

DESAIN PEMBELAJARAN JARAK JAUH UNTUK MEMBANGKITKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MASA PANDEMI COVID-19

Sangputri Sidik¹, Vera Mandailina², Nurul Hikmah³, Yuni Susilowati⁴,
Risna Zubaidah⁵, Syaharuddin⁶

¹Pendidikan Sosiologi, Universitas Negeri Manado, Indonesia

^{2,6}Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

³PGSD, Universitas Widyagama Mahakam Samarinda, Indonesia

⁴Keperawatan, STIKes Yatsi, Indonesia

⁵Administrasi Rumah Sakit, STIKes Ar Rahma Mandiri, Indonesia

putrisidik@unima.ac.id¹, vmandailina@gmail.com², nurulwgm@gmail.com³, yunisusilo07@gmail.com⁴,
risnazubaidah13@gmail.com⁵, syaharuddin.ntb@gmail.com⁶

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 20-08-2021
Direvisi : 07-09-2021
Disetujui: 08-09-2021
Online : 13-09-2021

Kata Kunci:

Desain Pembelajaran;
Pembelajaran Jarak Jauh;
Motivasi Belajar.

Keywords:

Learning Design;
Distance Learning;
Learning Motivation.



ABSTRAK

Abstrak: Motivasi belajar siswa merupakan hal penting yang harus diperhatikan selama proses pembelajaran daring pada masa pandemi COVID-19. Oleh sebab itu, tulisan ini bertujuan menawarkan desain pembelajaran yang bisa dijadikan rujukan oleh guru dalam menyampaikan pelajaran kepada siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menganalisis kebijakan pemerintah dalam menerapkan pembelajaran jarak jauh ataupun pembelajaran tatap muka terbatas, menganalisis hasil-hasil penelitian relevan dengan pembelajaran daring, serta menyusun rancangan pembelajaran jarak jauh yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) penyusunan silabus dan rencana pembelajaran sebaiknya berbasis *blended learning*, (2) menggunakan sumber belajar yang sesuai standar kurikulum seperti Rumah Belajar, (3) optimalisasi penggunaan media komunikasi yang mudah diakses oleh siswa seperti *WhatsApp* dan *Zoom Meeting*, (4) tugas sebaiknya berbasis *project*, praktikum lapangan dan berjenjang, (5) soal evaluasi disusun menggunakan *Google Form* atau *Schoology* dengan tipe soal berbeda setiap anak.

Abstract: Student learning motivation is an important thing to note during the online learning process during the COVID-19 pandemic. Therefore, this paper aims to offer a learning design that can be used as a reference by teachers in delivering lessons to students. This research is qualitative research by analyzing government policies in applying distance learning or limited face-to-face learning, analyzing research results relevant to online learning, and drafting distance learning designs that can increase students' learning motivation. The results showed that (1) the preparation of syllabus and learning plan should be based on blended learning, (2) using learning resources that meet curriculum standards such as Learning House, (3) optimization of the use of communication media that is easily accessible to students such as WhatsApp and Zoom Meeting, (4) tasks should be project-based, field and tiered practicum, (5) evaluation questions are prepared using Google Form or Schoology with different types of questions every child.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

A. LATAR BELAKANG

Kondisi penyebaran COVID-19 di Indonesia masih aktif, hal ini terlihat pada data di laman <https://covid19.go.id/peta-sebaran-covid19> pada tanggal 3 Agustus 2021 terdapat kasus baru (positif) 33.900 orang, sembuh 31.424 orang, meninggal

1.598 orang. Hasil ini membuat rata-rata per minggu pasien positif sebanyak 36.681 orang. Di sisi lain, pemerintah terus secara aktif melakukan kegiatan vaksinasi, data pada tanggal 2 Agustus 2021 jumlah rakyat yang sudah divaksinasi lengkap sebanyak 20.934.425 orang (7.7%), jumlah rakyat yang

divaksinasi satu dosis sebanyak 47.686.483 orang (17,6%) dari jumlah total penduduk sebanyak 271.349.889 per Desember 2020.

