



## **Bimbingan Teknis Pemanfaatan Portal Rumah Belajar bagi Guru Sekolah Dasar**

**Rima Meilita Sari<sup>1\*</sup>, Mentari Darma Putri<sup>2</sup>, dan Ahmad Fauzi Syaputra Yani<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Geografi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Samudra, Aceh, Indonesia

<sup>2</sup>Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Samudra  
Aceh, Indonesia

<sup>3</sup>Pendidikan Kimia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Samudra  
Aceh, Indonesia

\*rima.melita.sari@unsam.ac.id

**Abstrak:** Pengabdian ini bertujuan untuk memberikan informasi dan bimbingan teknis terkait portal rumah belajar Kemdikbud sebagai salah satu solusi untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan inovatif di era *society 5.0* pada guru Sekolah Dasar. Adapun program kegiatan pengabdian ini terbagi menjadi dua kegiatan yaitu sosialisasi portal rumah belajar Kemdikbud dan bimbingan teknis Portal Rumah Belajar Kemdikbud. Sasaran kegiatan adalah Guru Sekolah Dasar Negeri 2 Seulalah Kota Langsa, Aceh yang berjumlah 20 orang. Pelaksanaan kegiatan dilakukan pada tanggal 10-11 Mei 2022. Metode yang dilakukan untuk bimbingan teknis adalah metode ceramah, diskusi, dan praktik langsung dengan guru. Kegiatan bimbingan teknis dilaksanakan dengan lancar dan penuh antusiasme dari peserta pelatihan. Kesimpulan dari acara ini adalah pelaksanaan bimbingan teknis mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam mengaplikasikan portal rumah belajar. Implikasi dari kegiatan pengabdian ini adalah diharapkan guru sekolah dasar mampu melaksanakan pembelajaran dengan efektif dan mampu mengimplementasikan pembelajaran berbasis web dengan menggunakan portal rumah belajar.

**Kata Kunci:** Bimbingan Teknis; Portal Rumah Belajar; Guru; Sekolah Dasar

**Abstract:** *Community service aims to provide information and technical guidance related to the Rumah Belajar From the Ministry of Education and Culture's learning as a solution to create effective and innovative learning in the era of society 5.0 for elementary school teachers. The program of service activities is divided into two activities, namely the socialization of the Rumah Belajar and technical guidance of Rumah Belajar Platform. The target of the activity was the teacher of the State Elementary School 2 Seulalah, Aceh. The activities were carried out on 10-11 May 2022. The methods used for technical guidance were lectures, discussions, and direct practice with teachers. Technical guidance activities were carried out smoothly and were full of enthusiasm from the training participants. This event concluded that implementing technical guidance could improve teachers' understanding and skills in applying the learning house portal. This service activity implies that elementary school teachers are expected to be able to carry out learning effectively and be able to implement web-based learning using the home learning portal.*

**Keywords:** *Technical Guidance; Rumah Belajar Portal; Teacher; Primary School*



**Received:** 24 Juni 2022

**Accepted:** 1 September 2022

**Published:** 18 September 2022

**DOI** : <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i3.5694>

**How to cite:** Sari, R. M., Putri, M. D., & Yani, A. F. S. (2022). Bimbingan teknis pemanfaatan portal rumah belajar bagi guru sekolah dasar. *Bubungan Tinggi Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 1-4.

## PENDAHULUAN

Kemajuan pendidikan di era *society 5.0* tidak terlepas dari kemajuan teknologi. Kemajuan teknologi mengubah cara pembelajaran dari tatap muka menjadi pembelajaran dalam jaringan (daring). Selanjutnya perkembangan teknologi juga menjadikan sumber informasi menjadi lebih luas (Efendi, 2019). Khususnya pada pembelajaran di Sekolah Dasar, sudah banyak tersedia media pembelajaran dan sumber belajar yang bisa diunduh dan digunakan secara offline (Malik & Nugraheni, 2020).

