

EFEKTIVITAS RUMAH BELAJAR BAGI SISWA SMK

Nanda Sely Kurnia¹⁾ dan Ratna Suhartini²⁾

¹⁾Mahasiswa S1 Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

²⁾Dosen Pembimbing Tata Busana Jurusan PKK, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

e-mail: nandakurnia16050404006@mhs.unesa.ac.id¹⁾, ratnasuhartini@unesa.ac.id²⁾

ABSTRAK— Perkembangan teknologi saat ini dipengaruhi oleh revolusi industri 4.0 yang memanfaatkan perkembangan pendidikan berbasis teknologi atau dapat disebut dengan literasi digital. Salah satu literasi digital adalah Rumah Belajar. Rumah Belajar adalah salah satu aplikasi portal pembelajaran berbasis TIK online. Tujuan dari penulisan artikel ini yaitu untuk mengetahui efektivitas Rumah Belajar bagi siswa SMK ditinjau dari minat, kualitas pembelajaran dan hasil belajar. Metode yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah literature review yang diperoleh dari database google, google scholar, dan research gate mulai tahun 2011 hingga 2020 diperoleh sebanyak 9 artikel ilmiah. Hasil studi literature menunjukkan bahwa Rumah Belajar efektif bagi siswa SMK ditinjau dari minat (karena Rumah Belajar memiliki fitur kelas maya untuk mendukung kegiatan pembelajaran), kualitas pembelajaran (karena bahan ajar yang terdapat pada Rumah Belajar berbasis web) dan hasil belajar (karena pengaruh pemanfaatan e-learning yang berbasis Rumah Belajar). Berdasarkan hasil studi literature tersebut dapat disimpulkan bahwa Rumah Belajar dan fitur yang terdapat pada Rumah Belajar seperti fitur sumber belajar dan fitur kelas maya terbukti efektif bagi siswa SMK untuk meningkatkan minat, kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, disarankan bagi siswa, guru, dan masyarakat untuk menggunakan Rumah Belajar dan fitur pendukung pada Rumah Belajar untuk kegiatan pembelajaran

Kata Kunci: Rumah Belajar, Kualitas Pembelajaran, Minat dan Hasil Belajar.

ABSTRACT— Technological developments are increasingly rapid as they are currently being influenced by the industrial revolution 4.0 use the development of technology-based education or can be called digital literacy. One of the digital literacy is “Rumah Belajar”. “Rumah Belajar” is one of the online ICT based. The purpose of writing this article is to determine the effectiveness of “Rumah Belajar” in terms of interest, quality of learning, and learning outcomes. The method used in writing this article is literature review obtained from the google and google scholar database from 2011 to 2020. The results of the literature study show that the “Rumah Belajar” is effective for SMK in terms of interest

(because the “Rumah Belajar” has virtual class features to support learning activities), the quality of learning (because the teaching materials contained in the web-based “Rumah Belajar”, and learning outcome (because of the influence of e-learning based “Rumah Belajar”). Based on the result of the “Rumah Belajar”, it can be concluded that the “Rumah Belajar” and the features found in the “Rumah Belajar” such as learning resource features and virtual class features are proven to be effective for vocational students to increase interest, learning quality, and student learning outcomes. Therefore, it is recommended for students, teachers, and the community to use the “Rumah Belajar” and the supporting features of the “Rumah Belajar” for learning Activities.

Keywords: experiential learning, fashion skills, learning design.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan kejuruan adalah pendidikan yang menyiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang memiliki potensi untuk dunia industri sebagai pendorong pertumbuhan ekonomi negara. Pendidikan kejuruan menggerakkan ekonomi negara melalui Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dan bersertifikasi kompetensi untuk menjadi kreator produk/jasa yang berkualitas dan berkompeten. Seiring dengan perkembangan jaman, Indonesia saat ini telah memasuki era pendidikan yang dipengaruhi oleh revolusi industri 4.0 atau pendidikan 4.0. Pendidikan 4.0 memiliki ciri yaitu memanfaatkan teknologi digital untuk proses pembelajaran. Proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital disebut dengan sistem siber (*cyber system*).

