PEMANFAATAN MEDIA E-LEARNING PORTAL RUMAH BELAJAR KEMDIKBUD PADA PEMBELAJARAN MASSA PANDEMI GUNA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 1 SUKOHARJO

(TESIS)

Oleh:

LINDAYANA EVI MERKURI

NPM: 1823031009



PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN IPS FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS LAMPUNG 2022

ABSTRAK

PEMANFAATAN MEDIA *E-LEARNING* PORTAL RUMAH BELAJAR KEMDIKBUD PADA PEMBELAJARAN MASSA PANDEMI GUNA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 1 SUKOHARJO

Oleh: Lindayana Evi Merkuri

Pelaksanaan pembelajaran daring yang terlampau lama memiliki dampak terhadap motivasi belajar siswa. Waktu yang terlalu lama membuat siswa menjadi bosan, karena hampir setiap hari harus duduk di depan perangkat seperti smartphone, laptop, dan sebagainya untuk mengaskses pembelajaran daring. Dalam hal ini guru dituntut mampu menggunakan teknologi agar dapat melanjutkan keberlangsungan pengajaran. Media pembelajaran online berupa "Media E-Learning Portal Rumah Belajar Kemdikbud" menjadi salah satu solusi di tengah pandemi Covid-19 guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan manfaat E-Learning dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologi dan menggunakan model interaktif Miles dan Huberman. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam observasi dan angket. Hasil Penelitian menunjukkan keinginan belajar dari siswa dalam pelajaran IPS dengan memanfaatkan lima fitur dalam Portal Rumah Belajar seperti: Sumber belajar, Buku Sekolah Elektronik (BSE), Bank Soal, Peta Budaya dan Kelas Maya (googlemeet dan zoom meeting) sebagai salah satu sumber belajar tidak mempengaruhi motivasi belajar siswa. Hal tersebut akibat adanya kendala dari beberapa faktor lain seperti ketidaksiapan siswa dalam proses pembelajaran jarak jauh, kondisi lingkungan belajar yang kurang kondusif, keadaan orang tua siswa, kurangnya dukungan fasilitas yang diberikan oleh orang tua dan keadaan psikologis siswa yang meliputi: bakat, intelegensi, sikap, persepsi dan minat juga menjadi factor keberhasilan siswa dalam belajar.

Kata kunci: Pembelajaran Daring, Portal Rumah Belajar, Motivasi Belajar.

ABSTRACT

UTILIZATION OF E-LEARNING MEDIA FROM THE MINISTRY OF EDUCATION AND CULTURE'S LEARNING HOUSE PORTAL IN PANDEMIC MASS LEARNING TO INCREASE THE LEARNING MOTIVATION OF 7 GRADERSIN SOSIAL STUDIES SUBJECTS IN SMP NEGERI 1 SUKOHARJO

By:

Lindayana Evi Merkuri

The implementation of online learning that is too long has an impact on students' learning motivation. Too long a time makes students bored, because almost every day they have to sit in front of devices such as smartphones, laptops, and so on to access online learning. In this case the teacher is required to be able to use technology in order to continue the continuity of teaching. Online learning media in the form of "E-Learning Media Portal for Home Learning Kemdikbud" is one solution in the midst of the Covid-19 pandemic to increase student learning motivation. This study aims to describe the benefits of E-Learning in increasing student motivation. This study uses a qualitative phenomenological approach and uses an interactive model of Miles and Huberman. Data were collected through in-depth interviews, observations and questionnaires. The results of the study indicate the desire to learn from students in social studies lessons by utilizing five features in the Learning House Portal such as: Learning resources, Electronic School Books (BSE), Question Banks, Cultural Maps and Virtual Classes (googlemeet and zoom meetings) as one of the non-existent learning resources. affect students' learning motivation. This is due to the constraints of several other factors such as the unpreparedness of students in the distance learning process, the conditions of the learning environment that are not conducive, the condition of the parents of students, the lack of support for facilities provided by parents and the psychological state of students which include: talent, intelligence, attitude, perceptions and interests are also a factor in student success in learning.

Keywords: Online Learning, Learning Home Portal, Learning Motivation.

PEMANFAATAN MEDIA *E-LEARNING* PORTAL RUMAH BELAJAR KEMDIKBUD PADA PEMBELAJARAN MASSA PANDEMI GUNA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 1 SUKOHARJO

(Tesis)

Oleh:

LINDAYANA EVI MERKURI

Tesis

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar MAGISTER PENDIDIKAN

Pada

Program Pascasarjana Magister Pendidikan IPS

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung



PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER PENDIDIKAN IPS FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS LAMPUNG BANDAR LAMPUNG

2022

Judul Tesis

RUMAH BELAJAR KEMDIKBUD MASSA **PANDEMI** GUNA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP **NEGERI 1 SUKOHARJO**

Nama Mahasiswa

: Lindayana Evi Merkuri

NPM

: 1823031009

Jurusan

: Pendidikan IPS

Program Studi

: Magister Pendidikan IPS

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Prof. Dr. Sudjarwo, M.S. NIP 19530528 198103 1 002

Dr. Pujiati, M.Pd. NIP 19770808 200604 2 001

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu

engetahuan Sosial

Ketua Program Studi

Magister Pendidikan IPS

Drs. Tedi Rusman, M.Si. NIP 19590414 198603 1 005

Dr. Risma M. Sinaga, M. Hum.

NIP 19620411 198603 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Prof. Dr. Sudjarwo.M.S.

Sekretaris : Dr. Pujiati, M.Pd.

Penguji Anggota : I. Dr. Risma M. Sinaga, M.Hum.

II. Dr. Novia Fitri Istiawati, M.Pd.

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Ratuan Raja, M.Pd. 8894 198905 1 001

3. Tanggal Lulus Ujian: 07 Juni 2022

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

- 1. Tesis dengan judul "Pemanfaatan Media *E-Learning* Portal Rumah Belajar Kemdikbud Pada Pembelajaran Massa Pandemi Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 1 Sukoharjo" adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan pengutipan atas karya tulis lain dengan cara tidak sesuai tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau disebut plagiarisme.
- 2. Hak intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini apabila kemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan kepada saya. Saya bersedia di tuntut sesuai hukum yang berlaku.

Bandar Lampung, © 7 Juni 2022 Penulis

TEL METERAL TEMPEL

Lindayana Evi Merkuri NPM. 1823031001

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Lindayana Evi Merkuri dilahirkan di Sukoharjo, 19 Juni 1995, merupakan anak pertama dari tiga bersaudara putri dari Bapak Tri Antoro dan Ibu Sutiasih, Pendidikan yang telah di selesaikan oleh penulis yaitu:

- 1. SD Negeri 1 Pandansurat diselesaikan pada tahun 2007
- 2. SMP Negeri 1 Sukoharjo diselesaikan pada tahun 2010
- 3. SMA Al-Kautsar Bandar Lampung diselesaikan pada tahun 2013
- Pendidikan S1 Program Studi Pendidikan Geografi, Jurusan Pendidikan IPS di Universitas Lampung diselesaikan pada tahun 2017.

Pada tahun 2018, penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Magister Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung.

MOTTO

Bekerja keras dan bersikap baiklah. Hal luar biasa akan terjadi (Conan O' Brien)

PERSEMBAHAN

Segala Puji Bagi Allah SWT Dzat Yang Maha Sempurna Ku persembahkan karya kecil ini sebagai tanda cinta dan kasih sayang ku kepada :

Bapak dan Ibu

Terimakasih atas segala kasih sayang, doa serta dukungan selama ini. Semoga Allah selalu memberikan kebahagiaan di dunia maupun di akhirat.

Aamiin

Suamiku Tercinta

Terima Kasih kepada Suamiku Afan Ghafar Primadi atas segala Doa dan Dukungan, Perhatian Kasih Sayang yang tercurahkan kepadaku. Semoga Allah senantiasa memberikan kebahagiaan di dunia dan akhirat.

Anakku Tersayang

Untuk anandaku Haziq Adyatma Primadi terima kasih untuk doa dan semangat yang kalian berikan.

Para Pendidikku yang Ku Hormati

Terima kasih atas segala ilmu dan bimbingan selama ini.

Almamater Tercinta

Universitas Lampung

SANWACANA

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini sebagai syarat guna memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Tesis ini berjudul "Pemanfaatan Media *E-Learning* Portal Rumah Belajar Kemdikbud Pada Pembelajaran Massa Pandemi Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran Ips Di SMP Negeri 1 Sukoharjo"

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan tesis ini tidak lepas dari bantuan doa, bimbingan, motivasi, kritik dan saran yang telah diberikan oleh berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih secara tulus kepada:

- 1. Bapak Prof. Dr. Karomani, M.Si., selaku Rektor Universitas Lampung.
- Bapak Prof. Dr. Ahmad Saudi Samosir, S.T.,M.T., selaku Direktur Pascasarjana Universitas Lampung;
- 3. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
- 4. Bapak Dr. Sunyono, M.Si., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
- Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Umum, Keuangan dan Kepegawaian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;

- 6. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
- 7. Bapak Drs. Tedi Rusman, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
- 8. Ibu Dr. Risma Margaretha Sinaga. M.Hum., selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
- 9. Bapak Prof. Dr. Sudjarwo, M.S., selaku Pembimbing 1 yang telah mengajarkan dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan tesis ini, terimakasih untuk ilmu dan nasehat yang telah diberikan;
- 10. Ibu Dr. Pujiati, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah mengajarkan dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan tesis ini, terimakasih untuk ilmu dan nasehat yang telah diberikan;
- 11. Ibu Dr. Risma Margaretha Sinaga. M.Hum selaku Penguji I yang telah mengajarkan dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan tesis ini, terimakasih untuk ilmu dan nasehat yang telah diberikan;
- 12. Ibu Dr. Novia Fitri Istiawati, M.Pd, selaku Penguji II yang telah mengajarkan dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan tesis ini, terimakasih untuk ilmu dan nasehat yang telah diberikan;
- 13. Bapak dan Ibu dosen di Program Studi Magister Pendidikan IPS Universitas Lampung yang telah memberikan ilmunya kepada penulis;
- 14. Mbak Yoswinda, selaku staf Program Studi Magister Pendidikan IPS Universitas Lampung untuk semua bantuan, arahan dan informasi yang telah diberikan sehingga membantu penulis dalam mneyelesaikan tesis ini;

xiii

15. Bapak Joko Suswanto, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Sukoharjo,

terimakasih atas izin untuk melakukan penelitian di SMP Negeri 1 Sukoharjo dan

segala bantuannya;

16. Bapak dan Ibu tercinta atas segala hal yang telah diberikan yang tidak dapat terbalas

dan saya hanya dapat bersyukur atas segala hal dan saya akan menjadi salah satu

anak kebanggaan kalian;

17. Suamiku tercinta Afan Ghafar Primadi atas segala doa, semangat dan perhatiannya

dan kasih sayang hingga saya dapat menyelesaikan Pendidikan Magister saya;

18. Anak ku tersayang, Haziq Adyatma Primadi atas segala doa, semangat dan

perhatiannya dan kasih sayang hingga saya dapat menyelesaikan Pendidikan

Magister saya;

19. Teman-teman Magister Pendidikan IPS 2018, terima kasih atas persahabatan,

kebersamaan dan bantuannya selama ini;

20. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tesis ini. Penulis berharap

semoga Allah SWT senantiasa membalas semua kebaikan yang telah diberikan dan

semoga tesis ini bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Aamiin.

Bandar Lampung, Juni 2022

Lindayana Evi Merkuri NPM. 1823031009

DAFTAR ISI

2.1.2 Ciri-ciri Motivasi Belajar	HA	LAMA	N JUDUL
HALAMAN PENGESAHAN HALAMAN PERNYATAAN RIWAYAT HIDUP HALAMAN PERSEMBAHAN MOTTO SANWACANA DAFTARISI DAFTAR TABEL XDAFTAR GAMBAR VOAFTAR BAGAN I. PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Masalah 1.2 Identifikasi Masalah 1.3 Batasan Masalah 1.4 Rumusan Masalah 1.5 Tujuan Penelitian 1.6 Manfaat Penelitian 1.7 Ruang Lingkup Penelitian 1.7 Ruang Lingkup Penelitian II. TINJAUAN PUSTAKA 2.1 Motivasi Belajar 2.1.2 Ciri-ciri Motivasi Belajar 2.1.3 Fungsi Motivasi Belajar 2.1.4 Jenis Motivasi Belajar 2.1.5 Prinsip Motivasi Belajar 2.1.6 Pinsip Motivasi 2.2 Konsep Belajar dan Pembelajaran 2.2.1 Konsep Belajar 2.2.2 Konsep Pembelajaran 2.2.3 Tipe Pembelajaran 2.2.1 Tipe Pembelajaran 2.2.1 Tipe Pembelajaran 2.2.2 Konsep Media Pembelajaran			
HALAMAN PERNYATAAN RIWAYAT HIDUP HALAMAN PERSEMBAHAN MOTTO SANWACANA DAFTARISI DAFTAR TABEL XDAFTAR GAMBAR XDAFTAR BAGAN 1. PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Masalah 1.2 Identifikasi Masalah 1.3 Batasan Masalah 1.4 Rumusan Masalah 1.5 Tujuan Penelitian 1.6 Manfaat Penelitian 1.7 Ruang Lingkup Penelitian II. TINJAUAN PUSTAKA 2.1 Motivasi Belajar 2.1.1 Pengertian Motivasi Belajar 2.1.2 Ciri-ciri Motivasi Belajar 2.1.3 Fungsi Motivasi Belajar 2.1.4 Jenis Motivasi Belajar 2.1.5 Prinsip Motivasi Belajar 2.1.6 Vanger Belajar 2.1.7 Pengertian Motivasi Belajar 2.1.8 Fungsi Motivasi Belajar 2.1.9 Funsi Motivasi Belajar 2.1.1 Fungsi Motivasi Belajar 2.1.2 Ciri-ciri Motivasi Belajar 2.1.3 Fungsi Motivasi Belajar 2.1.4 Jenis Motivasi Belajar 2.1.5 Prinsip Motivasi 2.2 Konsep Belajar dan Pembelajaran 2.2.1 Konsep Belajar 2.2.2 Konsep Pembelajaran 2.2.2 Konsep Pembelajaran 2.2.3 Tipe Pembelajaran	HA	LAMA	N PERSETUJUANi
RIWAYAT HIDUP HALAMAN PERSEMBAHAN MOTTO SANWACANA DAFTARISI DAFTAR TABEL XDAFTAR GAMBAR XDAFTAR BAGAN I. PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Masalah 1.2 Identifikasi Masalah 1.3 Batasan Masalah 1.4 Rumusan Masalah 1.5 Tujuan Penelitian 1.6 Manfaat Penelitian 1.7 Ruang Lingkup Penelitian II. TINJAUAN PUSTAKA 2.1 Motivasi Belajar 2.1.1 Pengertian Motivasi Belajar 2.1.2 Ciri-ciri Motivasi Belajar 2.1.3 Fungsi Motivasi Belajar 2.1.4 Jenis Motivasi Belajar 2.1.5 Prinsip Motivasi Belajar 2.1.5 Prinsip Motivasi 2.2 Konsep Belajar dan Pembelajaran 2.2.1 Konsep Belajar 2.2.2 Konsep Pembelajaran 2.2.3 Tipe Pembelajaran 2.2.3 Tipe Pembelajaran 2.2.3 Tipe Pembelajaran 2.2.1 Tipe Pembelajaran 2.2.3 Tipe Pembelajaran 2.2.1 Tipe Pembelajaran 2.2.3 Tipe Pembelajaran			
HALAMAN PERSEMBAHAN MOTTO SANWACANA DAFTARISI SANWACANA DAFTAR TABEL X DAFTAR GAMBAR X DAFTAR BAGAN SI I. PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Masalah 1.2 Identifikasi Masalah 1.3 Batasan Masalah 1.4 Rumusan Masalah 1.5 Tujuan Penelitian 1.6 Manfaat Penelitian 1.7 Ruang Lingkup Pe			
MOTTO SANWACANA DAFTARISI DAFTAR TABEL XDAFTAR GAMBAR XVDAFTAR GAMBAR XVDAFTAR BAGAN SIL DENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Masalah 1.2 Identifikasi Masalah 1.3 Batasan Masalah 1.4 Rumusan Masalah 1.5 Tujuan Penelitian 1.6 Manfaat Penelitian 1.7 Ruang Lingkup Penelitian 1.7 Ruang			
SANWACANA DAFTARISI DAFTAR TABEL XDAFTAR GAMBAR DAFTAR BAGAN I. PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Masalah 1.2 Identifikasi Masalah 1.3 Batasan Masalah 1.4 Rumusan Masalah 1.5 Tujuan Penelitian 1.6 Manfaat Penelitian 1.7 Ruang Lingkup Penelitian 1.17 Ruang Lingkup Penelitian 1.18 II. TINJAUAN PUSTAKA 2.1 Motivasi Belajar 2.1.1 Pengertian Motivasi Belajar 2.1.2 Ciri-ciri Motivasi Belajar 2.1.3 Fungsi Motivasi Belajar 2.1.4 Jenis Motivasi Belajar 2.1.5 Prinsip Motivasi 2.2 Konsep Belajar dan Pembelajaran 2.2.1 Konsep Belajar 2.2.2 Konsep Pembelajaran 2.2.3 Tipe Pembelajaran 2.2.3 Tipe Pembelajaran 2.3 Konsep Media Pembelajaran			
DAFTARISI			
DAFTAR TABEL			
DAFTAR GAMBAR			
I. PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Masalah			
I. PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Masalah			
1.1 Latar Belakang Masalah 1.2 Identifikasi Masalah 1.3 Batasan Masalah 1.4 Rumusan Masalah 1.5 Tujuan Penelitian 1.6 Manfaat Penelitian 1.7 Ruang Lingkup Penelitian 1.8 HI. TINJAUAN PUSTAKA 2.1 Motivasi Belajar 2.1.1 Pengertian Motivasi Belajar 2.1.2 Ciri-ciri Motivasi Belajar 2.1.3 Fungsi Motivasi Belajar 2.1.4 Jenis Motivasi Belajar 2.1.5 Prinsip Motivasi 2.2 Konsep Belajar dan Pembelajaran 2.2.1 Konsep Belajar 2.2.2 Konsep Pembelajaran 2.2.3 Tipe Pembelajaran 2.2.3 Konsep Media Pembelajaran	DA	FTAR 1	BAGANxi
1.1 Latar Belakang Masalah 1.2 Identifikasi Masalah 1.3 Batasan Masalah 1.4 Rumusan Masalah 1.5 Tujuan Penelitian 1.6 Manfaat Penelitian 1.7 Ruang Lingkup Penelitian 1.8 HI. TINJAUAN PUSTAKA 2.1 Motivasi Belajar 2.1.1 Pengertian Motivasi Belajar 2.1.2 Ciri-ciri Motivasi Belajar 2.1.3 Fungsi Motivasi Belajar 2.1.4 Jenis Motivasi Belajar 2.1.5 Prinsip Motivasi 2.2 Konsep Belajar dan Pembelajaran 2.2.1 Konsep Belajar 2.2.2 Konsep Pembelajaran 2.2.3 Tipe Pembelajaran 2.2.3 Konsep Media Pembelajaran			
1.1 Latar Belakang Masalah 1.2 Identifikasi Masalah 1.3 Batasan Masalah 1.4 Rumusan Masalah 1.5 Tujuan Penelitian 1.6 Manfaat Penelitian 1.7 Ruang Lingkup Penelitian 1.8 HI. TINJAUAN PUSTAKA 2.1 Motivasi Belajar 2.1.1 Pengertian Motivasi Belajar 2.1.2 Ciri-ciri Motivasi Belajar 2.1.3 Fungsi Motivasi Belajar 2.1.4 Jenis Motivasi Belajar 2.1.5 Prinsip Motivasi 2.2 Konsep Belajar dan Pembelajaran 2.2.1 Konsep Belajar 2.2.2 Konsep Pembelajaran 2.2.3 Tipe Pembelajaran 2.2.3 Konsep Media Pembelajaran	I. P	ENDA	HULUAN
1.2 Identifikasi Masalah 1.3 Batasan Masalah 1.4 Rumusan Masalah 1.5 Tujuan Penelitian 1.6 Manfaat Penelitian 1.7 Ruang Lingkup Penelitian 1.8 H. TINJAUAN PUSTAKA 2.1 Motivasi Belajar 2.1.1 Pengertian Motivasi Belajar 2.1.2 Ciri-ciri Motivasi Belajar 2.1.3 Fungsi Motivasi Belajar 2.1.4 Jenis Motivasi Belajar 2.1.5 Prinsip Motivasi Belajar 2.1.5 Prinsip Motivasi 2.2 Konsep Belajar dan Pembelajaran 2.2.1 Konsep Belajar 2.2.2 Konsep Pembelajaran 2.2.3 Tipe Pembelajaran 2.3 Konsep Media Pembelajaran			
1.2 Identifikasi Masalah 1.3 Batasan Masalah 1.4 Rumusan Masalah 1.5 Tujuan Penelitian 1.6 Manfaat Penelitian 1.7 Ruang Lingkup Penelitian 1.8 H. TINJAUAN PUSTAKA 2.1 Motivasi Belajar 2.1.1 Pengertian Motivasi Belajar 2.1.2 Ciri-ciri Motivasi Belajar 2.1.3 Fungsi Motivasi Belajar 2.1.4 Jenis Motivasi Belajar 2.1.5 Prinsip Motivasi Belajar 2.1.5 Prinsip Motivasi 2.2 Konsep Belajar dan Pembelajaran 2.2.1 Konsep Belajar 2.2.2 Konsep Pembelajaran 2.2.3 Tipe Pembelajaran 2.3 Konsep Media Pembelajaran	1.1	Latar B	lelakang Masalah
1.4 Rumusan Masalah 1.5 Tujuan Penelitian 1.6 Manfaat Penelitian 1.7 Ruang Lingkup Penelitian II. TINJAUAN PUSTAKA 2.1 Motivasi Belajar 2.1.1 Pengertian Motivasi Belajar 2.1.2 Ciri-ciri Motivasi Belajar 2.1.3 Fungsi Motivasi Belajar 2.1.4 Jenis Motivasi Belajar 2.1.5 Prinsip Motivasi Belajar 2.1.5 Prinsip Motivasi 2.2 Konsep Belajar dan Pembelajaran 2.2.1 Konsep Belajar 2.2.2 Konsep Pembelajaran 2.2.3 Tipe Pembelajaran 2.3 Konsep Media Pembelajaran			
1.5 Tujuan Penelitian 1.6 Manfaat Penelitian 1.7 Ruang Lingkup Penelitian. II. TINJAUAN PUSTAKA 2.1 Motivasi Belajar 2.1.1 Pengertian Motivasi Belajar 2.1.2 Ciri-ciri Motivasi Belajar 2.1.3 Fungsi Motivasi Belajar 2.1.4 Jenis Motivasi Belajar 2.1.5 Prinsip Motivasi 2.2 Konsep Belajar dan Pembelajaran 2.2.1 Konsep Belajar 2.2.2 Konsep Pembelajaran 2.2.3 Tipe Pembelajaran. 2.3 Konsep Media Pembelajaran.	1.3	Batasar	1 Masalah
1.6 Manfaat Penelitian 1.7 Ruang Lingkup Penelitian II. TINJAUAN PUSTAKA 2.1 Motivasi Belajar 2.1.1 Pengertian Motivasi Belajar 2.1.2 Ciri-ciri Motivasi Belajar 2.1.3 Fungsi Motivasi Belajar 2.1.4 Jenis Motivasi Belajar 2.1.5 Prinsip Motivasi 2.2 Konsep Belajar dan Pembelajaran 2.2.1 Konsep Belajar 2.2.2 Konsep Pembelajaran 2.2.3 Tipe Pembelajaran 2.3 Konsep Media Pembelajaran	1.4	Rumus	an Masalah
1.7 Ruang Lingkup Penelitian II. TINJAUAN PUSTAKA 2.1 Motivasi Belajar			
II. TINJAUAN PUSTAKA 2.1 Motivasi Belajar			
2.1 Motivasi Belajar	1.7	Ruang	Lingkup Penelitian
2.1 Motivasi Belajar	Π,	TINJAI	IAN PIISTAKA
2.1.1 Pengertian Motivasi Belajar 2.1.2 Ciri-ciri Motivasi Belajar 2.1.3 Fungsi Motivasi Belajar 2.1.4 Jenis Motivasi Belajar 2.1.5 Prinsip Motivasi 2.2 Konsep Belajar dan Pembelajaran 2.2.1 Konsep Belajar 2.2.2 Konsep Pembelajaran 2.2.3 Tipe Pembelajaran 2.3 Konsep Media Pembelajaran	11.	111 1071	
2.1.1 Pengertian Motivasi Belajar 2.1.2 Ciri-ciri Motivasi Belajar 2.1.3 Fungsi Motivasi Belajar 2.1.4 Jenis Motivasi Belajar 2.1.5 Prinsip Motivasi 2.2 Konsep Belajar dan Pembelajaran 2.2.1 Konsep Belajar 2.2.2 Konsep Pembelajaran 2.2.3 Tipe Pembelajaran 2.3 Konsep Media Pembelajaran	2.1	Motivas	si Belajar1
2.1.3 Fungsi Motivasi Belajar			Pengertian Motivasi Belajar
2.1.4 Jenis Motivasi Belajar		2.1.2	Ciri-ciri Motivasi Belajar
2.1.5 Prinsip Motivasi 2.2 Konsep Belajar dan Pembelajaran 2.2.1 Konsep Belajar 2.2.2 Konsep Pembelajaran 2.2.3 Tipe Pembelajaran 2.3 Konsep Media Pembelajaran		2.1.3	Fungsi Motivasi Belajar1
2.2 Konsep Belajar dan Pembelajaran		2.1.4	Jenis Motivasi Belajar14
2.2.1 Konsep Belajar			1
2.2.2 Konsep Pembelajaran	2.2	Konsep	Belajar dan Pembelajaran
2.2.3 Tipe Pembelajaran			Konsep Belajar1
2.3 Konsep Media Pembelajaran			Konsep Pembelajaran
2			Tipe Pembelajaran
2.3.1 Definisi Media Pembelajaran	2.3	_	· ·
		2.3.1	Definisi Media Pembelajaran2