Sumber belajar merupakan segala sesuatu yang dapat memberikan sejumlah informasi, pengetahuan, dan pengalaman. Sumber belajar menjadi informasi yang disajikan dalam berbagai bentuk media untuk mendukung tujuan pembelajaran (Warsita, 2020). Sumber belajar dipilih sesuai dengan kemauan dan kemampuan guru dan siswa pada kegiatan pembelajaran. Penggunaan sumber belajar yang layak akan meningkatkan minat dan menambah motivasi belajar siswa (Listia, Rosalina, & Elyani, 2021). Adapun sumber belajar dapat berupa tercetak dan non tercetak atau digital (Ridhwan et al., 2019). Pada sumber belajar digital dapat disajikan dalam berbagai bentuk media dan format seperti perangkat lunak, video, dan kombinasi dari berbagai format.

Bahan ajar berbasis cetak merupakan sumber belajar yang umum digunakan pada pembelajaran saat ini. Penggunaan bahan ajar berbasis cetak memiliki banyak keterbatasan diantaranya tidak mengakomodasi interaksi dengan siswa baik memberikan umpan balik maupun bimbingan. (Rafiudin, Mansur, Mastur, Utama, & Satrio,

2021). Bahan ajar ini dianggap sudah kurang relevan pada pembelajaran abad ke 21 sehingga diperlukan inovasi dalam sumber belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan materi (Sari et al., 2019).

Inovasi pembelajaran menekankan pada upaya penemuan baru (*invention*) dan penemuan yang sudah ada (*discovery*) (Asrori, 2019). Inovasi merupakan upaya dalam pengembangan dan memanfaatkan pengalaman dan pengamatan untuk menghasilkan suatu terobosan yang memiliki nilai. Inovasi pembelajaran bertujuan untuk mengembangkan pembelajaran agar sesuai dengan tuntutan zaman. Aspek yang menjadi unsur inovasi pembelajaran dapat berupa model, media, sumber belajar, hingga alat evaluasi (Ridhwan et al., 2020; Sari et al., 2021).

Salah satu inovasi pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru di Sekolah Dasar adalah portal rumah belajar. Portal rumah belajar merupakan sarana pendukung pembelajaran daring yang dikembangkan dan dikelola oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk membantu guru dan siswa khususnya pada pembelajaran berbasis digital (Lathifah & Utami, 2021; Warsita, 2020). Pembelajaran berbasis digital memerlukan kemampuan untuk mengelola kelas baik secara daring maupun luring. Melalui pemanfaatan portal rumah belajar, guru dan siswa dapat mengakses sumber belajar yang sesuai dengan materi dan kompetensi yang ingin dicapai.

Pada praktiknya di lapangan guru dan siswa masih terfokus pada sumber belajar dari buku teks. Guru dan siswa dalam praktik pembelajaran di kelas

masih terbatas pada bahan ajar utama namun belum banyak memanfaatkan sumber belajar tambahan. Pada masa new normal, tentu diperlukan upaya guru untuk mengejar ketertinggalan kompetensi capaian akibat dari pandemi COVID-19 (Finlay *et al.*, 2022). Namun, guru nampak kesulitan untuk mengembangkan bahan ajar interaktif dan dapat digunakan guru untuk mengajar (Ruzaman & Rosli, 2020; Suarniati *et al.*, 2018).