Indonesia dalam proses menuju pendidikan 4.0 memanfaatkan perkembangan pendidikan berbasis teknologi atau dapat disebut dengan literasi digital untuk memberikan pendidikan bagi para pelajar, salah satunya siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Salah satu literasi digital adalah Rumah Belajar. Rumah Belajar adalah portal pembelajaran yang dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

(Kemendikbud). Portal pembelajaran tersebut dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran berbasis *web* yang berisikan materi pelajaran.

Efektivitas adalah ketepatan, hasil untuk menunjang sebuah tujuan (Sejathi, 2011). Dalam mencapai sebuah tujuan, ataupun hasil yang akan diperoleh, kegunaan dari hasil yang akan diperoleh, tingkat daya fungsi suatu komponen, dan tingkat kepuasan pengguna. Sehingga dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah ketepatan dalam menggunakan suatu program untuk mencapai hasil yang diharapkan.

Rumah Belajar menyajikan beragam fitur utama dan juga fitur pendukung bagi guru, siswa maupun masyarakat luas yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan belajar, sumber belajar dan sebagai sarana untuk melakukan komunikasi antar komunitas. Fitur utama dan fitur pendukung pada Rumah Belajar tersebut dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran secara *online*. Salah satu fitur yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran yaitu fitur kelas maya. Fitur kelas maya efektif sebagai sarana dalam meningkatkan minat belajar siswa. Menurut Slameto (2010:180) minat adalah ketertarikan yang berlebih dan tanpa adanya paksaan terhadap suatu aktivitas.

Rumah Belajar dapat dimanfaatkan guru untuk kegiatan belajar mengajar dan sebagai usaha dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Hernawan (2012:10) hasil belajar merujuk kepada segala sesuatu yang dimiliki siswa akibat dari belajar yang dilakukan. Menurut Suprijono (2012:7) hasil belajar adalah suatu perubahan dari tingkah laku yang menyeluruh. Dari beberapa pendapat para ahli mengenai definisi hasil belajar, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar adalah penilaian kompetensi siswa setelah mendapatkan pengalaman belajar secara menyeluruh yang diukur dengan komponen tertentu.

Hasil belajar menurut Slameto (2010) adalah pencapaian dari tujuan belajar yang dipengaruhi oleh faktor-faktor hasil belajar. Hasil belajar adalah perbaikan dari perilaku setiap orang setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup kemampuan kognitif, kemampuan afektif, dan kemampuan psikomotor. Menurut Sudjana (2009) hasil belajar seharusnya memberikan perubahan yang lebih baik dari sebelumnya, sehingga hasil belajar bermanfaat untuk; (1) menambah pengetahuan, (2) lebih paham terhadap segala sesuatu (3) dapat lebih mengembangkan ketrampilan, (4) memiliki pandangan yang baru, (5) menjadi lebih menghargai sesuatu. Sehingga dapat

disimpulkan bahwa hasil belajar adalah sebuah perbaikan dalam segi pengetahuan, sikap, dan ketrampilan.

Efektifitas dalam kegiatan belajar adalah ketepatan dalam menggunakan suatu program untuk memperoleh suatu tujuan yang diharapkan dan berkaitan dengan tercapainya tujuan atau hasil yang diinginkan (Sejathi, 2011). Salah satu teknologi literasi belajar yang dapat dijadikan alternatif untuk tercapainya efektifitas dalam belajar yaitu penggunaan Rumah Belajar. Rumah Belajar memiliki Fitur yang terbukti efektif untuk meningkatkan suatu kegiatan pembelajaran yang ditinjau dari berbagai macam aspek sesuai dengan tujuan akhir yang diinginkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulisan artikel ini menyajikan telaah dari berbagai macam *literature* yang relevan dengan judul yang diangkat. Tujuan dari penulisan artikel ini yaitu untuk mengetahui efektifitas Rumah Belajar bagi siswa SMK ditinjau dari minat, kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

II. METODE

Penulisan artikel ini menggunakan metode *literature review*, yaitu dengan teknik menemukan atau mencari teori yang relevan dengan masalah atau tujuan yang diangkat. Tahap yang dilakukan yaitu: (1) mencari kajian (*review planning*); (2) pelaksanaan kajian (*review conducting*); dan (3) pelaporan hasil kajian (*finding reporting*) (Yang dkk, 2017).