	2.3.2	Fungsi Media Pembelajaran	23
	2.3.3	Manfaat Media Pembelajaran	24
2.4	Interne	t Sebagai Bahan Ajar	24
2.5	E-Lear	ningning	25
		Definisi E-Learning.	
	2.5.2	Karakteristik E-Learning.	26
	2.5.3	Fungsi E-Learning	
	2.5.4	Model Pelaksanakan <i>E-Learning</i>	
2.6	Portal 1	Rumah Belajar Kemdikbud	
	2.6.1	Pengertian Rumah Belajar Kemdikbud	
	2.6.2	Tujuan Portal Rumah Belajar	
	2.6.3	Sasaran Portal Rumah Belajar kemdikbud	
	2.6.4	Konsep Rumah Belajar Kemdikbud	
	2.6.5	Manfaat Rumah Belajar Kemdikbud	
	2.6.6	Tujuan Rumah Belajar Kemdikbud	
	2.6.7	Solusi yang ditawarkan Rumah Belajar Kemdikbud	
	2.6.8	Fasilitas Rumah Belajar Kemdikbud	
2.7		ian Yang Relevan	
		ka Pikir	
	C	gma	
,	1 01101012	2	
III.	METO	DDE PENELITIAN	
3.1	Jenis	Penelitian	.46
3.2	Loka	si Penelitian	.47
3.3	Foku	s Penelitian	.49
		Definisi Variabel Penelitian	
3.4	Infor	man Penelitian	.49
3.5	Tekni	k Pengumpulan Data	.51
3.6	Penge	cekan Keabsahan Data	.54
3.7	Tekni	k Analisis Data	.58
IV.	HASII	L DANPEMBAHASAN	
4 1	Combo	ron UmumTompet Denalition	61
4 .1		ran UmumTempat Penelitian	
		Sejarah Singkat SMP Negeri 1 Sukoharjo	
		Visi, Misi dan Tujuan SMP Negeri 1 Sukoharjo Sarana dan Prasarana	
		Tenaga Pendidik dan Tata Usaha	
1 2		Keadaan Siswa SMP Negeri 1 Sukoharjo	
4.2		psi Hasil Penelitian Pemanfaatan Media E-Learning Portal Ruma	
		ajarKamdikbud dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kela	
		da Mata Pelajaran IPS	
		Pemanfaatan Media E-Learning Portal Rumah Belajar Kemdikbu	
	r ang	g Dilakukan Oleh Guru Dan Siswa	
		4.2.1.1 Pemanfaatan Yang Dilakukan Oleh Guru	
		4.2.1.2 Pemanfaatan Yang Dilakukan Oleh Siswa	. / 1

Kemdikbud
ů
Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sukoharjo83
4.3.2 Keterbatasan Penelitian95
V. SIMPULAN DAN SARAN
5.1 Simpulan
5.2 Saran
5.3 Implikasi Pemanfaatan Portal Rumah Belajar Kemdikbud Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SMP Negeri 1 Sukoharjo98
DAFTAR PUSTAKA LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai Ujian Tengah Semester Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII	
Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2021/2022.	4
Tabel 1.2 Statistik Pengunjung Rumah Belajar	5
Tabel 1.3 Statistik Pengunjung Kelas Maya Prov. Lampung 2021	6
Tabel 3.1 Data Informan guru IPS kelas VII di SMP Negeri 1 Sukoharjo	50
Tabel. 3.2 Data Informan Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sukoharjo	51
Table 3.3 Pilihan Jawaban Dan Skor	53
Tabel 4.1 Jumlah dan Nama Bangunan SMP Negeri 1 Sukoharjo	65
Tabel 4.2 Tenaga Pendidik dan Tata Usaha SMP Negeri 1 Sukoharjo	66
Table 4.3 Fitur Yang Di Manfaatkan Oleh Guru	71
Table 4.4 Fitur Yang Di Manfaatkan Oleh Siswa	73
Table 4.5 Nilai Dan Kehadiran Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Masa Pandemi Covid-19	
Tabel 4.6 Rekapitulasi Nilai Tugas Harian Siswa Sebelum Dan Sesudah Memanfaatkan Portal Rumah Belajar Kemdikbud	

DAFTAR GAMBAR

2.1 Tipe-tipe Pembelajaran	20
2.2 Fitur Sumber Belajar	33
2.3 Fitur Buku Sekolah Elektronik	34
2.4 Fitur Bank Soal	34
2.5 Fitur Laboratorium Maya	35
2.6 Peta Budaya	36
2.7 Fitur Wahana Jelajah Angkasa	36
2.8 Fitur Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan	37
2.9 Fitur Kelas Maya	37
2.10 Bagan Pemanfaatan Media Pembelajaran E-Learning Dalam	
Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa	45
3.1 Peta Wilayah Tempat Penelitian	48
3.2. Komponen Analisis Data Model Interaktif	48

DAFTAR BAGAN

4.1 Motivasi Belajar Siswa Sebelum Memanfaatkan Portal Rumah Belajar Kemdikbud	75
4.2 Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Memanfaatkan Portal Rumah Belajar Kemdikbud	70

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada awal tahun 2020 Indonesia digemparkan dengan kasus pertama wabah penyakit Virus Corona yang semakin menyebar dan memburuk. Wabah tersebut lebih dikenal dengan sebutan corona atau covid-19 dan memiliki dampak yang sangat luar biasa untuk seluruh dunia, khususnya di Indonesia. Sehingga banyak sekolah, kantor, instansi pemerintahan yang tutup selama pandemi ini. Untuk melawan Covid-19 Pemerintah telah melarang untuk berkerumun, pembatasan sosial (*social distancing*) dan menjaga jarak fisik (*physical distancing*), memakai masker dan selalu cuci tangan. Melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Pemerintah telah melarang dunia pendidikan untuk melaksanakan pembelajaran tatap muka (konvensional) dan memerintahkan untuk menyelenggarakan pembelajaran secara daring (Surat Edaran Kemendikbud Dikti No. 1 tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona (Covid 19). Dalam Surat Edaran tersebut menyatakan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Kehidupan pada kondisi pandemi Covid-19 telah membawa dampak luar biasa terhadap kehidupan masyarakat di belahan dunia. Masyarakat mengalami kesulitan terutama dalam sektor ekonomi, sosial, dan pendidikan. Pada sector Pendidikan, seluruh kegiatan aktivitas pembelajaran yang biasanya dilakukan melalui tatap muka di sekolah, dipaksa untuk dilaksanakan secara secara online atau daring, terlepas dari siap atau tidak pihak sekolah untuk melaksanakannya. Metode pembelajaran juga harus dilaksanakan secara daring (online).

Kesiapan sekolah untuk melaksanakan pembelajaran daring ditentukan oleh banyak faktor, lima faktor utama diantaranya adalah sarana prasarana sekolah,

kesiapan guru, jaringan internet, kesiapan siswa, kesiapan bahan ajar digital, platform atau portal *E-learning*, dan dukungan orang tua. Jika satu saja dari ketujuh faktor tersebut tidak terpenuhi, maka dapat dipastikan pembelajaran daring tidak akan dapat dilaksanakan secara optima. Faktor pendukung utama yang memungkinkan terjadinya pembelajaran secara daring atau jarak jauh adalah ketersediaan *Platform* atau portal-portal belajar yang dapat digunakan guru dan siswa. Berbagai aplikasi pembelajaran ataupun platform sudah disediakan oleh pihak Google, ada pula yang dapat diunduh melalui Google Play secara gratis maupun berbayar. Beberapa aplikasi tersebut di antaranya seperti Whatsapp Group, Google Classroom, Edmodo, Zoom, Google Meet Selain Platform E-learning tersebut, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendibud) telah mempersiapkan portal pembelajaran E-learning yang bernama portal Rumah Belajar. Hadirnya Rumah Belajar Kemendikbud ini merupakan salah satu bentuk upaya serius yang dilakukan Kemendikbud dalam mendukung pembelajaran daring di semua sekolah pada era Covid-19. Pembelajaran daring merupakan strategi untuk melakukan pembelajaran jarak jauh dengan jangkauan yang luas menggunakan jaringan internet Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran.

Oleh karena itu, pembelajaran daring merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan tanpa tatap muka di dalam kelas, melainkan tatap muka secara maya melalui jaringan internet. Pembelajaran Daring bertujuan memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan yang bersifat terbuka untuk menjangkau peminat yang lebih luas. Metode ini memudahkan komunikasi antara guru dengan siswa atau antarsiswa tanpa harus bertemu secara langsung pada ruang atau tempat yang sama.

Pemberlakuan pembelajaran daring atau jarak jauh secara mandiri di mana guru dan siswa berada di rumah masing-masing, menuntut guru dan siswa bahkan orang tua harus beradaptasi kebiasaan baru ini. Berbagai kendala yang dihadapi dalam penyelenggaraan pembelajaran daring, baik kendala dari pihak pihak siswa maupun

dari sekolah atau guru. Kendala yang dialami siswa adalah tidak semua keluarga siswa mampu menyediakan sarana pendukung pembelajaran daring seperti Personal Computer (PC), Smart Phone atau android, atau sejenisnya, serta fasilitas kuota internet. Sejumlah keluarga siswa mengalami kesulitan untuk menyediakan sarana atau fasilitas tersebut sehingga tidak dapat melakukan pembelajaran daring secara optimal. Kendala putrinya dalam mengikuti kegiatan belajar mandiri secara daring di rumah, baik kendala yang bersifat teknis maupun substansi bahan ajar.

Sementara itu, kendala yang dialami dari pihak sekolah adalah tidak semua guru memiliki kemampuan teknis atau penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang memadai dan kesiapan bahan ajar digital. Kedua hal tersebut merupakan faktor krusial untuk dapat terselenggaranya pembelajaran daring secara optimal.

Terlepas dari berbagai kendala sebagaimana diuraikan di atas, Kemendikbud telah merancang Portal Rumah Belajar berbasis website untuk kelancaran dan kualitas proses pembelajaran daring. Rumah Belajar menyediakan perangkat bahan ajar atau sumber belajar untuk semua mata pelajaran dan semua jenjang satuan pendidikan serta fasilitas komunikasi yang mendukung interaksi antar komunitas pemelajar. Portal Rumah Belajar Kemendikbud hadir sebagai bentuk inovasi pembelajaran di era pandemic sekaligus era industri 4.0 yang dapat dimanfaatkan oleh siswa dan guru mulai dari jenjang (PAUD) hingga (SMA/sederajat).

Dalam penggunaannya, portal Rumah Belajar Kemendikbud ini tidak memungut biaya sepeserpun sehingga portal ini telah banyak dimanfaatkan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran di Indonesia. maupun guru seperti sumber belajar, kelas maya, bank soal, laboratorium maya, dan lain lain.

Pentingnya Portal Rumah Belajar bukan hanya selama pandemik Covid-19, melainkan untuk mempersiapkan siswa menghadapi Revolusi Industri 4.0 dan proses pembiasaan siswa berinteraksi teknologi digital untuk memutahirkan dirinya dengan pengetahuan, informasi, dan teknologi. Portal Rumah Belajar diharapkan dapat membantu bukan hanya guru di dalam melaksanakan tugas keprofesiannya tetapi juga kepada siswa, orang tua, dan masyarakat luas.

Portal Rumah Belajar tidak hanya fokus pada upaya peningkatan kualitas pembelajaran daring dengan menyediakan layanan digital *learning* tetapi juga berperan nyata dalam kegiatan pemerataan kualitas pendidikan seluruh pelosok wilayah Indonesia. Melalui Portal Rumah Belajar, siswa diajak untuk belajar dengan berselancar di dunia digital yang tersedia. Sajian sumber belajar yang lengkap dan menarik tentu akan meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga tercapainya hasil belajarnya pun akan meningkat. Berkaitan dengan keterkaitan kegiatan pembelajaran dan motivasi belajar faktor psikologis lainnya, (Daryanto,2010) mengemukakan bahwa ada beberapa faktor psikologis yang mempengaruhi pola kegiatan belajar siswa, antara lain motivasi, bakat, minat, kematangan serta kesiapan.

Motivasi dan prestasi belajar siswa merupakan dua aspek yang saling mempengaruhi, apabila nilai motivasi dalam diri siswa tinggi, maka prestasi belajar siswa akan menjadi lebih menjadi lebih baik. Hal itu kenapa prestasi belajar siswa ikut berdampak apabila motivasi dalam diri siswa kurang. (Sardiman, 2015:13) mengemukakan bahwa motivasi dapat memberikan arah dan menjamin kegiatan belajar hal tersebut sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa sehingga diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Berikut data ketuntasanbelajar siswa kelas VII di SMP Negeri Sukoharjo yang memiliki penurunan motivasi belajar:

Tabel 1.1 Nilai Ujian Tengah Semester Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2021/2022.

	Kriteria	Kelas										
No	Ketuntasan Minimal	VII A	VII B	VII C	VII D	VII E	VII F	VII G	VII H	VII I	Jml	%
1.	Tuntas ≥ 76	14	15	18	12	13	15	15	11	15	128	36,8%
2.	Tidak Tuntas < 76	18	17	14	20	21	17	17	21	17	179	63.2%
	Jumlah	32	32	32	32	32	32	32	32	32	288	100%

Sumber: Dokumentasi Guru Bidang Studi IPS Kelas VII SMP Negeri 1 Sukoharjo Tahun Ajaran 2021/2022

Berdasarkan tabel diatas seluruh siswa SMP Negeri 1 Sukoharjo yang mengikuti proses pembelajaran dengan sistem online atau daring mata pelajaran IPS dapat dijelaskan bahwa hasil belajar siswa di tengah situasi pandemik virus Covid-19 ini menurun yakni dari 179 siswa (63,2%) siswa memiliki nilai tidak tuntas dalam mata pelajaran IPS, hanya sebanyak 128 siswa (36,8%) yang memiliki nilai tuntas. Dari perbedaan pencapaian hasil belajar siswa tentunya hal ini ada hubunganya dengan motivasi belajar siswa yang berbeda pada pembelajaran massa pandemic ini yang pembelajaran nya dilakukan secara daring.