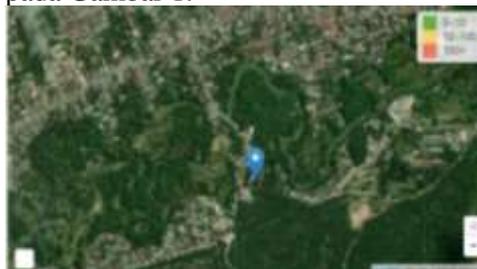
Kegiatan pengabdian dilakukan pada Sekolah Dasar Negeri 2 Seulalah Kota Langsa, Aceh. Permasalahan pada mitra yaitu guru belum terbiasa menggunakan pembelajaran berbasis digital. Hasil wawancara didapatkan tumuan yaitu guru banyak yang belum mengetahui adanya portal rumah belajar dan beberapa guru belum terbiasa menggunakan portal rumah belajar. Hasil observasi awal pada mitra juga didapatkan bahwa guru sudah memiliki gadget dan unit laptop atau PC di rumah, namun belum memanfaatkan portal rumah belajar sebagai media pendukung pembelajaran di kelas atau pada saat pembelajaran jarak jauh. Permasalahan tersebut harus segera diatasi mengingat portal rumah belajar sangat diperlukan untuk mendukung kesuksesan pembelajaran di sekolah dasar. Oleh karena itu, tujuan dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk mengenalkan portal rumah belajar kepada guru. Portal rumah belajar merupakan salah satu solusi untuk pembelajaran di masa new normal. Portal rumah belajar dapat diakses sebagai sumber belajar guru dan siswa sehingga dapat mengefektifkan pembelajaran di masa new normal.

## METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan oleh tim dosen lintas bidang ilmu pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Samudra. Kegiatan bimbingan teknis

dilakukan pada tanggal 10-11 Mei 2022. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan selama 2 hari. Kegiatan dibantu oleh 4 orang mahasiswa dan mendukung program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dengan direkognisi pada tugas *case method* terkait solusi permasalahan pembelajaran berbasis web di sekolah.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini diikuti oleh guru Sekolah Dasar Negeri 2 Seulalah yang berjumlah 20 orang. Lokasi kegiatan berjarak sekitar 3,9 km dari Universitas Samudra atau berjarak sekitar 5 km dari pusat Kota Langsa, Aceh. Lokasi sasaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat berlokasi di dekat pemukiman dan perkebunan kelapa sawit. Sekolah sudah menggunakan kurikulum 2013 dengan beberapa program unggulan sekolah yaitu kegiatan tahfiz dan pengembangan karakter keislaman kepada siswa. Adapun lokasi pengabdian dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Lokasi Pengabdian

Penerapan kegiatan menggunakan metode *participatory action research* (PAR). Penelitian ini merupakan penelitian tindakan dengan pendekatan pengumpulan data dan analisis data secara mendalam sehingga menghasilkan keputusan berupa solusi yang dapat dilakukan secara praktis (Buckles, 2013). Kegiatan pengabdian dibagi menjadi 3 tahapan yakni: 1) Tahap Pendahuluan, 2) Tahap Implementasi/Pelaksanaan Pengabdian, dan 3) Tahap Evaluasi.

Tahap pendahuluan dilakukan dengan mengidentifikasi permasalahan

dan analisis situasi dan kondisi mitra. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui urgensi masalah dan menyusun solusi praktis kegiatan pada tahap pelaksanaan pengabdian. Selanjutnya pada tahap pendahuluan melakukan koordinasi antara tim pengabdian dan mitra. Pada tahap pendahuluan, kepala sekolah sebagai sumber informasi utama untuk mengetahui kondisi sekolah. Hasil analisis permasalahan dan rancangan solusi dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Analisis Masalah dan Solusi Pemecahan Masalah

Masalah	Solusi Pemecahan masalah
Guru belum mengetahui Portal Rumah Belajar dari Kemdikbud	Sosialisasi portal rumah belajar kepada guru dengan memberikan pemaparan terkait manfaat serta fitur-fitur yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran
Guru belum terampil menggunakan Portal Rumah Belajar	Bimbingan teknis pemanfaatan portal rumah belajar kepada guru melalui diskusi kelompok

Tahap implementasi merupakan tahap pelaksanaan kegiatan pengabdian. Pada tahap implementasi dilakukan kegiatan bimbingan teknis selama 2 hari dengan melibatkan tim dari dosen dan mahasiswa. Metode yang digunakan pada tahap implementasi kegiatan yaitu metode ceramah, diskusi dan tanya jawab. Ceramah digunakan pada saat menjelaskan mengenai portal rumah belajar pada kegiatan presentasi. Diskusi digunakan pada saat bimbingan teknis. Guru mencoba portal rumah belajar dari laptop masing-masing guru dan mencoba pada handphone. Sedangkan tanya jawab dilakukan selama kegiatan bimbingan teknis. Guru bebas bertanya dan bersifat interaktif sehingga tanya jawab mengalir sesuai konten yang dibahas. Lokasi kegiatan berada pada ruangan kelas di sekolah. Kegiatan

dilaksanakan setelah selesai kegiatan pembelajaran.