Tahap pertama yaitu mencari kajian artikel ilmiah dengan menggunakan bantuan database *google*, *google scholar* dan *research gate* penulis mulai tahun 2011 hingga tahun 2020. Proses pencarian data dengan memasukkan kata kunci yang terkait dengan judul artikel ditemukan sebanyak 9 artikel ilmiah.

Tahap kedua, beberapa referensi tersebut kemudian ditelaah dengan cara *scanning* abstrak dan ringkasan dari beberapa referensi yang diperoleh.

Tahap ketiga, referensi yang diperoleh kemudian diseleksi lagi untuk memfokuskan pada tujuan studi yaitu untuk mengetahui efektifitas Rumah Belajar bagi siswa SMK ditinjau dari minat, kualitas pembelajaran dan hasil belajar. Pada tahap terakhir, seluruh referensi yang diperoleh kemudian dibaca dan dianalisis untuk mengelompokkan topik bahasan dalam studi literatur ini.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pencarian *literature* diperoleh 9 jurnal *literature* yang memenuhi kriteria inklusi dan berdasarkan ulasan *literature* yang didapat tentang

efektivitas Rumah Belajar bagi siswa SMK ditemukan sebagai berikut:

Tabel 1. Tabel Hasil Ekstraksi Data (*Data Ekstraktion*)

No.	Judul Penelitian	Hasil
1.	Pengaruh Media Interaktif Berbasis Kelas Maya Terhadap Peningkatan Minat dan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Topik Konsep Getaran Gelombang Bunyi Kelas XI SMKN Jumo Temanggung (Rumiyanti, 2014)	Thitung > Ttabel = 8,26 > 1,99
2.	Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning In Flipped Classroom Berbasis Media Rumah Belajar Terhadap Prestasi Belajar Simulasi Digital Siswa Kelas X Kelas Multimedia Di SMKN 3 Singaraja (I Putra, 2020)	Fhitung 123,19 > 3,99. Rata-rata angket respon siswa meningkat sebesar 76,03.
3.	Pengaruh <i>E-learning</i> Berbasis Rumah Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Siswa Kelas XI SMKN 1 Sawan Kadek Anggi Indah Dwita Dewi (2020)	Fhitung > Ftabel = 332,359 > 3,921. Rata-rata skor berpikir kritis 79,056 > 16,637
4.	Analisis Pembelajaran Materi	Aktivitas belajar siswa meningkat awalnya 2,4, menjadi 3,5 dan 3,7.

	Hukum Newton Melalui Model Flicla Proling Berbasis Portal Rumah Belajar Terintegrasi Si Asseb (Qusthalani Qusthalani, Muharti Muharti (2019)	Terdapat ketuntasan belajar dari 23% menjadi 40% dan meningkat menjadi 86%.
5.	Pengaruh Pembelajaran Mind Mapping Bermediakan Rumah Belajar Jejak Bali Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Anatomi Fisiologi di SMKN 1 Kubutambahan (Komang Agus Setia Darma, Ketut Agustini, Gede Aditra Pradnyana (2019)	Thitung = 20,316, Ttabel = 2,0024. Dk = 57 dengan taraf signifikan 5%. Thitung > Ttabel Respon positif siswa berdasarkan dari hasil rata-rata angket sebanyak 112,47
6.	Pengaruh Pemanfaatan <i>E-learning</i> Menggunakan Portal Rumah Belajar Kemendikbud Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan (Rindy Mulyadi (2015)	Hasil belajar siswa meningkat, khususnya (C2), (C3), dan (C4)
7.	Model Pembelajaran Interaktif SPLDV dengan Aplikasi Rumah Belajar (Yuliza Putri Utami, Putri Sukma Dewi (2020)	Hasil belajar siswa meningkat, sehingga kualitas pembelajaran juga meningkat. Sebelum tindakan = 2.00, siklus-1 = 3.00, siklus-2 = 4.50.

