

JENDELA

Pendidikan dan Kebudayaan

XXIX/Desember - 2018

10 | Kelas Maya
Lahirkan Inovasi

22 | Daerah 3T
Butuh Pendidik Inovator

26 | Merayakan Saman di
Kampung Halamannya

Solusi Belajar Tak Terbatas



04

Salam Pak Menteri

FOKUS

06

Rumah Belajar Menambah Semangat

08

Halo...
Ini Lo Rumah Belajar

10

Kelas Maya Lahirkan Inovasi

13

Praktikum di Laboratorium Maya Ternyata Mengasyikkan

16

Cara Mudah Memanfaatkan Rumah Belajar Tanpa Internet

18

Ayo Berbagi Ilmu di Karya Guru

20

Daerah 3T Butuh Pendidik Inovator

22

Testimoni Pendidik:
Rumah Belajar Tingkatkan Minat, Motivasi, dan Kemandirian

24

Resensi
Penerapan E-Learning dalam Pembelajaran

25

Infografis Perpustakaan
Apa Itu sahabat Perpustakaan?

26

Kebudayaan
Merayakan Saman di Kampung Halamannya

29

Kajian
Bank Soal Miliki Daya Tarik

33

Bangga Berbahasa Indonesia

Sapa Redaksi

KEBUTUHAN akan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menjadi keniscayaan di era sekarang ini. Hampir seluruh aktivitas dilakukan melalui teknologi tersebut, termasuk dalam proses pembelajaran. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menyediakan fasilitas pembelajaran melalui TIK lewat portal Rumah Belajar yang dapat diakses dengan mudah oleh guru maupun siswa.

Dengan berbagai fitur yang ada, Rumah Belajar memudahkan siswa maupun guru dalam memperoleh sumber belajar selain lewat buku. Keberadaan Rumah Belajar diharapkan mampu memenuhi kebutuhan untuk pembelajaran yang dapat diakses di mana saja, kapan saja, dan dengan siapa saja. Ya, memang fitur yang tersaji dalam Rumah Belajar, memungkinkan siswa untuk belajar dari guru yang bukan dari sekolahnya, sementara guru dapat mengajar siswa yang juga bukan dari sekolahnya. Inilah teknologi yang disediakan melalui fitur Kelas Maya.

Fitur tersebut hanya satu dari delapan fitur yang tersedia di Rumah Belajar. Fitur-fitur inilah yang **JENDELA** sajikan di edisi kali ini. Setiap artikel menampilkan keunggulan dan manfaat yang dapat diambil dari fitur-fitur di Rumah Belajar. Ada pula testimoni dari sejumlah guru yang telah menggunakan Rumah Belajar sebagai pendukung dalam pembelajaran di sekolah.

Seperti biasa, **JENDELA** juga menampilkan rubrik **Resensi Buku** yang kali ini mengetengahkan ulasan singkat tentang buku berjudul "*E-learning* Teori dan Aplikasi". Tema buku ini sejalan dengan bahasan

pada rubrik **Fokus** yang membahas tentang pembelajaran elektronik.

Masih tentang Rumah Belajar, para rubrik **Kajian**, **JENDELA** sajikan artikel hasil penelitian tentang fitur Bank Soal. Disebutkan bahwa fitur ini memiliki daya tarik yang cukup baik dari sisi tampilan. Fitur ini juga menyenangkan, atraktif, dan cukup ramah pengguna. Namun, ada beberapa bagian yang mesti diperbaiki. Pembaca dapat mengetahui apa saja bagian yang perlu diperbaiki ini dengan membaca artikelnya di halaman 29-32.

Di bagian rubrik **Kebudayaan**, tersaji artikel mengenai Festival Budaya Saman yang merupakan satu dari 13 festival di 9 klaster yang terpilih untuk diselenggarakan dalam Platform Pemajuan Kebudayaan Indonesia. Penyelenggaraan Festival Budaya Saman digelar selama 38 hari dilaksanakan oleh 11 kampung pada 11 kecamatan di Gayo Lues.

Rubrik terakhir yang juga tidak kalah menarik adalah **Bangga Berbahasa Indonesia** yang pada edisi kali ini menampilkan artikel ringan tentang perbedaan antara dua kata yang terkadang salah dalam penggunaannya. Kata tersebut adalah "sesuatu" dan "suatu". Seperti apa perbedaan antara kedua kata tersebut? Pembaca dapat menyimaknya di halaman 33.

Akhir kata, redaksi mengucapkan selamat membaca dan semoga artikel yang dihadirkan memberikan manfaat.

Redaksi

REDAKSI

Pelindung:

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan,
Muhadjir Effendy

Penasihat: Sekretaris Jenderal, Didik Suhardi

Pengarah Konten: Staf Khusus Mendikbud, Nasrullah

Penanggung Jawab: Ari Santoso

Pemimpin Redaksi: Luluk Budiyo

Redaktur Pelaksana: Emi Salpiati

Staf Redaksi: Ratih Anbarini, Dennis Sugianto, Desliana Maulipaksi, Ryka Hapsari Putri, Agi Bahari, Prima Sari, Dwi Retnawati, Denty Anugrahmawaty

Fotografi, Desain & Artistik: BKLM

Sekretariat Redaksi

Biro Komunikasi dan Layanan Masyarakat (BKLM),
Kemendikbud, Gedung C Lantai 4,
Jln. Jenderal Sudirman, Senayan, Jakarta,
Telp. 021-5711144 Pes. 2413



- Kemdikbud.go.id
- [Kemdikbud.RI](https://www.facebook.com/Kemdikbud.RI)
- [@kemdikbud_RI](https://twitter.com/kemdikbud_RI)
- [KEMENDIKBUD_RI](https://www.youtube.com/KEMENDIKBUD_RI)
- [Kemdikbud.RI](https://www.instagram.com/Kemdikbud.RI)
- jendela.kemdikbud.go.id



Salam Pak Menteri

PRESIDEN JOKO WIDODO berpesan agar kita berlari kencang jika tidak ingin tertinggal untuk maju. Hal ini terkait dengan cepatnya perkembangan teknologi informasi tak terelakkan. Kita tidak mungkin berpangku tangan, apalagi membiarkan perubahan baru itu membawa dampak negatif bagi generasi penerus.

Kini, siapapun, butuh internet, termasuk bagi para pendidik dan peserta didik. Hal ini seiring dengan makin tinggi ketergantungan manusia terhadap internet, bahkan beberapa kelompok orang menjadikan internet sebagai kebutuhan primer. Itulah sebabnya, salah satu ikhtiar mengejar dinamika teknologi itu adalah dengan berinovasi dalam media pembelajaran berbasis internet.

Fenomena seperti itu merupakan sebuah kewajaran di era teknologi digital atau yang disebut sebagai era revolusi industri 4.0. Semua sektor, baik pendidikan, industri, keuangan, perbankan, maupun administrasi di kantor-kantor, membutuhkan kehadiran internet. Bahkan para ahli memprediksi, semua pekerjaan yang membutuhkan kecepatan dan ketelitian tinggi yang saat ini dikerjakan oleh tenaga manusia kelak digantikan dengan robot berotak buatan atau *artificial intelligence*.

Kiranya tak ada seorang pun mengetahui dengan pasti kapan perkembangan internet beserta aplikasinya itu menemui titik ujungnya, berhenti. Kita berharap agar anak-anak kita bukan hanya menjadi penonton, melainkan ikut serta memanfaatkan perkembangan itu dengan menciptakan hal-hal baru.

Oleh sebab itu, saya senang dengan pengembangan Rumah Belajar. Metode

pembelajaran berbasis internet tersebut akan terus menerus dikembangkan sesuai dengan ketersediaan teknologi informasi dan komunikasi. Alhamdulillah di tahun 2018, Rumah Belajar dikembangkan berbasis android. Diharapkan penggunaan Rumah Belajar dengan teknologi tersebut dapat lebih memudahkan pengguna yang sehari-harinya telah akrab dengan ponsel pintar.

Selain untuk mempercepat pemerataan pendidikan, Rumah Belajar juga sebagai sarana antisipatif minat peserta didik terhadap perkembangan TIK. Insya Allah tujuan menciptakan Rumah Belajar seperti itu dapat tercapai.

Seperti kita ketahui, banyak sekolah di daerah 3 T (terdepan, terluar, tertinggal) sulit dijangkau secara langsung karena kondisi geografisnya. Dengan ketersediaan aplikasi pembelajaran berbasis internet seperti Rumah Belajar, Insya Allah mereka lebih cepat dapat mengikuti pembelajaran sebagaimana diperoleh oleh saudara-saudaranya yang bermukim di daerah perkotaan. Dengan demikian, Rumah Belajar setidaknya mampu mengurangi permasalahan seperti sebelumnya, yaitu keterlambatan pendistribusian materi pembelajaran.

Sedangkan pada sisi lain, kehadiran Rumah Belajar berguna untuk membiasakan pendidik dan peserta didik menggunakan sarana dan prasarana pembelajaran berbasis TIK. Besar harapan saya, kelak peserta didik melek teknologi, sehingga mereka mampu menciptakan sesuatu yang baru dengan teknologi tersebut. Saya percaya harapan seperti itu akan terwujud. Semoga. (*)

Rumah Belajar Menambah Semangat

Pendidik dan peserta pendidikan sekarang ini mendapat layanan baru berbasis internet dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, yaitu berupa sebuah portal. Rumah Belajar namanya, dengan alamat <http://belajar.kemdikbud.go.id>.

RUMAH BELAJAR merupakan hasil pengembangan portal sebelumnya yang diluncurkan pada 15 Juni 2011, berisi konten bahan belajar yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Atas/Kejuruan (SMA/SMK) sebagai sumber media pembelajaran.

Dengan jargon: *Belajar di mana saja, kapan saja, dengan siapa saja*, Rumah Belajar sangat mudah diakses. Begitu di-klik, langsung muncul halaman pertama dengan berbagai menu pilihan kelompok materi belajar.

Pada menu Fitur Utama terdapat delapan kelompok konten, yaitu Sumber Belajar, Buku Sekolah



Belajar di mana saja, kapan saja, dengan siapa saja, Rumah Belajar sangat mudah diakses. Begitu di-klik, langsung muncul halaman pertama dengan berbagai menu pilihan kelompok materi belajar.

Elektronik, Bank Soal, Laboratorium Maya, Peta Budaya, Wahana Jelajah Angkasa, Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan, dan Kelas Maya. Sedangkan pada menu Fitur Pendukung terdapat tiga kelompok konten, yaitu Karya Guru, Karya Komunitas, serta Karya Bahasa dan Sastra. Ada pula materi pembelajaran yang terhimpun dalam Fitur Pendukung.

Selain itu, Rumah Belajar juga memberikan layanan ketersediaan sumber media pembelajaran dalam bentuk bahan belajar interaktif yang dilengkapi dengan media pendukung gambar, animasi, video dan simulasi, serta dalam bentuk buku digital.

Konten-konten yang ada pada Rumah Belajar tersebut disediakan untuk berbagai tujuan, agar pendidik dan peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran secara komprehensif. Misalnya fitur Peta Budaya, disiapkan untuk menyediakan berbagai macam materi pembelajaran budaya di Indonesia sehingga peserta didik dapat lebih mengetahui dan menghargai keragaman adat istiadat/budaya. Sedangkan Wahana Jelajah Angkasa dikembangkan agar peserta didik lebih mudah mengenal benda-benda angkasa. Selanjutnya, Bank Soal, berisi kumpulan soal-soal latihan/tes. Juga Karya Guru dan Karya Komunitas, memberi kesempatan pendidik mengunggah karya terbaiknya. Di sini pendidik bisa berbagi informasi/ilmu dengan yang lain.

Fitur yang lain, yakni Kelas Maya, memberi layanan pendidik dan peserta didik menyelenggarakan kegiatan *e-learning* atau pembelajaran secara daring (*online*) kapan saja dan di mana saja. Fitur itu memfasilitasi pembelajaran daring antara pendidik dan peserta didik kapan saja dan di mana saja. Baik pada saat jam sekolah maupun di luar jam sekolah (sesuai kesepakatan pendidik dan peserta didik), asalkan guru dan siswa memiliki koneksi internet dan perangkat gawai seperti komputer/laptop/notebook.

