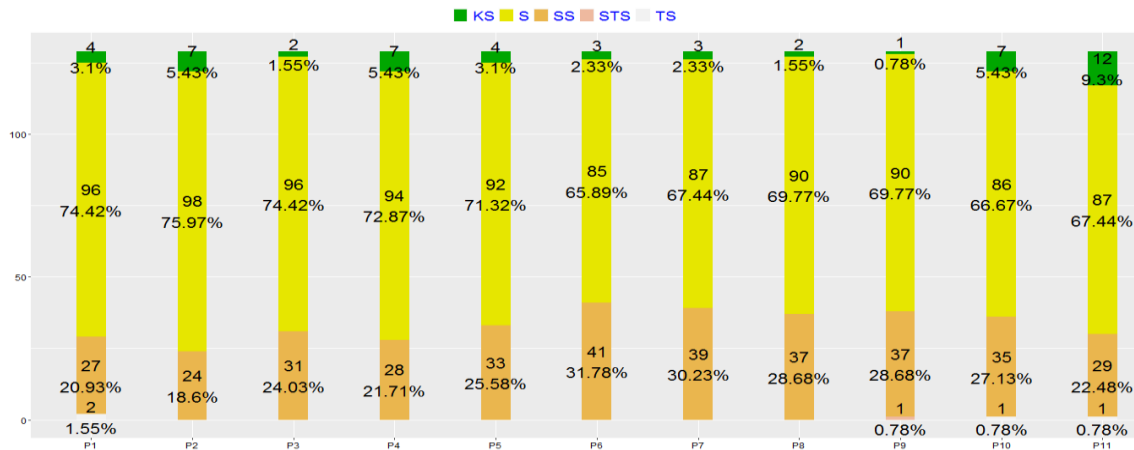
No.	Pernyataan
1.	Mendaftar akun di Platform Rumah Belajar sangat mudah
2.	Platform Rumah Belajar sangat mudah diakses
3.	Ketersediaan layanan pembelajaran dalam Platform Rumah Belajar sangat beragam
4.	Kualitas tampilan Platform Rumah Belajar sangat bagus
5.	Fitur sumber belajar di Platform Rumah Belajar memudahkan pendidik dan peserta didik dalam memperoleh referensi
6.	Platform Rumah Belajar dapat meningkatkan literasi digital pendidik dan peserta didik
7.	Platform Rumah Belajar menjadi inspirasi pendidik dan peserta didik untuk memanfaatkan beragam media dan metode pembelajaran inovatif
8.	Memotivasi pendidik dan peserta didik untuk meningkatkan kapabilitas ber-TIK secara sehat, baik serta tepat
9.	Pemanfaatan platform Rumah Belajar adalah bentuk inovasi pembelajaran
10.	Platform Rumah Belajar adalah sumber belajar digital yang efektif digunakan di masa COVID-19 hingga pasca
11.	Platform Rumah Belajar layak digunakan di semua jenjang pendidikan

Instrumen pada tabel 1 terdiri atas 11 item, yang mana 11 item ditentukan berdasarkan pengukuran skala *Likert*. Skala *Likert* digunakan untuk memperoleh pernyataan dari responden (Best et al., 2017). Jawaban setiap item mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yaitu (Sugiyono, 2015; Ruel et al., 2016; Hamzah, 2019): sangat setuju (skor 5), setuju (skor 4), kurang setuju (skor 3), tidak setuju (skor 2), sangat tidak setuju (skor 1). Instrumen tersebut disebarkan kepada responden untuk memperoleh data. Data yang telah terkumpul dianalisis dengan bantuan *software* STATCAL versi Oktober 2021. *Software* STATCAL adalah aplikasi olah data statistik yang dirilis pada tahun 2017 oleh Prana Ugiana Gio dan Rezzy Eko Caraka (Gio & Caraka, 2018; Azizan et al., 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan peninjauan peneliti di lapangan, terdapat 129 guru SD/MI tinggal di desa/kelurahan Sihitang, Padangmatinggi, Sadabuan, Panyanggar, dan Pijorkoling yang disurvei. Hasil survei yang diperoleh di lapangan dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Hasil Survei