Dari data tersebut, pemerintah melalui Kemendikbud Ristek RI menetapkan berbagai kebijakan dalam proses pembelajaran yakni Pembelajaran Tatap Muka (PTM) Terbatas dan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Dua metode pembelajaran ini tentunya memiliki syarat dan ketentuan masing-masing. Misalnya untuk menerapkan PTM, maka lokasi sekolah harus berada di zona hijau dan seluruh tenaga pengajar harus sudah divaksin. Oleh sebab itu, pemerintah membuat Panduan Belajar Sekolah Tatap Muka Terbatas yang berisi enam *point* penting yakni Pendahuluan, Ketentuan Pokok Penyelenggaraan Pembelajaran, Konsep-konsep Implementasi Pembelajaran Paudikdasmen di Masa Pandemi Covid-19, Pengelolaan dan Jadwal Pembelajaran di Satuan Pendidikan, serta Rencana Pelaksanaan dan Jadwal Pembelajaran Kelas/Mata Pelajaran, Penjaminan Mutu Pembelajaran Paudikdasmen di Masa Pandemi Covid-19, dan Pemantauan Pembelajaran dan Tindak Lanjut Pengembangan Pembelajaran serta lampiran.

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran daring atau PJJ memiliki banyak kendala dan hambatan, misalnya segi sarana dan prasarana pendukung hingga akses informasi yang tersedia (Firdaus, 2020), jaringan internet yang tidak stabil dan kuota terbatas (Jamaluddin et al., 2020), pembelajaran yang sulit, bosan, kurang efektif (Tasdik & Amelia, 2021), banyak siswa belum mempunyai *WhatsApp*, dan guru yang kurang menguasai internet (Abroto Andi; Anantama, Raka, 2021), kondisi lingkungan belajar yang kurang kondusif (Juliya & Herlambang, 2021), dan masih banyak hambatan yang lainnya.

Kendala-kendala tersebut tentunya berimplikasi pada motivasi belajar siswa. Oleh sebab itu, pola belajar harus direkonstruksi agar *output* yang dihasilkan benar-benar maksimal (Haryadi & Rosina, 2020) dan terhindar dari *learning loss*. Desain pembelajaran yang baik tentunya harus melihat dua kondisi yakni sumber belajar dan media komunikasi yang digunakan selama proses pembelajaran. Sumber belajar yang sering digunakan oleh para guru yakni rumah belajar, kelas pintar, ruang guru, sekolahmu, *google for education*, bahkan youtube

dijadikan sumber belajar yang banyak diminati (Mandailina et al., 2021), (Susilawati, 2020), (Teknologi et al., 2019). Sedangkan media komunikasi yang sering digunakan adalah *Zoom*, *Google Meet*, *Google Classroom*, *Facebook Messenger*, *WhatsApp*, *Schoolology*, dan *Telegram* (D. P. Sari et al., 2020), (Burhan, 2020), (I. N. Sari, 2019).

Desain pembelajaran juga harus memperhatikan materi dan tugas yang diberikan, serta sistem evaluasi yang harus dijalani oleh siswa. Oleh sebab itu, tujuan dilaksanakan penelitian ini untuk melakukan konstruksi desain pembelajaran daring yang mampu membangkitkan motivasi belajar siswa di masa pandemi COVID-19 dengan mempertimbangkan sumber belajar dan media komunikasi yang digunakan. Harapannya, desain pembelajaran ini dapat dijadikan rujukan oleh para guru dalam menerapkan pembelajaran jarak jauh (PJJ).