Adapun Laboratorium Maya dapat digunakan peserta didik dan pendidik melakukan percobaan di laboratorium secara virtual (maya). Semua percobaan atau simulasi yang tersedia di

Laboratorium Maya dapat diunduh oleh pengguna dengan melakukan *login* terlebih dahulu. Di fitur ini terdapat konten untuk mata pelajaran IPA dan matematika dengan kategori SMP dan SMA. Saat ini, untuk mata pelajaran matematika baru tersedia empat judul konten dan mata pelajaran IPA tingkat SMP baru tersedia enam judul konten. Sedangkan untuk tingkat SMA, terbagi menjadi tiga kategori, yaitu biologi, fisika, dan kimia, dengan jumlah judul konten dua puluh buah.

Sejauh ini, Rumah Belajar telah banyak dimanfaatkan oleh pendidik sebagai sumber media pembelajaran. Pendidik di Bengkulu Tengah, NTB, dan Maluku Utara, misalnya, merasakan portal tersebut sangat membantunya dalam mencari materi pembelajaran. Peserta didik pun tambah bersemangat dengan media pembelajaran berbasis internet tersebut.

Meskipun demikian, tanpa sambungan internet di kelas pun, pembelajaran dengan konten dari Rumah Belajar tetap dapat dilaksanakan. Caranya, pendidik mengunduh materi terlebih dulu melalui gawai yang berkoneksi internet. Lalu, hasil unduhan itu disimpan dalam alat penyimpanan data, seperti *flashdisk*/USB, atau *compact disc* (CD). Dalam kelas, materi tersebut ditayangkan dengan proyektor LCD secara luring (*offline*). Dengan cara demikian itu, kelas yang tidak terakses internet pun dapat memanfaatkan konten Rumah Belajar.

Bertujuan mendorong peserta didik pro-aktif dalam proses pembelajaran, bisa saja seorang atau beberapa orang peserta didik diminta mengunduh materi terlebih dulu. Kemudian materi itu ditayangkan secara luring di kelas untuk dibahas bersama. Dalam hal ini pendidik bertindak sebagai fasilitator.

Bagi pendidik di daerah 3 T (terdepan, terluar, tertinggal), ketiadaan sambungan internet bukan menjadi kendala dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan materi yang diambil dari Rumah Belajar. Asal ada kemauan, pembelajaran berbasis internet tersebut dapat dilaksanakan dengan baik di mana saja dan kapan saja. Semangat. (*/*RAN)

Halo... Ini Lo Rumah Belajar

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan cepat tanggap dalam menyikapi perkembangan teknologi digital. Melihat fenomena anak “zaman now” keranjinan gawai, Kemdikbud mengantisipasi dengan memberi layanan pembelajaran melalui portal yang diberi nama Rumah Belajar. Peserta didik dan pendidik diharapkan menyukai dan memanfaatkan portal tersebut.

Sangat mungkin tak lama lagi mereka mengucapkan, “*Say Goodbye,*” kepada buku teks maupun bergambar.

KEHADIRAN INTERNET, terutama layanan *world wide web* (www), telah mengubah perilaku peserta didik dalam mencari informasi. Mereka sangat mengandalkan gawai karena dianggap lebih praktis dalam mencari informasi. Cukup dengan memencet *toolbar*, dalam sekejap muncul menu informasi di layar komputer, ponsel, atau jenis gawai lainnya.

Mereka adalah anak-anak “zaman now”, ada pula yang menyebut generasi milenial, sedari lahir

sudah dimanjakan oleh kemajuan teknologi digital yang serba otomatis, cepat, dan canggih.

Dengan ketersediaan layanan internet seperti itu, mereka memang menjadi generasi yang fisiknya kurang gerak tapi pikirannya berkelebat kesana kemari menjelajah tempat dan waktu dari situs *web* satu ke situs yang lain. Informasi apapun yang diinginkan akan didapatkannya, secara cepat pula. Kecepatannya jauh melampaui jika mereka mencari di rak buku perpustakaan dan membuka lembar



demi lembar buku cetakan. Maka, mereka sangat tergantung pada gawai yang efektif dan efisien tersebut.

Ketergantungan seperti itulah yang dipindai, kemudian diantisipasi oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud). Pada 15 Juni 2011 lalu, Kemdikbud meluncurkan aplikasi pembelajaran berupa portal dengan nama Rumah Belajar dengan alamat situs web <http://belajar.kemdikbud.go.id>. Sejak peluncuran, Rumah Belajar telah mengalami banyak kemajuan. Dari sebuah Sumber Belajar bertransformasi menjadi sebuah portal pembelajaran atau learning management system (LMS) yang terintegrasi, sebuah one stop service bagi stakeholder pendidikan.

Dengan jargon: Belajar di mana saja, kapan saja, dengan siapa saja, portal Rumah Belajar sangat mudah diakses. Begitu di-klik, langsung muncul halaman pertama dengan berbagai menu pilihan kelompok informasi. Pada fitur Sumber Belajar misalnya, di situ tersedia materi belajar berbagai jenjang pendidikan: dari PAUD, SD hingga SMA/SMK.

Ada pula Peta Budaya, yang disiapkan untuk menyediakan berbagai macam materi pembelajaran budaya di Indonesia. Sedangkan Wahana Jelajah Angkasa dikembangkan agar peserta didik lebih mudah mengenal benda-benda angkasa. Selanjutnya, Bank Soal, yang berisi kumpulan soal-soal latihan dan tes, dan Kelas Maya merupakan kelas virtual yang dapat dimanfaatkan oleh fasilitator atau guru yang ingin mengajar dari jarak jauh.

Ingin berbagi ilmu? Ada fitur Karya Guru dan Karya Komunitas, yang memberi kesempatan peserta didik dan pendidik mengunggah karya terbaiknya. Juga ada Pengembangan Keprofesional Berkelanjutan, yang dapat digunakan sebagai sarana peningkatan kompetensi para pendidik.

Sejarah Rumah Belajar



Selain daring, Rumah Belajar juga dapat diakses melalui metode luring bagi daerah dengan keterbatasan akses internet, seperti di daerah 3T (terdepan, terluar, tertinggal). Dengan demikian, Rumah Belajar juga sebagai alat pemerataan informasi di negeri tercinta ini. Selamat belajar di Rumah Belajar. (**Hendriawan Widiatmoko, Pustekkom**)

Dengan jargon: Belajar di mana saja, kapan saja, dengan siapa saja, portal tersebut sangat mudah diakses.

Kelas Maya Lahirkan Inovasi

Di era digital ini, proses pembelajaran tidak harus bertatap muka antara peserta didik dan pendidik. Pada saat bepergian, sibuk, atau sakit, mereka tetap dapat menjalankan pembelajaran secara *online*. Kelas Maya sangat memungkinkan sebagai pengganti (sementara) pembelajaran tatap muka konvensional karena tidak terikat pada tempat dan waktu.

SALAH SATU fitur portal *Rumah Belajar* (<http://belajar.kemdikbud.go.id>.) adalah Kelas Maya, yang memberi layanan pendidik dan peserta didik menyelenggarakan kegiatan *e-learning* atau pembelajaran secara daring (*online*) kapan saja dan di mana saja. Fitur itu memfasilitasi pembelajaran daring antara pendidik dan peserta didik kapan saja dan di mana saja. Baik pada saat jam sekolah maupun di luar jam sekolah (sesuai kesepakatan pendidik dan peserta didik), asalkan guru dan siswa memiliki

koneksi internet dan perangkat gawai seperti komputer/laptop/notebook.

Kelas Maya merupakan sebuah *learning management system* (LMS) yang dikembangkan oleh Pustekkom, Kemdikbud, untuk pembelajaran melalui *tools* komunikasi *sinkronous* (*chat, video conference, audio conference, desktop sharing, whiteboard*) dan *asinkronous* (unduh materi dan unggah tugas). Pembelajaran di fitur ini berpusat pada peserta didik dan menuntut mereka mengambil inisiatif dan aktif, sehingga



Foto: Dok. Pustekkom

mengasah keterampilan berpikir dan bertindak dalam mengambil keputusan menentukan pilihan pada sesuatu yang ingin dipelajari.

Melalui Kelas Maya, pendidik dapat mengelola pembelajaran secara mandiri, mulai dari mengunggah bahan belajar, membuat tugas, menyampaikan topik diskusi, mengunggah soal-soal ujian, hingga memberikan penilaian pada tugas maupun forum diskusi. Pada dasarnya, Kelas Maya merupakan sarana pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan format kegiatan sebagaimana di sekolah, yang dilengkapi dengan fasilitas *reminder* tugas dan ujian, ujian daring, pengumpulan data daring, dan forum diskusi. Konten seperti modul, soal latihan maupun ujian, serta tugas, semuanya berasal dari pendidik dan peserta didik yang mengikuti Kelas Maya.

Di Kelas Maya, pendidik dan peserta didik dapat melakukan interaksi dan berkegiatan pembelajaran yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Seluruh catatan aktivitas mereka tersimpan dalam data di Kelas Maya. Dan, tentu saja dapat dipantau oleh pihak sekolah.

Kelas Maya memiliki tiga kategori pengguna, yang terdiri atas sekolah sebagai penyelenggara, pendidikan, dan peserta didik. Ketiganya memiliki peran masing-masing.

Sekolah sebagai penyelenggaranya memiliki fasilitas hak akses untuk mengelola keseluruhan sistem, di antaranya mengelola kelas (membuat kelas, menambahkan tim pengajar), mengelola pengguna di sekolah (mengelola pendidik dan peserta didik), monitoring aktivitas kelas (melihat rekap

nilai), dan monitoring aktivitas pengguna (pendidik dan peserta didik).

Pendidik sebagai pengajar atau pengampu mata pelajaran di Kelas Maya memiliki hak akses untuk mengelola kelas (mengatur konfigurasi kelas, mengunggah modul, mengunggah tugas, membuat pengumuman, mengisi forum diskusi, mengatur penilaian), dan monitoring aktivitas peserta didik (melihat aktivitas dan melihat mereka). Peserta didik, yang sudah terdaftar di Kelas Maya, memiliki hak akses untuk memilih dan mengikuti kelas, mengubah profil, mengikuti forum diskusi, mengumpulkan tugas, mengikuti ujian, membaca pengumuman, serta melihat nilai.

Jajak Pendapat

Pembelajaran Kelas Maya sangat dimungkinkan untuk peserta didik jenjang SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA dan SMK/MAK. Berdasarkan hasil jajak pendapat dengan beberapa pendidik SD, pembelajaran melalui Kelas Maya lebih cocok diterapkan di kelas tinggi, yaitu kelas 5 dan 6. Pada umumnya peserta didik di kelas tersebut lebih mandiri dan dapat memanfaatkan teknologi (ponsel pintar dan laptop) untuk pembelajaran, sehingga memungkinkan dilakukan di rumah dengan bimbingan dukungan orangtua dalam menyediakan jaringan internet.

Bagi peserta didik SMP/MTs dan SMA/MA, pembelajaran Kelas Maya sangat membantu dalam mencapai ketuntasan belajar (KKM) pada kompetensi dasar (KD) yang belum tuntas. Sedangkan pembelajaran *Kelas Maya* di SMK/MAK sangat efektif dilakukan saat peserta didik SMK melakukan magang

Melalui Kelas Maya, pendidik dapat mengelola pembelajaran secara mandiri, mulai dari mengunggah bahan belajar, membuat tugas, menyampaikan topik diskusi, mengunggah soal-soal ujian, hingga memberikan penilaian pada tugas maupun forum diskusi.

Pemanfaatan Kelas Maya akan mampu melahirkan inovasi-inovasi dalam model pembelajaran, karena pemanfaatannya dapat dikombinasikan dengan berbagai model pembelajaran yang sudah biasa pendidik lakukan di kelas.

di dunia usaha dan industri, yang disebut prakerin (PKL). Pada saat prakerin, mereka tidak mengikuti proses pembelajaran di kelas. Untuk mengejar ketertinggalan pembelajaran, mereka dapat mengikuti Kelas Maya untuk mata pelajaran yang adaptif (matematika, fisika, kimia, biologi) dan normatif (Bahasa Indonesia, bahasa Inggris, PKn, dan agama).

Pemanfaatan Kelas Maya akan mampu melahirkan inovasi dalam model pembelajaran, karena pemanfaatannya dapat dikombinasikan dengan berbagai model pembelajaran yang sudah biasa pendidik lakukan di kelas. Misalnya pendidik dapat memadukan pembelajaran Kelas Maya dengan model pembelajaran *flipped classroom*.

Pada model pembelajaran ini, peserta didik dapat mempelajari terlebih dahulu materi yang telah dilengkapi dengan modul, LKS, video, gambar, animasi, atau media lain. Dengan demikian, mereka terbantu mengenali terlebih dulu konsep yang akan dipelajari. Kemudian peserta didik dapat mengerjakan tugasnya secara mandiri, baik individu maupun berkelompok, yang kemudian bersama-sama mengulas materi di kelas secara tatap muka.