Gambar 2 terlihat beberapa pernyataan responden terhadap kebenaran efektivitas platform Rumah Belajar sebagai sumber belajar digital di era kenormalan baru. Untuk pernyataan ke-1 (P1), terdapat 2 (1.55%) guru SD/MI menyatakan TS, sebanyak 4 (3.10%) menyatakan KS, sebanyak 96 (74.42%) menyatakan S dan sebanyak 27 menyatakan (20.93%) SS. Untuk pernyataan ke-2 (P2), terdapat 7 (5.43%) menyatakan KS, sebanyak 98 (75.97%) menyatakan S dan sebanyak 24 (18.60%) menyatakan SS. Untuk pernyataan ke-3 (P3), terdapat 2 (1.55%) menyatakan KS, sebanyak 96 (74.42%) menyatakan S dan sebanyak 31 (24.03%) menyatakan SS. Untuk pernyataan ke-4 (P4), terdapat 7 (5.43%) menyatakan KS, sebanyak 94 (72.87%) menyatakan S dan sebanyak 28 (21.71%) menyatakan SS. Untuk pernyataan ke-5 (P5), terdapat 4 (3.10%) menyatakan KS, sebanyak 92 (71.32%) menyatakan S dan sebanyak 33 (25.58%) menyatakan SS. Untuk pernyataan ke-6 (P6), terdapat 3 (2.33%) menyatakan KS, sebanyak 85 (65.89%) menyatakan S dan sebanyak 41 (31.78%) menyatakan SS. Untuk pernyataan ke-7 (P7), terdapat 3 (2.33%) menyatakan KS, sebanyak 87 (67.44%) menyatakan S dan sebanyak 39 (30.23%) menyatakan SS. Untuk pernyataan ke-8 (P8), terdapat 2 (1.55%) menyatakan KS, sebanyak 90 (69.77%) menyatakan S dan sebanyak 37 (28.68%) menyatakan SS. Untuk pernyataan ke-9 (P9), terdapat 1 (0.78%) menyatakan STS, 1 (0.78%) guru SD/MI menyatakan KS, sebanyak 90 (69.77%) menyatakan S dan sebanyak 37 (28.68%) menyatakan SS. Untuk pernyataan ke-10 (P10), terdapat 1 (0.78%) menyatakan TS, sebanyak 7 (5.43%) menyatakan KS, sebanyak 86 (66.67%) menyatakan S dan sebanyak 35 (27.13%)

menyatakan SS. Untuk pernyataan ke-11 (P11), terdapat 1 (0.78%) menyatakan TS, sebanyak 12 (9.30%) menyatakan KS, sebanyak 87 (67.44%) menyatakan S dan sebanyak 29 (22.48%) menyatakan SS. Artinya, platform Rumah Belajar dapat dibenarkan sebagai sumber belajar digital yang efektif khusus di area Sumatera Utara tepatnya di kota Padangsidimpuan (desa/kelurahan Sihitang, Padangmatinggi, Sadabuan, Panyanggar, dan Pijorkoling).

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, bahwa terlihat adanya kebenaran kalau platform Rumah Belajar mampu membantu guru maupun siswa dalam memperoleh sumber informasi yang dapat membantu masalah belajarnya. Hal ini pernah diriset oleh Jannah (2021). Hasil risetnya menampilkan bahwa dengan adanya platform Rumah Belajar, guru dan siswa merasa terbantu dalam pembelajaran di masa pandemi COVID-19 hingga kenormalan baru karena mudah dipahami dan diakses serta materi yang disajikan juga sangat lengkap maupun menarik.

Rumah Belajar merupakan platform terkait untuk proses pembelajaran online, karena mengusung konsep model pembelajaran hypermedia, yang dapat mendorong komunikasi interaktif antara guru dan siswa, sehingga platform rumah belajar dianggap cocok untuk pembelajaran online untuk meningkatkan pembelajaran. Mempraktikkan perangkat pembelajaran yang berorientasi pada kualitas memungkinkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk merekomendasikan platform Rumah Belajar sebagai sarana melaksanakan kegiatan pembelajaran di masa pandemi. Sampai saat ini platform Rumah Belajar sudah banyak digunakan oleh guru sebanyak 278.687 dan siswa sebanyak 667.688 di seluruh Indonesia. Platform Rumah Belajar lebih mengutamakan pada interaksi antara pengguna terutama guru dan siswa yang mana guru dan siswa dapat dengan mudah mengakses bahan belajar, berkomunikasi dan berinteraksi antar komunitas pendidikan yang mempermudah aktivitas lalu lintas para penggunanya.

Platform Rumah Belajar menyediakan materi pembelajaran dan fasilitas komunikasi yang mendukung interaksi antara pendidik dengan peserta didik. Platform Rumah Belajar adalah bentuk pembelajaran inovatif di Era Industri 4.0, tersedia untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas/SMK (SMA/SMK) dan Produk Sederajat. Pemanfaatan platform Rumah Belajar membuat kita bisa belajar dengan siapa saja kapan saja, di mana saja. Semua konten di platform Rumah Belajar gratis untuk diakses (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2021).