Dengan demikian, motivasi merupakan energi yang ada dalam diri individu yang menjadi pendorong untuk melakukan tindakan dalam mencapai tujuan. Kehadiran dan pemanfaatan Rumah Belajar dengan fitur-fitur yang lengkap dan menarik diprediksi dapat menjadi faktor pendorong yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun kebenarannya masih perlu diuji secara empiris melalui penelitian.

Table 1.2 Statistik Pengunjung Rumah Belajar

Fitur Rumah Belajar	Jumlah Pengunjung			
Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan	30.181.965			
Sumber Belajar	24.967.857			
Bank Soal	20.052.828			
Kelas Maya	13.543.948			
Laboratorium Maya	2.724.651			
Peta Budaya	1.618.699			
Karya Bahasa dan Sastra	666.549			
PENA	582.990			
Buku Sekolah Elektronik	195.621			
Edugame	157.445			
Wahana Jelajah Angkasa	59.259			
Total Pengguna	20.052.828			
Total Pengunjung	217.031.030			

Sumber: https://belajar.kemdikbud.go.id/ google *analytics* januari 2014 – juni 2021.

Secara rinci jumah pengguna dan pengakses porta rumah belajar Kemdikbud khsusnya di wilayah Lampung sendiri memiliki jumlah pengguna yang lumayan banyak, hal ini dapat dilihat pada tabel satistik pengguna kelas maya sebagai berikut:

Tabel 1.3 Statistik Kelas Maya Provinsi Lampung 2021.

Penyelenggara	Guru Aktif	Kelas Dibuat	Siswa Aktif	Total Pengguna*		
2464	14189*	20970	96027*	110460		

Sumber: Data pada portal belajar.kemdikbud.go.id.

Pada penelitian sebelumnya, terdapat penelitian yang dilakukan oleh Rindi Mulyadi pada tahun 2015 mengenai "Pengaruh Pemanfaatan *E-Learning* Menggunakan "Portal Rumah Belajar Kemendikbud" Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam". Dari hasil penelitiannya melaporkan bahwa pemanfaatan *e-learning* dengan "portal rumah belajar Kemendikbud" berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Kemudian, penelitian dari Ading Muslihudin pada 2016 dengan judul "Pengaruh Media CD Interaktif Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPS". Dalam penelitian ini menunjukkan hasil bahwa pembelajaran menggunakan media CD interaktif mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Terakhir, ada penelitian yang dilakukan oleh Sofyan Jaenaludin pada tahun 2013 tentang "Penggunaan Media Gambar Fotografik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar" dengan hasil penelitian melaporkan adanya perubahan positif yang artinya setiap pelaksanaan tindakan mengalami peningkatan. Tiga tindakan yang dilaksanakan menunjukkan adanya peningkatan motivasi siswa, hal ini dilihat dari antusiasme siswa ketika memperhatikan penjelasan guru, memperhatikan media yang digunakan dengan semangat, siswa dapat mengerjakan soal-soal yang diberikan dengan semangat serta siswa terlibat aktif dalam menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

Berdasarkan masalah ini maka hendak dilakukan penelitian terhadap siswa di SMP Negeri 1 Sukoharjo dengan memanfaatkan media pembelajaran *e-learning* "Portal Rumah Belajar Kemendikbud" yang diharapkan dapat memberikan manfaat yang positif terhadap motivasi siswa khususnya pada pembelajaran IPS. Maka dari itu, judul penelitian ini adalah "Pemanfaatan Media E-Learning Portal Rumah Belajar

Kemdikbud Pada Pembelajaran Massa Pandemi Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Sukoharjo.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut:

- 1. Fasilitas yang diberikan orang tua tidak memadai untuk pelaksanaan pembelajaran daring seperti ketersediaan daring seperti Computer (PC), Smart Phone atau android, atau sejenisnya, serta fasilitas kuota internet.
- 2. Orang tua yang tidak berperan aktif sebagai pengganti guru saat pembelajaran daring dilaksanakan dirumah.
- Tidak semua guru memiliki kemampuan teknis atau penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang memadai dan kesiapan bahan ajar digital.
- 4. Kesulitan guru dalam mendapatkan media belajar yang mampu menstimulasi motivasi belajar siswa.
- 5. Kesulitan siswa dalam menemukan sumber belajar elektronik seperti kumpulan soal-soal, buku elektronik saat pembelajaran daring.

1.3 Batasan Masalah

Masalah pada penelitian ini dibatasi pada Pemanfaatan Media *E-Learning* Portal Rumah Belajar Kemdikbud Pada Pembelajaran Massa Pandemi Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembetasan masalah yang telah diuraikan diatas, per,asalahan rumusan masalah ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

Bagaimanakah pemanfaatan Media *E-Learning* Portal Rumah Belajar Kemdikbud dalam meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

Mendeskripsikan pembelajaran menggunakan media E-Learning dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS.

1.6 Manfaat Penelitian

Setiap penelitian diharapkan memberikan kegunaan kepada pihak-pihak yang membutuhkan. Adapun kegunaan penelitian ini baik secara teoritis dan empiris adalah:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan keilmuan tentang Pemanfaatan Media *E-Learning* Portal Rumah Belajar Kemdikbud Pada Pembelajaran Massa Pandemi Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Sukoharjo.

2. Manfaat Empiris

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan menjadi suplemen pembelajaran di SMP dalam Mata Pelajaran IPS Kelas VII khususnya pada materi "Interaksi antar ruang dalam wilayah Indonesia" dan "Konsep Interaksi Antar Manusia dengan Ruang menghasilkan Berbagai Kegiatan Ekonomi (Beta) khususnya pada massa pandemi ini dengan memanfaatkan portal rumah belajar Kemdikbud.

b. Bagi Guru

Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi ilmiah bagi guru pada kajian Ilmu Pengetahuan Sosial mengenai pemanfaatan media pembelajaran khususnya pada massa pandemi guna meningkatkan motivasi belajar siswa

1.7 Ruang Lingkup

Roberta Woolover dan Kathryn P. Scoot (1987) dalam Soemantri, dkk (2010: 39-53) merumuskan ada lima perspektif dalam mengajarkan IPS, yaitu:

1. IPS diajarkan sebagai pewarisan nilai kewarganegaraan (citizenship transmission)

- 2. IPS diajarkansebagai Pendidikan ilmu-ilmu social
- 3. IPS diajarkan sebagai cara berpikir reflektif (reflective inquiry)
- 4. IPS diajarkan sebagai pengembangan pribadi siswa
- 5. IPS diajarkan sebagai proses pengambilan keputusan dan tindakan yang rasional (Soemantri, 2010: 39-53)

Berdasarkan lima tradisi IPS tersebut, penelitian mengenai pemanfaatan media elearning portal rumah belajar kemdikbud ini, berhubungan dengan tradisi IPS diajarkan sebagai pengembangan pribadi siswa. Penelitian ini mendeskripsikan mengenai pemanfaatan media e-learning portal rumah belajar Kemdikbud guna meningkatkan motivasi belajar siswa yang merupakan solusi yang diciptakan oleh kementerian guna menghadapi pembelajaran di massa pandemi seperti sekarang ini. motivasi sendiri memiliki peran sangat penting dalam proses pembelajaran berlangsung. Setiap siswa hendaknya memiliki motivasi belajar yang baik supaya prestasi belajar siswa juga meningkat dengan baik. Dengan demikian, di dalam mewujudkan motivasi belajar siswa supaya tetap baik selama massa pandemi ini upaya guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif pun sangat berpengaruh. Transformasi peningkatan motivasi belajar siswa tujuan utama dari IPS ialah mengembangkan seluruh potensi siswa baik pengetahuan, fisik, social dan emosinya. Siswa yang potensinya tersalurkan secara baik makaia akan memiliki kepercayaan diri yang tinggi (Woolover dan Scoot, 1987). Karena itu, IPS juga dituntut untuk mengembangkan supaya siswa mudah bekerja sama dengan yang lain, mampu merancang sebuah tujuan dan merealisasikan sikap kepedulian terhadap kesehatan dirinya (jiwa dan Raga), memiliki keampuan membaca dan matematika yang baik, serta memiliki keterampilan. Jadi,tujuan dari IPS ialah mental, jiwa dan fisik anak supaya menjadi anggota masyarakat yang produktif, untuk mengembangkan potensi siswa tersebut maka pendekatan guru harus lebih bersifat a child centered (berpusat pada anak) ketimbang a subject centered (berpusat pada materi pelajaran) dalam mengajarkan IPS. Ruang lingkup ilmu dalam penelitian ini adalah IPS Tematik Terpadu pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan motivasi belajar.

Motivasi belajar yang dimiliki setiap siswa tentunnya berbeda-beda, dalam kondisi pandemic ini tentunya peran orangtua dirumah juga sangat penting guna memupuk

motivasi anak. Upaya guru dalam menyajikan pembelajaran yang efektif dan inovatif juga sangat diperlukan agar siswa tidak mudah bosan dan berantusias untuk belajar hal ini diharapkan agar anak memiliki motivasi belajar baik, selain itu diharapkan prestasi belajar siswa bisa meningkat dengan baik. Oleh karena itu, dalam penelitian ini pemanfaatan media *e-learning* portal rumah belajar kedikbud diharapkan bisa menjadi solusi guna meningkatkan motivasi belajar siswa.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Motivasi Belajar

2.1.1 Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi adalah kata yang berasal dari kata "motif" yang dapat diartikan sebagai dorongan. Berawal dari kata "motif" itulah maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motivasi sendiri memiliki pengertian yaitu perubahan energi dari dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan (Hamalik, 2003:158). Menurut Matulessy, dkk (2014:83) mengatakan bahwa dalam pencapaian tujuan Pendidikan Nasional diperlukan motivasi belajar dari diri siswa agar pendidikan yang diberikan kepada siswa dapat diterima dengan baik, maksimal, dan berlangsung secara efektif dan efisien, Dalam motivasi, terdapat tiga elemen penting menurut Mc Donald yang dikutip oleh Sardiman (2007:74) yaitu:

- 1. Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energi didalam sistem "neurophysiological" yang ada pada organisme manusia.
- 2. Motivasi ditandai dengan munculnya rasa/"feeling", afeksi seseorang. Dalam hal ini, motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat mementukan tingkah laku manusia.
- 3. Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respons dari suatu aksi, yakni tujuan.

Hal ini juga tidak jauh berbeda dengan unsur yang berkawan dengan motivasi menurut Hamalik (2003:158) yatu motivasi dimulai dari adanya perubahan energi dalam pribadi, motivasi ditandai dengan timbulnya perasaan affective arousal dan motivasi ditandai dengan reaksi-reak si untuk mencapai tujuan Sedangkan menurut Santrock (2015:22) bahwa "motivasi adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan pelaku." Berdasarkan pendapat ini dapat disimpu Ikan bahwa

perilaku yang termotivasi adalah perilaku dimana seseorang tersebut penuh dengan energi, terarah dan mampu bertahan lama.

Dalam kegiman pembelajaran, motivasi diartikan sebagai daya penggerak yang ada dalam diri siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Maka dari itu, dari pendapat diatas dapat disimpu kan bahwa motivasi belajar adalah suatu perasaan yang disadari untuk mendorong, melakukan dan merangsang seseorang untuk melakukan sesuatu dalam mencapai hasil atau tujuan tertentu dalam kegiatan belajar.

2.1.2 Ciri-Ciri Motivasi Belajar

Sardiman (2010:83) mengemukakan indikator atau ciri motivasi yang terdapat dalam setiap orang termasuk siswa antara lain:

- 1. Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- 2. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa).
- 3. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
- 4. Lebih senang bekerja mandiri.
- 5. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif).
- 6. Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu)
- 7. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
- 8. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Terdapat pula dimensi-dimensi yang dapat dijadikan indikator motivasi siswa sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Ramadhon & Siti (2017:207-208) yaitu ketekunan dalam belajar, ulet dalam menghadapi kesulitan, minat dan ketajaman perhatian dalam belajar, berprestasi dalam belajar dan mandiri dalam belajar.

Apabila ciri-ciri tersebut ada pada siswa, maka mereka memiliki motivasi yang cukup kuat, dalarn proses pembelajaran ciri-ciri di atas sangatlah penting untuk dimiliki oleh siswa dikarenakan dalam proses pembelajaran akan berhasil apabila siswanya tekun, ukt, responsif terhadap suatu masalah dan mampu memecahkannya. Ciri atau indikator diatas akan dijadikan sebagai kisi-kisi untuk menyusun angket ingrumen penelitian dalam mengungkap permasalahan mengenai motivasi yang merupakan salah satu variabel bebas dalam penelitian ini.

Berdasarkan ciri-ciri yang telah dituliska di atas maka dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi tinggi dalam belajar dapat dilihat seperti dalam ketekunannya dalam mengerjakan tugas, yakin terhadap jawabannya, tidak mudah berputusasa, senang bekerja mandiri, berprestasi dalam belajar, responsif terhadap masalah-masalah, bosan terhadap tugas yang bersifat rutin dan mampu menemukan bagaimana cara memecahkannya. Pengukuran motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa dapa dilihat dari sebagaimana besarnya tekad dan semangat siswa dalam pembelajaran, mencapai cita-cita dan keberhasilan. Apabila siswa memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar, tentunya siswa akan terlibat aktif dalam pembelajaran.

Agar siswa memiliki motivasi belajar, terdapat pula strategi yang dapat digunakan oleh guru dalam menstimulasi motivasi belajar siswa sebagaimana yang telah disampaikan oleh Sutikno (Sunnah, 2013:5) yaitu:

- 1. Menjelaskan tujuan belajar kepada siwa
- 2. Hadiah
- 3. Saingan
- 4. Kompetensi
- 5. Pujian
- 6. Hukuman
- 7. Membangkitkan dorongan kepada siswa untuk belajar
- 8. Memberikan angka
- 9. Pada sani menyampaikan materi pelajaran, upayakan untuk menyelipi dengan humor atau cerita-cerita lucu
- 10. Membantu kenultan belnjar siswa secara individual atau kelompok
- 11. Menggunakan metode yang ber variasi
- 12. Menggunakan media yang baik serta harus sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2.1.3 Fungsi Motivasi Belajar

Dalam proses pembelajaran, tidak jarang terlihat siswa yang terlihat tidak bergairah dan motivasi sanga diperlukan umuk mendorong siswa dalam melakukan suatu kegiatan yang tentunya didasari dalam pencapaian tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Motivasi sangat penting perannya terutama dalam kegiatan belajar karena apabila tidak, seseorang tidak terdorong untuk melakukan sesuatu, hal ini juga diperkuat oleh pendapat dari Oktiani (2017:18) yang mengatakan bahwa tanpa

motivasi tak akan ada kegiatan karena tanpa motivasi orang akan menjadi pasif. Motivasi juga dapat menentukan intensias usaha belajar bagi para siswa itu sendiri. Berikut terdapat fungsi dari motivasi (Sardiman 2007:85) yaitu:

- 1. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
- 2. Menertukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya
- 3. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Sementara menurut menurut Hamalik (2003:161), fungsi dari motivasi itu sendiri adalah:

- 1. Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perubahan Tanpa motivasi, maka tentunya tidak akan terjadinya suatu perbuatan Contohnya seperti belajar.
- 2. Motivasi berfungsi sebagai pengarah. Pengarah yang dimaksudkan disini adalah yang mengarahkan seseorang untuk melakukan suatu perbuatan untuk mencapai tujuan.
- 3. Motivasi berfungsi sebagai penggerak. Diiharatkan satu mobil, motivasi adalah mesinnya. Besar atau tidaknya motivasi akan mempengaruhi cepat atau lambatnya dalam melakukan suatu pekerjaan.

Kedua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi motivasi dalam belajar adalah untuk mendorong siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Melakukan pembelajaran disinipun tidak hanya berupa memperhatikan saja, tetapi juga ikut berperan aktif dalam pembelajaran, lalu motivasi juga berfungsi untuk menjadi pengarah dalam menentukan perbuatan siswa dimana mereka dapat membatasi perbuatan mana yang dapat bermanfaat ketika proses pembelsjaran dan tidak, dan yang terakhir motivasi berfungsi sebagai penggerak dimana motivasi merupakan sebuah "mesin" dalam diri siswa dalam pembelajaran.

2.1.4 Jenis Motivasi Belajar

Terdapat berbagai jenis yang dibagi dari berbagai sudut pandang, berikut diantaranya adalah:

1. Dilihat dari dasar pembentukannya (Sardiman, 2007:86)

- a) Motif-motif bawaan, yang dimaksud disini adalah motif yang memang sudah ada dari dalam jiwa setiap manusia untuk melakukan sesuatu, contohnya seperti dorongan untuk tidur, makan, minum, dll.
- b) Motif-motif yang dipelajari. Motif ini muncul dikarenakan dipelajari Contohnya seperti dengan untuk menjadi guru karena lingkungan sekarang. Motif ini juga tidak jarang diisyarakan sebagai motif sosial dikarenakan manusia sebagai makhluk sosial yang tentunya juga hidup dilingkungan sosial sehingga terbemuknya dorongan untuk melakukan sesuatu tersebut.

2. Motivasi Jasmaniah dan Rohaniah.

Motivasi jasmaniah ini contohnya adalah seperti reflex, nafsu, dan insting otomatis sementara motivasi rohaniah contohnya adalah kemauan. Untuk membangun suatu kemauan, terdapat empat momen yang dapat membentuknya antara isi adalah momen timbulnya alasan yang contohnya adalah seorang perempuan harus kembali ke kampung halamannya dikarenakan diminta ibunya untuk pulang menjenguk paman yang sakit. Lalu momen pilih yaitu momen dimana seseorang harus memilih antara dua pilihan alternatif, kemudian terdapat momen putusan seperti menentukan satu pilihan yang menjadi keputusannya dan terakhir adalah momen terbentuknya kemauan, momen ini terbentuk ketika in telah menetapkan sesuatu yg akan dilakukan maka munculah kemampuan Ia untuk melakukan keputusan tersebut.

3. Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik.

Hamalik (2003,162-163) Motivasi intrinsik adalah "motivasi yang hidup dalam diri siswa dan berguna dalam situasi belajar yang fungsional sedangkan motivasi ekstrinsik adalah "motivasi yang disebabkan oleh faktor-faktor dari luar situasi belajar seperti angka, kredit, ijazah, tingkatan hadiah, mendaki pertentangan, dan persaingan yang bersifat negatif ialah sarcam, ridicule dan hukuman."

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi intrinsik adalah motivasi yang berasal dari diri sendiri tanpa perlu adanya rangsangan dari luar karena dalam diri setiap manusia mudah memiliki dorongan untuk melakukan sesuatu. Contoh dari motivasi intrinsik adalah seperti seorang siswa belajar matematika karena ia memang ingin bisa berhitung. Sedangkan motivasi ekarinsik adalah motivasi yang aktif ketika adanya rangsangan atau dorongan dari luar. Contoh sederhana dari motivasi ekstrinsik ini adalah seorang siswa yang belajar karena keesokannya ia akan ujian dan dijanjikan oleh ibunya akan diberi hadiah apabila mendapatkan nilai yang besar.

Kedua motivasi ini sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran karena keduanya saling mendukung satu sama lain untuk membantu tercapainya tujuan dari pembelajaran. Siswa yang termotivasi akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih baik dan efisien dikarenakan keduanya dapat memperlancar proses pembelajaran.