Beberapa Keunggulan

Terdapat beberapa keunggulan pembelajaran yang dilakukan melalui Kelas Maya, yaitu memberikan fleksibilitas dari sisi waktu pelaksanaan karena tidak dibatasi oleh waktu dan tempat. Pendidik dapat mengatur jadwal di luar jam pelajaran tatap muka, dapat mengembangkan interaksi antara pendidik dan peserta didik melalui forum diskusi, serta memberikan variasi media pembelajaran baik yang bersifat audio, video, animasi, atau multimedia.

Secara khusus kelebihan Kelas Maya di antaranya: mudah digunakan (*user friendly*); memiliki sistem *closed group collaboration* sehingga hanya mereka yang memiliki kode grup yang dapat mengikuti kelas; komunikasi dapat menggunakan model forum diskusi; tersedianya fasilitas manajemen konten pembelajaran yang bahan belajarnya dapat berupa modul, gambar, bahan presentasi, audio, video, atau video tutorial baik yang diperoleh dari web maupun hasil pengembangan pendidik; evaluasi pembelajaran dapat dilakukan secara daring; memiliki peluang besar untuk dilakukan pembelajaran secara *synchronous* melalui *live chat* atau *video conference*. (Ai Sri Nurhayati/Pustekkom)

Terdapat beberapa keunggulan pembelajaran yang dilakukan melalui Kelas Maya, yaitu memberikan fleksibilitas dari sisi waktu pelaksanaan karena tidak dibatasi oleh waktu dan tempat.

Praktikum di Laboratorium Maya Ternyata Mengasyikkan

Faktor biaya biasanya menjadi salah satu alasan mengapa sekolah belum memiliki laboratorium. Sekarang alasan itu boleh jadi tidak berlaku lagi, karena Pustekkom Kemdikbud telah menyediakan laboratorium berbasis internet. Laboratorium Maya namanya.

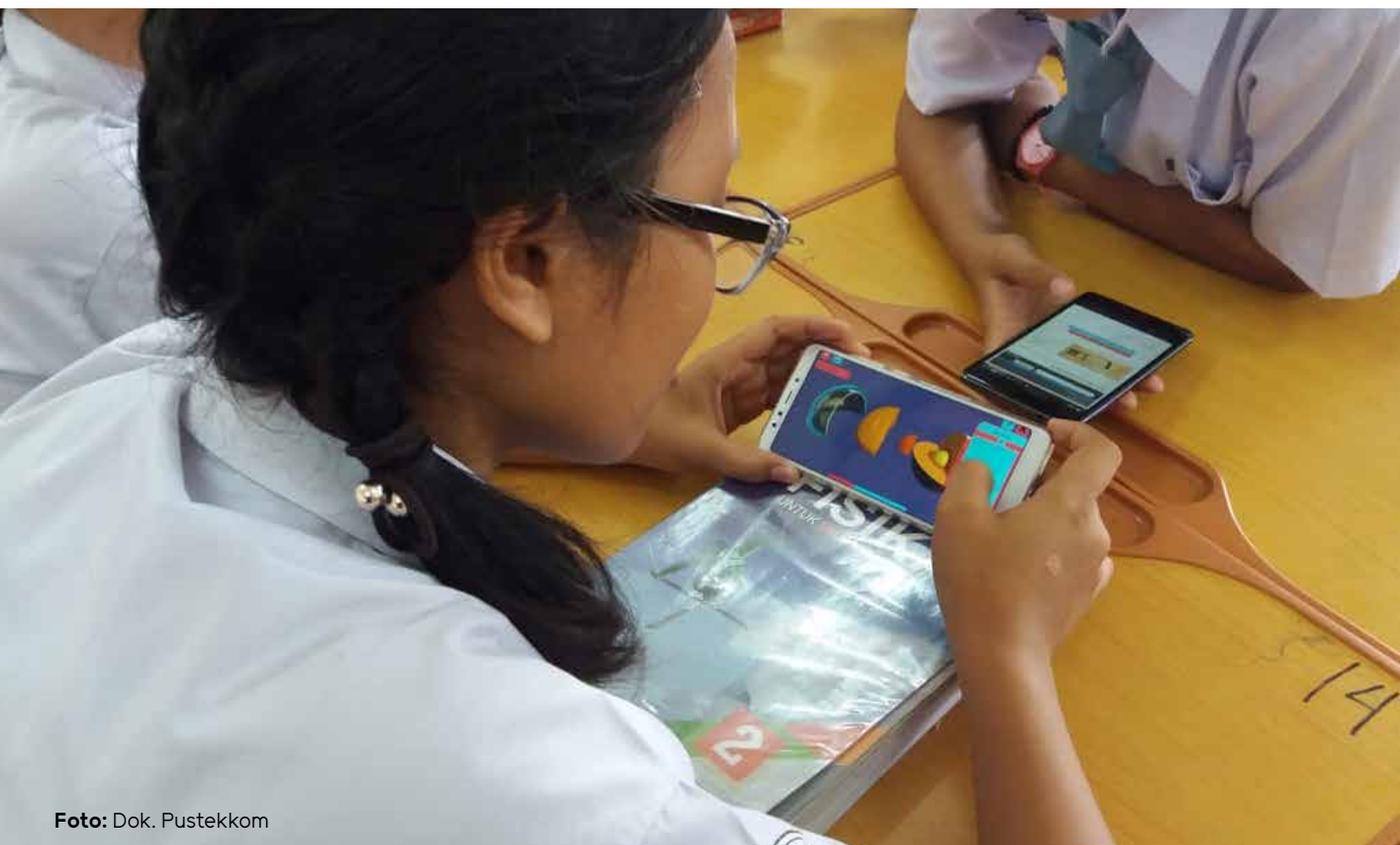


Foto: Dok. Pustekkom

LABORATORIUM MAYA merupakan salah satu fitur di portal Rumah Belajar, diharapkan menjadi salah satu solusi terhadap ketidakterediaan laboratorium di sekolah. Bahkan pendidik dan peserta didik yang sekolahnya sudah memiliki laboratorium juga dapat memanfaatkannya di mana saja, kapan saja. Pendek kata, fitur tersebut terbuka diakses oleh siapa saja.

Aplikasi Laboratorium Maya, yang dikembangkan oleh Pustekkom Kemdikbud itu, dapat digunakan oleh

peserta didik dan pendidik untuk melakukan percobaan di laboratorium secara virtual (maya). Bagi pengguna umum, selain pendidik dan peserta didik, masih dapat mengakses aplikasi tersebut dan mencoba simulasi secara daring. Aplikasi Laboratorium Maya dapat diakses di laman: <https://belajar.kemdikbud.go.id/LabMaya>.

Semua percobaan atau simulasi yang tersedia di Laboratorium Maya dapat diunduh oleh pengguna dengan melakukan *login* terlebih dahulu. Bagi pendidik yang ingin melakukan

Semua percobaan atau simulasi yang tersedia di Laboratorium Maya dapat diunduh oleh pengguna dengan melakukan login terlebih dahulu.

percobaan dengan memanfaatkan aplikasi Laboratorium Maya, tentu saja harus melakukan persiapan lebih dulu. Persiapan mulai dari mengidentifikasi konten atau simulasi yang tersedia di Laboratorium Maya, merancang pembelajarannya, hingga menyiapkan strategi ketika pelaksanaan di kelas. Ketika melakukan identifikasi konten, ada beberapa langkah yang harus dilakukan oleh pendidik, yaitu: mendaftar di fitur Laboratorium Maya, login pada fitur Lab Maya, pilih kategori (SMP atau SMA), pilih topik yang akan dimanfaatkan,

unduh Laboratorium Maya atau Lakukan percobaan *online*.

Fitur Laboratorium Maya menyediakan konten untuk mata pelajaran IPA dan matematika dengan kategori SMP dan SMA. Saat ini, untuk mata pelajaran matematika baru tersedia empat judul konten dan mata pelajaran IPA tingkat SMP baru tersedia enam judul konten. Sedangkan untuk tingkat SMA, terbagi menjadi tiga kategori, yaitu biologi, fisika, dan kimia, dengan jumlah judul konten dua puluh.

Setiap konten sudah tersedia materi dan LKS yang dapat diunduh oleh pengguna, tetapi pendidik dapat menambahkan dokumen materi yang sesuai dengan rancangan pembelajaran. Konten Laboratorium Maya juga menyediakan petunjuk cara melakukan simulasi dan teori yang terkait dengan simulasi tersebut.

Selain konten yang bisa dimanfaatkan secara daring (*online*) dan luring (*offline*), fitur Laboratorium Maya juga menyediakan menu untuk Membuat Kelas Laboratorium Maya. Ketika membuat Kelas Laboratorium Maya, pendidik dapat memilih siswa yang akan mengikuti kelas tersebut, menuliskan petunjuk pengerjaan tugas, mengunggah dokumen sebagai referensi siswa, serta membuat aktivitas diskusi secara daring.

Pengintegrasian Teknologi Informasi

Laboratorium merupakan sumber belajar yang efektif dan salah satu unsur penting dalam mendukung kegiatan pembelajaran di sekolah. Namun terkadang, laboratorium yang ada di sekolah belum dilengkapi dengan alat dan bahan yang diperlukan untuk

Langkah-Langkah Memanfaatkan Konten Lab Maya



praktikum, sehingga tidak semua konsep yang diajarkan dapat diuji-praktikan di laboratorium. Oleh karena itu, sangat diperlukan kreativitas pendidik dalam mencari alternatif bahan dan alat lain yang dapat digunakan agar praktikum tetap dapat dilaksanakan.

Menghadapi keterbatasan seperti itu, salah satu alternatif pelaksanaan praktikum yang dapat dilakukan adalah pengembangan praktikum dengan menggunakan *dry lab* atau lebih dikenal dengan Laboratorium Maya. Penggunaan Laboratorium Maya ini bisa dilakukan dalam laboratorium komputer, di situ pendidik membimbing langkah-langkah praktikum dari Laboratorium Maya yang kemudian diikuti oleh peserta didik.

Penggunaan Laboratorium Maya dapat dipandang sebagai salah satu bentuk pengintegrasian teknologi informasi pada mata pelajaran sains. Bentuk pengintegrasian ini tidak hanya dalam bentuk pembelajaran secara teoretis tapi juga pembelajaran empiris dengan melakukan praktikum yang disimulasikan oleh program komputer. Hal itu seiring dengan perubahan kurikulum, bahwa setiap mata pelajaran perlu diintegrasikan dengan teknologi informasi komunikasi (TIK).

Mengasyikkan dan Menyenangkan

Mengintegrasikan TIK dalam mata pelajaran ternyata membawa banyak manfaat dalam pembelajaran. Seperti yang dituturkan seorang Ibu Stela Tololiu, pendidik mata pelajaran fisika sebuah SMA di Manado. Beliau adalah Duta Rumah Belajar Provinsi Sulawesi Utara, sudah melakukan inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan Laboratorium Maya.

Penggunaan Laboratorium Maya dapat dipandang sebagai salah satu bentuk pengintegrasian teknologi informasi pada mata pelajaran sains.

Pelaksanaan percobaan atau praktikum fisika menggunakan Laboratorium Maya berlangsung efektif di sekolah tersebut. Tujuan pembelajaran dapat tercapai dan peserta didik menjadi aktif dan senang dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik merasa pelajaran fisika tidak sulit dan rumit tapi mengasyikkan dan menyenangkan.

Dengan Laboratorium Maya, kendala alat dan laboratorium juga dapat teratasi. Oleh karena itu, sangat penting bagi pendidik yang ingin memanfaatkan Laboratorium Maya untuk membuat rancangan pembelajaran terlebih dahulu setelah melakukan identifikasi konten. Dengan demikian, aktivitas belajar peserta didik dapat berjalan sesuai dengan perencanaan dan strategi yang telah disusun, terutama strategi dalam hal pemanfaatan Laboratorium Maya secara daring atau luring.

Kehadiran Rumah Belajar, khususnya Laboratorium Maya, memberi manfaat besar dalam proses pembelajaran. Maka, manfaatkanlah sebaik-baiknya. **(Siti Mutmainah/Pustekkom)**

Kehadiran Rumah Belajar, khususnya Laboratorium Maya, memberi manfaat besar dalam proses pembelajaran.