Platform Rumah Belajar juga dilengkapi ilustrasi gambar yang menarik, sehingga memudahkan siswa memahami materi serta menambah semangat belajar siswa serta

semangat mengajar guru. Kemudian, terdapat fitur-fitur yang bisa dimanfaatkan siswa maupun guru, yaitu fitur utama dan fitur pendukungnya.

Fitur utama dalam platform Rumah Belajar, yaitu: sumber belajar, buku sekolah elektronik, bank soal, lab maya, peta budaya, wahana jelajah angkasa, pengembangan keprofesian berkelanjutan, dan kelas maya. Sedangkan fitur pendukungnya, yaitu: karya komunitas; karya pendidik; dan karya bahasa dan sastra (Nurhayati et al., n.d.); blog pena; edugame; augmented reality. Sumber Belajar merupakan fitur yang menyajikan materi ajar bagi siswa dan guru berdasarkan kurikulum. Materi ajar disajikan secara terstruktur dengan tampilan yang menarik dalam bentuk audio, video, dan laman interaktif. Buku Sekolah Elektronik (BSE) merupakan layanan penyediaan buku-buku mata pelajaran digital sesuai kurikulum 2013 (Nurjat, 2019). Bank soal didasarkan pada karakteristik soal yang dikelompokkan berdasarkan tema pengajaran dan kumpulan bahan penilaian siswa. Ada juga berbagai soal latihan, tes dan ujian. Laboratorium virtual merupakan fungsi simulasi praktikum laboratorium, disajikan secara interaktif dan menarik, dikemas dengan LKS dan teori praktikum. Peta Budaya adalah layanan yang menyediakan informasi sejarah dan budaya Indonesia yang dikemas dalam perpustakaan digital. Wahana Jelajah Angkasa merupakan layanan yang menyediakan informasi spasial yang dapat diakses sesuai format. Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) adalah layanan yang menggunakan pendekatan hybrid untuk memberikan pendidikan dan pelatihan. Kelas Maya adalah sistem manajemen pembelajaran yang dirancang untuk memfasilitasi proses pembelajaran virtual atau tatap muka antara guru dan siswa. Dengan fitur ini, guru dapat memberikan bahan ajar yang dapat diakses dan dibagikan oleh siswa dalam bentuk digital kapan saja dan di mana saja. Augmented reality adalah media pembelajaran digital yang memungkinkan pengguna melihat objek 2D atau 3D yang diproyeksikan ke dunia nyata. Penggunaan konten pembelajaran AR bisa menggunakan smartphone atau tablet, yang nantinya akan digunakan untuk melihat dan mengamati objek dari tag yang disediakan. Edugame merupakan fitur yang menyediakan beragam gim interaktif yang dapat dimanfaatkan oleh siswa baik secara mandiri maupun dengan bimbingan guru atau orang tua. Permainan yang disediakan telah dirancang untuk membantu siswa memahami konsep dasar dari materi yang disajikan. Fitur-fitur yang terdapat di platform Rumah Belajar sangat mudah dimanfaatkan oleh guru dan siswa, karena langkahnya tidak terlalu rumit, dan tidak butuh waktu lama untuk diakses. Siswa juga dapat melakukan latihan soal menggunakan fitur bank soal.



Gambar 3. Beranda Platform Rumah Belajar

Ternyata platform Rumah Belajar masih sering diakses oleh masyarakat Indonesia berdasarkan data dari Subregion. Para pengguna (guru/siswa) platform di Sumatera Utara terdapat sebanyak 34 provinsi di Indonesia, platform Rumah Belajar paling banyak digunakan dengan persentase, yaitu: Rumah Belajar (531%), Ruangguru (497%), Quipper (265%), Cisco Webex (110%), Zenius (97%) (Indriyani & Solihati, 2021). Artinya, guru dan siswa masih memanfaatkan platform Rumah Belajar sebagai sumber belajar digital dengan tujuan untuk meningkatkan kompetensi literasi.