Tahap evaluasi dilakukan dengan kegiatan evaluasi dan refleksi terkait ketercapaian pemahaman guru terhadap portal rumah belajar. Selanjutnya pada tahap evaluasi juga dilakukan dengan memberikan kuesioner terkait feedback bagi tim pengabdian. Hasil feedback menjadi evaluasi keefektifan dan perbaikan pada kegiatan bimbingan teknis pada masa yang akan datang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan bimbingan teknis yang dilakukan tim Pengabdian bertema “Sosialisasi Penggunaan Portal Rumah Belajar Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan di SD Negeri 2 Seulalah Kota Langsa”. Kegiatan dihadiri oleh 20 orang guru SD Negeri 2 Seulalah. Kegiatan dilakukan selama 2 hari. Implementasi kegiatan bimbingan teknis dilakukan selama dua hari dengan rincian hari pertama merupakan sosialisasi portal rumah belajar dan hari kedua merupakan kegiatan bimbingan teknis pemanfaatan portal rumah belajar.

### Sosialisasi Portal Rumah Belajar

Berdasarkan hasil tahap pendahuluan dengan cara berdiskusi dengan kepala sekolah, diperoleh informasi bahwa sebelum dilakukan kegiatan bimbingan teknis, para guru belum mengenal adanya portal rumah belajar dari Kemendikbud. Informasi didapatkan bahwa pada pembelajaran, guru terfokus pada memberikan materi melalui buku teks dan menampilkan materi menggunakan LCD Proyektor. Hasil tahap pendahuluan dapat dilihat pada Gambar 2.

Berdasarkan permasalahan, maka tim pengabdian melakukan diskusi mengenai solusi efektif untuk melakukan sosialisasi portal rumah belajar kepada guru. Tujuan sosialisasi adalah untuk mengenalkan portal rumah belajar kepada guru sebagai solusi

inovatif untuk menambah motivasi belajar pada siswa SD. Selanjutnya tujuan dari portal rumah belajar adalah memberikan sarana pendukung belajar khususnya pembelajaran berbasis web untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran pada masa pandemi maupun new normal (Marlina, 2021; Warsita, 2020)



Gambar 2 Salah Satu Tim Berdiskusi dengan Kepala Sekolah dan Guru Terkait Permasalahan

Kegiatan sosialisasi diawali dengan pengenalan portal rumah belajar dengan memberikan materi sejarah pengembangan, kegunaan secara praktis pada pembelajaran, dan mempraktekkan penggunaan fitur pada portal rumah belajar. Para guru sangat antusias mengenal portal rumah belajar dan aktif melakukan diskusi terkait pemanfaatan fitur-fitur yang ada di portal rumah belajar. Kegiatan bersifat diskusi interaktif dimana guru bebas melakukan tanya jawab selama kegiatan sosialisasi.

Terdapat beberapa materi yang menarik bagi guru sasaran pengabdian. Guru antusias menanyakan terkait fitur yang disediakan. Adapun fitur yang menarik bagi guru adalah augmented reality, laboratorium maya, edugame, dan wahana jelajah angkasa. Menurut para guru, fitur ini menarik untuk diajarkan kepada siswa SD karena sesuai dengan karakter siswa SD yang suka bermain gadget. Gadget merupakan wahana bermain anak SD berbasis teknologi. Oleh karena itu diperlukan pengembangan pembelajaran berbasis teknologi untuk anak terutama di usia

sekolah dasar (Florea & Hurjui, 2015; Malik & Nugraheni, 2020).