Cara Mudah Memanfaatkan Rumah Belajar Tanpa Internet

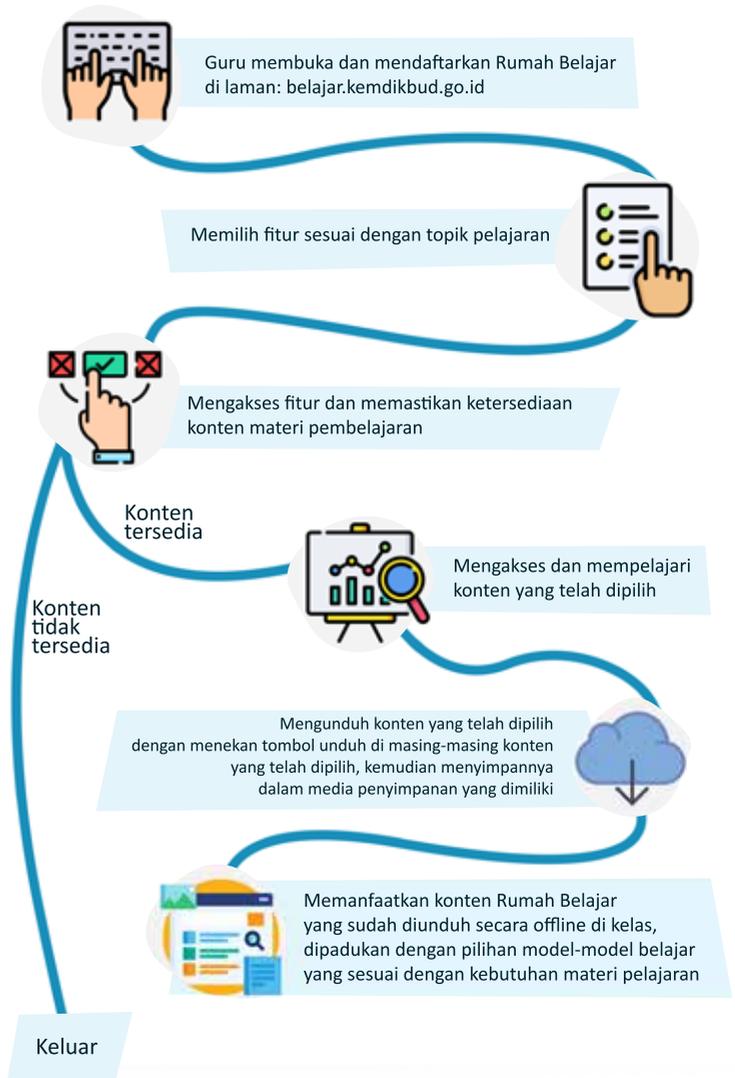
Bagaimana cara memanfaatkan Rumah Belajar sebagai materi pembelajaran di kelas jika kelas tidak memiliki sambungan internet? Asal tahu caranya, hal itu dapat dilakukan dengan mudah. Pendidik kreatif selalu menemukan jalan dalam melaksanakan pembelajaran, meskipun sarana utamanya tak tersedia.

PERAN PENDIDIK di abad 21 ini telah bergeser. Semula sebagai pusat pembelajaran, bergeser menjadi fasilitator dan desainer pembelajaran. Perubahan itu menuntut pengembangan model pembelajaran inovatif dan berpusat pada peserta didik, yang dirancang dengan unsur kekinian. Hal ini menuntut peserta didik untuk lebih aktif, agar mereka terbiasa membangun pengetahuan sendiri sesuai dengan potensinya.

Salah satu bentuk pembelajaran inovatif adalah Rumah Belajar, sebuah portal pembelajaran resmi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, dengan alamat **belajar.kemdikbud.go.id**. Portal tersebut pada awal tahun 2011 dikembangkan secara *web based*, dan pada tahun 2018 ini sudah mulai dikembangkan dengan *android based*.

Rumah Belajar memuat konten dan katalog media pembelajaran untuk semua jenjang pendidikan. Pendidik bisa leluasa mengakses, kemudian menjadikannya sebagai

Cara Mengunduh Konten dan Memanfaatkan Konten Rumah Belajar



materi pembelajaran di kelas. Namun, bagaimana jika tidak ada jaringan internet di kelas?

Asal tahu caranya, praktik pembelajaran tetap bisa dilakukan di ruang kelas yang tak memiliki jaringan internet. Hal demikian telah dilakukan oleh M. Arfan, pendidik SMK Negeri 4 Tidore, salah

satu sekolah di daerah 3T Kepulauan Maluku Utara.

Bagaimana bisa? Begini cara Arfan mengatasi masalah tersebut. Di SMK Negeri 4 Tidore, internet terbatas hanya di ruang pendidik. Di kelas belum tersedia. Ia melakukan langkah awal, mengunduh konten Rumah Belajar di ruang pendidik.

Kala itu, dia mengunduh konten sesuai dengan topik belajar, yaitu "Identifikasi Penyakit Infeksius pada Ternak Unggas." Juga mengunduh beberapa gambar dan video di Sumber Belajar berjudul "Penyakit Flu Burung," yang digunakan sebagai contoh untuk dibahas di depan kelas. Contoh video tersebut disajikan secara *offline* di depan kelas dengan menggunakan proyektor LCD.

Arfan merupakan salah seorang pendidik yang memanfaatkan konten Rumah Belajar sebagai media pembelajaran di kelas, meskipun kelas itu tidak terakses internet. Ia menggunakan materi di Sumber Belajar sebagai salah satu referensi dalam materi pembelajarannya.

Sebenarnya siapa pun, bukan hanya Arfan, dapat mengunduh secara *online* konten dan media pembelajaran di Rumah Belajar dan menghadirkannya secara *offline* di kelas. Ada beberapa fitur Rumah Belajar yang dapat diunduh dan dihadirkan secara *offline* di kelas, misalnya konten yang terdapat dalam fitur Sumber Belajar, Peta Budaya, Laboratorium Maya, Karya Bahasa dan Sastra, serta Buku Sekolah Elektronik.

Berdasarkan data di admin Rumah Belajar, pada awal tahun 2018, dari lima fitur tersebut telah tersedia sekitar 40.060 konten multimedia pembelajaran, 1.531 konten pembelajaran dengan format teks, dan 20 konten simulasi Laboratorium Maya.

Cara Mengunduh

Cara mengunduh konten pembelajaran dari lima fitur tersebut sangat sederhana, yaitu membuka Rumah Belajar, register, kemudian memilih konten sesuai dengan topik yang akan diajarkan. Bila sesuai dengan yang dicari, pendidik tinggal meng-*klik* tombol unduh di masing-masing konten tersebut.

Setelah berhasil mengunduh konten materi di Rumah Belajar, kemudian menyimpannya dalam media penyimpanan yang lain (USB, laptop, *external hardisk*, *memory card*, dan alat penyimpan data lainnya). *File* yang telah tersimpan tersebut dapat dimanfaatkan secara *offline* dengan cara ditayangkan di kelas bagi sekolah yang memiliki fasilitas *infocus* dan laptop. Sedangkan sekolah yang terkendala jaringan internet dan listrik dapat mencetaknya untuk dibagikan ke peserta didik sebagai media pembelajaran.

Selanjutnya pendidik tinggal memanfaatkan *file* unduhan tersebut sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Semua terserah pendidik, bisa dimodifikasi sendiri sesuai tujuan pembelajaran dan ketersediaan sarpras TIK di masing-masing sekolah. Bagaimana cara memanfaatkannya di kelas, ini tergantung kreasi masing-masing pendidik dalam memadukannya dengan model pembelajaran yang lain. Penerapan model pembelajaran yang memanfaatkan Rumah Belajar ini bervariasi bagi tiap pendidik. **(Eni Susilawati, Pustekkom)**

Arfan merupakan salah seorang pendidik yang memanfaatkan konten Rumah Belajar sebagai media pembelajaran di kelas, meskipun kelas itu tidak terakses internet

Ayo Berbagi Ilmu di Karya Guru

Sebaiknya segera bagikan ilmumu, jangan terus menerus engkau simpan dalam benak atau laci mejamu. Nasihat bijak demikian sering terekspos dalam pertemuan ilmiah, dimaksudkan agar siapa saja yang berilmu bergegas menularkan buah karyanya kepada orang lain. Di kalangan insan pendidikan, bagi-bagi ilmu kini terdapat sebuah wadah berbasis internet, yaitu fitur Karya Guru dalam portal Rumah Belajar.

KARYA GURU merupakan salah satu fitur yang tersedia di portal Rumah Belajar. Sebagaimana fitur lainnya, Karya Guru juga dapat diakses melalui: <https://belajar.kemdikbud.go.id/KaryaGuru>.

Karya Guru adalah sarana untuk berkolaborasi bagi pendidik untuk berbagai (*sharing*) konten pembelajaran. Bisa berupa rancangan pembelajaran atau rencana pelaksanaan pembelajaran. Juga bisa berupa media pembelajaran atau bahan ajar berbasis TIK dengan berbagai format teknologi, seperti video pembelajaran (dalam format mp4 dengan rentang durasi yaitu 3-10 menit), media presentasi *power point* (ppt, pptx), dan multimedia interaktif (animasi, *adobe animate/swf*, dan HTML5, *javascript, exe*).

Konten pembelajaran di fitur ini menyajikan multimedia. Adapun multimedia pembelajaran merupakan kombinasi yang terintegrasi dari berbagai media yang terdiri dari teks, grafis, foto, animasi, audio, dan video yang dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, ada tiga aspek yang harus ada dalam multimedia



Pembelajaran berbasis *web* yang memanfaatkan Karya Guru Portal ini dikembangkan secara khusus untuk memfasilitasi terjadinya pembelajaran *online* antara peserta didik dan guru kapan saja dan di mana saja.

Mengirimkan atau mengunggah konten pembelajaran di Karya Guru sangat mudah.

pembelajaran, yaitu lebih dari satu media yang konvergen, interaktif, dan mandiri. Artinya multimedia dapat memberi

kemudahan dan kelengkapan materi pembelajaran sedemikian rupa, sehingga peserta didik dapat menggunakan untuk belajar mandiri tanpa bimbingan orang lain.

Konten pembelajarannya dikembangkan berbasis *web*, yaitu bahan belajar yang disiapkan, dijalankan, dan dimanfaatkan dengan media *web*. Konten pembelajaran berbasis *web* ini sering juga disebut bahan belajar berbasis internet atau bahan belajar *online*.

Oleh karena itu, pembelajaran berbasis *web* yang memanfaatkan Karya Guru Portal ini dikembangkan secara khusus untuk memfasilitasi terjadinya pembelajaran *online* antara peserta didik dan guru kapan saja dan di mana saja. Bahkan kedepan bisa untuk mendukung keterampilan pembelajaran abad 21, yaitu 4C (*Critical Thinking, Creativity, Communication, and Collaboration*).

Unduh dan Unggah

Pada Karya Guru, para pendidik tidak hanya bisa mengunduh konten pembelajaran seperti pada fitur Sumber Belajar, BSE, Peta Budaya, dan fitur yang lain, tetapi mereka bisa pula berbagi konten pembelajaran dengan cara mengunggah hasil karya inovasi dan kreativitasnya dalam mengembangkan konten pembelajaran. Dengan demikian, buah karyanya dapat dibaca, dipelajari, dan dimanfaatkan atau digunakan pendidik lain dalam kegiatan pembelajaran. Dengan kata lain, fitur ini berfungsi sebagai sarana bagi pendidik untuk membagikan karyanya kepada orang lain.

Mengirimkan atau mengunggah konten pembelajaran di Karya Guru sangat mudah. Setelah mempersiapkan konten, buka fitur Karya Guru dan pilih tombol unggah. Selanjutnya lakukan pendaftaran sebagai pengguna Rumah Belajar, khususnya Karya Guru, dengan meng-*klik* kata Daftar pada sisi kanan atas. Lalu, arahkan kursor untuk memilih tipe pengguna dalam pendaftaran itu. Ada tiga pilihan, yaitu guru, siswa, dan umum, termasuk orangtua peserta didik.

Setelah terdaftar menjadi pengguna, baru bisa masuk mengakses berbagai fitur Rumah Belajar, termasuk Karya Guru. Mudah bukan? Ayo, kirimkan karya Anda. Tunggu apa lagi. **(Bambang Warsita, Pustekkom)**

Daerah 3T Butuh Pendidik Inovator

Bukan hanya membutuhkan akses internet, daerah 3T (terdepan, terluar, tertinggal) juga membutuhkan pendidik yang kreatif dan inovatif. Dengan tipikal pendidik pejuang inilah keberadaan Rumah Belajar dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh *stakeholder* pendidikan.