Martiningsih menyatakan bahwa keuntungan menggunakan platform Rumah Belajar, yaitu: sebagai sumber belajar untuk pembelajaran di kelas; sebagai pekerjaan rumah untuk pembelajaran mandiri; digunakan di waktu luang; sebagai alat belajar, siapa pun dapat dipakai kapan saja dan di mana saja (Warsita, 2020). Kelebihan fitur-fitur Rumah Belajar yang dianggap bermanfaat oleh responden antara lain: terbukanya akses ke berbagai sumber belajar; terbukanya ruang kelas virtual dan fasilitas pembelajaran jarak jauh; meningkatkan pengalaman belajar melalui fungsi simulasi; (4) meningkatkan kemampuan guru mengelola pembelajaran (Yanuarti, 2020). Guru SMP di Yogyakarta telah menggunakan platform Rumah Belajar sebagai referensi untuk membuat media pembelajaran, membuat bahan ajar, dan juga bisa membantu menyelesaikan PR siswa (Nada et al., 2021). Jadi, platform Rumah Belajar berperan maksimal sebagai fasilitator kegiatan belajar dengan tetap mendorong siswa untuk mengeksplor wawasannya melalui pemanfaatan berbagai fitur yang tersedia (Lathifah & Utami, 2021).

Pembelajaran *online* menantang guru, siswa, dan orang tua untuk menguasai teknologi. Guru harus latihan mengembangkan kompetensi untuk menjadi kreatif, aktif dan inovatif dalam menemukan metode dan media yang menarik bagi siswa. Tambahan, Guru harus mahir dalam menerapkan berbagai pembelajaran platform seperti Kelas,

Zoom, Google Form, Edmodo, Quizizz, Rumah Belajar dan lainnya. Kompetensi guru menentukan keberhasilan belajar siswa. Guru memiliki kesadaran dan kesiapan untuk menghadapi era kenormalan baru. Sekolah dan pemerintah juga membuat terobosan literasi teknologi inovatif untuk guru. Kecukupan ketersediaan infrastruktur dalam pembelajaran perlu terpenuhi secara merata agar pendidikan menjangkau seluruh pelosok di Indonesia (Madya & Abdurahman, 2021).

Oleh sebab itu, Pusdatin Kemdikbud (2021) berharap platform Rumah Belajar agar mampu memberikan kemerdekaan bagi semuanya sehingga terwujudlah sebuah keadaan “Merdeka Belajar bersama Rumah Belajar”. Pernyataan positif datang dari Anggota Komisi X DPR RI Rano Karno bahwa “platform Rumah Belajar yang dikembangkan Kemendikbud bisa menjadi solusi bagi pelajar dan masyarakat agar tetap bisa belajar dengan optimal di saat kita harus di rumah karena wabah COVID-19” (Sofia, 2020).

SIMPULAN

Sesuai pemaparan temuan yang telah diuraikan pada bagian hasil penelitian bahwa dari total 129 guru SD/MI di Kota Padangsidimpuan yang disurvei. Sebanyak 124 (95,98%) guru menyatakan platform Rumah Belajar termasuk sumber belajar digital terkategori efektif, sedangkan 5 (4,02%) orang lagi tidak setuju bahwa platform Rumah Belajar efektif sebagai sumber belajar digital.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, M. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Aswaja Pressindo.

Abidah, A., Hidaayatullaah, H. N., Simamora, R. M., Fehabutar, D., & Mutakinati, L. (2020). The Impact of Covid-19 to Indonesian Education and Its Relation to the Philosophy of “Merdeka Belajar.” *Studies in Philosophy of Science and Education*, 1(1), 38–49. <https://doi.org/10.46627/sipose.v1i1.9>

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2021). *Survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia Tahun 2019-2020*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). <https://apjii.or.id/survei>

Azizan, N., Lubis, M. A., Gio, P. U., & Marhamah. (2021). Respon Mahasiswa PGMI terhadap Platform Wakelet untuk Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 1(1), 1–18. <http://194.31.53.129/index.php/IBTIDAIYAH/article/view/3567/pdf>

Best, J. W., Kahn, J. V., & Jha, A. K. (2017). *Research in Education* (Kesepuluh). Pearson India Education Services Pvt.

Eka Yuda Wibawa, A. (2021). Implementasi Platform Digital sebagai Media Pembelajaran Daring di MI Muhammadiyah PK Kartasura pada Masa Pandemi Covid-19. *Berajah Journal*, 1(2), 76–84. <https://doi.org/10.47353/bj.v1i2.15>