2.1.5 Prinsip-prinsip Motivasi

Upaya untuk mengembangkan motivasi belajar baik intrinsic maupun ekstrinsik dapat dilakukan melalui berbagai tindakan guru pada saat melaksanakan kegiatn pembelajaran. Pengembangan motivasi belajar perlu dilakukan untuk menciptakan self-motivation and self-discipline di kalangan para siswa dalam belajar di sekolah maupun di luar jam sekolah. Kanneth H. Hover yang dikutif Oemar Hamalik, mengemukakan prinsip prinsip motivasi sebagai berikut:

- Murid lebih efektif mendapat pujian dari pada hukuman. Pujian bersifat mengapresiasi apa yang telah dilaksanakan siswa dan hukuman bersifat memberikan efek jera suatu perbuatan, maka dari motivasi belajar belajar murid semakin meningkat apabila mendapat pujian atas apa yang dilakukan.
- 2. Kognisi yang pasti terhadap tujuan dapat merangsang motivasi belajar.
- 3. External reward atau pujian dari luar perlu dilakukan dan cukup efektif untuk merangsang minat siswa.
- 4. Guru juga harus memiliki ambisi dan antusias yang tinggi karena motivasi mudah menjalar terhadap orang lain maka akan menghasilkan siswa yang berminat tinggi.
- Guru mencari ide variasi belajar yang tidak monoton dan menyenangkan.
 Teknik ini cukup efektif untuk mendorong minat siswa. Contoh halnya seperti bermain dengan alat peraga.

Berdasarkan hasil kajian teori tentang motivasi belajar sebagaimana diuraikan di atas, secara konseptual dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud motivasi belajar dalam penelitian ini adalah dorongan baik yang berasal dari dalam diri (intrinsik) maupun dari luar (ekstrinsik) individu yang mengarahkan pada tindakan untuk

mencapai tujuan, Adapun indikator motivasi belajar yang dijadikan dasar pengukuran dalam penelitian ini adalah:

1. Faktor intrinsik:

- a) Hasrat dan keinginan berhasil.
- b) Dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- c) Harapan dan cita-cita masa depan.

2) Faktor ekstrinsik:

- a) Respon positif siswa-siswa sehingga menimbulkan kegairahan untuk terus belajar.
- b) Kegiatan belajar yang menarik mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran tersebut.
- c) Murid menjadi semangat belajar jika lingkungan belajar yang tenang dan tidak berisik.

2.2 Konsep Belajar dan Pembelajaran

2.2.1 Konsep Belajar

Belajar pada dasarnya merupakan perubahan tingkah laku dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak paham menjadi paham, dan dari perilaku yang kurang baik menjadi lebih baik. Seperti yang dikemukakan Surya dalam Rusman (2012:85) bahwa "belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baik secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya".

Cronbach dalam Baharudin (2010:13) menyatakan bahwa "learning is shown by change in behavior as a result of experience". Belajar ditunjukan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman. Hal ini sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Hamalik (2009: 27) bahwa "belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing)".

Beberapa hal yang menyangkut pengertian belajar menurut Tim Pengembang LKPD Kurikulum dan Pembelajaran dalam Sanjaya (2006:92) adalah sebagai berikut:

- a. Belajar merupakan suatu proses, yaitu kegiatan yang berkesinambungan yang dimulai sejak lahir dan terus berlangsung seumur hidup.
- b. Dalam belajar terjadi adanya perubahan tingkah laku yang bersifat permanen. Hasil belajar ditunjukan dengan aktivitas-aktivitas tingkah laku secara keseluruhan.
- c. Adanya peranan kepribadian dalam proses belajar antara lain aspek motivasi, emosional, sikap dan sebagainya.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya yang terjadi secara terus menerus meliputi berbagai aspek yang menghasilkan perubahan tingkah laku melalui pengalamannya.

2.2.2 Konsep Pembelajaran

belajar Pada hakikatnya pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dengan siswa, baik secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung yaitu melalui berbagai media pembelajaran.

Menurut teori pembelajaran perspektif. Konsep pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang lebih mengoptimalkan kepada pencapain tujuan dengan memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih giat belajar serta menanyakan prolem dalam belajar, untuk mencapai tujuan yang sesuai dengan otaknya.

Teori pembelajaran *prespektif* ini di kemukakan olej Jerome S Bruner. Ia berpendapat bahwa kegiatan belajar akan berjalan baik dan kreatif jika siswa dapat menemukan sendiri suatu aturan atau kesimpulan tertentu. Dalam memandang proses belajar, Bruner menekankan adanya pengaruh kebudayaan terhadap tingkah laku seseorang. Dengan teorinya yang disebut *free discovery*, ia mengatakan bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya.

Selain itu konsep pembelajaran menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1Ayat 20 "pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar".

Hal ini juga diperkuat oleh pernyataan dari Badan Standar Nasional Pendidkan (BSNP) dalam Rusman (2012:93) bahwa "kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikanpengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar siswa, siswa dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar.

Ada beberapa jenis interaksi dalam belajar yang dinyatakan Miarso dalam Rusman (2012:93) diantaranya :

- 1. Interaksi antara pendidik dengan siswa
- 2. Interaksi antara sesama siswa atau antar sejawat
- 3. Interaksi siswa dengan narasumber
- 4. Interaksi siswa bersama pendidik dengan sumber belajar yang sengaja dikembangkan
- 5. Interaksi siswa bersama pendidik dengan lingkungan sosial dan alam.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya pembelajaran merupakan proses interaksi komunikasi antara siswa, guru dan sumber belajar. Interaksi komunikasi ini bisa dilakukan secara langsung dalam kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung dengan melalui berbagai media pembelajaran, dimana sebelumnya telah ditentukan model pembelajaran yang akan diterapkan.

2.2.3 Tipe Pembelajaran

Menurut Ibrahim (2002:85) "Tipe pembelajaran pada dasarnya merupakan pengelolaan dan pengembangan yang dilakukan terhadap komponen pembelajaran". Pendapat diatas pada intinya bagaimana dapat mengelola dan mengembangkan komponen pembelajaran dalam suatu desain yang terencana dengan memperhatikan kondisi aktual dari unsur-unsur penunjang dalam implementasi pembelajaran yang akan dilakukan. Berdasarkan orientasi dari tipe pembelajaran, Joyce dan Weill (2007: 238) telah mengelompokan model-model mengajar dalam empat orientasi, diantaranya:

a. Information Processing Orientation, mencakup semua model mengajar yang titik beratnya mengembangkan kemampuan intelektual/kognitif

- siswa dengan menggunakan proses deduktif-induktif serta pemecahan masalah lainnya
- b. Social-Interaction Orientation, mencakup berbagai model mengajar yang tujuannya disamping memajukan, saling memahami dalam kehidupan suatu kelompok sosial satu sama lain.
- c. Person Orientation, mencakup model-model mengajar seperti yang dikembangkan oleh para penganut Humanistci Education sasarannnya ialah untuk memberikan kesempatan tiap individu siswa yang bersangkutan.
- d. Behavior-Alodification Orientation, mencakup berbagai metoda mengajar yang digunakan dan dititik beratkan pada perubahan perilaku kearah yang diharapkan guru misalnya Expository dan Mastery Learning.

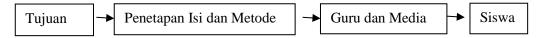
Penjelasan diatas dilihat berdasarkan psikologi dalam proses pembelajaran dimana terdapat beberapa tipe dalam proses pembelajaran, sedangkan menurut Rusman (2011: 134) yang menjelaskan kaitan antara media dengan proses belajar mengajar, membagi pembelajaran menjadi 4 pola:

Tipe Pembelajaran Tradisional 1

Pembelajaran yang menitik beratkan pada guru (teacher centre)

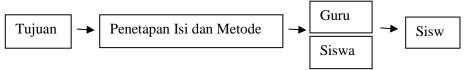


Pembelajaran yang menitik beratkan pada guru (teacher centre) namun ditambah dengan media pembelajaran yang sederhana.



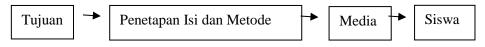
Tipe Pembelajaran Guru dan Media

Pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centre*) dan guru berperan sebagai fasilitator.



Tipe Pembelajaran Bermedia

Pembelajaran yang menitik beratkan pada siswa (*student centre*) dan menstimulus bagaimana siswa memperoleh,mengelola, dan menjelaskan informasi dengan baik. Selain itu, membantu siswa menjadi pembelajar yang lebih unggul.



Gambar 2.1 Tipe-tipe Pembelajaran (Rusman, 2011:134)

Seiring pesatnya perkembangan informasi dan teknologi, berdampak memicu perkembangan media pembelajaran baik *hardware* maupun *software*, sehingga peran guru sebagai sumber belajar perlahan-lahan akan berubah menjadi fasilitator. Oleh karena itu, ketika pembelajaran bermedia mulai mendominasi pembelajaran dikelas maupun diluar kelas, makaperan guru sebagai fasilitatorsangat diharapkan agardapat mendesain model pembelajaran yang dapat mengantar siswa untuk dapat lebih mandiri dalam memahami materi yang diajarkan dalam kelas maupun luar kelas. Seperti hal yang dikemukakan oleh Joyce dkk (2009:34) "bahwa model pembelajaran merupakan model belajar dengan model tersebut guru dapat membantu siswa untukmendapatkan atau memperoleh informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, danmengekspresikan ide nya sendiri. Selain itu,mereka juga mengajarkan bagaimana siswa belajar"

Selain itu, dapat dilihat yang membedakan dari setiap tipe adalah peranan media yang memiliki kedudukan bermacam-macam, yaitu perannya sebagai pendamping guru dalam proses pembelajaran ataupun sebagai pengganti guru secara keseluruhan. Dalam konteks ini maka dapat diklarifikasikan bahwa aplikasi portal Rumah Belajar Kemendikbud memiliki beberapa fungsi dalam membantu keterlaksanaan proses belajar mengajar.

2.3 Konsep Media Pembelajaran

2.3.1 Definisi Media Pembelajaran

Media dalam bahasa latin merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur

informasi belajar atau penyalur pesan. National Education Association (NEA) (2002:6) mendefinisikan "media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.

Media salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan tentunya sangat bermanfaat jika diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran, media yang digunakan dalam proses pembelajaran disebut sebagai media pembelajaran. Heinich dkk dalam Arsyad (2005:4) mengemukakan media pembelajaran sebagai berikut:

Batasan medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Media pembelajaran ini salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar hal tersebut dengan pendapat Gagne (1984:69) menyatakan "media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar". Seperti yang telah dikemukakan Gagne, penggunaan media pembelajaran juga dapat memberi rangsangan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar, hal ini diperkuat oleh pendapat Miarso (2004:458) bahwa "media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali".

Pemanfaatan media harus terencana dan sistematik sesuai dengan tujuan pengajaran. Kehadiran media sangat membantu didalam siswa untuk memahami suatu konsep tertentu yang sulit dijelaskan dengan bahasa verbal. Dengan demikian, pemanfaatan media sangat tergantung pada karakteristik media dan kemampuan pengajar maupun siswa memahami cara kerja media tersebut, sehingga pada

akhirnya media dapat dipergunakan dan dikembangkan sesuai dengan tujuan pengajaran yang diharapkan.

2.3.2 Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media di dalam proses pembelajaran cukup penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran terutama membantu siswa untuk belajar. Dua unsur yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua hal ini saling berkaitan satu sama lain. Pemilihan suatu metode mengajar akan menentukan media pembelajaran yang akan dipergunakan dalam pembelajaran tersebut, media pembelajaran tidak serta merta digunakan dalam proses pembelajaran, perlu analisis terlebih dahulu sebelum media pembelajaran dipakai dalam proses pembelajaran.

Hal pertama yang harus diperhatikan dalam penggunaan mediapembelajaran berkaitan dengan manfaat yang akan diperoleh dengan penggunaan media pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Sudjana (2012:2) tentang manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- c. Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru harus mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Berdasarkan uraian dan pendapat diatas tentang teori dan fungsi media pembelajaran maka media yang digunakan dalam penelitian ini lebih memfokuskan pada fungsi media sebagai sarana pembelajaran yang dilakukan dalam media online.

2.3.3 Manfaat Media Pembelajaran

Munir (2008:139) menyatakan bahwa "media pembelajaran ada dua jenis, yaitu media pembelajaran sederhana dan media pembelajaran modern. Media pembelajaran sederhana meliputi papan tulis, sedangkan media pembelajaran modern meliputi komputer dan internet". Dalam hal ini media pembelajaran berbasis aplikasi *E-Learning* seperti rumah belajar kelas maya kemendikbud bisa digolongkan ke media pembelajaran modern, karena menggunakan salah satu perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yaitu personal computer (PC), laptop dan telepon seluler.

Media pembelajaran berbasis TIK memiliki kelebihan tersendiri bila dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya. Munir (2008:138) mengungkapkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media pembelajaran berbasis TIK diantanya:

- a. Dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam terhadap materi pembelajaran yang sedang dibahas, karena dapat menjelaskan konsep yang sulit atau rumit menjadi mudah atau lebih sederhana.
- b. Dapat menjelaskan materi pembelajaran atau objek yang abstrak (tidak nyata, tidak dapat dilihat langsung) menjadi konkrit (nyata dapat dilihat, dirasakan, atau diraba), seperti menjelaskan peredaran darah dan organorgan tubuh manusia pada mata pelajaran Sains.
- c. Membantu pengajar menyajikan materi pembelajaran menjadi lebih mudah dan cepat, sehingga siswapun mudah dipahami, lama diingat dan mudah diungkapkan kembali.
- d. Menarik dan membangkitkan perhatian, minat, motivasi, aktifitas, dan kreatifitas belajar siswa, serta dapat menghibur siswa.
- e. Memancing partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dan memberikan kesan yang mendalam dalam pikiran siswa.

2.4 Internet Sebagai Bahan Ajar

Menurut Rusman dkk (2012 : 291) "peranan internet dalam organisasi sangat mengguntungkan karena kemampuannya dalam menggolah data dengan jumlah yang sagat besar". Teknologi Informasi sudah menjadi jaringan komputer terbesar di dunia, yang dapat berfungsi dengan baik jika didukung oleh perangkat komputer dengan perangkat lunak yang baik, dan dengan guru yang terlatih baik.

Menggunakan internet dengan segala fasilitasnya akan memberikan kemudahan untuk mengakses berbagai informasi untuk pendidikan yang secara langsung dapat meningkatkan pengetahuan siswa bagi keberhasilannya dalam belajar. Melalui teknologi ini, kita dapat melakukan berbagai hal. Berbagai hal tersebut menurut Rusman (2012: 291) diantarannya:

- 1. Penelususran dan pencarian bahan pustaka, 2. Membangun program Artificial Intelligence (kecerdasan buatan)untuk memodelkan sebuah rencana pembelajaran,
- 2. Memberi kemudahan untuk mengakses apa yang disebut dengan virtual classroom ataupun virtual university,
- 3. Pemasaran dan promosi hasil jarya penelitian,

Kegunaan—kegunaan seperti diatas dapat diperluas bergantung kepada peralatan komputer yang dimiliki jaringan dan fasilitas telepon yang tersedia dan provider yang bertanggung jawab untuk tetap terpeliharanya penggunaan jaringan komunikasi dan informasi tersebut. Dari waktu ke waktu jika dilihat dari jumlah pemakaian yang makin meningkat secara eksponesial setiap tahunnya memungkinkan fasilitas yang pada mulannya hanya digunakan oleh segelintir orang dan sekelompok kecil sekolah terkemuka dengan biaya orasional yang tinggi, kedepan beasr kemungkinan biaya yang beasr itu akan dapat ditekan sehingga pemanfaatannya benar-benar dapat menjadi penunjang utama bagi pengelolan pendidikan khususnya bagi pendidikan di daerah.

2.5 E-Learning

Dalam dunia pendidikan proses pembelajaran khususnya pada cara penyampaian materi pelajaran oleh guru kepada siswa berkembang begitu pesat, tak terkecuali di indonesia yang pada dasarnya adalah negara berkembang. Hal ini dipengaruhi oleh perkembangan TIK dalam dunia pendidikan khususnya di negara-negara maju.

Berbagai macam cara dilakukan oleh para guru dan pendidik "untuk menunjang ketercapaian tujuan pendidikan tersebut yang diantaranya adalah penggunaan *E-Learning* sebagai salah satu alternatif penyampaian materi pelajaran kepada siswa tentunya agar proses pembelajaran lebih efektif, efisien dan lebih kreatif dibandingkan dengan proses pembelajaran yang konvensional. Hal tersebut sejalan

dengan salah satu tujuan dari kurikulum 2013 yang mengharuskan seluruh proses pembelajaran berbasis TIK.

2.5.1 Definisi *E-Learning*

E-Learning atau electronic learning merupakan suatu proses perkembangan teknologi yang diaplikasikan dalam hal penyampaian pengetahuan dalam proses belajar mengajar. *E-Learning* kini semakin dikenal sebagai salah satu cara untuk mengatasi masalah pendidikan, baik di negara-negara maju maupun di negara yang sedang berkembang seperti Indonesia. Sebagai negara kepulauan, Indonesia mengalami masalah dalam proses perataan pendidikan bagi masyarakatnya dikarenakan oleh jarak, oleh karena itu *E-Learning* merupakan pilihan yang dapat diterapkan.

Menurut Darmawan (2007:201) implementasi yang ditujukan untuk membantu proses pembelajaran yang dikemas dalam bentuk elektronik digital dan pelaksanaannya membutuhkan sarana komputer berbasis web dalam situs internet". Sejalan dengan hal tersebut Yazdi (2012:146) Cisco mengemukakan "e-learning merupakan suatu filososfi *E-Learning* sebagai berikut:

- a. *E-Learning* merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, pelatihan secara on-line.
- b. *E-Learning* menyediakan seperangkat alat yang memperkaya nilai belajar secara konvensional (model belajar konvensional , kajian terhadap buku teks, CD-ROM, dan pelatihan berbasis komputer) sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi.
- c. *E-Learning* tidak berati menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar tesebut melalui pengayaan content dan pengembangan teknologi pendidikan.
- d. Kapasitas siswa amat bervariasi tergantung pada bentuk isi dan cara penyamapaiannya.

2.5.2 Karakteristik *E-Learning*

E-Learning memiliki beberapa karakteristik yang dapat memberikan keunggulan dalam penggunaannya dalam Rusman (2011) E-Lerning memiliki karekteristik-karakteristik sebagai berikut :

- a. *Interactivity* (interaktivitas): tersediannya jalur komunikasi yang lebih banyak baik secara langsung, seperti chating atau messanger atau tidak langsung seperti forum.
- b. *Indepedency* (kemandirian) : fleksibilitas dalam aspek penyediaan waktu, tempat, pengajar dan bahan ajar.
- c. *Accesbility* (aksesbilitas): sumber-sumber belajar menjadi lebih mudah di akses melalui pendistribusian jaringan internet dengan akses yang lebih luas daripada pendistribusian sumber belajara pada pembelajaran konvensional.
- d. *Enrichment* (pengayaan) 3 kegiatan pembelajaran, presentasi materi kulih dan materi pelatihan sebagai pengayaan, memungkinkan pengunaan perangkat teknologi informasi seperti video streming, simulasi dan animasi.

2.5.3 Fungsi E-Learning

Pengunaan E-Learning ada 3 fungsi utama terhadapa kegiatan pembelajaran didalam kelas,yaitu sebagai suplemen yang sifatnya pilihan, pelengkap (komptemen), atau pengganti (subsitusi) Siahan (2009), dimana penjelasan lebih rincinya sebagai berikut:

a. Suplemen (Tambahan)

Dikatakan berfungsi sebagai suplemen (tambahan), apabila siswa mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pelajaran elektronik atau tidak. Dalam hal ini, tidak ada kewajiban/keharusan bagi siswa untuk mengakses materi pembelajaran elektronik. Sekalipun sifatnya opsional, siswa yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

b. Komplemen (Pelengkap)

Dikatakan sebagai komplemen (pelengkap) apabila materi pelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima siswa didalam kelas. Sebagai komplemen berarti materi pembelajaran elektronik diprogram untuk menjadi materi pengayaan atau remedial bagi siswa di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional. Materi pembelajaran elektronik dikatakan sebagai enrichment, apabila siswa yang dapat dengan cepat menguasai/memahami materi pelajaran yang di sampaikan oleh guru secara tatap muka (fast learners) diberikan kesempatan untuk mengakses materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus dikembangkan untuk mereka. Tujuannya agara semakin memantapkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang disajikan guru didalam kelas.

c. Subsitusi (Pengganti)

Beberapa perguruan tinggi di negara-negara maju memberikan beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran atau perkuliahan kepada para mahasiswanya. Tujuannya agara pada mahasiswa dapat secara fleksibel mengelola kegiatan perkuliahan sesuai dengan waktu dan aktivitas lain sehari-hari mahasiswa. Ada 3 alternatif model kegiatan pembelajaran yang dapat dipilih siswa, yaitu: (1) sepenuhnya secara tatap muka (konvensional), (2) sebagaian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui internet, atau bahkan (3) sepenuhnya melalui internet.