PADA SAAT ini, setelah jaringan internet dan seluler semakin luas, istilah terpencil berubah menjadi relatif. Selama mendapatkan akses ke sumber informasi, pendidik dan peserta didik yang tinggal di daerah 3T (terdepan, terluar, tertinggal) tidak lagi dapat disebut terpencil. Sebaliknya, seseorang yang tinggal di perkotaan dapat masuk kategori terpencil apabila tidak terhubung ke internet, sehingga tidak mendapatkan *update* informasi.

Melalui pemanfaatan jaringan TIK (teknologi informasi dan komunikasi) layanan Rumah Belajar dapat menjangkau semua *stakeholder* pendidikan. Seorang peserta didik atau pendidik yang bertugas di daerah 3T dapat akses ke sumber belajar digital yang kaya materi pembelajaran, seperti buku elektronik, perpustakaan maya, media audio, video, animasi, multimedia interaktif, dan bank soal. Bahkan mereka dapat melakukan komunikasi bertatap muka dengan rekan sejawatnya, dengan nara sumber, ataupun sumber informasi yang dikehendaknya melalui *video conference (vicon)*.

Fasilitas *vicon* sekarang sudah tidak lagi elitis. Kalau dulu *vicon* terbatas untuk para pejabat, saat ini melalui layanan Rumah Belajar, pendidik di daerah terpencil sekalipun dapat mengikuti *vicon* setiap saat. Dengan keberadaan Rumah Belajar di sekolah, tidak ada lagi predikat 3T bagi sekolah tersebut.

Sebagai upaya mendukung peningkatan kompetensi pendidik dalam pemanfaatan TIK untuk pembelajaran, Rumah Belajar mengembangkan model sistem pendampingan jarak jauh bagi pengembangan inovasi pembelajaran. Konsep model pendampingan berdasarkan pada fungsi TIK sebagai media komunikasi, yakni menghubungkan *audience* dengan nara sumber. *Audience* yang dimaksud adalah peserta didik, pendidik, pengelola TIK sekolah, ataupun kepala sekolah. Sedangkan nara sumber bisa para ahli, praktisi, rekan sejawat, ataupun para pejabat pengampu kebijakan. Tujuan dari komunikasi ini di antaranya untuk berbagi pengetahuan, pengalaman, informasi kebijakan, bimbingan teknis, dan *problem solving*.

Dengan komunikasi langsung jarak jauh diharapkan distorsi komunikasi yang selama ini terjadi dapat dieliminasi. Secara konvensional, apabila ada kebijakan baru dari pusat, maka akan disampaikan secara berjenjang melalui sosialisasi, penataran ataupun pelatihan yang diselenggarakan di tingkat pusat, kemudian ke propinsi, lanjut ke kabupaten, baru kemudian di sekolah.

Proses komunikasi seperti ini cukup efektif namun kurang efisien dan sering menimbulkan perbedaan pemahaman terhadap informasi yang disampaikan. Oleh karena itu layanan pendampingan jarak jauh merupakan satu terobosan untuk mata rantai komunikasi yang terlalu panjang.

Melalui pemanfaatan jaringan TIK (teknologi informasi dan komunikasi) layanan Rumah Belajar dapat menjangkau semua *stakeholder* pendidikan.

Portal Rumah Belajar, TV Edukasi, dan Radio Eduksi, merupakan media potensial yang mampu menghantarkan pembelajaran jarak jauh yang menjangkau seluruh titik sekolah di seluruh wilayah Indonesia, termasuk daerah 3T. Proses komunikasi memungkinkan terjadi dua arah dengan pemanfaatan aplikasi rumah belajar, *video conference*, atau *chatting*.

Pendidik Inovator

Untuk menyukseskan pembelajaran jarak jauh, khususnya di daerah 3T, dibutuhkan pendidik inovator yang berperan sebagai agen perubahan. Setidaknya dibutuhkan seorang agen perubahan di setiap titik sekolah.

Agen perubahan adalah orang yang dapat memberi inspirasi, memotivasi, dan mengajak teman-teman sejawatnya untuk mengembangkan inovasi di lingkungan kerja masing-masing. Berdasarkan hasil survei dari sejumlah sekolah di daerah 3T, pada umumnya di masing-masing sekolah terdapat 3-5 pendidik yang memiliki potensi sebagai guru inovator pada sekolah masing-masing.

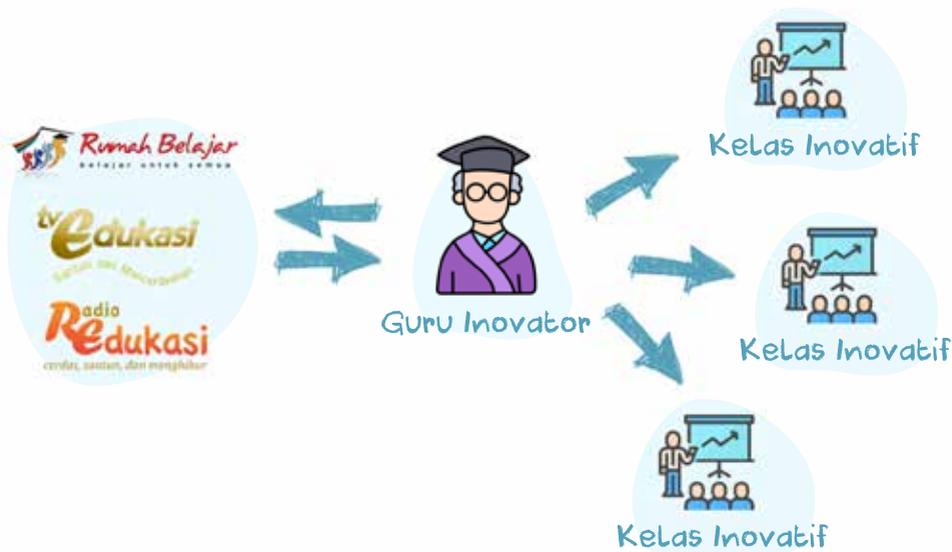
Terwujudnya kelas inovatif atau terjadinya inovasi pembelajaran

Berdasarkan hasil survei dari sejumlah sekolah di daerah 3T, pada umumnya di masing-masing sekolah terdapat 3-5 pendidik yang memiliki potensi sebagai guru inovator pada sekolah masing-masing.

menjadi target utama, karena inovasi pembelajaran merupakan inti dari pemanfaatan TIK di sekolah. Pemanfaatan TIK untuk inovasi pembelajaran adalah amanah dari Kurikulum 2013.

Dengan bimbingan jarak jauh, pendidik inovator dapat mengembangkan berbagai model pembelajaran inovatif sesuai tuntutan Kurikulum 2013, misalnya, model pembelajaran *saintifik*, *PBL*, *Inquiry*, *Discovery*, atau *Flipp*. Pemanfaatan TIK dapat bervariasi sesuai dengan kondisi masing-masing sekolah. Portal Rumah Belajar, TV Edukasi, dan Radio Edukasi, akan menjadi mitra pendidik dalam pengembangan inovasi pembelajaran berbasis Kurikulum 2013. (Kusnandar, Pustekkom)

Inovasi Pembelajaran Berbasis TIK Melalui Pendampingan Jarak Jauh





Testimoni Pendidik:

Rumah Belajar Tingkatkan Minat, Motivasi, dan Kemandirian

Kebedaan Rumah Belajar membawa banyak manfaat. Bukan hanya memudahkan pembelajaran di kelas, melainkan juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Peserta didik pun bersemangat menjalankan tugas yang diberikan pendidik, sedangkan pendidik lebih mudah dalam mencari materi pembelajaran.

S EJUMLAH PENDIDIK di berbagai daerah memberi testimoni perihal pemanfaatan Rumah Belajar sebagai sumber media pembelajaran. Portal tersebut dirasakan sangat membantu pendidik dalam mencari materi pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Sesi Arlinda, pendidik SMP Negeri 02 Pagar Jati, Bengkulu Tengah, menyatakan bahwa ada peningkatan minat, motivasi, dan kemandirian peserta didik dalam belajar. Hal itu dirasakan setelah ia menggunakan Rumah Belajar sebagai media pembelajaran di kelas.

Dia menambahkan, Rumah Belajar sangat membantu pendidik dalam mencari materi pembelajaran. Begitu pula dengan Dian Susanti, pendidik SMPN 8 Mataram, Nusa Tenggara Barat, memanfaatkan Sumber Belajar sebagai bahan pengayaan materi pelajaran yang telah diajarkan di kelas.

Sementara itu, Stela Tololiu, pendidik SMK Negeri Tobongon, Sulawesi Utara, memanfaatkan fitur Laboratorium Maya pada mata pelajaran fisika topik Hukum Hooke pada Gerak Harmonik Sederhana. Saat penerapan di kelas, sebelum memanfaatkan media yang terdapat di Laboratorium Maya, dirinya meminta peserta didik mengunduh materi di Sumber Belajar sebagai bahan referensi, kemudian mengunduh media di Laboratorium Maya dengan topik Hukum Hooke.

Peserta didik menggunakan lembar kerja yang ada pada Laboratorium Maya kemudian melakukan percobaan sesuai dengan petunjuk. Setelah memperoleh hasil percobaan, peserta didik membandingkan kesesuaian antara konsep yang dipelajari dengan praktiknya di Laboratorium Maya.

Selama praktikum, pendidik mengarahkan peserta didik melakukan kreativitas dan berinovasi saat melakukan percobaan dengan



menggunakan media simulasi di Laboratorium Maya dengan mencoba konsep yang ada. Setelah itu masing-masing kelompok mempresentasikan solusi permasalahan yang diberikan dan konsep yang diperoleh dari Sumber Belajar dan konteks alam untuk kemudian memaparkan laporan praktikum yang diperoleh dari percobaannya.

Manfaat Rumah Belajar sebagai sumber media pembelajaran juga dirasakan oleh Akhmad Asrori, dari SMA Negeri 21 Batam. Sekadar informasi, SMA Negeri 21 Batam pernah menjadi rintisan sekolah bertaraf internasional dan merupakan salah satu sekolah unggulan di Kota Batam, selain sebagai sekolah percontohan untuk sekolah yang melaksanakan Kurikulum 2013.

Oleh karena itu peserta didik SMA Negeri 21 Batam dituntut untuk belajar lebih baik dari sekolah reguler dengan menggunakan berbagai sumber belajar yang ada baik yang *offline* maupun *online* sampai dengan percontohan untuk Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK). Dengan demikian, pemanfaatan Rumah Belajar sebagai sumber media pembelajaran di sekolah sangat membantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Ketersediaan Konten

Sebagaimana diketahui, Rumah Belajar merupakan sebuah portal pembelajaran yang dikembangkan Kemdikbud melalui Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan (Pustekkom), yang memfasilitasi ketersediaan konten bahan belajar yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik sebagai sumber media pembelajaran.

Portal dengan alamat laman <http://belajar.kemdikbud.go.id> ini menyajikan dengan delapan fitur utama (Sumber Belajar, Buku Sekolah Elektronik, Bank Soal, Laboratorium Maya, Peta Budaya, Wahana Jelajah Angkasa, Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan, dan Kelas Maya) dan tiga fitur pendukung (Karya Guru, Karya Komunitas, serta Karya Bahasa dan Sastra). Juga memberikan layanan ketersediaan sumber media pembelajaran, baik dalam bentuk bahan belajar interaktif yang dilengkapi dengan media pendukung gambar, animasi, video dan simulasi, serta dalam bentuk buku digital.

Fitur Sumber Belajar menyediakan media dalam bentuk multimedia interaktif yang terdiri atas teks, gambar/foto, audio, video, animasi dan simulasi untuk jenjang pendidikan PAUD, SD, SMP, SMA/SMK. Media yang terdapat pada fitur Sumber Belajar ini dapat dijadikan sebagai media belajar tambahan bagi peserta didik, juga sebagai sarana penerapan pembelajaran berbasis TIK bagi pendidik, serta sebagai referensi tambahan bagi pendidik dalam menyiapkan bahan ajar. Pemanfaatan media di fitur Sumber Belajar ini dapat diakses secara *online* maupun *offline*. Peserta didik dapat mengunduh materi dan menyimpannya dalam perangkat komputer dan kapan pun bisa di pelajari kembali.