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif karena menjelaskan beberapa point penting hasil analisis data dan sumber rujukan dari hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan sehingga menciptakan desain pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru selama pandemi COVID-19. Adapun langkah-langkah penelitian terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Langkah-langkah Penelitian

Gambar 1 menunjukkan bahwa langkah utama dalam menyusun desain pembelajaran berbasis ICT harus menganalisis kebijakan pemerintah terkait pembelajaran jarak jauh termasuk juga pembelajaran tatap muka terbatas. Selanjutnya, turunan dari panduan belajar sekolah tatap muka

terbatas yang diterbitkan Kemendikbud Ristek RI. Sedangkan analisis sumber belajar dan media komunikasi harus dijabarkan berdasarkan hasil-hasil penelitian yang relevan, sehingga dapat ditawarkan desain pembelajaran berbasis ICT yang bisa diterima oleh pengguna.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Sumber Belajar dan Media Komunikasi Pembelajaran Daring

Dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran daring agar terhindari dari *learning loss*, maka pemerintah telah melakukan kerja samadengan berbagai pihak penyedia sumber belajar. Sejauh ini, pemerintah telah bekerja sama dengan 12 sumber belajar. Di samping sumber belajar yang dikembangkan oleh pemerintah sendiri. Adapun sumber belajar tersebut sebagai berikut.

- a. Rumah Belajar
<https://belajar.kemdikbud.go.id/>
- b. Meja Kita
<https://mejakita.com/>
- c. Kelas Pintar
<https://www.kelaspinar.id/>
- d. Ruang Guru
<https://www.ruangguru.com/sekolah-online>
- e. Sekolahmu
<https://www.sekolah.mu/belajar-tanpa-batas/>
- f. indonesiaX
<https://www.indonesiax.co.id/>
- g. Google for Education
<https://edu.google.com/>
- h. Microsoft Office 365
<https://www.microsoft.com/id-id/education/products/office>
- i. Quipper School
<https://www.quipper.com/id/school/teachers/>
- j. Zenius
<https://www.zenius.net/belajar-mandiri/>
- k. Cisco Webex
<https://cart.webex.com/>
- l. Icando
www.bit.ly/appicando
- m. Youtube
<https://www.youtube.com/>

Dari 12 sumber belajar tersebut hanya Rumah Belajar yang dapat diakses secara luas dan gratis oleh siswa dan guru. Sedangkan sumber belajar yang lain tetap ada syarat dan ketentuan berlaku. Sejauh ini, Rumah Belajar terus dikembangkan sehingga materi, tugas, dan evaluasi disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku (Utami & Dewi, 2020). Di dalamnya terdapat materi yang disesuaikan dengan kategori belajar siswa yakni video (audio visual), website (visual), dan *record* (audio) dan seluruh materi, tugas, dan evaluasi disusun berdasarkan jenjang pendidikan dari SD, SMP, dan SMA.

Sedangkan media komunikasi yang sering digunakan selama proses pembelajaran daring yakni *Zoom Meeting, Google Meet, Google Classroom, Facebook Messenger, WhatsApp, Schoology*, dan Telegram. Di samping itu, ada beberapa lembaga sekolah yang mengembangkan media dan sumber belajar secara mandiri yakni *Learning Management System (LMS)* ataupun akun youtube yang dapat diakses oleh seluruh siswanya. Tentunya, mengembangkan sumber belajar yang baru akan membutuhkan waktu, tenaga, dan pikiran yang lebih banyak daripada langsung menggunakan sumber belajar yang sudah ada.

2. Hasil Riset Relevan

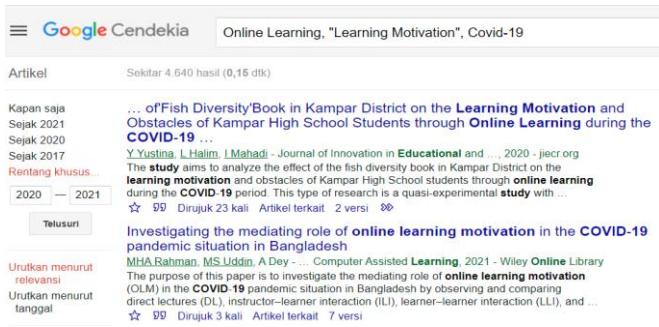
Hasil penelusuran di *database* pengindek Google Scholar (<https://scholar.google.co.id/>) pada interval tahun 2020-2021 dengan input *keyword* "Pembelajaran Daring", "Motivasi Belajar", dan "Covid-19", ataupun dalam versi bahasa Inggris maka diperoleh informasi jumlah artikel berbahasa Indonesia sebanyak 4.900 artikel, sedangkan dalam bahasa Inggris sebanyak 4.640 artikel. Hasil ini dapat dilihat pada Gambar 2 dan Gambar 3 berikut.