2.5.4 Model Pelaksanakan E-Learning

Beberapa ahli mengklasifikasikan model-model penyelenggaraan e-learning ke dalam berbagai kategori dilihat dari berbagai sisi. Dalam tulisan ini, dibahas klasifikasi model e-learning menurut Rashty ia mengklasifikasikannya pada tiga model yaitu adjunct, mixed/blended, dan fully online.

- 1) Model adjunct model ini dapat dikatakan sebgai proses pembelajaran tradisional plus artinya pembelajaran tradisonal yang ditunjang dengan sistem penyampaian secara online sebagai pengayaan. Keberadaan sistem penyampaian secara online merupakan suatu tambahan.
- 2) Model mixed/belanded model blended menempatkan sistem penyampaian secara online sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran secara keseluruhan artinya baik proses tatap muka maupun pembelajaran secara online merupakan satu kesatuan utuh. Dalam model blended tentu saja relevansi topik pelajaran mana yang dapat dilakukan secara online dan mana yang dilakukan secara tatap muka (tradisional) menjadi faktor pertimbangan penting dalam penyusunan dengan tujuan pembelajran, materi pembelajaran, karakteristik siswa maupun kondisi yang ada.
- 3) Model online penuh (fully online) dalam model ini semua interaksi pembelajaran dan penyampaian bahan belajar terjadi secara online. Contoh bahan belajar berupa video di stream via internet, atau pembelajran ditautkan (linked) melalui hyperlink ke sumber lain yang berupa teks atau gampar. Ciri utama model ini adalah adanya pembelajaran kolaboratif secara online.

2.6 Portal Rumah Belajar Kemdikbud

Seiring dengan perkembangan TIK khususnya dalam dunia pendidikan Kementrian Pendidkan dan budaya memberikan solusi kepada para Guru agar tebih mudah dalam proses pembelajaran khususnya pada proses penyampaian materi ajar kepada para peserta didiknya dengan memberikan layanan yang dinamakan dengan Portal Rumah belajar Kemendikbud. Hal ini tak lain adalah untuk menunjang Guru juga siswa dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

2.6.1 Pengertian Portal Rumah Belajar Kemdikbud

Portal Rumah Belajar merupakan portal pembelajaran resmi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, dengan alamat url http://belajar.kemdikbud.go.id. Portal Rumah Belajar menyediakan berbagai bahan belajar serta fasilitas komunikasi dan interaksi antar komunitas pendidikan. Portal ini berisi bahan belajar untuk guru, bahan belajar siswa, wahana aktivitas komunitas/forum, bank soal dan katalog media pembelajaran. Portal rumah belajar Kemendikbud ditujukan untuk siswa, guru, dan masyarakat luas, siapapun yang mau belajar. Portal belajar diharapkan menjadi milik komunitas, dengan pengisian konten dan aktivitas dari dan untuk komunitas belajar. Sedangkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang dalam hal ini Pustekkom sebagai inisiator, fasilitator dan regulator. Portal rumah belajar menyediakan berbagai macam fitur yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran di sekolah. Fitur utama Rumah belajar antara lain:

- 1. Sumber Belajar;
- 2. Buku Sekolah Elektronik (BSE);
- 3. Bank Soal;
- 4. Laboratorium Maya;
- 5. Peta Budaya;
- 6. Wahana Jelajah Angkasa;
- 7. Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan; dan
- 8. Kelas Maya.

Selain fitur utama, ada pula beberapa fitur pendukung, yaitu:

- 1. Karya Komunitas;
- 2. Karya Pendidik; dan
- 3. Karya Bahasa dan Sastra

Konten-konten dan media pembelajaran yang tersedia di Rumah belajar tersebut dapat dimanfaatkan oleh pendidik, siswa, dan masyarakat dalam belajar.Pada menu Rancangan Pembelajaran, Guru dapat mengunduh dan mengunggah materi rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP). Untuk menu Bahan Belajar, Guru dapat mengunduh multimedia pembelajaran, seperti materi pokok, modul online, animasi, simulasi, video, audio, dan buku elektronik. Pada menu Bahan Belajar juga menyediakan katalog multimedia pembelajaran yang terdiri dari teks, grafis, foto, video, audio, dan animasi. Sementara itu, pada menu Forum Interaktivitas Belajar, para Guru dan siswa bisa saling terhubung ke dalam forum yang terpilah menjadi forum Guru mata pelajaran, forum siswa, forum bimbingan belajar baik sinkron maupun tidak sinkron. Pada menu Bank Soal, para Guru dan siswa bisa mengakses sarana evaluasi belajar yang berisi kumpulan soal.

2.6.2 Tujuan Portal Rumah Belajar

Secara umum, pedoman pemanfaatan Rumah belajar dalam pembelajaran ini disusun agar menjadi pedoman bagi pendidik dan siswa dalam memanfaatkan berbagai fitur pada portal rumah belajar. Secara khusus, pedoman pemanfaatan Rumah belajar dalam pembelajaran bertujuan untuk:

- Mempermudah pengguna Rumah belajar dalam memanfaatkan berbagai fitur di dalamnya
- Menjadi pedoman bagi pendidik dan siswa untuk melaksanakan pembelajaran berbasis TIK dengan memanfaatkan fitur-fitur pada Rumah belajar.
- 3. Menumbuh-kembangkan budi pekerti siswa melalui pemanfaatan fiturfitur pada portal rumah belajar.
- 4. Menumbuh-kembangkan budaya literasi di sekolah melalui pemanfaatan fiturfitur pada portal rumah belajar untuk meningkatkan minat baca dan menunjang kegiatan pembelajaran.

2.6.3 Sasaran Portal Rumah Belajar kemdikbud

Sasaran pemanfaatan fitur-fitur pada portal rumah belajar adalah siswa, guru, tenaga kependidikan, orangtua, dan/atau pihak-pihak terkait dengan kegiatan pembelajaran di sekolah serta semua pengguna Rumah belajar.

2.6.4 Konsep Portal Rumah Belajar Kemdikbud

Rumah belajar merupakan portal pembelajaran yang menyediakan berbagai bahan belajar serta fasilitas komunikasi dan interaksi antar komunitas pendidikan (Nurhayati 2012:38) yang meliputi:

- 1. Tersedianya berbagai bahan belajar berbasis web yang sesuai dengan kebutuhan komunitas pendidikan
- 2. Terjadinya komunikasi dan kolaborasi antar komunitas pendidikan;
- 3. Terbentuknya budaya belajar dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi

Pengembangan portal rumah belajar berorientasi objek pembelajaran dimana di dalamnya menyediakan objek pembelajaran sebagai objek *sharable*, *reusable* dan *interoperable* dan mampu menjalankan mekanisme *share* dan *reuse* objek pembelajaran. Sehingga bahan belajar yang tersedia di Rumah belajar merupakan bahan belajar yang dapat di *share* dan *reuse* oleh pengguna (Guru, siswa dan masyarakat) untuk dikembangkan.

2.6.5 Pemanfaatkan Portal Rumah Belajar Kemdikbud

Nurhayati (2012:3) mengemukakan "manfaat portal Rumah Belajar dapat dilihat dari tiga hal yaitu sebagai sumber belajar, sebagai sarana komunikasi dan kolaborasi baik antara individu pendidik dan siswa maupun antar sekolah, serta sebagai wahana pengembangan profesionalisme guru". Sebagai sumber belajar, manfat dari portal rumah belajar yakni :

1. Sebagai sumber belajar

- a. Sumber bahan belajar yang tersedia di Rumah Belajar meliputi Materi Pokok: Modul Online: Pengetahuan Populer, Bank Soal/Uji Kompetensi, Multimedia Interaktif: Video on Demand
- b. Sumber berbagi ilmu dengan cara mengirimkan karya berupa bahan belajar berbasis web secara langsung ke Rumah Belajar untuk dipublikasikan.
- c. Sumber bahan belajar pada Rumah Belajar dapat di unduh dan digunakan sesuai kebutuhan belajar.

2. Sebagai sarana komunikasi dan kolaborasi baik antara individu pendidik dan siswa maupun antarsekolah.

- a. Sarana untuk berkomunikasi, berbagi ide dan pengalaman dengan pengguna lainnya melalui fasilitas forum.
- b. Sarana untuk memperoleh dan mengirimkan informasi mengenai berita dan artikel serta event yang terjadi dalam komunitas pendidikan.

c. Sarana untuk mengikuti kelas maya melalui fitur telekolaborasi Rumah belajar.

3. Sebagai wahana pengembangan profesionalisme Guru

- a. wahana untuk mengembangkan rencana pembelajaran di template RPP
- b. wahana untuk mengembangkan bahan ajar yang sesuai kurikulum dan media pembelajaran (gambar, foto, video, animasi, simulasi, audio, dan presentasi) yang mendukung pembelajaran melalui Karya Komunitas.
- c. wahana untuk memantau hasil belajar siswa melalui data keaktifan siswa di portal rumah belajar.
- d. wahana untuk memahami hubungan konsep antar mata pelajaran terkait dan penerapan konsep-konsep keilmuan dalam kehidupan sehari-hari melalui peta materi dan pengetahuan popular.
- e. wahana untuk menjadikan Rumah belajar sebagai tempat berkompetisi secara profesional dalam konteks global dengan tetap melestarikan nilai pendidikan dan budaya nasional

2.6.6 Tujuan Portal Rumah Belajar Kemdikbud

Adapun menurut Nurhayati (2012:3) Portal Rumah Belajar dikembangkan untuk memfasilitasi berbagai hal dengan tujuan:

- a. Tersedianya sebuah portal layanan elektronik pembelajaran yang terintegrasi dengan pengembangan inovasi pembelajaran dan pembinaan profesionalitas pendidik.
- b. Tersedianya berbagai pilihan sumber belajar baik bagi siswa, pendidik, maupun masyarakat umum.
- c. Tersedianya wahana pengembangan kreativitas dan saling berbagi secara kolaboratif diantara para siswa, pendidik, maupun masyarakat umum.
- d. Terintegrasinya layanan elektronik pembelajaran dan elektronik Administrasi dalam rangka mendorong pengembangan profesionalitas para pendidik.

2.6.7 Solusi yang Ditawarkan oleh Teknologi Portal Rumah Belajar

Menurut Nurhayati (2012: 4) Portal rumah belajar Kemendikbud menawarkan solusi-solusi dalam perannya sebagai teknologi baru, diantaranya:

- a. Rumah Belajar menyediakan berbagai konten pembelajaran digital baik konten sesuai kurikulum ataupun pengayaan.
- b. Rumah Belajar menyediakan fasilitas forum diskusi dan kolaborasi.

- c. Rumah Belajar memiliki rekam jejak semua aktivitas user, sehingga data ini dapat dikembangkan sebagai bahan pembinaan dan peningkatan kompetensi guru.
- d. Rumah Belajar menyediakan modul (bahan belajar mandiri) dan LMS (learning management system) yang dapat memfasilitasi siswa yang ingin belajar secara mandiri ataupun guru yang ingin membuka kelas online.
- e. Rumah Belajar menyediakan Bank Soal.
- f. Rumah Belajar menyediakan ruang bimbingan belajar yang diasuh oleh para guru yang kompeten.

2.6.8 Fitur Portal Rumah Belajar

1. Sumber Belajar



Gambar 2.2 Fitur Sumber Belajar

Fitur sumber belajar merupakan salah satu layanan fitur yang tersedia di dalam portal rumah belajar, Layanan fitur Sumber Belajar tersebut diperuntukkan untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa dan Guru di sekolah. Fitur Sumber Belajar pada Portal rumah belajar ini memuat antara lain: RPP, materi pokok, modul online, pendukung BSE, pengetahuan populer, katalog media, bank soal, bahan belajar interaktif, obyek pembelajaran (learning object), dan Video on Demand (VoD). Selain itu, untuk memperkaya sumber belajar di Portal rumah belajar ini, telah terhubung dengan web TV edukasi, radio suara edukasi, radio edukasi, Buku Sekolah Elektronik (BSE), dan peta budaya nusantara.

Fitur Sumber Belajar pada portal rumah belajar menyediakan berbagai konten pembelajaran digital, baik konten yang sesuai kurikulum maupun materi pengayaan. Semua fitur Portal rumah belajar tersebut dapat dijadikan sebagai sumber belajar untuk siswa PAUD, SD/MI, SMP/MTs, SMA/ MA, dan SMK. Adapun pemanfaatan sumber belajar ini dapat dilakukan secara online maupun offline. Selain itu, bahan belajar ini dapat diunduh (download) dan digunakan sesuai kebutuhan belajar.

2. BSE (Buku Sekolah Elektronik)



Gambar 2.3 Fitur Buku Sekolah Elektronik

Buku Sekolah Elektronik, disebut juga BSE, adalah inisiatif dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia yang bertujuan untuk menyediakan buku ajar elektroik untuk tingkat pendidikan dari SD, SMP, SMA dan SMK. Pemerintah (Kemendikbud) melalui Pusat Perbukuan membeli hak cipta buku-buku sekolah di berbagai jenjang pendidikan kemudian buku tesebut diunggah ke website. Buku-buku tersebut bisa diunduh dan diperbanyak oleh siapa saja secara gratis. Harapannya adalah anak-anak Indonesia tidak lagi menghadapi masalah dalam membeli buku.

Pengertian "buku elektronik" dalam hal ini adalah buku yang disediakan secara elektronik, bukan buku yang harus dibaca secara elektronik. Seperti yang disebut di awal, BSE memang tersedia secara elektronik, tetapi dapat diunduh, dicetak dan diperbanyak oleh siapa saja. Jadi untuk satu sekolah, misalnya tidak perlu semua orang mengunduh. Apabila sarana komputer/internet terbatas, cukup satu orang (Guru) saja yang mengunduh, kemudian mencetak dan memperbanyak untuk keperluan siswa.

3. Bank Soal



Gambar 2.4 Fitur Bank Soal

Fitur Bank Soal dikembangkan sebagai wadah bagi Guru-Guru untuk membuat soal dan berbagi kepada pengguna yang lain, serta melakukan evaluasi hasil belajar secara online. Evaluasi hasil belajar yang tersedia pada fitur Bank Soal ini yaitu:

Latihan, Ulangan, dan Ujian. Latihan merupakan kumpulan soal-soal berdasarkan satu topik yang bersifat sebagai latihan beserta pembahasannya. Ulangan merupakan kumpulan soal-soal berdasarkan satu topik tertentu. Ujian merupakan kumpulan soal-soal dari beberapa topik yang berbeda. Agar dapat memanfaatkan fitur Bank Soal ini, pengguna harus mendaftar sebagai anggota dengan mengakses alamat Rumah belajar, yaitu http://belajar.kemdikbud.go.id. Setelah mendaftar, pengguna baru bisa melakukan login ke fitur Bank Soal dengan menggunakan username dan password yang telah dibuat. Pada tampilan beranda, terdapat informasi jumlah latihan, ulangan, dan ujian yang telah dibuat oleh para Guru serta dapat dimanfaatkan oleh siswa dalam mengerjakan evaluasi.

4. Laboratorium Maya



Gambar 2.5 Fitur Laboratorium Maya

Laboratorium virtual adalah berupa software komputer yang memiliki kemampuan untuk melakukan modeling peralatan komputer secara matematis yang disajikan melalui sebuah simulasi. Dengan kata lain, laboratorium virtual merupakan bentuk tiruan dari sebuah laboratorium riil yang digunakan dalam aktivitas pembelajaran ataupun penelitian secara ilmiah guna menekankan sebuah konsep atau mendalami sebuah konsep-konsep tertentu Laboratorium virtual mungkin tidak perlu komprehensif, namun pada prinsipnya adalah bentuk upaya pengintegrasikan TIK dalam kegiatan pembelajaran.

Laboratorium virtual bukanlah pengganti tetapi bagian dari laboratorium riil yang digunakan untuk melengkapi dan memperbaiki kelemahankelemahan yang ada. Kekuatan dari laboratorium virtual adalah pada kemampuan modeling dan simulasi yang memungkinkan untuk memperjelas sebuah konsep sebuah materi pembelajaran.

5. Peta Budaya



Gambar 2.6 Peta Budaya

Fitur Peta Budaya merupakan salah satu layanan fitur yang tersedia di dalam portal rumah belajar, Layanan fitur Peta Budaya tersebut diperuntukkan untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa dan Guru di sekolah maupun masyarakat yang ingin mengetahui keanekaragaman budaya Indonesia. Materi yang terdapat di fitur Peta Budaya dapat dimanfaatkan pada semua jenjang pendidikan, dimana cara dan strategi penyampaian ataupun pemanfaatan yang akan mungkin berbeda-beda pada semua jenjang dimana Guru sebagai Pendidik yang akan mengatur strategi pembelajaran di sekolah. Saat ini media pembelajaran berbasis web yang berbahasa Indonesia dalam dunia pendidikan Indonesia masih terbatas jumlah konten yang mengagkat tentang budaya dan cagar budaya.

6. Wahana Jelajah Angkasa



Gambar 2.7 Fitur Wahana Jelajah Angkasa

Fitur Wahana Jelajah Angkasa adalah tur virtual dengan medaturnya adalah luar angkasa. Fitur ini memanfaatkan program Worldwide Telescope (WWT) dengan bahasa pengoperasian utamanya disajikan dalam Bahasa Inggris. Penggunaannya mudah dan praktis. Pada tampilan awal fitur, pengguna akan ditawarkan pilihan untuk mengikuti langkah-langkah tutorial yang sangat jelas dan terperinci dari program itu sendiri mengenai fungsi dan makna dari setiap menu dan konten yang tersedia di fitur ini.

7. Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB)



Gambar 2.8 Fitur Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan

Fitur PKB dikembangkan sebagai wadah bagi penyelenggara diklat untuk memberikan layanan peningkatan kualitas SDM, dalam bentuk diklat secara online. Diklat secara online ini diharapkan dapat mengatasi keterbatasan anggaran yang dimiliki instansi penyelenggara diklat untuk meningkatkan kualitas SDM nya.

Setelah mendaftar, penyelenggara dapat membuat kelas diklat sesuai kurikulum diklat yang telah disusun serta menentukan Pendidik yang akan bertanggung jawab dalam pembelajaran diklat. Dengan sistem belajar yang dilakukan secara online, maka para Pendidik dapat menggunggah materi, membuka forum diskusi, maupun membuat soal-soal, sesuai dengan waktu senggang yang dimilikinya.

8. Kelas Maya



Gambar 2.9 Fitur Kelas Maya

Kelas Maya di Rumah belajar merupakan sebuah learning management system (LMS) yang dikembangkan khusus untuk memfasilitasi terjadinya pembelajaran online (daring) antara siswa dan pendidik kapan saja dan di mana saja. Pada waktu tertentu yang terjadwal oleh pendidik, siswa dapat mengikuti pembelajaran virtual dengan pendidik melalui tool komunikasi sinkronous. Strategi pembelajaran di Kelas Maya yaitu strategi pembelajaran lebih bersifat konstruktivistik yang menuntut pembelajaran aktif dan berpusat pada siswa untuk mendorong keterampilan siswa. Kelas Maya ini merupakan sarana pembelajaran online bagi siswa dan pendidik belajar kapan saja, dimana saja, dengan siapa saja. Jadi model

pembelajaran kelas maya yang dimaksudkan dalam rancangan ini yaitu suatu pembelajaran dalam jaringan (online) dengan menggunakan teknologi pembelajaran (Rumah belajar) untuk merancang, menyampaikan, dan mengatur pembelajaran formal dan informal serta berbagi pengetahuan kapan saja, siapa saja dan dimana saja. Model pembelajaran kelas maya ini dirancang sebagai pelengkap kegiatan pembelajaran di kelas dengan lebih banyak pada aktivitas asinkronus berdasarkan fasilitas TIK yang tersedia di sekolah.

