

Received : 03-09-2021
Revised : 20-09-2021
Published : 30-10-2021

Rumah Belajar dan Penggunaannya dalam Memperbaiki Kualitas Pendidikan Peserta Didik

Doni Aprilianto, Umi Hanifah, Oki Indriyana, Maha Kartika Ratri

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

doniaprilianto.2019@student.uny.ac.id, umihanifah.2019@student.uny.ac.id,
okiindriyana.2019@student.uny.ac.id, mahakartika.2019@student.uny.ac.id

Abstrack:

Demi mempercepat penguasaan materi yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas peserta didik Indonesia, Pustekom Kemdikbud telah membuat dan mengembangkan sebuah portal pembelajaran berbasis web yang bernama Rumah Belajar. Rumah Belajar sebagai Sistem Manajemen Pembelajaran atau *Learning Management System* (LMS) bermanfaat untuk meningkatkan standar proses pembelajaran dalam rangka memaksimalkan efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran. Peningkatan penggunaan sistem ini semakin terbuka peluangnya karena adanya tuntutan pendidikan yang harus terintegrasi TIK. Melalui Rumah Belajar dapat dilakukan pengelolaan materi pembelajaran, penyelenggaraan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran berbasis web. Artikel ini berisi mengenai pengertian, cara membuat akun, fitur, metode, model, langkah pemanfaatan, kelebihan serta kelemahan Rumah Belajar. Kajian ini sangat berguna bagi pendidik untuk sebagai bekal pengetahuan dan strategi dalam meningkatkan kualitas peserta didik.

Kata kunci: rumah belajar; pendidikan; kualitas pendidikan; peserta didik

Abstract:

In order to accelerate the mastery of materials aimed at improving the quality of Indonesian students, Pustekom Kemdikbud has created and developed a web-based learning portal called Rumah Belajar. Rumah Belajar as a Learning Management System (LMS) is useful for improving the standard of the learning process in order to maximize the effectiveness of achieving learning objectives. Increasing the use of this system opens up more opportunities because of the demands of education that must be integrated with ICT. Through the Rumah Belajar, it is possible to manage learning materials, organize learning, and evaluate web-based learning. This article contains the definition, how to create an account, features, methods, models, steps to use, advantages and disadvantages of Rumah Belajar.

Keywords: rumah belajar; education; quality of education; students.



b

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam ekonomi, sosial, budaya maupun pendidikan. Oleh karena itu agar pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan IPTEK tersebut perlu penyesuaian-penyesuaian, terutama sekali yang berkaitan dengan faktor-faktor pengajaran di sekolah. Salah satu faktor tersebut adalah media pembelajaran yang perlu dipelajari dan dikuasai pendidik/calon pendidik, sehingga mereka dapat menyampaikan materi pelajaran kepada para peserta didik secara baik berdaya guna dan berhasil guna.

Hasil penelitian telah memperlihatkan media telah menunjukkan keunggulannya membantu para pendidik dan staf pengajar dalam menyampaikan pesan pembelajaran serta lebih cepat dan lebih mudah ditangkap oleh para peserta didik. Media memiliki kekuatan-kekuatan yang positif dan sinergi yang mampu merubah sikap dan tingkah laku mereka ke arah perubahan yang kreatif dan dinamis.

Sehubungan dengan hal itu, peran media sangat dibutuhkan dalam pembelajaran dimana perkembangannya saat ini media bukan lagi dipandang sekedar alat bantu tetapi merupakan bagian yang penting dalam sistem pendidikan dan pembelajaran.

Rumah Belajar memiliki peran seperti perpustakaan digital yang dapat diakses dengan cepat dan mudah melalui jaringan komputer. Adanya Rumah Belajar memungkinkan pendidik dan peserta didik mampu belajar dan mendapatkan sumber pembelajaran lebih luas karena terdapat sumber belajar, buku mata pelajaran digital, bank soal untuk melatih pengetahuan peserta didik, dan masih banyak fitur lainnya. Pendidik dan peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran tanpa harus menggunakan alat belajar konvensional yang berupa kumpulan buku tercetak, film mikro (microform dan microfiche), ataupun kumpulan kaset audio, video, dll. Peserta didik dapat belajar dimana saja, kapan saja, dengan siapa saja melalui Rumah Belajar.

Begitu besarnya peran media dalam membantu membimbing dan memberikan penjelasan kepada peserta didik terhadap suatu materi yang abstrak dan sulit dijelaskan melalui metode ceramah semata dan adanya Rumah Belajar ini diharapkan dapat membantu kita sebagai pendidik dalam mengenal berbagai media pembelajaran dan karakteristiknya dan dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran untuk kedepannya.

PEMBAHASAN

Rumah Belajar merupakan portal pembelajaran resmi milik Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang bisa diakses dengan alamat URL <http://belajar.kemdikbud.go.id>. Pustekkom Kemdikbud telah membuat dan mengembangkan Rumah Belajar sejak tahun 2011 sebagai salah satu portal pembelajaran berbasis web, yang berisi berbagai layanan pembelajaran seperti Kelas Maya, Lab Maya, Sumber Belajar, dan Peta Budaya.