The screenshot shows a Google Scholar search interface. The search bar contains the text "Pembelajaran Daring, Motivasi Belajar, Covid-19". Below the search bar, it indicates "Artikel" and "Sekitar 4.900 hasil (0,06 dtk)". Two search results are visible:

- Result 1:** "Motivasi belajar mahasiswa pada pembelajaran daring selama pandemi covid-19" by Y. Fitriyani, I. Fauzi, M.Z. Sari, et al. Published in *e-journal undikma.ac.id*. The abstract mentions: "This study aims to explain in detail how the objective motivational conditions experienced by students in online learning during the Covid-19 pandemic. This study used a quantitative approach with a survey method. The study was conducted at Universitas Kuningan involving ...". It has 182 citations and 3 versions.
- Result 2:** "Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19" by A. Cahyani, I.D. Listiana, S.P. Larasati, et al. Published in *Jurnal ... 2020 - journal.ptiq.ac.id*. The abstract mentions: "Sistem pendidikan di Indonesia sedang mengalami tantangan baru yang disebabkan karena adanya wabah virus Covid-19, yang menyebabkan seluruh sistem pembelajaran di lembaga pendidikan dialihkan kepada metode pembelajaran online atau dalam jaringan ...". It has 124 citations and 2 versions.

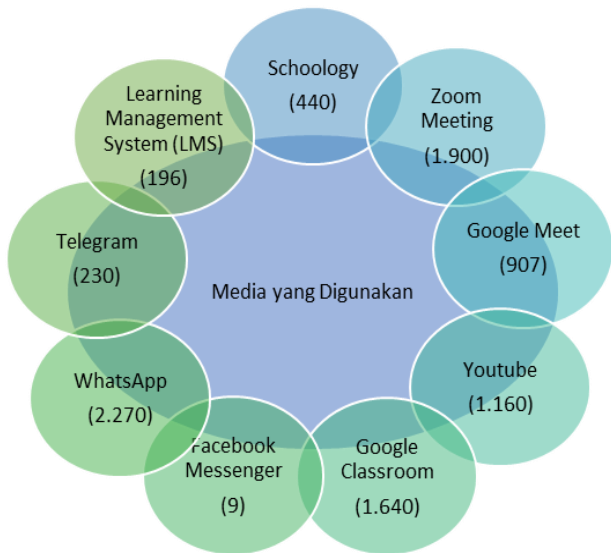
At the bottom of the search results, there are options for "Urutkan menurut relevansi" and "Urutkan menurut tanggal", and a checkbox for "sertakan paten".

Gambar 2. Hasil Penelusuran Artikel Nasional



Gambar 3. Hasil Penelusuran Artikel Internasional

Lebih lanjut jika penelusuran menggunakan kata kunci media komunikasi yang digunakan oleh guru, dosen, ataupun peneliti lainnya selama proses pembelajaran daring, maka dapat dilihat pada Gambar 4 berikut.