- Faizah, D. U., Sufyadi, S., Anggraini, L., Waluyo, Dewayani, S., Muldian, W., & Roosaria, D. R. (2016). *Panduan gerakan literasi sekolah di sekolah dasar*. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan kebudayaan. <https://pauddikdasmen.kemdikbud.go.id/>
- Fauzan, & Lubis, M. A. (2020). *Perencanaan pembelajaran di SD/MI: dilengkapi tutorial penyusunan perangkat pembelajaran berbasis kurikulum 2013*. Kencana. www.prenadamedia.com
- Gio, P. U., & Caraka, R. E. (2018). *Pedoman Dasar Mengolah Data dengan Program Aplikasi STATCAL*. USUpres.
- Hamzah, A. (2019). *Penelitian Berbasis Proyek Metode Kuantitatif, Kualitatif dan R&D Kajian Teoritik & Contoh-contoh Penerapannya*. Literasi Nusantara.
- Indriyani, D., & Solihati, K. D. (2021). An Overview of Indonesian's Challenging Future: *Proceedings of the 2nd International Conference on Administration Science 2020 (ICAS 2020)*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210629.053>
- Jannah, I. N. (2021). *Pemanfaatan Portal Rumah Belajar sebagai Sarana Pendukung Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar (Studi Deskriptif Kualitatif pada Siswa Kelas V SDN Betet 3 Kediri)* [Universitas Pendidikan Indonesia]. <http://repository.upi.edu/67761/>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2021). *Rumah Belajar*. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. <https://belajar.kemdikbud.go.id/>
- Kurnia, T. (2019). *Skor Terbaru PISA: Indonesia Merosot di Bidang Membaca, Sains, dan Matematika*. Liputan6. <https://www.liputan6.com/global/read/4126480/skor-terbaru-pisa-indonesia-merosot-di-bidang-membaca-sains-dan-matematika>
- Lathifah, Z. K., & Utami, I. I. S. (2021). Bimbingan Teknis Aplikasi Portal Rumah Belajar pada Praktik Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Warta LPM*, 24(2), 367–379. <https://doi.org/10.23917/warta.v24i2.13529>
- Leavy, P. (2017). *Research Design (Quantitative, Mixed Methods, Arts-Based, and Community-Based Participatory Research Approaches)*. The Guilford Press.
- Madya, S. A., & Abdurahman. (2021). Online Learning Implementation in the Covid-19 Pandemic. *Proceedings of the Ninth International Conference on Language and Arts (ICLA 2020)*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210325.005>
- Nada, A. A. R., Pertiwi, N. H., Pramesti, A. A., & Qirana, A. (2021). *Usaha Pemberian Layanan yang Optimal Guru BK Pada Masa Pandemi COVID-19*. UAD Press. https://books.google.co.id/books?id=Szk1EAAAQBAJ&pg=PR1&lpg=PR1&dq=Affa+Azmi+Rahman+Nada&source=bl&ots=Kn3cGAFW5u&sig=ACfU3U1lg3rvySv aJGraVsQKmThT_p1heg&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwiWsZnVodnzAhVCILcAH YCTCSYQ6AF6BAGMEAM#v=onepage&q=Affa Azmi Rahman Nada&f=false
- Nurhayati, A. S., Utari, I., Mutmainah, S., Hamidi, J., & Warsita, B. (n.d.). *Pedoman Pemanfaatan Portal Rumah Belajar "Strategi Pembelajaran Berbasis TIK Memanfaatkan Rumah Belajar."* Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. http://simpatik.belajar.kemdikbud.go.id/uploads/tipe_pelatihan/80c2c010011b10ce

0aa1e51a76bbfbd1.pdf

- Nurjat, N. (2019). *Evaluasi Platform Rumah Belajar*. Kompasiana.Com. https://www.kompasiana.com/nurhayatinurjat/5d4d2d90097f3676f75854b2/evaluasi-platform-rumah-belajar?page=2&page_images=1
- Ruel, E., III, W. E. W., & Gillespie, B. J. (2016). *The Practice of Survey Research (Theory and Applications)*. SAGE Publications India Pvt. Ltd.
- Satgas Gerakan Literasi Sekolah Kemendikbud. (2016). *Desain induk gerakan literasi sekolah*. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://pauddikdasmen.kemdikbud.go.id/>
- Sofia, H. (2020). *Rano "Si Doel" Karno ajak siswa optimalkan Rumah Belajar Kemendikbud*. Antaranews.Com. <https://www.antaranews.com/berita/1452827/rano-si-doel-karno-ajak-siswa-optimalkan-rumah-belajar-kemendikbud>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- 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* [Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi]. http://repository.uinjambi.ac.id/8283/1/Putri_Syifa_204172704.pdf
- Warsita, B.-. (2020). Pemanfaatan Portal Rumah Belajar untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Teknodik*, 65–78. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.355>
- Yanuarti, R. (2020). Pemanfaatan Portal Rumah Belajar untuk Meningkatkan Kompetensi Teknologi Informasi dan Komunikasi Guru Daerah Tertinggal Utilization of "Rumah Belajar"™ to Enhance Left Area Teachers'™ Competency on Information and Communication Technology. *Jurnal Teknodik*, 123–136. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i1.514>