Portal ini menyediakan berbagai bahan belajar dan fasilitas komunikasi dan interaksi antarkomunitas pendidikan, bahan belajar untuk pendidik dan peserta didik, bank soal, dan konten-konten lainnya yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik, peserta didik, maupun masyarakat umum.

Rumah Belajar sebagai salah satu sistem pembelajaran interaktif diharapkan akan mempercepat penguasaan materi peserta didik sehingga meningkat kualitas peserta didik Indonesia. Rumah Belajar sebagai Sistem Manajemen Pembelajaran atau *Learning Management System* (LMS) bermanfaat untuk meningkatkan standar proses pembelajaran

dalam rangka memaksimalkan efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran. Peningkatan penggunaan sistem ini semakin terbuka peluangnya karena adanya tuntutan pendidikan yang harus terintegrasi TIK. Melalui Rumah Belajar dapat dilakukan pengelolaan materi pembelajaran, penyelenggaraan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran berbasis web. Kelebihan sistem ini adalah membuka peluang belajar kepada peserta didik dengan waktu yang lebih panjang dan lebih leluasa, meningkatkan interaksi peserta didik dengan pendidik tidak hanya terbatas pada jam sekolah.

Portal Rumah Belajar hadir untuk mendukung dan menyediakan fitur, media, dan konten pembelajaran bagi pendidik, peserta didik, dan masyarakat. Beberapa contoh fitur yang dimaksud antara lain Buku Sekolah Elektronik (BSE) yang berfungsi sebagai alternatif referensi bahan-bahan belajar berupa buku-buku pelajaran yang bisa di download dan fitur Peta Budaya yang memuat konten mengenai pengetahuan aneka ragam budaya di Indonesia yang bisa menumbuhkan dan meningkatkan kecintaan serta kepedulian peserta didik, pendidik, maupun masyarakat umum terhadap budaya dan cagar budaya di Indonesia.

Semua konten yang tersedia tersebut dapat diakses langsung secara online maupun offline (mengunduh file materi atau konten dari portal Rumah Belajar). Dengan adanya Rumah Belajar ini, harapannya dapat menambah pengetahuan serta literasi bagi peserta didik, pendidik, maupun masyarakat umum. Untuk dapat memanfaatkan fitur-fitur pada portal Rumah Belajar secara lengkap dan optimal, pengguna harus memiliki jaringan internet dan beberapa perangkat teknologi lainnya seperti komputer beserta perangkat lunak (software) pendukung. Portal Rumah Belajar diharapkan bisa menjadi milik komunitas dengan pengisian konten/media yang berprinsip “dari dan untuk” komunitas belajar. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, dalam hal ini yaitu Pustekkom, berperan sebagai inisiator, pendidik, dan regulator.

Sumber Belajar

Layanan fitur Sumber Belajar diperuntukkan memenuhi kebutuhan belajar siswa dan guru di sekolah. Selain menyediakan berbagai materi pengetahuan jenjang pendidikan PAUD, SD, SMP, SMA dan SMK, juga menyediakan sarana evaluasi belajar secara *online*. Layanan ini akan memberikan alternatif media pembelajaran bahasa Indonesia yang sesuai dengan tuntutan perkembangan TIK.. Sumber belajar memiliki fungsi yang strategis dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) meningkatkan produktivitas pembelajaran,
- 2) memberikan kemungkinan pembelajaran yang sifatnya lebih individual,
- 3) memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pembelajaran,
- 4) lebih memantapkan pembelajaran dengan jalan meningkatkan kemampuan sumber belajar, penyajian informasi dan bahan belajar secara lebih konkret,
- 5) memungkinkan belajar secara seketika yaitu mengurangi kesenjangan antara pembelajaran yang bersifat verbal dan abstrak dengan realitas yang konkret, serta memberikan pengetahuan yang sifatnya langsung, dan
- 6) memungkinkan penyajian pembelajaran yang lebih luas dengan menyajikan informasi yang menembus batas geografis.

Buku Sekolah Elektronik (BSE) adalah inisiatif dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia yang bertujuan untuk menyediakan buku ajar elektronik untuk tingkat pendidikan dari SD, SMP, SMA dan SMK. Pemerintah (Kemendikbud) melalui Pusat Perbukuan membeli hak cipta buku-buku sekolah di berbagai jenjang pendidikan kemudian buku tersebut diunggah ke website.

Web BSE merupakan situs yang menyajikan buku dengan format .pdf yang dapat dibaca secara online atau dapat diunduh untuk kemudian dibaca secara offline dengan alamat <http://belajar.kemdikbud.go.id> kemudian pilih fitur buku sekolah elektronik. Hingga saat ini sudah lebih dari 900 judul buku yang tersedia di situs BSE.

BSE tidak hanya bisa diakses dan dibaca dengan menggunakan komputer (baik secara *online* maupun *offline*) namun bisa melalui perangkat android. BSE memang tersedia secara elektronik, tetapi dapat diunduh, dicetak dan diperbanyak oleh siapa saja.