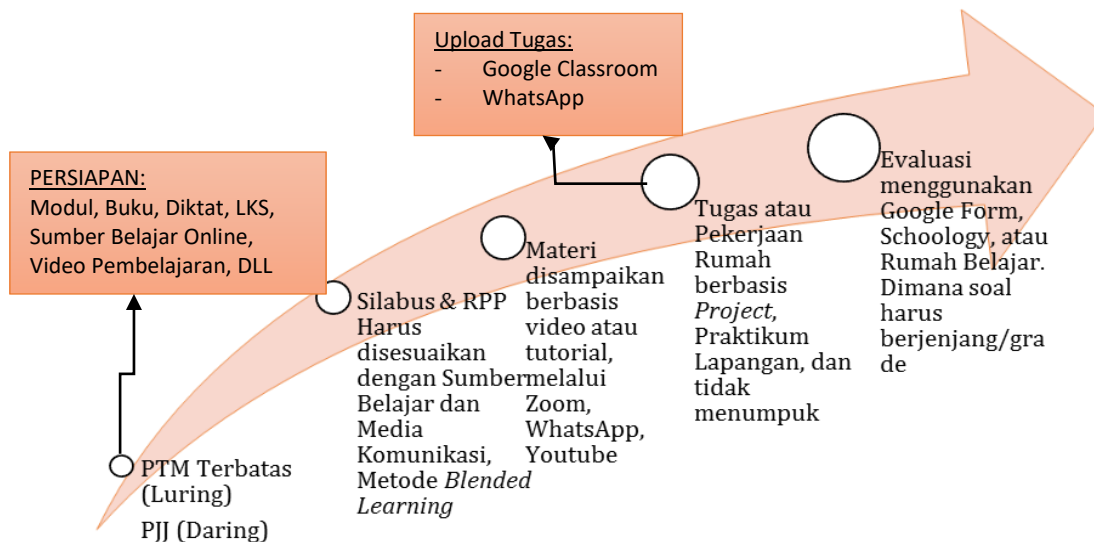
Gambar 4. Jumlah Penggunaan Media Komunikasi

Gambar 4 menunjukkan bahwa *WhatsApp* (WA) merupakan aplikasi android atau web yang paling banyak digunakan. Hal ini karena WA memiliki

kelebihan seperti mudah digunakan, sinkronisasi kontak otomatis, dapat menghubungi orang di seluruh dunia, memiliki fitur *back up chat*, dan memiliki fitur stories. Sedangkan aplikasi yang banyak digunakan untuk tatap muka yakni *Zoom Meeting*. Penggunaan yang signifikan ini membuat perusahaan Zoom Meeting terus mengembangkan aplikasi ini dengan berbagai macam fitur yang memudahkan para pengguna.

3. Desain Pembelajaran Daring Berbasis ICT

Berdasarkan hasil analisis kebijakan pemerintah serta hasil-hasil riset yang relevan, maka tim penulis dalam melakukan analisis lanjutan bagaimana desain pembelajaran yang baik sehingga mampu membangkitkan motivasi belajar siswa. Maksudnya, penerapan model pembelajaran seharusnya tidak memberatkan siswa maupun guru, sehingga guru dapat menyampaikan materi pelajaran dengan maksimal serta siswa dalam menikmati setiap proses pembelajaran. Oleh sebab itu, beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penerapan pembelajaran daring, sesuai Gambar 5 berikut.