Tugas dan peranan Guru dalam menerapkan Kelas Maya untuk pembelajaran online, yaitu:

- a. Harus menguasai perangkat teknologi tersebut sebagai alat utama kegiatan pembelajaran;
- b. Merancang konten pembelajaran yang sesuai dengan lingkungan online;
- c. Mengelola sumber belajar;
- d. Membangun kemandirian belajar siswa;
- e. Menciptakan komunikasi multi arah; dan

Membangun secara interaksi aktif. Tugas dan peranan Guru selanjutnya adalah mengontrol kegiatan belajar, membantu kesulitan belajar, menjamin hasil belajar berkualitas, mengevaluasi pembelajaran, dan mengawal/ membimbing siswa hingga kelulusan.

2.7 Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian yang memiliki relevansi dengan penelitian penulis diantaranya:

1. Muhammad Ali, dkk. 2008. Studi Pemanfaatan *E-learning* Sebagai Media Pembelajaran Guru dan Siswa SMK di Yogyakarta. Vol.2 No 11. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Hal: 211-238.

Jurnal Penelitian ini menyatakan bahwa kualitas pemanfaatan *e-learning* yang meliputi pengetahuan umum *e-learning*, frekuensi akses dan pemanfaatannya sebagai media pembelajaran bagi guru dan siswa SMK di Yogyakarta sudah cukup baik tetapi masih perlu ditingkatkan guna mencapai hasil yang optimal, sedangkan pembelajaran *e-learning* memberikan pengaruh yang cukup signifikan padamotivasi belajar guru dan

- siswa, tetapi untuk hasil belajar dan waktu menyelesaikan pelajaran pengaruhnya belum signifikan.
- Mh. Rozahi Istambul. 2012. Oprimizing the Implementation of E-Learning Sirategies in Higher Education. Vol.8 No 15. *Jurnal Menejemen Pendidikan* . Hal: 181-214.

Penelitian ini menyatakan bahwa kebutuhan pada desain konten akan lebih mengoptimalkan pembelajaran pada saat akan menerapkannya pada sistem *e-learning*.

3. Dr Noeline Wright. 2010. *E-Learning*, Outcomes and Pedagogy. Vol.4 No 13. *Jurnal Pedagogy*. Hal: 112-152.

Penelitian ini menyatakan bahwa pada kelas e-learning pada abad ke-21 adalah kelas yang kaya teknologi. Guru harus memfasilitasi proses belajar menggunakan proses pedagogis yang relevan dan *e-learning* merupakan dapat mendukung keterlibatan yang mendalam. Kelas e-learning muncul untuk memuaskan dan bermanfaat bagi guru dan siswa. Untuk mendapatkan hasil belajar yang memuaskan perlu adanya tindakan berupa keterlibatan, kolaborasi, kerjasama dan konsentrasi secara bersama sama antara guru dan siswa untuk menghasilkan hasil belajar yang berhasil.

- 4. Rabeb Mbarekand Dr. Ferid Zaddem. 2013. The Examination of Factor Affecting E-Learning Affectiveness. Vol.3 No 16. *Jurnal Pedagogy faculty of Education*. Hal: 165-173.
 - Penelitian ini menyatakan sebuah e-learning sangat penting untuk meningkatkan prestasi bagi siswa. Hasilnya menunjukkan pentingnya kehadiran sosial dalam meningkatkan interaksi. Dengan demikian, melalui penelitian ini saling hubungan antara interaksi dan kehadiran sosial yang dikonfirmasi.
- Mulyadi, Rindy. 2015. Pengaruh Pemanfaatan E-Learning Menggunakan "Portal Rumah Belajar Kemendikbud" Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Vol.3 No 13. Jurnal pendidikan IPS Universitas Pendidikan Indonesia. Hal: 16-21.

Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dengan desain Comrol Group Preses-Posues dengan instrumeni berupa tes objektif pilihan ganda. Hasil penelitian menyatakan bahwa pemanfaatan e-learning dengan "portal rumah belajar Kemendikbud" berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognaif aspek memahami (C2). menerapkan (C3) dan menganalisis (C4) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

- 6. Hastiti, Heriani Kartika. 2014. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa. Vol.6 No 11. *Jurnal pendidikan IPS Universitas Pendidikan Indonesia*. Hal: 13-19.
 - Dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen tipe one group pretes-postest design dengan menggunakan instrument berupa angket tentang motivasi siswa. Hasil data yang diperoleh adalah sebelum diberikan perlakuan terdapat sebesar 95.56 & siswa bermotivasi rendah dan nilai sesudah diberi perlakuan sebesar 55,56 siwa bermotivasi sedang. Kemudian uji sebelum perlakuan menhasilkan t hitung sebesar 78.286 dan uji 4 setelah perlakuan menghasilikan t hitung sebesar 274.447, kedua nilai tersebut lebih besar dari pada nilai t tabel sebesar 1.680 maka hipotesis ahernatif (Ha) diterima.dan hipotesis statistic (Ho) ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Akuntansi di SMK Pasundan 1 Bandung.
- 7. Rabiussani, Rani. 2017. Media E-Learning Make Aplikasi Edmodo Jeung Skype Dina Pangajaran Nulis Sajak. Vol.3 No 02. *Jurnal pendidikan Bahasa Universitas Pendidikan Indonesia*. Hal:14-18.
 - Dari penelitian yang menggunakan metode kuasi eksperimen pada siswa kelas XI SMK Negeri 13 Bandung Tahun Ajaran 2016-2017 ini menggunakan ingrumernt berupa tes, obsertasi dan angket. Berdasarkan hasil yang didapatkan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi edmodo lebih unggul dibandingkan dengan aplikasi Skype dalam meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa. Hal ini didasarkan dari ratarata hasil menggunakan aplikasi Edmodo adalah 76.48 dari KKM yaitu 75 sedangkan menggunakan aplikasi Skype rata-rata yg dihasilkan adalah 70.83 yang artinya siswa belum mampu menulis puisi.

- Marsus, Zakky Bunyanum. 2014. Hubungan Antara Pemanfaatan Internet Sekolah Dengan Motivasi Siswa Untuk Menelusuri Bahan Ajar. Vol.1 No 02. Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Pendidikan Indonesia. Hal:18-21.
 - Hasil yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan dengan mudi deskriptif korelasional pada 50 siswa ini setelah diolah dengan SPSS versi 2.0 yaitu pemanfaatan internet sekolah berhubungan secara signifikan dengan motivasi siswa untuk menelusuri bahan aja dengan nilai korelasi sbesar 0.383. Persepsi siswa kelas VIII SMP Negeri I Lembang terhadap pemanfaatan internet sekolah untuk menelusuri bahan ajar sangat baik dengan kriteria interpretasi skor sebesar 74.28 dan tergolong dalam kategori kuat. Tingkat motivasi untuk menelusuri bahan ajar dengan menggunakan internet sekolah termasuk dalam kategori sangat baik dengan kriteria interpretasi skor sebesar 68.94 dan tergolong dalam kategori yang kuat Pemanfaatan internet sekolah dengan motivasi siswa untuk menelusuri bahan ajar berhubungan positif dan signifikan.
- 9. Suci Rahmadika. 2015. Efektivitas Penerapan Media Jejaring Sosial Edmodo Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Diklat Sistem Komputer. Vol.1 No 03. *Jurnal Pendidikan Bahasa Universitas Pendidikan Indonesia*. Hal:16-19.
 - Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan jejaring sosial edmodo sebagai media pembelajaran ditinjau dari hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode guasi experimental dengan noneguivalent control group design. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah tes hasil belajar (kognitif) dan lembar observasi (afektif). Hasil penelitian menunjukkan t hitung (1,794) » t tabel (1,671). Sedangkan hasil belajar siswa pada ranah afektif diperoleh t hitung (0,66) « t tabel (1,671). Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa peningkatan hasil belajar kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan peningkatan hasil belajar kelas kontrol pada ranah kognitif. Oleh karena itu, penggunaan Edmodo sebagai media pembelajaran efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

10. Amar Muthidin. 2014. Efektifitas Penggunaan Media Edmodo Sebagai Kegiatan Penunjang Pembelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Di SMK Negeri 1 Majalengka. Vol.3 No 02. Jurnal Pendidikan IPS Universitas Negeri Yogyakart. Hal:19-22.

Penelitia ini bertujuan untuk 1) memperoleh gambaran tentang penerapan media edmodo sebagai kegiatan penunjang pembelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan: 2) mengetahui gambaran tentang respon siswa terhadap media penunjang edmodo pada pembelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan: 3) mengetahui gambaran hasil belajr siswa terhadap media penunjang edmodo pada pembelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan. Metode penelitian menggunakan penelitian evaluasi. Instrumen penelitian menggunakan angket dan post test. Sampel penelitian berjumlah 24 siswa dari jumlah populasi 69 siswa kelas X Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Majalengka. Hasil penelitian yaitu penggunaan media edmodo sebagai kegiatan penunjang pembelajaran sangat efektif digunakan pada proses pembelajaran dasar kompetensi kejuruan dilihat dari respon dan hasil belajar siswa.

2.8 Kerangka Pikir

Proses belajar mengajar adalah proses dimana terjadinya interaksi antara guru dan siswa dalam rangka mencapai perubahan pada siswa menjadi lebih baik lagi, dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak bisa menjadi bisa sehingga mampu membantu siswa dalam pembentukan pribadi yang baik serta berguna bagi diri sendiri maupun orang lain. Dalam proses belajar tentunya tidak bisa dilepaskan dari berbagai faktor seperti materi pelajaran, guru, media pembelajaran, sarana prasarana, lingkungan, dll.

Sebagai pemeran penting dalam pembelajaran, guru diharapkan mampu memilih metode dan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan pembelajaran sehingga pembelajaran dapat menjadi lebih efektif, efisien dan berjalan dengan baik. Tidak hanya guru, media pembelajaran juga tentunya berperan dalam keberhasilab belajar, diantara guru dan medis keduanya data menunjang agar pembelajaran menjadi efekiif dan efisien.

Awal tahun 2020 Indonesia digemparkan dengan kasus pertama wabah penyakit Virus Corona yang semakin menyebar dan memburuk. Wabah tersebut lebih dikenal dengan sebutan corona atau covid-19 dan memiliki dampak yang sangat luar biasa untuk seluruh dunia, khususnya di Indonesia. Sehingga banyak sekolah, kantor, instansi pemerintahan yang tutup selama pandemi ini.

Melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Pemerintah telah melarang khususnya dunia pendidikan untuk melaksanakan pembelajaran tatap muka (konvensional) dan memerintahkan untuk menyelenggarakan pembelajaran secara daring (Surat Edaran Kemendikbud Dikti No. 1 tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona (Covid 19).

Akibat pembelajaran daring ini permasalahan mulai bermunculan. Beberapa kendala yang dihadapi para orangtua yang berperan sebagai pengganti guru di rumah dan juga kendala yang harus dipecahkan oleh para guru dan pihak sekolah mulai dikeluhkan dan menjadi pembicaraan umum

Permasalahan-permasalahan yang muncul hanya sering terdengar dari segi guru dan orang tua siswa saja padahal dari segi siswanya sendiripun pasti menimbulkaan permasalahan yang membuat kualitas pembelajaran menjadi menurun. Banyaknya tugas dari guru seringkali menjadi keluhan dalam pembelajaran daring

Permasalahan pembelajaran daring yang mulai dirasakan adalah ketika siswa kesulitan mengikuti media atau model pembelajaran secara daring dalam waktu lama yang dibuktikan dengan adanya penurunan aktifitas belajar dan hasil belajar siswa tatap mukasecara virtual berlangsung. Berbagai alasan muncul mulai dari kurang tersedianya kuota internet, Handphone yang mulai rusak karena lebih sering melakukan pembelajaran daring via Handphone, sinyal yang sewaktu-waktu menghilang, hingga kesulitan untuk mengakses aplikasi tertentu guna pembelajaran online. Selain itu, jika dlihat dari sisi guru. Siswa dinilai memiliki motivasi belajar yang menurun hal ini dibuktikan dengan hasil belajar yang terus menurun, kehadiran siswa saat tatap muka virtual yang menurun, kurangnya antusias anak, sering tidak mengerjakan tugas bahkan sama sekali. Dalam hal ini, guru sudah seharusnya memiliki solusi dari permasalahan yang dihadapi oleh siswa tersebut. Salah satunya adalah memanfaatkan media pembelajaran online.

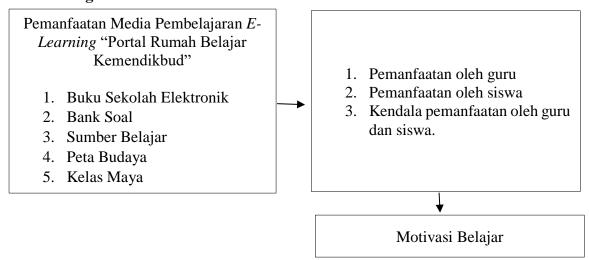
Seiring berkembangnya teknologi kini media pembelajaran semakin banyak ragamnya dan dapat disesuaikan dengan kondisi, waktu, materi dan kemampuan biaya yang dimiliki dalam menunjang proses pembelajaran Tidak hanya itu, ketersediaan fasilitas belajar pun dapat mempengaruhi konsentrasi dan motivasi belajar siswa. Dalam pembelajaran, tentunya pencapaiannya tergantung dari bagaimana proses dari pelaksanaan kegiatan tersebut dilasanakan hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar pada siswa tu sendiri karena tinggi mau rendahnya hasil belajar dapat dipengaruhi oleh faktor internal ataupun eksternal. Salah satu faktor yang mempengaruhi proses serta hasil belajar pada siswa yaitu motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa.

Motivasi belajar berasal dari diri siswa itu sendiri, siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan terlihat dari tingkah lakunya saat dalam pembelajaran sepereti mengerjakan tugas. aktif dalam belajar, memiliki kemauan belajar tanpa harus diperintah, dll. Motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa ini akan mendorongnya menjadi seorang individu yang aktif, memiliki downgan untuk melakukan hal yang mendukung dalam pembelajaran dan mempunyai arah dalam menjaga perilakunya.

Maka dari itu, seorang guru harus bisa memilih media pembelajaran yang tidak hanya dinilai menarik saja tetapi juga efektif, inovatif dan kreatif guna siswa termotivasi dalam proses pembelajaran. Media *e-learning* "portal rumah belajar Kemendikbud" merupakan salah satu media yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dikarenakan media ini sangat relate dengan kehidupan siswa yang pada era ini sudah melek terhadap teknologi.

Pembelajaran menggunakan media *e-learning* "portal rumah belajar Kemendikbud" ini diharapkan selain dapat memberikan pesan berupa mawri, tetapi juga dapat mengisi dan memahami soal yang tersedia sehingga motivasi dan hasil belajar siswa akan semakin meningkat.

2.9 Paradigma



Gambar 2.10 Bagan Pemanfaatan Media Pembelajaran *E-Learning* Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan mengeploitasi data di lapangan dengan metode analisis deskriptif. Yakni suatu jenis penelitian yang sifatnya mengungkap dan menggambar fakta-fakta dan data yang diperoleh secara dalam dan apa adanya, dimana data tersebut ditulis dalam bentuk pemaparan dan bukan secara angka-angka/ kuantitas. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologi. Fenomenologi merupakan suatu pendekatan yang lebih memfokuskan diri pada konsep suatu fenomena tertentu dan bentuk dari studinya adalah untuk melihat dan memahami arti dari suatu pengalaman yang berkaitan dengan suatu fenomena tertentu suatu pengalaman yang berkaitan dengan suatu fenomena tertentu (Denzin & S Linconl, 2009).

Penelitian kualitatif dilakukan karena peneliti ingin mengeksplor fenomenafenomena yang tidak dapat dikuantifikasikan yang bersifat deskriptif. Dengan demikian, penelitian kualitatif tidak hanya sebagai upaya mendeskripsikan data tetapi deskripsi tersebut hasil dari pengumpulan data yang valid yaitu melalui wawancara mendalam, observasi dan dokumentasi. Alat pengumpulan data atau instrument penelitian adalah peneliti sendiri, yang langsung terjun kelapangan. (Moleong, 2007).

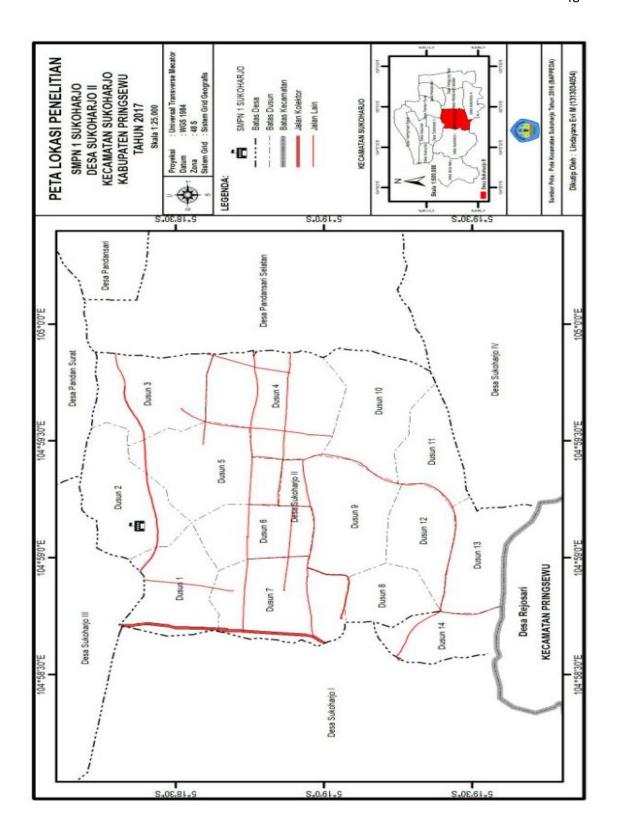
Tujuan utama dari fenomenologi adalah untuk mereduksi pengalaman individu pada fenomena menjadi deskripsi tentang esensial atau intisari universal, oleh karena peneliti diharuskan untuk mengidentifikasi fonemena yang dialami oleh individu atau partisipan. Pada dasarnya, ada dua hal utama yang menjadi fokus dalam penelitian fenomenologi yaitu:

- a. *Textural description*: apa yang dialami oleh subyek penelitian tentang sebuah fenomena.
- b. *Struktural description*: bagaimana subyek mengalami dan memaknai pengalamannya. Deskripsi ini berisi aspek subjektif. Aspek ini menyangkut pendapat, penilaian, perasaan, harapan, serta respon subjektif lainnya dari subyek penelitian berkaitan dengan pengalamanya itu

3.2. Lokasi Penelitian

Lokasi yang dipilih sebagai tempat penelitian ini adalah SMP Negeri 1 Sukoharjo yang terletak di Jalan Wiyata nomor 107 berada di Desa Sukoharjo III Kecamatan Sukoharjo Kabupaten Pringsewu. Secara astronomis sekolah ini terletak pada 5°12′15′′LS-5°20′25′′LS dan 104°34′29′′BT-104°57′48′′BT dengan ketinggian 112,56 meter di atas permukaan laut. Sebagian besar bentang wilayah yang ada di Desa Sukoharjo berbentuk dataran rendah. (Sumber: Monografi Kecamatan Sukoharjo Tahun 2015).

Banyaknya siswa dari sekolah tersebut yang mengalami kesulitan dalam menerima pembelajaran karena kondisi pandemi Covid 19. Sehingga motivasi belajar siswa tergolong rendah karena rendah.



Gambar 3.1 Peta Administrasi Wilayah Penelitian

3.3. Fokus Penelitian

Fokus penelitian bermanfaat bagi pembatasan mengenai objek penelitian yang diangkat manfaat lainnya adalah agar peneliti tidak terjebak pada banyaknnya data yang di peroleh di lapangan. Penentuan fokus penelitian lebih diarahkan pada tingkat kebaruan informasi yang akan diperoleh dari situasi perekonomian dan sosial ini dimaksudakan untuk membatasi studi kualitatif sekaligus membatasi penelitian guna memilih mana data yang relevan dan mana data yang tidak relevan. Focus penelitian ini juga dapat di artikan sebagai variable dalam penelitian. Variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian" (Arikunto, 2006:99). Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah pemanfaatan media *E-Learning* "Portal Rumah Belajar Kemendikbud dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sukoharjo.