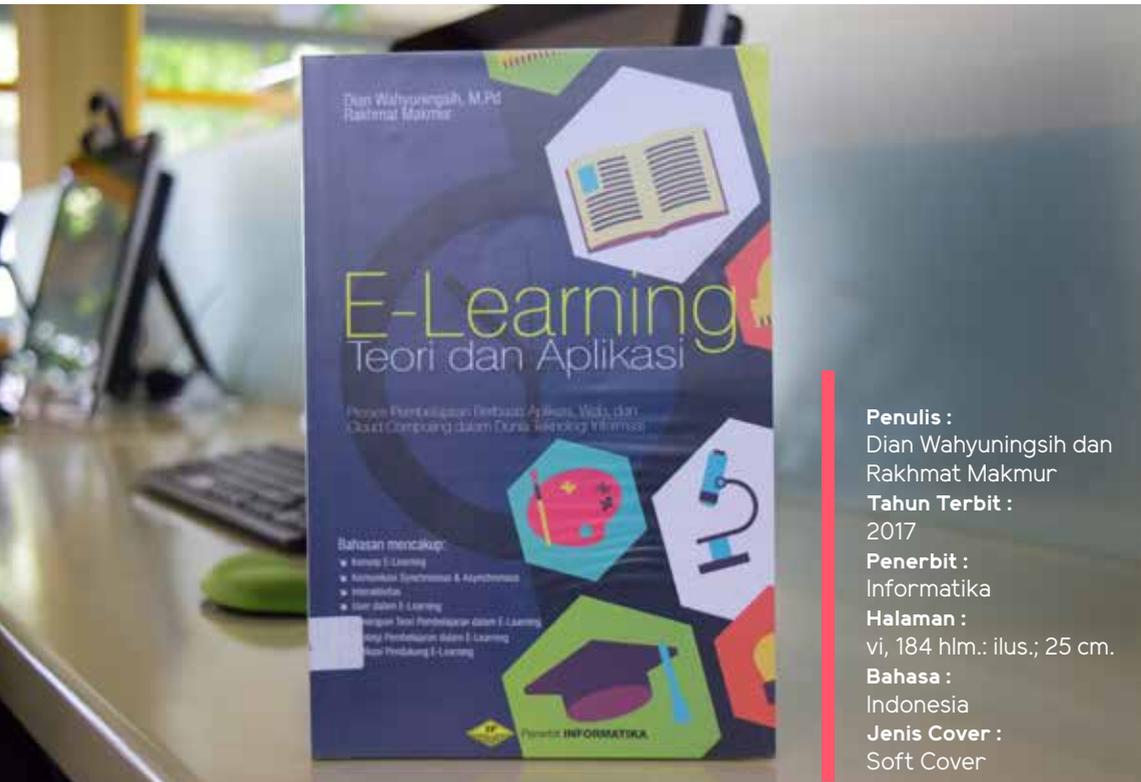
Fitur Buku Sekolah Elektronik (BSE) merupakan layanan buku digital yang dikembangkan oleh Kurikulum dan Perbukuan yang bekerjasama dengan Pustekkom, menyediakan sumber belajar bagi pendidik dan peserta didik. Buku-buku digital yang ada di BSE ini dapat dibaca secara *online* maupun diunduh untuk dipelajari secara *offline*.

Media pembelajaran dalam bentuk simulasi digital yang tersedia di Rumah Belajar terdapat pada fitur Laboratorium Maya. Fitur ini menyediakan media simulasi untuk pelajaran matematika, fisika, kimia, dan biologi untuk jenjang SMP/MTs dan SMA/SMK/MA/MAK. Pendidik dapat memfasilitasi peserta didik untuk melakukan penelitian atau praktikum secara mandiri di mana saja dan kapan saja terlebih dahulu sebelum melakukan praktikum di sekolah. Hal ini dapat mempersingkat waktu penjelasan teori saat praktikum.

Media pembelajaran yang terdapat pada fitur Sumber Belajar, Buku Sekolah Elektronik, dan Laboratorium Maya, ini dapat dimanfaatkan secara daring (*online*) dan atau luring (*offline*). Peserta didik dapat memanfaatkan secara *offline* dengan cara mengunduh terlebih dahulu materi atau mediana. Akses mudah dan cepat Rumah Belajar dapat dilakukan melalui aplikasi *smartphone* yang dapat diunduh melalui *playstore*. (Ai Sri Nurhayati, Pustekkom)

Sesi Arlinda, pendidik SMP Negeri 02 Pagar Jati, Bengkulu Tengah, menyatakan bahwa ada peningkatan minat, motivasi, dan kemandirian peserta didik dalam belajar.

Penerapan E-Learning dalam Pembelajaran



Penulis :
Dian Wahyuningsih dan Rakhmat Makmur
Tahun Terbit :
2017
Penerbit :
Informatika
Halaman :
vi, 184 hlm.: ilus.; 25 cm.
Bahasa :
Indonesia
Jenis Cover :
Soft Cover

TEKNOLOGI INFORMASI dan komunikasi (TIK) terus berkembang dalam segala bidang termasuk bidang pendidikan. Dalam perkembangannya, pembelajaran saat ini telah menggunakan media elektronik atau sering disebut *E-learning*.

Menurut Gilbert dan Jones (2001) serta Michael (2013), *e-learning* adalah segala bentuk aktivitas pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik untuk belajar. Buku yang berjudul *E-learning Teori dan Aplikasi* membahas teori dasar *e-learning* disertai contoh pengaplikasiannya dengan menggunakan aplikasi berbasis *cloud computing* sehingga mudah dipahami pembaca.

Buku ini tidak hanya akan menjadi acuan dalam pembelajaran *e-learning* bagi guru tetapi juga dapat digunakan oleh praktisi baik dosen, trainer, instruktur. Buku *e-learning* ini membahas tujuh bab, pada bab dua pembaca akan mempelajari komunikasi Synchronous dan Asynchronous.

Selain itu, buku ini juga membahas tentang penerapan teori pembelajaran dalam *e-learning* dan strategi pembelajaran dalam *e-learning*. Sedangkan pada bab aplikasi pendukung akan membahas bagaimana mengaplikasikan *e-learning* dengan aplikasi sederhana yang digunakan sehari-hari seperti aplikasi Google dan Messenger.

Pemilihan diksi yang lugas disertai ilustrasi yang sesuai membuat pembaca mudah memahai isi dari buku. Sehingga pembaca dapat mengaplikasikan langsung baik dalam pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari.

Jika ingin mengetahui informasi selengkapnya dari koleksi ini, dapat pindai qr code berikut atau datang langsung ke Perpustakaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. **(RWT)**



APA ITU SAHABAT PERPUSDIKBUD?

Sahabat Perpustakaan adalah komunitas yang aktif menyelenggarakan berbagai kegiatan di bidang pendidikan dan kebudayaan di Perpustakaan Kemdikbud



CARA SAHABAT PERPUSDIKBUD

MENYELENGGARAKAN KEGIATAN DI PERPUSDIKBUD :

1



Mengirimkan surat permohonan dan proposal kegiatan yang ditujukan kepada Kepala Biro Komunikasi dan Layanan Masyarakat minimal 2 minggu sebelum kegiatan

2



Kegiatan tidak boleh mengandung unsur sara, komersil, dan politik

3



Melaporkan hasil kegiatan setelah kegiatan berlangsung

BEBERAPA SAHABAT PERPUSDIKBUD YANG AKTIF :



Britzone English Club
www.britzone.id



Ayo Dongeng
ayodongengindonesia.com



Aksara Institute
www.aksarainstitute.org



Asosiasi Tenaga Perpustakaan Sekolah Indonesia (ATPUSI)
atpusi.or.id



Ikatan Sarjana Ilmu Perpustakaan dan Informasi Indonesia (ISIPPII)
www.isippii.org



Asosiasi Pekerja Informasi Sekolah Indonesia (APISI)
apisi.org



Foto-foto: Dok. Ditjen Kebudayaan

Festival Budaya Saman Merayakan Saman di Kampung Halamannya

Bukan sekadar pertunjukkan khas Suku Gayo, Saman kini telah menjadi pertunjukkan yang dikenal dan dikagumi penonton seantero nusantara, bahkan dunia. Sebagai salah satu Warisan Budaya Takbenda (WBTb) UNESCO yang Memerlukan Perlindungan Mendesak, diperlukan upaya-upaya konkret agar ekspresi budaya itu tetap lestari.

SALAH SATU upaya melestarikan Saman adalah melalui penyelenggaraan Festival Budaya Saman. Festival ini tidak hanya menampilkan Saman sebagai tarian belaka, tapi menelisik lebih jauh sebagai sebuah objek pemajuan kebudayaan secara menyeluruh. Para penonton dan pengunjung tidak saja dapat menikmati Saman melalui pertunjukan, tetapi juga dapat mencermati dan mempelajarinya sebagai suatu sistem budaya yang memuat berbagai nilai dan pranata, serta mencerminkan karakter dan etos masyarakat Gayo.

Festival Budaya Saman diselenggarakan melalui platform Indonesiana yang digelar di Kabupaten Gayo Lues, Aceh, pada 2 Oktober hingga 24 November 2018. Kegiatan ini mengambil beberapa tempat di Kabupaten Gayo Lues sebagai *venue* utama, yakni Bale Musara, Stadion Seribu Bukit, dan beberapa *menasah*.

Melibatkan ratusan penampil dari 11 kampung di 11 kecamatan di Gayo Lues, Festival Budaya Saman dimaksudkan sebagai perayaan atas kelestarian ekosistem pertunjukan saman di Kabupaten Gayo Lues. Hal tersebut ditandai dengan tetap bertahannya tradisi berlatih dan mempertunjukan Saman di setiap kampung hingga hari ini, terutama pada setiap hari raya Idul Fitri, Idul Adha, dan Maulid Nabi.

Festival Budaya Saman mengambil tradisi *Bejamu Saman* sebagai materi utama kegiatan. Tradisi *Bejamu Saman* adalah pertunjukan Saman selama dua hari dua malam (*roa lo roa ingi*) di mana ada dua kampung yang tampil bersama dan berbagi peran dengan bertindak sebagai tuan rumah dan tamu. Hal yang menarik dari *Bejamu Saman* adalah karena setiap anggota grup penampil akan tinggal sebagai saudara (*serinen*) di rumah masing-masing anggota grup penampil tuan rumah. Persaudaraan antara dua *pesaman*

Festival Budaya Saman mengambil tradisi *Bejamu Saman* sebagai materi utama kegiatan. Tradisi *Bejamu Saman* adalah pergelaran Saman selama dua hari dua malam (*roa lo roa ingi*) di mana ada dua kampung yang tampil bersama dan berbagi peran dengan bertindak sebagai tuan rumah dan tamu.

melalui *Bejamu Saman* umumnya bahkan berlanjut hingga melampaui acara pertunjukan, yakni dalam kehidupan nyata, bahkan hingga ke anak-cucu mereka.

Menggali nilai-nilai kegiatan *Bejamu Saman* tersebut, maka dalam rangkaian Festival Budaya Saman 2018 dilaksanakan 11 pertunjukan di mana masing-masing pertunjukan digelar selama 2 hari 2 malam di 11 kampung penyelenggara. *Bejamu Saman Roa Lo Roa Ingi* diwakili 1 kampung dari setiap kecamatan di Kabupaten Gayo Lues. Kegiatan *Bejamu Saman* kemudian diakhiri dengan pemilihan penampil terbaik oleh para kurator Festival Budaya Saman, yang terdiri atas para budayawan, seniman, akademisi, pemuka masyarakat serta pejabat pemerintah Gayo Lues.

Festival Budaya Saman 2018 juga menyelenggarakan rangkaian seminar, diskusi kelompok terpumpun dan pameran, yang dipusatkan di Kompleks Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, Jakarta. Seminar bertema “Saman dalam Spektrum Pengetahuan” menghasilkan berbagai pemikiran yang inovatif dan solutif terkait pengembangan saman sebagai potensi budaya.

Seminar dilanjutkan dengan membukukan makalah dan artikel-artikel yang dijaring melalui *Call For Paper*. Melalui seminar dan *Call For Paper* ini, diharapkan dapat diteroka jalan menuju suatu ‘kultur riset’ dan ‘kultur kreatif’ untuk mengembangkan dan memanfaatkan saman secara lebih luas di masa yang akan datang.

Rangkaian Pembukaan FBS 2018 diteruskan dengan Diskusi Kelompok Terpumpun (DKT), mengambil topik “Menuju *Saman Centre* di Gayo Lues.” DKT ini bertujuan untuk mengadakan kajian dan pembacaan bersama atas isu-isu terkait pengembangan Saman, baik yang langsung berkaitan dengan rencana pengembangan *Saman Center*, maupun yang berhubungan dengan penerapan produk pertunjukan Saman secara luas di Indonesia dan dunia. DKT diikuti oleh partisipan yang terdiri atas praktisi seni, dosen dan guru seni budaya,

mahasiswa, birokrat, senator, tokoh masyarakat Gayo Lues, jurnalis, penulis, serta pengamat dan peneliti seni.