8.	Pengaruh Model Pembelajaran Assure Menggunakan Media Rumah Belajar dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Teknologi Informasi dan komunikasi (Kolang Hendra Wismawan, Nyoman Sugihartini, Made Windu Antara Kesiman (2019)	Hasil belajar (kognitif) $T_{hitung} > T_{tabel}$ (3,927 > 2,29137), hasil belajar (psikomotor) (15,282 > 2,29136), hasil belajar (afektif) (9,765 > 2,29136). Hasil respon siswa 40% (sangat positif), 51,43% (positif), dan 8,57% (cukup positif).
9.	Pengaruh Model Pembelajaran M-APOS Berbantuan Portal Rumah Belajar terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa di SMKN 26 Jakarta (A Rizka, Pinta Deniyanti Sampoerno, Aris Hadiyan Wijaksana (2020)	Sebelum dilakukan tindakan sebanyak 22 siswa yang tuntas (73,3%), pada siklus-1 23 siswa yang tuntas (76,7%), pada siklus-2 28 siswa yang tuntas (93,3%)

Berdasarkan pada tabel 1. Tabel Hasil Ekstraksi Data (*Data Ekstraction*), menunjukkan hasil dari kajian studi literature yang menjelaskan tentang penerapan dan efektivitas penggunaan Rumah Belajar bagi siswa SMK dapat ditemukan sebagai berikut:

a. Keefektifan Rumah Belajar dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Pemanfaatan fitur kelas maya merupakan salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil kajian literature yang dilakukan oleh Rumiyanti (2014) yang menyatakan bahwa minat dan prestasi belajar siswa meningkat karena kegiatan pembelajaran dengan menggunakan fitur kelas maya dibanding pembelajaran dengan modul.

Sehingga, pembelajaran dengan memanfaatkan fitur kelas maya terbukti meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa.

b. Keefektifan Rumah Belajar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pemanfaatan fitur sumber belajar efektif sebagai salah satu cara dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, hal ini sesuai dengan hasil kajian literature yang dilakukan oleh Utami (2020) dan Martiningsih (2017).

Bahan belajar pada yang terdapat pada fitur sumber belajar di Rumah Belajar berbasis *web* selain itu disajikan dengan media teks, gambar, audio, video, animasi, dan permainan, selain itu materi fitur sumber belajar disajikan secara terstruktur sehingga siswa lebih mudah dalam memahami pelajaran.

Hasil dari kajian literature menyatakan bahwa Rumah Belajar memiliki tampilan yang menarik, mudah dalam penggunaannya dan memiliki pengaruh yang baik terhadap kualitas pembelajaran.

c. Keefektifan Rumah Belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Mulyadi (2015) dan Wisnawan (2019) dari hasil penerapan *e-learning* yang berbasis Rumah Belajar terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dari hasil yang dapat dilihat melalui meningkatnya hasil belajar siswa khususnya pada ranah kognitif aspek memahami (C2), aspek menerapkan (C3), dan aspek menganalisis (C4), ranah afektif, dan psikomotor yang menunjukkan hasil yang signifikan. Dan hasil dari respon siswa sangat positif.

Dari 9 jurnal literatur yang dikaji dapat disimpulkan bahwa Rumah Belajar terbukti efektif dalam meningkatkan minat, kualitas pembelajaran, dan hasil belajar bagi siswa SMK. Meningkatnya minat siswa didasari karena pemanfaatan fitur kelas maya untuk kegiatan pembelajaran. Kualitas pembelajaran bisa meningkat karena Rumah Belajar memiliki fitur sumber belajar yang mana bahan ajar yang terdapat pada Rumah Belajar berbasis web sehingga terkesan lebih menarik sehingga dapat meningkatnya hasil belajar siswa dikarenakan pemanfaatan *e-learning* yang berbasis Rumah Belajar.

IV. PENUTUP

Simpulan

Rumah Belajar dan fitur yang terdapat pada Rumah Belajar terbukti efektif bagi siswa SMK dalam meningkatkan minat (karena Rumah Belajar memiliki fitur kelas maya yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran), Rumah Belajar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (karena

bahan ajar yang terdapat pada Rumah Belajar berbasis web) dan Rumah Belajar dapat meningkatkan hasil belajar (karena pengaruh pemanfaatan *e-learning* yang berbasis Rumah Belajar).