3.3.1. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel penelitian menurut (Sugiyono,2015:38) adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari obyek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Definisi variabel-variabel penelitian harus dirumuskan untuk menghindari kesesatan dalam mengumpulkan data. Peneliti melakukan penelitian mengenai bagaimana pemanfaatan media pembelajaran *E-Learning* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sukoharjo. Pengukuran motivasi dan capaian hasil belajar tersersebut memiliki indikator pengukuran yakni: a) Durasi kegiatan, b) Frekuensi kegiatan, c) Persistensinya, d) Devosi, e) Ketabahan, keuletan, dan kemampuannya dalam menghadapi rintangan dan kesulitan untuk mencapai tujuan, f) Tingkat aspirasinya, g) Tingkat kualifikasinya prestasi, dan h) Arah sikapnya terhadap sasaran kegiatan.

3.4. Informan Penelitian

Informan Penelitian adalah subjek atau orang yang memahami informasi objek penelitian sebagai pelaku maupun orang lain yang memahami objek penelitiannya. Pengertian lain dari informan penelitian adalah orang yang bisa memberikan informasi — informasi utama yang dibutuhkan dalam penelitian. Mengacu dari dua definisi diatas dapat disimpulkan bahwa informan penelitian

adalah subjek penelitian yang akan digali sumber datanya. Informan yang dimaksud disini adalah:

 Guru mata pelajaran IPS, karena guru merupakan tokoh utama saat proses pembelajaran berlangsung. Data yang ingin diperoleh peneliti yaitu hal-hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran, problematika yang guru hadapi terkait dengan pembelajaran, serta bagaimana upaya guru dalam mengatasinya.

Tabel 3.1 Data Informan guru IPS kelas VII di SMP Negeri 1 Sukoharjo

No	Nama Guru	Usia	Pendidikan	Periode Mengajar
			Terakhir	
1	RS	30t ^h	S1 Sejarah	6 tahun
2	IW	31^{th}	S1 Ekonomi	5 tahun
3	W	$42t^h$	S1 Geografi	13 tahun

Sumber: Dokumentasi Penelitian tahun 2022.

2. Siswa, merupakan subjek yang menerima, melaksanakan, dan sekaligus penentu dari keberhasilan pembelajaran yang telah diajarkan kepada mereka. Sedangkan data yang ingin diperoleh dari siswa yaitu tentang pengalaman siswa selama mengikuti proses pembelajaran, yang termasuk didalamnya adalah problematika yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran. Data yang akan diperoleh dalam penelitian ini adalah dari siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS. Dari sebanyak 288 siswa kelas VII, akan diambil sampelnya sebanyak 18 orang yakni 2 orang siswa dari 9 rombel yang ada. 18 siswa ini dipilih berdasarkan 2 nilai terendah pada mata pelajaran IPS di setiap jenjangnya. Mereka juga dipilih berdasarkan teknik *purposive sampling* yaitu salah satu teknik sampling non random sampling dimana peneliti menentukan pengambilan sampel dengan cara menetapkan ciri-ciri khusus yang sesuai dengan tujuan penelitian sehingga diharapkan dapat menjawab permasalahan penelitian. Ciri khusus sengaja dibuat oleh peneliti agar sampel yang diambil nantinya dapat memenuhi kriteria-kriteria yang mendukung atau sesuai dengan penelitian.

Tabel. 3.2 Data Informan Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sukoharjo.

No	Nama	Kelas	Umur
1	NE	VII A	12 tahun
2	FG	VII A	13 tahun
3	AN	VII B	13 tahun
4	JN	VII B	12 tahun
5	NL	VII C	12 tahun
6	DZ	VII C	14 tahun
7	AL	VII D	13 tahun
8	DB	VII D	12 tahun
9	RK	VII E	13 tahun
10	GN	VII E	12 tahun
11	KR	VII F	12 tahun
12	AY	VII F	12 tahun
13	DT	VII G	13 tahun
14	RY	VII G	13 tahun
15	H	VII H	12 tahun
16	A	VII H	12 tahun
17	MR	VII I	13 tahun
18	VA	VII I	12 tahun

Sumber: Dokumentasi Penelitian tahun 2022.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, diantaranya:

1. Wawancara

Wawancara merupakan teknik memperoleh data dengan mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk di jawab secara lisan pula. Ciri utama dari wawancara adalah kontak langsung dengan tatap muka antara pencari informasi dan sumber informasi. Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Wawancara dilakukan oleh dua orang , yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Mengacu dari dua definisi di atas dapat disimpulkan bahwa, wawancara adalah percakapan yang dilakukan oleh dua pihak yaitu peneliti dan informan secara *face to face* atau bertatap muka secara langsung dengan menggunakan pedoman atau tidak yang dilakukan secara sistematis dan berlandasan pada tujuan penelitian.

Penelitian ini menggunakan teknik wawancara mendalam (*Indepth Interview*) yaitu percakapan yang dilakukan untuk memperoleh pendapat, persepsi, perasaan, pengetahuan, dan pengalaman penginderaan dari informan mengenai poblematika pembelajaran di SMP Negeri 1 Sukoharjo.

2. Observasi

Observasi yaitu tata cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung. Observasi merupakan teknik yang digunakan untuk melakukan pengamatan terhadap tingkah laku siswa atau objek lainnya dalam situasi ajar, dilaksanakan dengan berencana, kontinyu, sistematis, serta diikuti dengan pencatatan atau perekaman secara lengkap. Mengacu dari dua definisi diatas dapat disimpulkan bahwa observasi adalah teknik yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan yang dilakukan secara berencana, kontinyu, dan sistematis. Dalam hal ini peneliti akan melakukan *observasi partisipant*. Observasi partisipan adalah, peneliti terlibat dengan kegiatan sehari- hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Peneliti menggunakan observasi partisipan agar data yang diperoleh lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang nampak. Observasi partisipan yang dilakukan oleh peneliti dengan cara mengikuti proses kegiatan pembelajaran Kemuhammadiyahan yang ada di sekolah tersebut. Peneliti akan mencatat informasi berdasarkan pengamatan yang dilakukan di dalam kelas terkait dengan proses pembelajaran di SMP Negeri 1 Sukoharjo, sehingga dari pengamatan langsung tersebut peneliti dapat mengetahui dan memperoleh informasi terkait dengan objek penelitian.

3. Angket

3.1.1 Angket

Kuesioner (angket) pada penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data terkait motivasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner (angket) penelitian ini pada sub-variabel

pelaksanaan jadwal belajar, membaca buku pelajaran, membuat catatan, mengulangi materi pelajaran, dan mengerjakan tugas menggunakan skala pengukuran Likert. Sugiono (2010:134-135) menyatakan bahwa skala pengukuran Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial yang selanjutnya disebut dengan variabel penelitian. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen berupa pernyataan atau pertanyaaan. Jawaban setiap instrumen yang menggunakan skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Oleh karena itu, angket dalam penelitian ini menggunakan empat alternatif jawaban.

Table 3.3 Pilihan Jawaban Dan Skor

Alternative Jawaban	Skor
Selalu (SL)	5
Sering (S)	4
Kadang-Kadang (KK)	3
Jarang (J)	2
Tidak Pernah (TP)	1

Sumber: Sugiyono (2010:126)

4. Studi Pustaka

Teknik ini dilakukan dengan mencari referensi atau lite *Ghatu*r-lite *Ghatu*r yang berasal dari jurnal, keterangan, laporan maupun buku-buku penunjang penelitian. Penelitidisini mencari informasi atau referensi- referensi tersebut berasal dari buku-buku bacaan, jurnal dan skripsi serta keterangan-keterangan tentang penelitian-penelitian sebelumnya yang dapat menunjang untuk informasi peneliti.

5. Studi Dokumentasi

Dokumen digunakan untuk mendukung dan menambah bukti yang diperoleh dari sumber yang lain misalnya kebenaran data hasil wawancara. Dokumen yang digunakan pada penelitian ini berupa arsip- arsip yang berkaitan dengan data siswa yang menggunaan gadget dari hasil observasi secara langsung.

3.6 Pengecekan Keabsahan Temuan

Penelitian berangkat dari data. Data adalah segala-galanya dalam penelitian. Oleh karena itu data harus bena-benar valid. Ukuran validitas suatu penelitian terdapat pada alat untuk menjaring data, apakah sudah tepat, benar, sesuai dan mengukur apa seharusnya diukur. Alat untuk menjaring data penelitian kualitatif terletak pada penelitiannya yang dibantu dengan metode interview, observasi dan metode dokumentasi. Dengan demikian yang diuji ketepatannya adalah kapasitas penelitian dalam merancang fokus, menetapkan dan memilih informan, melaksanakan metode pengumpulan data, menganalisis dan menginterpretsikan dan melaporkan hasil penelitian yang kesemuannya itu perlu menunjukkan konsistensinya satu sama lain.

Dalam penelitian kualitatif, uji keabsahan data meliputi beberapa hal yakni *uji* credibility, transferability, dependability, dan confirmability (Sugiyono, 2007:270). Hal ini diperlukan untuk menentukan valid atau tidaknya suatu penemuan atau data yang dilaporkan peneliti dengan apa yang terjadi sesungguhnya di lapangan. Agar data dalam penelitian kualitatif dapat dipertanggungjawabkan sebagai penelitian ilmiah perlu dilakukan uji keabsahan data. Adapun uji keabsahan data yang dapat dilaksanakan.

1. Credibility

Uji *credibility* (kredibilitas) atau uji kepercayaan terhadap data hasil penelitian yang disajikan oleh peneliti agar hasil penelitian yang dilakukan tidak meragukan sebagai sebuah karya ilmiah dilakukan.

a. Perpanjangan Pengamatan

Perpanjangan pengamatan dapat meningkatkan kredibilitas/kepercayaan data. Dengan perpanjangan pengamatan berarti peneliti kembali ke lapangan, melakukan pengamatan, wawancara lagi dengan sumber data yang ditemui maupun sumber data yang lebih baru. Perpanjangan pengamatan berarti hubungan antara peneliti dengan sumber akan semakin terjalin, semakin akrab, semakin terbuka, saling timbul kepercayaan, sehingga informasi yang diperoleh semakin banyak dan lengkap. Perpanjangan pengamatan untuk menguji kredibilitas data penelitian difokuskan pada pengujian terhadap data yang telah diperoleh. Data yang

diperoleh setelah dicek kembali ke lapangan benar atau tidak, ada perubahan atau masih tetap. Setelah dicek kembali ke lapangan data yang telah diperoleh sudah dapat dipertanggungjawabkan/benar berarti kredibel, maka perpanjangan pengamatan perlu diakhiri.

b. Meningkatkan kecermatan dalam penelitian

Meningkatkan kecermatan atau ketekunan secara berkelanjutan maka kepastian data dan urutan kronologis peristiwa dapat dicatat atau direkam dengan baik, sistematis. Meningkatkan kecermatan merupakan salah satu cara mengontrol/mengecek pekerjaan apakah data yang telah dikumpulkan, dibuat, dan disajikan sudah benar atau belum. Untuk meningkatkan ketekunan peneliti dapat dilakukan dengan cara membaca berbagai referensi, buku, hasil penelitian terdahulu, dan dokumendokumen terkait dengan membandingkan hasil penelitian yang telah diperoleh.

c. Triangulasi

Sugiyono (2007:273) mengatakan triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan waktu.

1. Triangulasi Sumber

Untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Data yang diperoleh dianalisis oleh peneliti sehingga menghasilkan suatu kesimpulan selanjutnya dimintakan kesepakatan (*member check*) dengan tiga sumber data.

2. Triangulasi Teknik

Untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya untuk mengecek data bisa melalui wawancara, observasi, dokumentasi. Bila dengan teknik pengujian kredibilitas data tersebut menghasilkan data yang berbeda, maka

peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan untuk memastikan data mana yang dianggap benar.

3. Triangulasi Waktu

Data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara di pagi hari pada saat narasumber masih segar, akan memberikan data lebih valid sehingga lebih kredibel. Selanjutnya dapat dilakukan dengan pengecekan dengan wawancara, observasi atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda. Bila hasil uji menghasilkan data yang berbeda, maka dilakukan secara berulang-ulang sehingga sampai ditemukan kepastian datanya.

Dari ketiga triangulasi ini, peneliti melakukan pengecekan data menggunakan triangulasi teknik. Data penelitian yang sudah didapatkan, selanjutnya dilakukan analisis dan pengkajian data untuk mendapatkan hasil penelitian, jika didalamnya terdapat ketidaksinkronan informasi/data maka peneliti melakukan pengecekan ulang terhadap pihak-pihak yang menjadi subjek penelitian dengan wawancara, observasi atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda.

d. Analisis Kasus Negatif

Melakukan analisis kasus negatif berarti peneliti mencari data yang berbeda atau bahkan bertentangan dengan data yang telah ditemukan. Bila tidak ada lagi data yang berbeda atau bertentangan dengan temuan, berarti masih mendapatkan data-data yang bertentangan dengan data yang ditemukan, maka peneliti mungkin akan mengubah temuannya.

e. Menggunakan Bahan Referensi

Yang dimaksud referensi adalah pendukung untuk membuktikan data yang telah ditemukan oleh peneliti. Dalam laporan penelitian, sebaiknya data-data yang dikemukakan perlu dilengkapi dengan foto- foto atau dokumen autentik, sehingga menjadi lebih dapat dipercaya (Sugiyono, 2007:275).

f. Mengadakan Membercheck

Tujuan *membercheck* adalah untuk mengetahui seberapa jauh data yang diperoleh sesuai dengan apa yang diberikan oleh pemberi data. Jadi tujuan membercheckadalah agar informasi yang diperoleh dan akan digunakan dalam penulisan laporan sesuai dengan apa yang dimaksud sumber data atau informan (Sugiyono, 2007:276).

2. Transferability

Transferability merupakan validitas eksternal dalam penelitian kualitatif. Validitas eksternal menunjukkan derajat ketepatan atau dapat diterapkannya hasil penelitian ke populasi di mana sampel tersebut diambil. Pertanyaan yang berkaitan dengan nilai transfer sampai saat ini masih dapat diterapkan/dipakai dalam situasi lain. Bagi peneliti nilai transfer sangat bergantung pada si pemakai, sehingga ketika penelitian dapat digunakan dalam konteks yang berbeda di situasi sosial yang berbedavaliditas nilai transfer masih dapat dipertanggungjawabkan.

3. Dependability

Reliabilitas atau penelitian yang dapat dipercaya, dengan kata lain beberapa percobaan yang dilakukan selalu mendapatkan hasil yang sama. Penelitian yang dependability atau reliabilitas adalah penelitian apabila penelitian yang dilakukan oleh orang lain dengan proses penelitian yang sama akan memperoleh hasil yang sama pula. Pengujian dependability dilakukan dengan cara melakukan audit terhadap keseluruhan proses penelitian. Dengan cara auditor yang independen atau pembimbing yang independen mengaudit keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan penelitian.

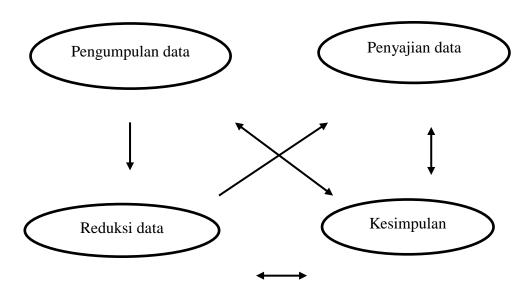
4. Confirmability

Objektivitas pengujian kualitatif disebut juga dengan uji *confirmability* penelitian. Penelitian bisa dikatakan objektif apabila hasil penelitian telah disepakati oleh lebih banyak orang. Penelitian kualitatif uji confirmability berarti menguji hasil penelitian yang dikaitkan dengan proses yang telah dilakukan. Apabila hasil penelitian merupakan fungsi dari proses penelitian

yang dilakukan, maka penelitian tersebut telah memenuhi standar *confirmability*. Validitas atau keabsahan data adalah data yang tidak berbeda antara data yang diperoleh oleh peneliti dengan data yang terjadi sesungguhnya pada objek penelitian sehingga keabsahan data yang telah disajikan dapat dipertanggungjawabkan

3.7 Teknik Analisis Data

Analis data kualitatif menurut Huberman (1992: 16-19) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualiatif kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai jenuh. Analisis data dilakukan dengan cara mengorganisasi data yang diperoleh kedalam sebuah kategori, menjabarkan data kedalam unitunit, menganalisis data yang penting, menyusun atau menyajikan data yang sesuai dengan masalah penelitian dalam bentuk laporan dan membuat kesimpulan agar mudah untuk dipahami. Peneliti menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman untuk menganalisis data hasil penelitian. Teknik analisis data ini meliputi tiga komponen analisis yaitu:



Gambar 3.2 Komponen Analisis Data Model Interaktif

Sumber: Miles dan Huberman (1992: 16-19).

3.7.1 Reduksi Data

Data yang diperoleh dari sejumlah sumber diseleksi dilakukan atau difokuskan, penyederhanaan dan abstraksi. Langkah–langkah yang dilakukan adalah:

- a. Informasi wawancara yang diperoleh dari sejumlah informan tentang,
 Pemanfaatan media E-learning Portal Rumah Belajar Kemdikbud
- b. Data yang telah dicatat dan ditabulasi diseleksi sehingga yang diambil hanya yang dianggap paling representative untuk disajikan sebagai data.

3.7.2 Penyajian dan pengolahan data

Data dan informasi yang dikumpulkan, disajikan secara naratif. Sehingga permasalahan dapat dideskripsikan secara konprehensif/ menyeluruh. Langkah yang dilakukan adalah:

- Data yang telah diseleksi diiterpretasikan dan direlevansikan dengan data etik.
- b. Informasi yang diperoleh dari wawancara diinterpretasikan untuk memberikan gambaran tentang sejauh mana pemanfaatan media pembelajaran E-Learning dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sukoharjo.