Mengiringi seminar dan diskusi kelompok terpumpun, dilaksanakan Pameran Saman bertepatan “Gere Pora Saman,” yang menyajikan foto-foto Saman, buku-buku tentang Gayo, Kerawang Gayo, baju, aksesoris dan kelengkapan Saman, serta kumpulan video Saman, pada 2-5 Oktober 2018. Setelahnya, rangkaian FBS 2018 digelar di Gayo Lues, diawali dengan Workshop Gerak dan Syair Saman, 9-10 Oktober 2018. Mulai tanggal 13 Oktober, *Bejamu Saman* digelar secara maraton di 11 kampung, di 11 Kecamatan se-Gayo Lues.

Sebagai bagian tak terpisahkan dari pertunjukan Saman, kesenian *Bines* juga tampil dalam Festival Budaya Saman. Tari *Bines* yang lazimnya digelar sebagai pasangan pertunjukan Saman, juga ditampilkan. Berkebalikan dengan Saman yang seluruh penampilnya harus laki-laki, maka seluruh penampil *Bines* adalah perempuan. Lazimnya, mereka akan berbaris di belakang barisan Saman, ketika pertunjukan *Bejamu Saman* sedang berlangsung.

Kompetisi Kerawang dan Kopi

Merespons pula peran penting *kerawang*, yakni tenun motif khas Gayo, yang senantiasa hadir dalam pertunjukan Saman melalui pakaian para penampil, maka dalam rangkaian Festival Budaya Saman juga dihadirkan Kompetisi Kerawang. Kompetisi Kerawang yang digelar di Blangkejeren pada 17 November 2018, diteruskan dengan Kompetisi Musik Etnik pada 21-22 November 2018. Kompetisi Musik Etnik dalam FBS 2018, dilaksanakan untuk ikut merayakan potensi musikal yang terdapat dalam pertunjukan Saman. Festival ini merupakan ajang bagi generasi muda Gayo Lues serta peserta dari daerah lainnya dalam menunjukkan kebolehannya dalam meramu potensi Musik Tradisional Gayo menjadi karya musik yang bernuansa masa kini.

Sebagai bagian tak terpisahkan dari berbagai perayaan Saman di Gayo Lues, Festival Budaya Saman juga menghadirkan Kompetisi Kopi, yang menghimpun para pelaku Industri kopi, pada 21-22 November 2018. Dan sebagai puncak, FBS 2018 ditutup dengan penampilan Saman Bale Asam, dari 11 kampung yang tampil dalam Rangkaian Bejamu Saman.

Kampung Halaman

Dengan rangkaian kegiatan yang sedemikian, Festival Budaya Saman diharapkan dapat menjadi instrumen dan efektif untuk menuju cita-cita menjadikan Gayo Lues sebagai 'kampung halaman' pertunjukan Saman. Keberhasilan program jangka panjang ini nantinya akan ditandai dengan berdirinya Saman Centre, yang akan berfungsi sebagai laboratorium untuk mengembangkan saman melalui kolaborasi, riset dan eksperimetas.

Hal yang pasti, melalui Festival Budaya Saman, para pengunjung dapat menyaksikan sebuah spektrum tentang kekayaan budaya Saman. Mulai dari pertunjukan Saman klasik sebagai sebuah prototipe atau bentuk asal, yang senantiasa bisa dirujuk dan ditelusuri dalam rangka memperluas cakrawala pertunjukan, hingga berbagai garapan pertunjukan kontemporer yang mengambil inspirasi dari Saman.

Selain melibatkan para stakeholder Saman, Festival Budaya Saman 2018 pada dasarnya juga mengundang para peneliti, pendidik dan kritikus, untuk bersama-sama meneroka jalan, menjadikan Saman sebagai sebuah ilmu pengetahuan. Di sisi lain, Festival Budaya Saman ke depan juga mengundang para koreografer, untuk mengembangkan berbagai pertunjukan kontemporer dari pembacaan mereka atas budaya Saman di Gayo Lues.

Direktur Jenderal Kebudayaan, Kemendikbud, Hilmar Farid mengatakan bahwa dirinya berharap semakin banyak peneliti-peneliti dan praktisi maupun pegiat saman yang menulis dan mempublikasikan karya-karya ilmiah

maupun non-ilmiah terkait saman. "Hal ini tentunya merupakan salah satu upaya untuk perlindungan dan pengembangan saman sebagai sebuah obyek pemajuan kebudayaan," katanya.

Festival Budaya Saman merupakan satu dari 13 festival di 9 klaster yang terpilih untuk diselenggarakan dalam Platform Pemajuan Kebudayaan Indonesiana. Platform ini merupakan inisiatif Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk memajukan kebudayaan sesuai Undang-undang Nomor Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan.

"Seperti halnya Saman yang mencerminkan nilai gotong-royong, Platform Pemajuan Kebudayaan Indonesiana pun mengedepankan azas gotong royong untuk meningkatkan kapasitas daerah dalam menyelenggarakan kegiatan budaya dengan berfokus pada konsolidasi standar tata kelola kegiatan budaya dan manajemen penyelenggaraan kegiatan budaya melalui dukungan atas penyelenggaraan festival-festival di daerah," jelas Hilmar. **(RAN/Tim Publikasi Indonesiana)**



Festival Budaya Saman merupakan satu dari 13 festival di 9 klaster yang terpilih untuk diselenggarakan dalam Platform Pemajuan Kebudayaan Indonesiana.

Bank Soal Miliki Daya Tarik

Fitur Bank Soal telah dirasakan manfaatnya oleh pendidik dan peserta didik. Aplikasi fitur tersebut memiliki daya tarik yang cukup baik dari sisi tampilan. Juga menyenangkan, atraktif, dan cukup ramah pengguna. Namun, ada beberapa bagian yang mesti diperbaiki.

Oleh: Siti Mutmainah
Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan

UJIAN NASIONAL dengan menggunakan jaringan komputer atau UNBK (Ujian Nasional Berbasis Komputer) dilaksanakan sejak tahun 2015. Saat itu dilaksanakan rintisan UNBK dengan mengikutsertakan 556 sekolah, terdiri dari 42 SMP/MTs, 135 SMA/MA, dan 379 SMK di 29 provinsi dan sekolah Indonesia di luar negeri. Setahun kemudian, UNBK mengikutsertakan 4.382 sekolah, terdiri dari 984 SMP/MTs, 1298 SMA/MA, dan 2100 SMK.

Guna membiasakan peserta didik melakukan ujian berbasis komputer, Pustekkom mengembangkan aplikasi Bank Soal yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk mengembangkan instrumen penilaian. Keberadaan Bank Soal bermanfaat bagi pendidik ketika ingin melakukan penilaian dengan sistem berbasis komputer. Setiap kali mengonstruksi tes untuk penilaian, pendidik tinggal mengambil butir-butir soal yang telah ada di Bank Soal. Selain mempermudah penyusunan instrumen tes, Bank Soal juga menjamin kualitas instrumen yang dipakai.

Dalam pengembangan sebuah media atau aplikasi, perlu dilakukan evaluasi. Salah satu tujuannya untuk menentukan kualitas media, agar dapat ditentukan kelayakan penggunaannya dalam pembelajaran serta ketepatan pemilihan media dalam sistem pembelajaran. Oleh karena itu, berbagai media pembelajaran yang sedang dikembangkan, perlu dievaluasi untuk mengetahui kelayakan pemanfaatannya dan kualitas layanan serta tingkat kepuasan bagi penggunaannya.

Salah satu aplikasi di portal Rumah Belajar yang perlu dievaluasi kelayakannya adalah aplikasi Bank Soal. Aplikasi ini dapat digunakan guru dalam mengembangkan evaluasi hasil belajar berbasis komputer dan web.

Kegunaan Bank Soal

Keberadaan Bank Soal bermanfaat bagi guru ketika ingin melakukan penilaian. Setiap kali mengonstruksi tes untuk penilaian, para guru tinggal mengambil butir-butir soal yang telah ada di Bank Soal. Selain mempermudah penyusunan

Dalam pengembangan sebuah media atau aplikasi, perlu dilakukan evaluasi. Salah satu tujuannya untuk menentukan kualitas media, agar dapat ditentukan kelayakan penggunaannya dalam pembelajaran serta ketepatan pemilihan media dalam sistem pembelajaran.

Bank Soal merupakan sekumpulan butir soal terkalibrasi (teruji), baik secara teori maupun empiris, dan memuat informasi penting.

instrumen tes, Bank Soal juga menjamin kualitas instrumen yang akan dipakai.

Bank Soal merupakan sekumpulan butir soal terkalibrasi (teruji), baik secara teori maupun empiris, dan memuat informasi penting. Dengan demikian mudah digunakan dalam penyusunan sebuah instrumen penilaian (tes).

Beberapa hal yang layak dijadikan pertimbangan untuk membangun sebuah Bank Soal adalah memungkinkan penyusunan sebuah instrumen tes secara cepat dan mudah; memungkinkan penyusunan sebuah instrumen tes yang berkualitas karena berasal dari butir-butir soal yang terkalibrasi; memungkinkan pengguna (pendidik) dalam jumlah besar yang dapat menggunakan butir-butir soal dalam bank soal; memungkinkan tersedianya soal dengan beragam tingkat kesukaran; memungkinkan *review* yang intensif untuk memperbarui butir-butir soal baru; dan (memungkinkan pencarian butir-butir soal dengan mudah menggunakan berbagai dasar pencarian sesuai keperluan, misalnya berdasarkan topik, kompetensi (SK atau KD), dan tingkat kesukaran soal.

Pengembangan Aplikasi

Dalam mengembangkan sebuah aplikasi, perlu diperhatikan kualitas media yang dikembangkan. Media pembelajaran yang baik harus memenuhi kualitas produk pengembangan, yaitu: **Pertama**, kualitas isi dan tujuan. Kualitas isi dan tujuan ini meliputi ketepatan, kepentingan, kesesuaian dengan kondisi siswa, keseimbangan, kelengkapan, dan minat/ perhatian.

Kedua, kualitas instruksional. Kualitas instruksional meliputi beberapa aspek,

yang terdiri dari pemberian kesempatan pengguna untuk belajar; pemberian petunjuk atau bantuan untuk pengguna; pemberian motivasi kepada pengguna; fleksibilitas instruksional; hubungan dengan program pembelajaran yang lain; kualitas interaksi instruksional; kualitas evaluasi berupa tes dan penilaian; pemberian dampak bagi pengguna; dan pemberian dampak bagi guru dan pembelajarannya.

Ketiga, kualitas teknis. Terdapat enam kriteria yang digolongkan dalam kualitas teknis, yaitu keterbacaan; kemudahan pemakaian; kualitas tampilan/tayangan; pemberian respons; kualitas pengelolaan program; dan dokumentasi.

Dalam lingkungan internet, kualitas sistem dinilai oleh pengguna dari beberapa segi, di antaranya ketergunaan (*usability*). Situs/*web* harus memenuhi beberapa syarat untuk mencapai tingkat ketergunaan yang ideal, seperti mudah dipelajari, efisien dalam penggunaan, mudah untuk diingat, dan tingkat kesalahan rendah.

Studi Kelayakan

Selain ketergunaan, pengguna aplikasi juga melihat sistem navigasi. Syarat navigasi yang baik adalah mudah dipelajari, konsisten, memungkinkan *feedback*, dan muncul dalam konteks. Juga desain visual (*realibility*), yang terdiri dari unsur cara perancang *web*, menata *layout*, warna, bentuk, dan tipografi halaman sehingga menjadi tampilan menarik dan informatif.

Jangka waktu respons (*loading time*), isi (*content*), keterjangkauan (*accessibility*), dan interaktivitas (*interactivity*), termasuk bagian dari kualitas sistem yang dinilai oleh pengguna laman. Jangka waktu respons ini berkaitan dengan kecepatan sistem *website* bekerja. Sedangkan konten yang



dianggap baik itu adalah yang relevan, menarik, dan pantas untuk pengguna, serta terjangkau oleh setiap orang. Juga harus memungkinkan pengguna berinteraksi dengan situs *web*.