Guru mengajukan berbagai pertanyaan terkait fitur yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran IPA dan IPS di SD. Narasumber dari Tim PKM menjawab bahwa fitur untuk pembelajaran IPA dan IPS sebenarnya dapat dimanfaatkan oleh semua fitur di portal rumah belajar, namun ditekankan pada pembelajaran IPA bisa menggunakan fitur laboratorium maya, wahana jelajah angkasa dan *edugame*. Selanjutnya narasumber juga mengatakan bahwa pembelajaran IPS dominan menggunakan fitur peta budaya dan *edugame* untuk menambah kemenarikan materi pembelajaran di SD. Kesimpulan yang dapat ditarik pada diskusi adalah fitur pada portal rumah belajar dapat dimanfaatkan pada berbagai mata pelajaran sesuai dengan materi dan tema pembelajaran. Seperti hasil penelitian (Lubis *et al.*, 2021; Marlina, 2021) bahwa penggunaan portal rumah belajar dapat meningkatkan efektifitas belajar karena mudah memperoleh sumber belajar. Adapun kegiatan sosialisasi dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3 Kegiatan Sosialisasi Portal Rumah Belajar

Hasil dari kegiatan sosialisasi adalah guru menjadi tahu mengenai portal rumah belajar yang dapat dimanfaatkan sebagai salah satu solusi peningkatan efektivitas pembelajaran pada masa new normal. Guru dapat melakukan beberapa inovasi pembelajaran untuk mendukung pemanfaatan

portal rumah belajar. Misalnya melakukan kegiatan apersepsi yang membangkitkan semangat siswa sebelum melakukan pembelajaran menggunakan portal rumah belajar. Melakukan modifikasi terkait inovasi pembelajaran dapat membuat suasana kelas tidak monoton dan membangkitkan semangat siswa dalam belajar (Lubis *et al.*, 2021).

### **Bimbingan Teknis Portal Rumah Belajar**

Kegiatan bimbingan teknis berisi kegiatan pembimbingan guru dalam memanfaatkan portal rumah belajar. Kegiatan terbagi menjadi dua sesi. Pada sesi pertama, materi yang diberikan yaitu terkait praktik dalam pemanfaatan fitur rumah belajar sebagai upaya pemanfaatan sumber belajar, sesi kedua berisi materi bimbingan teknis dalam mengakses dan *upload* pada fitur sumber belajar.

Sesi pertama guru melakukan praktik mengakses rumah belajar. Pertama, guru harus melakukan log in untuk masuk pada portal rumah belajar. Beberapa guru menemukan kendala bahwa mereka tidak bisa log in ke portal menggunakan akun Belajar.id guru. Narasumber kemudian memberikan solusi terkait menggunakan akun google untuk dapat mengakses ke portal rumah belajar sebelum kendala terkait akun Belajar.id guru teratasi. Guru mulai mengakses fitur sesuai dengan arahan dari narasumber. Tim lain bertugas untuk membantu guru pada kelompok-kelompok kecil untuk dapat mengakses portal rumah belajar.

Fitur yang menarik pada kegiatan bimbingan teknis adalah menggunakan fitur augmented reality yang merupakan fitur terbaru dari portal rumah belajar. Augmented reality merupakan media pembelajaran digital dengan cara melihat objek baik 2 dimensi maupun 3 dimensi yang diproyeksikan pada dunia nyata (Al Shuaili *et al.*, 2020). Pada

portal rumah belajar, augmented reality berisi materi energi alternatif, alat indera manusia, anatomi tubuh manusia, virus, bagian tumbuhan, cita-citaku, daur hidup hewan, bagian tubuh hewan berdasarkan jenis, dan alat musik tradisional. Augmented reality menghadirkan objek dan suara yang dapat membantu siswa memahami materi (Krüger *et al.*, 2022). Guru diminta untuk menginstal aplikasi untuk dapat mengakses augmented reality.