3.7.3 Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan diikuti dengan verifikasi internal, yaitu yang telah disajikan dan diolah dinterpretasikan kembali oleh peneliti. Mengingat penarikan kesimpulan yang dilakukan masih bersifat sementara, maka diperlukan verifikasi sehingga data yang disajikan lebih akurat. Langkah yang dilakukan adalah:

- a. Mendeskripsikan fokus masalah yang sudah diinterpretasikan dan dilakukan penarikan kesimpulan.
- b. Kesimpulan sementara direlevansikan dengan hasil observasi lapangan, sehingga diperoleh pemahaman masalah yang sesuai dengan kajian teoritis
- c. Melakukan penyimpulan akhir dan mendeskripsikannya sebagai hasil

penelitian. Adapun panduan yang dijadikan dalam proses analisis data, dapat dikemukakan sebagai berikut:

- Dari hasil wawancara, observasi, pencatatan dokumen, dibuat catatan lapangan secara lengkap. Catatan lapangan ini terdiri atas deskripsi dan refleksi.
- 2. Berdasarkan catatan lapangan, selanjutnya dibuat reduksi data. Reduksi data ini berupa pokok-pokok temuan yang penting.
- 3. Dari reduksi data kemudian diikuti penyusunan sajian data yang berupa cerita sistematis dengan suntingan peneliti supaya maknanya lebih jelas dipahami. Sajian data ini, dilengkapi dengan faktor pendukung, antara lain metode, skema, bagan, tabel, dan sebagainya.
- 4. Berdasarkan sajian data tersebut, kemudian dirumuskan kesimpulan sementara.
- 5. Kesimpulan sementara tersebut senantiasa akan terus berkembang sejalan dengan penemuan data baru dan pemahaman baru, sehingga akan didapat suatu kesimpulan yang mantap dan benar-benar sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Demikian seterusnya aktivitas penelitian ini berlangsung, yaitu terjadi, interaksi yang terus menerus antara ketiga komponen analisisnya bersamaan dengan pengumpulan data baru yang dirasakan bisa menghasilkan data yang lengkap sehingga dapat dirumuskan kesimpulan akhir.
- 6. Dalam merumuskan kesimpulan akhir, agar dapat terhindar dari unsur subjektif, dilakukan upaya:
 - a. Melengkapi data-data kualitatif.
 - b. Mengembangkan "intersubjektivitas", melalui diskusi dengan orang lain.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh dari pengumpulan data yang menjadi fokus dalam penelitian ini dapat diambil beberapa simpulan. Pertama, pemanfaatan Poratal Rumah Belajar kemdikbud yang dimanfaatkan oleh guru dan siswa dengan memanfaatkan 5 fitur utama yang meliputi: Sumber Belajar, Buku Sekolah Elektronik (BSE), Kelas Maya. Peta Budaya dan bank Soal tidak begitu berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa, namun telah muncul keinginan belajar jika dlihat dari data hasil temuan indikator motivasi belajar tetapi hasil belajar siswa meningkatnya. Jumlah siswa yang mencapai KKM setelah memanfaatkanportal rumah belajar pada nilai tugas harian meningkat dengan Persentase 83% dari 18 siswa. Sementara untuk fitur lainnya masih dalam tahapan mempelajari lebih lanjut dan merencakan sesuai dengan materi yang dibutuhkan pada pembelajaran. Selain itu, penerapan pembelajaran dengan memanfaatkan portal Rumah Belajar sebagai model pembelajaran pada massa pandemic ini memiliki cara yang berbeda pada setiap guru. Kedua, kendala yang dialami oleh guru dan siswa dalam memanfaatkan Portal Rumah Belajar terdiri dari beberapa faktor yang meliputi: Ketidaksiapan siswa dalam proses pembelajaran jarak jauh, kondisi lingkungan belajar yang kurang kondusif, keadaan orang tua siswa, kurangnya dukungan fasilitas yang diberikan oleh orang tua dan keadaan psikologis siswa yang meliputi: bakat, intelegensi, sikap, persepsi dan minat juga menjadi factor keberhasilan siswa dalam belajar.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dibuat, maka saran yang dapat peneliti berikan terkait dengan pemanfaatan portal Rumah Belajar Kemendikbud guna meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Sukoharjo adalah sebagai berikut:

- a. Penerapan model pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan portal Rumah Belajar hendaknya terus ditingkatkan oleh guru.
- b. Perlunya peningkatan kompetensi TIK guru sehingga portal Rumah Belajar dapat dimanfaatkan oleh seluruh guru dalam mengembangkan media ajar.
- c. Perlunya peningkatan dukungan sarana prasarana TIK dan jaringan internet di sekolah, sehingga kesiapan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Portal Rumah Belajar dapat lebih dimaksimalkan.

5.3 Implikasi Pemanfaatan Portal Rumah Belajar Kemdikbud Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeru 1 Sukoharjo

Sebagai salah satu dampak dari wabah covid-19 dalam dunia pendidikan, menyebabkan diterapkannya berbagai kebijakan untuk memutus mata rantai penyebaran virus covid-19 di Indonesia. Upaya yang dilakukan oleh pemerintah di Indonesia salah satunya dengan menerapkan himbauan kepada guru dan siswa agar melaksanakan proses pembelajaran dari rumah.

Dengan menggunakan sistem pembelajaran secara daring ini, terkadang muncul berbagai masalah yang dihadapi oleh siswa dan guru, seperti materi pelajaran yang belum selesai disampaikan oleh guru kemudian guru mengganti dengan tugas lainnya, kurangnya minat belajar siswa juga rendahnya motivasi belajar siswa akibat pandemic sehingga menjadi salah satu penyebab tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang di inginkan.

Motivasi belajar siswa yang rendah akibat pandemic akan berdampak pada hasil belajar yang rendah. Berhadapan dengan kondisi yang seperti ini, tugas penting guru adalah bagaimana mengubah pengetahuan menjadi bentuk yang dapat menumbuhkan kemampuan berpikir siswa. Bahan pengajaran hendaknya

berhubungan, berurutan dan sesuai dengan kemampuan siswa. Banyak gagasan, konsep, proporsi, prinsip dan persoalan dari pengetahuan yang dapat disajikan kepada siswa secara sederhana sehingga dapat dipahami, dikenal dan dikuasai oleh siswa.

Sama hal-nya dengan teori pembelajaran *perspektif* yang dimukakan oleh Bruner, bahwa untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran dapat ditingkatkan dengan cara menyusun materi pelajaran dan menyajikannya sesuai dengan tahap perkembangan siswa tersebut. Selain itu, proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya.

Agar anak dapat belajar memahami sesuatu yang bermakna dari pada belajar menghafal. Informasi baru harus disesuaikan dan dihubungkan dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa. Tugas guru adalah menunjukkan hubungan antara apa yang sedang dipelajari dengan apa yang telah diketahui siswa dengan menggunakan salah satu media pembelajaran online yakni portal rumah belajar Kemdikbud.

Penerapan teori pembelajaran *preskriptif* sangat diperlukan dalam dunia pendidikan untuk mendukung profesi sebagai seorang pengajar. Hal ini perlu kurikulum yang mampu menunjang siswa melanjutkan pendidikan keperguruan tinggi, pada kenyataannya kurikulum yang slalu berubah membuat dunia pendidikan kurang mampu bersaing. Serta pengaruh dari perkembangan budaya dan media sosial yang sangat pesat. Bentuk bantuan yang diberikan oleh guru pada siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Sukoharjo dalam meningkatkan motivasi belajar siswa berdasarkan teori *perspektif* adalah:

1. Ketika seorang guru yang melihat anak didiknya nilai ulangannya tidak memenuhi syarat maka guru tersebut berusaha untuk mencari solusi yang tepat untuk siswanya agar mendapat nilai yang bagus yaitu guru dengan senang hati memberikan motivasi kepada siswanya, mengajak siswanya agar belajar kelompok, memeberikan solusi yang menumbuhkan semangat, kepercayaan diri dan pantang menyerah dan selalu bersikap baik dengan siswanya.

- 2. Ketika guru mengetahui siswanya mengalami kesulitan dalam belajar, maka hal yang perlu dilakukan adalah:
 - a. Observasi, yaitu mengamati siswa dalam belajar, baik sikap siswa dalam mengikuti pelajaran maupun memeriksa buku catatan dan peralatan siswa dalam belajar.
 - b. Interview yaitu wawancara secara langsung kepada siswa yang bersangkutan atau wawancara secara tidak langsung, yaitu terhadap orang-orang yang dapat memberikan informasi tentang siswa tersebut, misalnya orang tua/wali atau teman dekat siswa tersebut.
 - c. Mengadakan tes diagnostik untuk dapat mengidentifikasi kesulitan belajar yang dialami siswa.
 - d. Dokumentasi, yaitu melihat arsip catatan dokumentasi yang berkaitan dengan siswa yang sedang diselidiki dengan melihat riwayat hidupnya, keaktivan dalam belajar, catatan hariannya, absensi, hasil ulangan, maupun nilai yang diperoleh di dalam rapornya.
- 3. Ketika guru menemukan adanya indikasi munculnya kelainan perilaku siswa, misalnya perilaku yang kurang wajar; seperti sering berteriak di dalam kelas, mengganggu teman, sering bolos, mudah tersinggung, murung, pemarah, bingung, dan sebagainya. Guru akan melakukan pendekatan diri kepada siswa tersebut dengan cara mengajaknya berbicara, membangun suasana yang aman dan nyaman bagi anak agar bisa berkomunikasi menyampaikan kesulitannya. Kalau anak susah terbuka, bisa berdiskusi bersama untuk menemukan pemecahan permasalahannya. Disaat seperti ini tentunya pihak keluarga harus bersedia mendengarkan tanpa memberikan penilaian apapun. Sehingga anak diajak untuk bisa mengungkapkan apa yang dirasakan dan dipikirkan.
- 4. Ketika guru menemukan siswa yang tidak focus dan tidak bersemangat dalam belajar karena penggunaan metode belajar oleh guru yang tidak sesuai, media pembelajaran yang tidak tepat atau bahan/materi pelajaran yang sangat kompleks, dan lain sebagainya. Dengan demikian pendidik harus memiliki dan menetapkan metode sesuai dengan bahan dan materi pengajaran. Seorang guru

yang sangat miskin akan metode pencapaian tujuan, yang tidak menguasai teknik mengajar atau mungkin tidak mengetahui adanya metode-metode itu, akan berusaha mencapai tujuannya dengan jalan yang tidak wajar. Hasil pengajaran serupa ini selalu menyedihkan guru. Guru akan menderita dan murid pun demikian.

5. Ketika guru menemukan siswa mengalami jenuh, kehilangan jiwa sosial karena sulitnya berinteraksi dengan orang lain akibat pembelajaran jarak jauh yang dilaksanakan. Seorang guru akan melakukan perubahan pada media pembelajaran dan gaya belajar guna mendapatkan kembali focus dan semangat anak dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu solusi yang diberikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa tersebut adalah dengan menggunakan pembelajaran *E-Learning* Portal Rumah Belajar Kemdikbud.

Dalam Portal Rumah Belajar Kemdikbud, terdapat banyak sekali fitur-fitur yang dapat digunakan oleh seorang guru dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan mengembangkan portal pembelajaran daring yang sering disebut portal Rumah Belajar dapat diakses secara gratis pada laman https://rumah.belajar.kemdikbud.go.id setiap saat selama 24 jam. Portal Rumah Belajar ini diharapkan mampu mefasilitasi terwujudnya pembelajaran yang menyenangkan. Siswa dengan bimbingan guru maupun secara mandiri dapat mengakses laman portal Rumah Belajar kemudian memilih fitur yang dikehendaki.

Terdapat 8 fitur utama dalam portal Rumah Belajar, yaitu sumber belajar, bank soal, laboratorium maya, kelas digital, peta budaya, wahana jelajah angkasa, Buku Sekolah Elektronik (BSE) dan Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan. Selain itu, terdapat 3 fitur pendukung yaitu karya guru, karya komunitas, dan karya sastra. Selain 8 fitur utama dan 3 fitur pendukung terdapat laman tambahan atau link yang dapat diakses di Rumah Belajar, yaitu: TV edukasi, Radio Edukasi, Suara Edukasi, m-edukasi, dll. Semua fitur disajikan dengan tampilan menarik seperti komposisi warna yang sesuai, interaktif, terdapat teks, audio, visual, animasi pada fitur sumber belajar. Untuk mempertemukan guru dan siswa secara aktif pada ruang belajar virtual yang akan memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa dapat

memanfaatkan fitur kelas maya atau kelas digital. Dari 8 fitur yang ada, 5 diantaranya yang dipakai oleh guru SMP Negeri 1 Sukoharjo, yaitu:

e. Fitur Sumber Belajar

Fitur Sumber Belajar pada Portal Rumah Belajar ini memuat antara lain: RPP, materi pokok, modul online, pendukung BSE, pengetahuan populer, katalog media, bank soal, bahan belajar interaktif, obyek pembelajaran (*learning object*), dan Video on Demand (VoD).

Sumber belajar ini digunakan oleh guru untuk membuat rancangan pembelajaran (RPP) dan membuat ringkasan materi yang akan diajarkan kepada siswa. Dengan adanya fitur ini, guru membuat bahan ajar berupa materi dan soal evaluasi dan siswa bisa membuka dan membaca materi dan soal evaluasi secara mudah karena dapat tersedia secara online maupun offline.

f. Fitur Bank Soal

Fitur Bank Soal dikembangkan sebagai wadah bagi guru-guru untuk membuat soal dan berbagi kepada pengguna yang lain, serta melakukan evaluasi hasil belajar secara online. Evaluasi hasil belajar. yang tersedia pada fitur Bank Soal ini yaitu: Latihan, Ulangan, dan Ujian. Latihan merupakan kumpulan soal-soal berdasarkan satu topik yang bersifat sebagai latihan beserta pembahasannya. Ulangan merupakan kumpulan soal-soal berdasarkan satu topik tertentu. Ujian merupakan kumpulan soal-soal dari beberapa topik yang berbeda.

g. Fitur Buku Sekolah Electronic

Rumah Portal Belajar menyediakan buku ajar elektroik mulai dari tingkat pendidikan dari SD, SMP, SMA dan SMK. Pemerintah (Kemendikbud) melalui Pusat Perbukuan membeli hak cipta buku-buku sekolah di berbagai jenjang pendidikan kemudian buku tesebut diunggah ke website. Web BSE merupakan situs yang menyajikan buku dengan format .pdf yang dapat dibaca secara online atau dapat diunduh untuk kemudian dibaca secara offline. Buku ini juga bisa diunduh dan diperbanyak oleh siapa saja secara gratis.

d. Fitur Peta Budaya

Untuk proyek mata pelajaran IPS, selain fitur Sumber Belajar, siswa dapat diarahkan untuk membuka fitur Peta Budaya. Dalam fitur pet budaya dalam memilih salah satu provinsi yang akan dilihat budayanya atau langsung masuk

ke link dan dapat meilhat vido/gambar yang berhubungan dengan budaya di Indonesia. Layanan fitur Peta Budaya ini diperuntukkan untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa dan guru di sekolah maupun masyarakat yang ingin mengetahui keanekaragaman budaya Indonesia. Materi yang terdapat di fitur Peta Budaya dapat dimanfaatkan pada semua jenjang pendidikan, dimana cara dan strategi penyampaian ataupun pemanfaatan yang akan mungkin berbedabeda pada semua jenjang dimana guru sebagai Pendidik yang akan mengatur strategi pembelajaran di sekolah. Layanan ini akan memberikan alternatif media pembelajaran tentang kebudayaan Indonesia yang sesuai dengan tuntutan perkembangan TIK.

e. Fitur Kelas Maya

Kelas Maya di Rumah Belajar merupakan sebuah learning management system (LMS) yang dikembangkan khusus untuk memfasilitasi terjadinya pembelajaran online (daring) antara siswa dan pendidik kapan saja dan di mana saja. Pada waktu tertentu yang terjadwal oleh pendidik, siswa dapat mengikuti pembelajaran virtual dengan pendidik melalui tool komunikasi sinkronous (chat, video conference, audio conference,). Selain menggunakan kelas maya di rumah Belajar, pendidik juga melakukan pembelajaran online menggunakan aplikasi Googlemeet dan Zoom. Kelas maya ini bukan hanya digunakan saat pembelajaran saja, akan tetapi digunakan juga ketika guru menemukan permasalahan-permasalahan yang muncul ketika pembelajaran seperti guru melakukan pendampingan kepada:

- 1. Siswa yang jarang ikut pembelajaran online
- 2. Siswa yang tidak focus dan tidak semangat dalam belajar
- Siswa yang tidak mengerjakan tugas dan megerjakan Lathan soal yang diberikan oleh guru
- 4. Siswa memiliki kelaianan prilaku seperti berbicara kasar
- Siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran di kelas

Pemanfaatan portal Rumah Belajar dalam pembelajaran daring pada mata pelajaran IPS dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini

ditandai dengan meningkatnya nilai siswa yang sebelumnya sebeser 36,8% meningkat menjadi 47,5 % dan pada tugas ke 2 meningkat lagi sebesar 50,9%. Pemanfaatan Portal Rumah Belajar di anggap cocok dengan kondisi yang sedang dihadapi siswa dan guru saat ini, dimana karena situasi pandemi Covid-19 menyebabkan mereka harus malakukan kegiatan pembelajaran secara daring. Berdasarkan hasil wawancara kepada informan juga dapat di simpulkan bahwa kehadiran Rumah Belajar sangat membantu siswa dan guru bahkan masyarakat dalam memenuhi kebutuhan belajar mengajarnya di saat mereka harus tetap melakukan aktivitas belajar dan bekerja di rumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. 1984. Guru dalam Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru.
- Amirullah. 2015 *Metode Penelitian Manajemen*. Malang.Bayu Medika Publishing Malang.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- .2012. Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. 2005. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Darmawan, D. 2007. *Teknoligi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Arum Mandiri Pers.
- Hamalik, Oemar. 1983. *Metode Belajar dan Kesulitan-kesulitan* Belajar. Bandung: Tarsito.
- Huberman, A. Maicel and B Miles Mathew. 1992. *Qualitatif data Analisis*, Edisi Bahasa Indonesia, UII Press: Jakarta.
- Lincoln, Yvonna S & Egon G. Guba. 1985. Naturalistic Inquiry. Sage: California.
- Makmun, A. S. 2007. *Psikologi Kependidikan*: Perangkat Sistem Pengajaran Modul. Bandung: Remaja Rosadakarya.
- Miarso Y. 2004. Menyemai Benih Teknoligi Pendidikan. Jakarta: Prenada Media.
- Munir. 2010. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung.: Alfabeta.
- Nurhayati, dkk. 2012. *Pedoman Pemanfaatan Rumah Belajar*. Jakarta: Pustekkom Kemdikbud.
- Ratminingsih. 2010. *E-Learning Teori dan Aplikasi*.bandung: informatika Bandung.
- Ridwan. 2004. Metode dan Teknik Penyusunan Tesis. Bandung: Alfabet.
- Ridwan 2015. Dasar-dasar Statistika. Bandung: Alfabet.

- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Rusman., dkk. 2012. Pendidikan IPS. Bandung. PT. Persada Rosdakarya.
- Sadiman, A.S, dkk. 2002. *MediaPendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatanya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sapriya.2012. Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran. Bandung:Alfabet.
- Sardiman. 2007. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta. PT Raja GrafindoPersada.
- Soekartawi. 2007. E-Learning untuk pendidikan khususnya pendidikan jarak jauh dan aplikasinya di indinesia dalam mozaik teknologi pendidikan. Jakarta: Kencana UNJ.
- Sudjana, Nana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. 2009. Penilaian hasil Belajar Mengajar. Bandung: Rosda.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D.* Bandung: Alfabet.
- Surya, Rusman. 2015. *Proses Belajar mengajar di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Andi Offset.

JURNAL

- Ali, M, dkk. 2008. StudiPemanfaatan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Guru dan siswa SMK di Yogyakarta. Jurnal Edukasi Universitas Negeri Yogyakarta.3 (2), halaman 24-36.
- Amna Emda. 2018. Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. Lantanida Journal 5, no. 2. Halaman 181
- Hastjarjo, Dicky. 2019. Rancangan eksperimen-Kuasi-Eksperimental Design.Vol 27 No.2. Universitas Gajah Mada.Yogyakarta. https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikologi/article/view/38619. Diakses pada 19 agustus 2021.
- Istambul, M. Rozahi. 2012. Optimizing the implementation of e-learning strategies in higher education, international journal of education, e-Bussiness, e-management and learning. Vol. 2, No.2.

- Matulessy, dkk.2014. *Konsep Diri, Kecerdasan Emosi dan Motivasi Belajar Siswa*. Personal Jurnal Psikologi Indonesia Vol. 3 No.1. Surabaya. http://jurnal.untag-sby.ac.id/index.php/persona/asticle/viewfile/372/331. Diakses pada 19 agustus 2021.
- Martiningsih. 2013. Peningkatan Prestasi Belajar Himpunan melalui Penggunaan Portal Rumah Belajar, Jurnal Teknodik Vol. 17 Nomor 1Maret 2013: 34-45
- Moleong, Lexi, J. 2007. *Metode Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya: Bandung
- Nurhayati. A.S. 2013.*Pedoman Pemanfaatan Rumah Belajar*.[online] http://rumahbelajar.tk/panduan/pedoman pemanfaatan rumah belajar.pdf. Di akses pada 14 Juni 2021.
- Siahaan S. 2009.*E-Learning (Pembelajaran Elektronik Sebagai Salah Satu Alternatif Kegiatan Pembelajran*, [online] http://www.pendiknas.go.id/jurnal/42/sudirman.htm. di akses pada 13 juli 2021.
- Wright N. 2010. *E-Learning*, *outcomes and pedagogy*. Digital Civersity Convference. pp 1-7.
- Yazdi, M. 2012. E-Learning sebagai Media Pembelajaran Interaktif berbasis teknologi Informasi. Jurnal Inovasi Foistek Vol 02 No 01, halaman 143-152.