Evaluasi yang akan dikerjakan peserta didik harus dirancang dan dibuat oleh pendidik, yang dimulai dari membuat soal-soal sesuai topiknya kemudian membuat evaluasi dengan mengisi soal-soal yang telah dibuat dan mengisi nama-nama peserta didik yang akan mengerjakan soal tersebut. Evaluasi yang telah dibuat pendidik dapat diatur, baik sebagai evaluasi tertutup maupun evaluasi terbuka. Pada evaluasi tertutup, pendidik dapat melihat laporan hasil evaluasi yang dikerjakan peserta didik.

Untuk menyempurnakan aplikasi Bank Soal yang sedang dikembangkan, diperlukan evaluasi atau studi kelayakan *prototipe* aplikasi yang disebut sebagai evaluasi *alpha*. Evaluasi ini dilakukan dalam rangka mengumpulkan data dan informasi untuk memperbaiki dan menyempurnakan media pembelajaran atau aplikasi pembelajaran yang sedang dikembangkan.

Metode Penelitian

Guna menguji kelayakan aplikasi Bank Soal pada Rumah Belajar dilakukan metode uji coba pada kelompok kecil, dengan tujuan mengidentifikasi kelemahan atau kekurangan dari aplikasi Bank Soal yang telah dikembangkan. Populasi untuk menguji kelayakan ini adalah pengguna portal tersebut dari seluruh jenjang pendidikan di seluruh Indonesia.

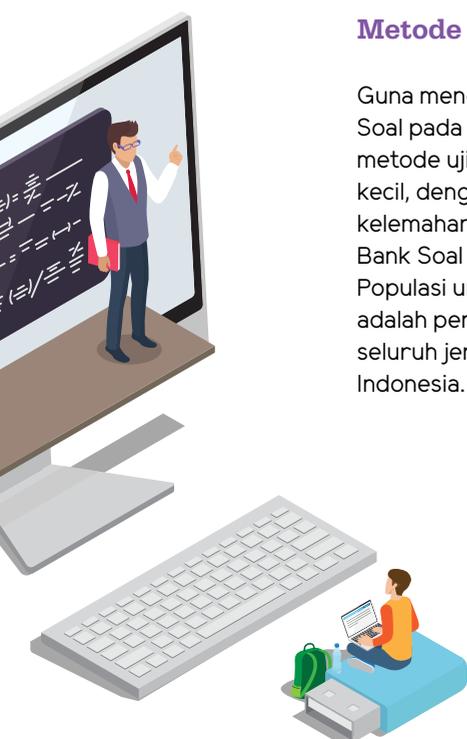
Sampel yang dipilih adalah pendidik SD, SMP, SMA, dan SMK dari beberapa provinsi di Indonesia. Jumlah responden yang mengisi kuesioner *online* ada 21 orang yang terdiri dari 10 pendidik perempuan dan 11 pendidik laki-laki. Para pendidik tersebut berasal dari empat jenjang, yaitu 1 SD, 8 SMP, 7 SMA, 3 SMK, dan 2 lainnya tidak menyebutkan nama sekolah.

Kuesioner terdiri dari enam pertanyaan terbuka yang hasilnya disajikan dalam bentuk tabel excel, serta 26 pernyataan yang mewakili 8 indikator untuk menguji kelayakan aplikasi dan menggunakan kuesioner UEQ yang terdiri dari 26 butir pasangan pernyataan yang saling bertolak belakang dengan skala semantik (1-7).

Indikator yang digunakan untuk menyusun instrumen uji kelayakan aplikasi Bank Soal dalam bentuk pertanyaan terbuka, yaitu: kualitas sistem; tingkat kepuasan subjektif pemakai; kemudahan penggunaan; sistem navigasi; rancangan grafis; isi; dan waktu pemanggilan. Untuk pasangan pernyataan yang terdiri dari 26 butir, digunakan kuesioner UEQ.

Miliki Daya Tarik

Hasil perhitungan rata-rata pendapat responden yang berdasarkan UEQ *tools*, dapat diinterpretasikan bahwa aplikasi Bank Soal memiliki daya tarik yang cukup baik dari sisi tampilan, menyenangkan, atraktif, dan cukup ramah pengguna. Selain itu, kejelasan sistem Bank Soal cukup mudah dipahami dan cukup mudah dipelajari, meskipun ada bagian



Hasil perhitungan rata-rata pendapat responden yang berdasarkan UEQ *tools*, dapat diinterpretasikan bahwa aplikasi Bank Soal memiliki daya tarik yang cukup baik dari sisi tampilan, menyenangkan, atraktif, dan cukup ramah pengguna.

Fitur Bank Soal dapat memotivasi para peserta didik dalam mengerjakan evaluasi secara *online*, sehingga mereka akan terbiasa mengerjakan ujian sekolah berbasis komputer. Dikerjakan oleh peserta didik melalui android atau tab membuat peserta didik merasa asyik baik untuk mengerjakan latihan, ulangan, maupun ujian.

yang kurang sederhana dan kurang jelas bagi pengguna yang baru mendaftar.

Namun, kecepatan aksesnya agak lambat, kurang efisien, kurang praktis, dan masih ada bagian yang kurang terorganisir. Sedangkan dalam hal ketepatan sistem, responden menyatakan bahwa fitur tersebut cukup dapat diprediksi, cukup aman, dan cukup memenuhi ekspektasi pendidik dalam membuat evaluasi secara *online*.

Responden juga menyatakan, Bank Soal kurang memberikan stimulasi, motivasi, kurang mengasyikkan bagi pendidik, meskipun diakui bahwa ada manfaatnya dalam hal mengembangkan evaluasi hasil belajar berbasis komputer (berdasarkan wawancara kepada beberapa guru). Dalam hal kekinian, fitur tersebut dianggap masih kurang kreatif, agak konvensional, dan agak konservatif.

Bagi pengguna, dalam hal ini pendidik, fitur Bank Soal dapat memotivasi para peserta didik dalam mengerjakan evaluasi secara *online*, sehingga mereka akan terbiasa mengerjakan ujian sekolah berbasis komputer. Evaluasi yang dibuat pada fitur Bank Soal ini dapat dikerjakan oleh peserta didik melalui *android* atau *tab*. Hal ini dapat menarik peserta didik dan membuat mereka merasa asyik, baik untuk mengerjakan latihan, ulangan, maupun ujian.

Fitur Bank Soal ini sebaiknya dikembangkan dalam rangka mendukung ujian berbasis komputer, agar pendidik terbiasa membuat evaluasi hasil belajar secara *online* dan siswa terbiasa mengerjakan evaluasi secara *online*.

Saran Perbaikan

Secara umum, dapat disimpulkan bahwa Bank Soal memiliki daya tarik yang baik dan memiliki alur pembuatan evaluasi yang cukup jelas, efisien dan praktis mendukung evaluasi pendidik, serta aman diakses oleh peserta didik. Fitur ini juga dapat memotivasi dan menarik minat pendidik dan peserta didik untuk melakukan evaluasi secara *online*, dan merupakan sebuah inovasi pembelajaran yang mengikuti perkembangan teknologi dalam hal kegiatan evaluasi pembelajaran.

Meskipun demikian, masih ada beberapa kekurangan Bank Soal yang perlu segera diperbaiki agar pemanfaatannya lebih optimal dan menyeluruh. Berdasarkan masukan dan hasil survei terhadap penggunaan fitur Bank Soal, perlu dilakukan perbaikan dan pengembangan lebih lanjut.

Langkah perbaikan yang disarankan, di antaranya: penguncian identitas soal ketika pertama kali membuat soal; menata ulang topik dan mata pelajaran agar tidak muncul mata pelajaran yang sama beberapa kali; panduan atau petunjuk teknis penggunaan fitur sudah tersedia pada halaman beranda; disediakan menu *equation editor* langsung seperti yang tersedia pada aplikasi *office*. Fitur Bank Soal perlu disosialisasikan secara meluas, agar dapat dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik, terutama dalam pengayaan materi pelajaran. **(*RAN)**

APA BEDA SUATU DAN SESUATU?

SERING DARI KITA MENGGUNAKAN DUA KATA DI ATAS DALAM MEMBUAT SEBUAH KALIMAT. KEDUA KATA TERSEBUT Masing-masing mempunyai perilaku BAHASA YANG BERBEDA.

Kata **suatu** diikuti langsung nomina, sedangkan kata **sesuatu** tidak secara langsung diikuti nomina, tetapi hanya dapat diikuti oleh keterangan pewatas yang didahului oleh kongjuktur yang atau keterangann lain atau dapat digunakan pada akhir kalimat tanpa diiringi kata apapun.

CONTOH:

SUATU

- 1 Pada suatu masa nanti, ia akan menyadari kesalahannya.
- 2 Menurut sahibul hikayat, di suatu negeri antar berantah, ada seorang raja yang tidak dapat tidur.
- 3 Pada suatu hari sang Permaisuri ingin sekali menjenguk putrinya di taman keputren.
- 4 Saya melihat suatu peristiwa yang amat indah.

SESUATU

- 1 Saya melihat tanda-tanda akan terjadinya sesuatu di dalam perjalanan kita ini.
- 2 Jika kamu menemukan sesuatu di jalan, sedangkan sesuatu itu bukan barang milikmu, janganlah sekali-kali engkau memungutnya.
- 3 Aku yakin bahwa di antara mereka berdua tidak mungkin terjadi sesuatu. Mereka berdua bersahabat sejak kecil dan teman sepermainanku.
- 4 Tidak ada sesuatu yang sukar bagi mereka yang mau berusaha secara sungguh-sungguh.
- 5 Ada sesuatu yang belum saya pahami mengenai itu.

Sumber: Buku Praktik Bahasa Indonesia 2, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2011

Senarai Kata Serapan

| BENTUK SERAPAN | BENTUK ASAL | ASAL BAHASA | ARTI KATA |
|----------------|---------------|-------------------------|---|
| kode akses | access code | Inggris | berupa angka, huruf, simbol, atau kombinasi di antaranya untuk mengakses komputer atau sistem elektronik lainnya |
| daayah | da'āyah | Arab | Propaganda |
| acu | acu | Melayu | acuan, mengacu |
| mempelai | mappillai | India | orang yang sedang melangsungkan pernikahannya; pengantin: <i>setelah dinikahkan oleh penghulu resmiah kedua -- menjadi suami istri</i> |
| centeng | chhin teng | Cina | <ol style="list-style-type: none"> penjaga rumah (pabrik, gudang, dan sebagainya) pada waktu malam dan sebagainya; penjaga malam nmandor di tanah partikelir Jk tukang pukul bayaran pengawas pada penjualan candu |
| vonis | vonnis | Belanda | putusan hakim (pada sidang pengadilan) yang berkaitan dengan persengketaan di antara pihak yang maju ke pengadilan; hukuman (pada perkara pidana) |
| mutu | muthu | Tamil | <ol style="list-style-type: none"> ukuran) baik buruk suatu benda; kadar; taraf atau derajat (kepandaian, kecerdasan, dan sebagainya); kualitas: <i>kain yang --nya rendah; meningkatkan – pendidikan</i> satuan ukuran ketulenan emas 24 karat |
| budi pekerti | buddhiprakrti | Belanda | <ol style="list-style-type: none"> susunan (model, tata letak) suatu bangunan (jembatan, rumah, dan sebagainya): susunan dan hubungan kata dalam kalimat atau kelompok kata |
| maknawi | ma'nawi | Arab | <ol style="list-style-type: none"> mengenai makna; berkenaan dengan makna; menurut artinya sasi; penting |
| murka | mūrka | Sanskerta/ Jawa Kuna | Sangat marah |

Unit Layanan Terpadu (ULT) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Gedung C Lantai 1
Kompleks Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Jln. Jenderal Sudirman, Senayan, Jakarta Pusat
10270

Telepon : 021-5703303, 57903020
Faksimili : 021-5733125
SMS : 0811976929
Surel : pengaduan@kemdikbud.go.id
Laman : ult.kemdikbud.go.id



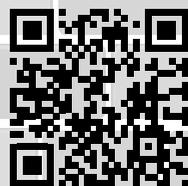
Kini anda dapat mengakses
Majalah Jendela melalui:

jendela.kemdikbud.go.id

Dapat diakses
melalui PC, laptop,
smartphone



Pindai untuk
mengakses Majalah
JENDELA



Selamat dan Sukses

Penyelenggaraan dan Peringatan

100 Tahun

Kongres Kebudayaan Indonesia
Tahun 2018

5-9 November 2018

ISSN: 2502-7867



9 772502 786065

KONGRES KEBUDAYAAN
INDONESIA 2018

Berkontribusi dalam Kebudayaan