Gambar 5. Tawaran Desain Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19

- a. Guru harus memperhatikan apakah sekolah akan menerapkan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas atau Pembelajaran Jarak Jauh. Sehingga memudahkan menyiapkan media pembelajaran yang tepat seperti modul, diktat, buku, LKS, sumber belajar online, ataupun video tutorial atau penyampaian materi (Stefany et al., 2020).
- b. Silabus dan RPP harus disesuaikan dengan sumber belajar. Oleh sebab itu, pemilihan sumber belajar yang lengkap, terstruktur, dan sesuai kurikulum yang berlaku sangat perlu diperhatikan. Oleh sebab itu, "Rumah Belajar" merupakan sumber belajar yang dapat direkomendasikan saat pembelajaran daring (Warsita, 2019). Selanjutnya, metode *Blended Learning* merupakan metode pembelajaran yang dapat diterapkan. Guru dapat menggunakan salah satu jenis *blended learning* yang ada misalnya: *Station Rotation Blended Learning*, *Lab Rotation Blended Learning*, *Remote Blended Learning* atau *Enriched Virtual*, *Flex Blended Learning*, *The 'Flipped Classroom' Blended Learning*, *Individual Rotation Blended Learning*, *Project-Based Blended Learning*, *Self-Directed Blended Learning*, *Blended Learning Inside-Out*, *Outside-In Blended Learning*, *Supplemental Blended Learning*, dan *Mastery-Based Blended Learning*.
- c. Guru seharusnya membuat video dengan merekam dirinya sendiri dalam menyampaikan pembelajaran, upayakan meminimalisir penggunaan video yang diambil dari youtube yang telah direkam oleh orang lain. Hal ini berdampak positif pada psikologis siswa saat menonton video tersebut. Siswa akan lebih mudah menyerap jika materi yang disampaikan oleh guru sendiri daripada tutorial yang dibuat oleh orang lain. Dalam hal ini, aplikasi WA menjadi hal mudah digunakan jika guru hanya *share* video kepada siswa. Selain itu, penggunaan *Zoom Meeting* dapat dioptimalkan jika jaringan internet lancar.
- d. Tugas atau pekerjaan rumah harus berbasis project, praktikum lapangan, dan tidak menumpuk. Artinya, (1) perintah tugas harus diupayakan diselesaikan dengan cara siswa keluar di sekitar rumah, agar siswa tidak bosan. Siswa dalam diminta melakukan analisis dan pengenalan terhadap lingkungan sekitar dengan cara melakukan eksperimen sederhana, (2) siswa tidak bisa melanjutkan tugas berikutnya, jika tugas sebelumnya belum diselesaikan. Hal ini bisa diinisiasi oleh guru dengan memberikan tugas yang berbeda kepada setiap siswa, sehingga siswa memiliki pengalaman eksperimen tersendiri dan tidak mencontek kepada siswa lainnya.
- e. Soal evaluasi disusun menggunakan Google Form atau Schoology sehingga guru dalam melakukan terobosan baru dengan menyusun soal yang berkualitas atau memanfaatkan fitur dari Rumah Belajar. Dimana soal harus berjenjang/grade dalam pembuatannya di Google Form, dimana setiap siswa mendapatkan soal yang berbeda dan sesuai kemampuan masing-masing.

Dalam konteks ini, pembelajaran jarak jauh harus benar-benar melahirkan perubahan dalam pengelolaan pembelajaran daring dengan mengintegrasikan konsep desain pembelajaran yang bagus dan tertata untuk mendukung pembelajaran mandiri (Hastowahadi; Setyaningrum & Pangesti, 2020). Hal ini didukung oleh Khurniawan & Alkibzi, (2019) yang menyatakan bahwa Peserta didik juga membutuhkan layanan pembelajaran khusus untuk motivasi diri agar memulai dan mengembangkan persistensi dan keahlian-keahlian dalam tugas yang bersifat mandiri.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Pembelajaran tatap muka terbatas ataupun jarak jauh harus memperhatikan (1) sumber belajar yang mudah diakses oleh siswa, memiliki sumber materi yang lengkap termasuk soal-soal evaluasi; (2) media komunikasi lebih baik menggunakan aplikasi *WhatsApp* yang paling populer, mudah, dan komunikatif digunakan, di samping itu *Zoom Meeting* dapat dioptimalkan dalam menyampaikan materi secara parallel; (3) silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, dan materi disusun dan diajarkan menggunakan metode pembelajaran *blended learning*; (4) tugas atau pekerjaan rumah

harus berbasis *project* dan berlevel; sedangkan (5) soal-soal evaluasi harus disusun berdasarkan *grade* dan bertingkat, hal ini bisa dimodifikasi menggunakan aplikasi *google form* atau *schoology* yang sudah lengkap toll untuk pembuatan soal evaluasi. Oleh karena itu, penulis menyarankan untuk tetap memperhatikan kondisi dan kelengkapan yang dimiliki oleh siswa sebelum menerapkan desain pembelajaran ini. Hindari memberikan materi melalui video yang diambil dari youtube, sebaiknya video berisi materi dibuat oleh guru sendiri sehingga ada ikatan dan rasa tanggung jawab dari siswa ketika menonton materi yang disampaikan oleh guru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan masukan dan diskusi terbuka atas selesainya tulisan ini, khususnya rekan-rekan dosen dari Universitas Muhammadiyah Mataram.