Pada sesi dua dilakukan bimbingan teknis dalam mengakses dan *upload* sumber belajar. Fitur sumber belajar menyediakan berbagai konteks pembelajaran yang dapat dimanfaatkan pada online maupun offline. Sumber belajar juga dapat *download* dan digunakan sesuai dengan kebutuhan belajar (Warsita, 2020). Materi yang disajikan pada fitur sumber belajar menyajikan materi yang informatif dan interaktif dengan tampilan sistematis dan menarik. Beberapa pilihan jenjang pendidikan bisa diakses melalui fitur sumber belajar. Adapun kegiatan bimbingan teknis pada sesi kedua dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4 Bimbingan Teknis Pemanfaatan Portal Rumah Belajar

Pada kegiatan pembimbingan, guru diajarkan untuk memanfaatkan sumber belajar dengan cara memilih topik atau materi yang sesuai, mengunduh materi, *copy link* materi sumber belajar dan *upload* materi yang akan dibagikan pada sumber belajar. Sebelumnya pada sesi pertama, narasumber menjelaskan syarat dan

ketentuan untuk membuat konten pada sumber belajar kemudian guru diminta untuk mempersiapkan materi atau bahan yang digunakan untuk kegiatan simulasi mengupload materi pembelajaran ke sumber belajar.

Pemaparan materi selama dua hari dapat diterima dengan baik oleh peserta bimbingan teknis. Pada kegiatan terakhir yaitu refleksi. Tim pengabdian memberikan kuesioner terkait kegiatan pelatihan yang dilakukan selama dua hari. Dari 20 peserta yang telah mengikuti pelatihan dan bimbingan teknis, 15 orang menjawab sudah paham cara menggunakan dan memanfaatkan portal rumah belajar, dan 5 yang lainnya menjawab cukup paham. Artinya terjadi peningkatan pemahaman sebesar 75 % dari peserta kegiatan yang awalnya semua peserta sama sekali belum mengetahui portal rumah belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pengetahuan dan pemahaman guru terhadap portal rumah belajar menjadi meningkat dan guru memiliki keterampilan untuk memanfaatkan portal rumah belajar dengan baik. Temuan ini juga didukung dari hasil kegiatan sosialisasi portal belajar daring Kemendikbud oleh tim PKM Meiyanti *et al.* (2022) bahwa setelah diberikan pelatihan terjadi peningkatan pemahaman dan penggunaan portal rumah belajar peserta dari yang awalnya 25 % menjadi 40 %. Kemudahan dalam penggunaan fitur-fitur pada portal rumah belajar juga mendukung peningkatan pemahaman penggunaannya. Melalui kegiatan pelatihan dan bimbingan teknis, dapat meningkatkan ketertarikan dan pemahaman guru dalam mengoperasikan serta mengoptimalkan penggunaan fitur-fitur pada portal rumah belajar. Guru yang mengikuti pelatihan dapat menjadi penggerak guru-guru lainnya, siswa dan orang tua siswa dalam memanfaatkan portal rumah belajar (Latifah, & Utami, 2021). Guru juga mengharapkan bahwa kegiatan pengabdian ini terus *diupgrade*

sehingga guru dapat selalu *update* terkait perkembangan inovasi pembelajaran khususnya pembelajaran digital dengan memanfaatkan teknologi.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat, disimpulkan bahwa kegiatan bimbingan teknis ini dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam mengembangkan kemampuan guru menerapkan dan mengembangkan inovasi pembelajaran. Khususnya dalam pemanfaatan portal rumah belajar, guru merasa bahwa pengetahuan dan keterampilan guru menjadi bertambah. Guru mengharapkan kegiatan yang selanjutnya dilakukan yaitu pengembangan kompetensi guru khususnya keterampilan pengembangan bahan ajar sesuai dengan pembelajaran abad 21.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Shuaili, K., Al Musawi, A. S., & Hussain, R. M. (2020). The effectiveness of using augmented reality in teaching geography curriculum on the achievement and attitudes of Omani 10th Grade Students. *Multidisciplinary Journal for Education, Social and Technological Sciences*, 7(2), 20. <https://doi.org/10.4995/muse.2020.13014>
- Asrori. (2019). *Inovasi belajar & pembelajaran PAI (Teori dan Aplikatif)*. UMSurabaya Publishing
- Buckles, D. J. (2013). Participatory action research: Theory and methods for engaged inquiry. In *Participatory Action Research: Theory and Methods for Engaged Inquiry* (Issue February 2019).
- Efendi, N. M. (2019). Revolusi pembelajaran berbasis digital (penggunaan animasi digital pada start up sebagai metode pembelajaran siswa belajar aktif).

- Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 2(2), 173.
- Finlay, M. J., Tinnion, D. J., & Simpson, T. (2022). A virtual versus blended learning approach to higher education during the COVID-19 pandemic: The experiences of a sport and exercise science student cohort. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*, 30, 100363. <https://doi.org/10.1016/J.JHLSTE.2021.100363>
- Florea, N. M., & Hurjui, E. (2015). Critical thinking in elementary school children. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 180, 565–572. <https://doi.org/10.1016/J.SBSPRO.2015.02.161>
- Krüger, J. M., Palzer, K., & Bodemer, D. (2022). Learning with augmented reality: Impact of dimensionality and spatial abilities. *Computers and Education Open*, 3, 100065. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2021.100065>
- Lathifah, Z. K., & Utami, I. I. S. (2021). Bimbingan teknis aplikasi portal rumah belajar pada praktik pembelajaran daring di masa pandemi covid-19. *Warta LPM*, 24(2), 367–379. <https://doi.org/10.23917/warta.v24i2.13529>
- Listia, R. C., Rosalina, E., & Elyani, E. P. (2021). Pendampingan pembuatan bahan ajar bahasa inggris berbasis keterampilan (skill-based) dengan menggunakan teknologi. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat Vol 3 No 4*, 391-397.
- Lubis, M. A., Johannes, Rasyid, A., & Azizan, N. (2021). Efektivitas platform rumah belajar sebagai sumber belajar digital di era kenormalan baru. *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education*, 1(2), 19–34.
- Malik, M. S., & Nugraheni, A. S. (2020). Strategi interactive digital learning untuk meningkatkan pemahaman bacaan pada anak Slow learner. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 12(2), 176–182. <https://doi.org/10.17509/eh.v12i2.22125>
- Marlina, B. (2021). Pemanfaatan portal rumah belajar untuk media pembelajaran daring di era pandemi covid-19. *Journal of Innovation in Teaching and ...*, 1(2), 142–151. <http://ejournal.karinosseff.org/index.php/jitim/article/view/138>
- Rafiudin, Mansur, H., Mastur, Utama, A. H., & Satrio, A. (2021). Pelatihan pengembangan bahan ajar elektronik (e-book) di smkn 1 banjarmasin. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat Vol 3 No 1*, 9-15.
- Ridhwan, R., Sari, R. M., & Sumarmi, S. (2020). *Analysis of maritime learning material development needs using google form*. 440(Icobl 2019), 90–95. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200521.019>
- Ridhwan, R., Sumarmi, S., Ruja, I. N., Utomo, D. H., & Sari, R. M. (2019). Student perception on teaching materials development to increase students' knowledge of aceh's maritime potential. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 7(4), 45. <https://doi.org/10.17478/jegys.618245>
- Ruzaman, N. K., & Rosli, D. I. (2020). Inquiry-based education: Innovation in participatory inquiry paradigm. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 15(10), 4. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i10.11460>

- Sari, R. M., Sumarmi, Astina, I. K., Utomo, D. H., & Ridhwan. (2021). Increasing students critical thinking skills and learning motivation using inquiry mind map. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 16(3), 4–19.
- Sari, R. M., Sumarmi, S., Utomo, D. H., & Astina, I. K. (2019). *Geography teachers perception on the implementation of mind map on scientific approach*. 320(Icskse 2018), 125–131.
- Suarniati, N. W., Hidayah, N., & Dany Handarini, M. (2018). The development of learning tools to improve students' critical thinking skills in vocational high school. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 175(1), 0–7.
- Warsita, B. (2020). Pemanfaatan portal rumah belajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Teknodik*, 65–78.