Saran

Penggunaan Rumah Belajar terbukti efektif untuk siswa SMK yaitu sebagai sarana meningkatkan minat belajar, meningkatkan kualitas pembelajaran, dan meningkatkan hasil belajar siswa SMK, sehingga disarankan bagi siswa, guru, dan masyarakat untuk menggunakan Rumah Belajar dan memanfaatkan fitur yang terdapat pada Rumah Belajar untuk kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Auliya, Rizka, dkk. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran M-APOS Berbantuan Portal Rumah Belajar Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa di SMKN 26 Jakarta. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*. Volume 4 Nomer 2 Tahun 2020: 15-19. Diakses pada 8 April 2020 dari <http://journal.unj.ac.id/inj/index.php/jrpms/article/view/14674>
- [2] Darma, Komang Agus Satia, dkk. 2019. Pengaruh Pembelajaran Mind Mapping Bermediakan Rumah Belajar Jejak Bali Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata pelajaran Anatomi Fisiologi di SMK Negeri 1 Kubutambahan. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*. Volume 8 Nomer 2 Tahun 2019: 261-272. Diakses pada 7 November 2020 dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/18150>
- [3] Dewi, Kadek Anggi Indah Dwita Dewi. 2020. Pengaruh E-Learning Berbasis Rumah Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Sawan. Universitas Pendidikan Ganesha. Diakses pada 7 November 2020 dari <https://repo.undiksha.ac.id/1699>
- [4] Menristekdikti. 2018. *Pengembangan Iptek dan Pendidikan Tinggi Era Revolusi Industri 4.0*. Medan. Diakses 10 Maret 2020 dari <https://www.ristekbrin.go.id/pengembangan-iptek-dan-pendidikan-tinggi-di-era-reolusi-industri-4-0/>
- [5] Mulyadi, Rindy. 2015. Pengaruh Pemanfaatan E-learning Menggunakan Portal Rumah Belajar Kemendikbud Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Universitas Pendidikan Indonesia. Diakses 5 November 2020 dari <https://repository.upi.edu/16515/>
- [6] Putra. 2020. *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning In Flipped Classroom Berbasis Media Rumah Belajar Terhadap Prestasi Belajar Simulasi Digital Siswa Kelas X Kelas Multimedia Di SMKN 3 Singaraja*. Jurnal Universitas Pendidikan Ganesha. Diakses pada 7 November 2020 dari <https://repo.undiksha.ac.id/2414/>
- [7] Sastra, Ketut Widi, dkk. 2019. *Pengaruh Kelas Maya Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X Perhotelan SMK PGRI 3 Bandung*. Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI). Volume 8 Nomer 2 Tahun 2019: 369-378. Diakses pada 12 mei 2020 dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/18172/0>
- [8] Tasri, Lu'mu. 2011. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web, *Jurnal MEDTEK, Volume 3, Nomer 2, Oktober 2011*. Diakses pada 10 April 2020 dari https://www.academia.edu/8317096/Lumu_Tasri_Pengembangan_Bahan_Ajar_Berbasis_Web
- [9] UNESA. 2002. *Pedoman Penulisan Artikel Jurnal*. Surabaya: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Surabaya: Surabaya Vaughan, Tay. 2011. *Multimedia: Making it Work, 8th Edition*. New York: McGraw-Hill.
- [10] Utami, Yuliza Putri, dkk. 2020. Model Pembelajaran Interaktif SPLDV dengan Aplikasi Rumah Belajar, *Jurnal Pendidikan Matematika*. Volume 2 Nomer, 1 Tahun 2020: 24-31. Diakses pada 7 November 2020 dari <https://ejournal.teknokrat.ac.id/index.php/jurnalma tema/article/view/572>
- [11] Warsihna, Jaka. 2012. E-learning Melalui Portal Rumah Belajar, *Jurnal Teknodik Volume XVI Nomer 1 Maret 2012, hal 73-84*. Diakses pada 5 Mei 2020 dari <https://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalteknodik/article/view/9>

- [12] Warsita, Bambang. 2019. *Pemanfaatan Portal Rumah Belajar Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. Tangerang Selatan.
- [13] Wismawan, Komang Hendra, dkk. 2019. *Pengaruh Model Pembelajaran Assure Menggunakan Media Rumah Belajar dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi*. International Journal of Natural Science and Engineering 3: 130-138. Diakses pada 5 Mei 2020 dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJNSE/article/iew/24148>
- [14] Qusthalani, Qusthalani, 2019. Analisis Pembelajaran Materi Hukum Newton Melalui Model Flicla Proling Berbasis Portal Rumah Belajar Terintegrasi Siasseb. *Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA*. Volume 3 Nomer 2 tahun 2019: 130-154. Diakses pada 6 November 2020 dari <https://e-repository.unsyiah.ac.id/JIPI/article/iew/14577>