DAFTAR RUJUKAN

- Abroto Andi; Anantama, Raka, A. P. (2021). Analisis Hambatan Proses Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Aplikasi Whatsapp di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, Vol 5, No 3 (2021): June Pages 1111-1682, 1632-1638.*
- Burhan, F. A. (2020). Penggunaan WhatsApp dan Instagram Melonjak 40% Selama Pandemi Corona. In *Katadata.Co.Id.*
- Firdaus, F. (2020). Implementasi dan Hambatan Pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID 19. *Utile: Jurnal Kependidikan, 6(2), 220-225.* <https://doi.org/10.37150/jut.v6i2.1009>
- Haryadi, R., & Rosina, I. (2020). Pengaruh Sistem Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi dan Kualitas Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha, 11(2), 136-141.*
- Hastowahadi; Setyaningrum, R. W., & Pangesti, F. (2020). Pembelajaran Jarak Jauh Darurat COVID-19 : Cerita Mahasiswa Internasional di Kelas Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA). *Journal of International Students, 10, 180-197.*
- Jamaluddin, D., Ratnasih, T., Gunawan, H., & Paujiah, E. (2020). Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Pada Calon Guru : Hambatan, Solusi dan Proyeksi. *Karya Tulis Ilmiah UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 1-10.*
- Juliya, M., & Herlambang, Y. T. (2021). Analisis Problematika Pembelajaran Daring dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Genta Mulia, XII(1), 281-294.*
- Khurniawan, A. W., & Alkibzi, M. (2019). Evaluasi Pelaksanaan Pendidikan Jarak Jauh di Sekolah Menengah Kejuruan. *Vocational Education Policy, White Paper, 1(13), 1-10.*
- Mandailina, V., Pramita, D., Syaharuddin, S., & ... (2021). Rumah Belajar: Sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Android Bagi Siswa di Lombok Barat. *JAHE (Journal of ...), 1(3), 10-13.*
- Sari, D. P., Sukmawati, R. A., Purba, H. S., Muhammad, D. M., & Azis, S. H. (2020). Pelatihan Penggunaan Google Classroom untuk Mengoptimalkan Proses Pembelajaran. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 1(2), 56.* <https://doi.org/10.20527/btjpm.v1i2.1785>
- Sari, I. N. (2019). Pengaruh Penggunaan Google Classroom Terhadap Efektivitas Pembelajaran Mahasiswa Universitas Islam Indonesia. *Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, 1-120.*
- Stefany, S., Purbojo, R., & Adeline, C. (2020). Digital Literacy: Online Class Managerial For Educators. *Jurnal Sinergitas PKM & CSR, 4(3), 215.* <https://doi.org/10.19166/jspc.v4i3.2805>
- Susilawati, E. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Inovatif Yang Memanfaatkan Portal Rumah Belajar Di Smp Pesat Bogor Innovative Learning Model Application by Utilizing "Rumah Belajar" at SMP Pesat Bogor. *Jurnal Teknodik, 0(0), 41-54.*
- Tasdik, R. N., & Amelia, R. (2021). Kendala Siswa SMK dalam Pembelajaran Daring Matematika di Situasi Pandemi COVID-19. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 5(1), 510-521.* <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.536>
- Teknologi, P., Pendidikan, K., Martadinata, J. R. E., Pos, T., Ciputat, C. P. A., & Selatan, T. (2019). Pemanfaatan Portal Rumah Belajar Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Utilization of Portal Rumah Belajar to Increase Learning Quality. *Teknodik, 23, 65-78.*
- Utami, Y. P., & Dewi, P. S. (2020). Model Pembelajaran Interaktif SPLDV dengan Aplikasi Rumah Belajar. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika, 2(1), 24.* <https://doi.org/10.33365/jm.v2i1.572>
- Warsita, B.-. (2019). Pemanfaatan Portal Rumah Belajar Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Teknodik, 65.* <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.355>