Fitur Bank Soal dikembangkan sebagai wadah bagi guru-guru untuk membuat soal dan berbagi kepada pengguna yang lain, serta melakukan evaluasi hasil belajar secara online. Evaluasi hasil belajar yang tersedia pada fitur Bank Soal ini yaitu: Latihan, Ulangan, dan Ujian. Latihan merupakan kumpulan soal-soal berdasarkan satu topik yang bersifat sebagai latihan beserta pembahasannya. Agar dapat memanfaatkan fitur Bank Soal ini, pengguna harus mendaftar sebagai anggota dengan mengakses alamat Rumah Belajar, yaitu <http://belajar.kemdikbud.go.id>. Setelah mendaftar, pengguna baru bisa melakukan login ke fitur Bank Soal dengan menggunakan username dan password yang telah dibuat. Pada tampilan beranda, terdapat informasi jumlah latihan, ulangan, dan ujian yang telah dibuat oleh para guru serta dapat dimanfaatkan oleh siswa dalam mengerjakan evaluasi.

Salah satu keuntungan dari pemanfaatan fitur Bank Soal untuk melakukan evaluasi secara online yakni, siswa dapat mengetahui nilai yang diperoleh serta mengetahui soal-soal yang dapat dijawab dengan benar dan soal-soal yang dijawab salah.

Laboratorium virtual merupakan *software komputer* yang memiliki kemampuan untuk melakukan modeling peralatan komputer secara matematis yang disajikan melalui sebuah simulasi. Dengan kata lain, laboratorium virtual merupakan bentuk tiruan dari sebuah laboratorium riil yang digunakan dalam aktivitas pembelajaran ataupun penelitian secara ilmiah guna menekankan sebuah konsep atau mendalami sebuah konsep-konsep tertentu. Laboratorium virtual bukanlah pengganti tetapi bagian dari Laboratorium riil yang digunakan untuk melengkapi dan memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ada. Di samping itu dimungkinkan pula bagi sekolah-sekolah yang belum memiliki laboratorium secara fisik menerapkan laboratorium virtual.

Laboratorium virtual merupakan upaya pengintegrasian TIK dalam pembelajaran untuk melengkapi sumber belajar peserta didik. Fitur simulasi praktikum laboratorium yang disajikan secara interaktif dan menarik, dikemas bersama lembar kerja siswa dan teori praktikum.

Layanan fitur Peta Budaya diperuntukkan untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa dan guru di sekolah maupun masyarakat yang ingin mengetahui keanekaragaman budaya Indonesia. Materi yang terdapat di fitur Peta Budaya dapat dimanfaatkan pada semua jenjang pendidikan. Layanan ini akan memberikan alternatif media pembelajaran tentang kebudayaan Indonesia yang sesuai dengan tuntutan perkembangan TIK.

Saat ini media pembelajaran berbasis web yang berbahasa Indonesia dalam dunia pendidikan Indonesia masih terbatas jumlah konten yang mengangkat tentang budaya dan cagar budaya. Peta Budaya memiliki fungsi yang strategis dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Meningkatkan produktivitas pembelajaran tentang kebudayaan yang kita miliki,
- 2) Memberikan kemungkinan pembelajaran yang sifatnya individual (mandiri),
- 3) Memberikan dasar yang lebih ilmiah dan menarik terhadap pembelajaran kebudayaan,
- 4) Memungkinkan belajar secara seketika yaitu mengurangi kesenjangan antara pembelajaran yang bersifat verbal dan abstrak dengan realitas yang konkret, serta

- memberikan pengetahuan yang sifatnya langsung, dan
- 5) Meningkatkan nasionalisme dan kecintaan terhadap keanekaragaman budaya serta berperan aktif dalam melestarikannya.

Fitur PKB dikembangkan sebagai wadah bagi penyelenggara diklat untuk memberikan layanan peningkatan kualitas SDM, dalam bentuk diklat secara *online*. Diklat secara online ini diharapkan dapat mengatasi keterbatasan anggaran yang dimiliki instansi penyelenggara diklat untuk meningkatkan kualitas SDM-nya. Melalui fitur PKB ini penyelenggara diklat dapat membuka kelas-kelas diklat, baik teknis maupun non teknis.

Dengan sistem belajar yang dilakukan secara *online*, maka para Pendidik dapat menggunggah materi, membuka forum diskusi, maupun membuat soal-soal, sesuai dengan waktu senggang yang dimilikinya. Oleh karena itu, keberhasilan diklat *online* ini tergantung dari komitmen para Pendidik dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya. Sistem diklat *online* tidak akan berhasil jika materi diklat tidak lengkap, apalagi tidak ada sama sekali.

Kelas Maya di Rumah Belajar merupakan sebuah *learning management system* (LMS) yang dikembangkan khusus untuk memfasilitasi terjadinya pembelajaran *online* (daring) antara peserta didik dan pendidik kapan saja dan di mana saja. Pada waktu tertentu yang terjadwal oleh pendidik, peserta didik dapat mengikuti pembelajaran virtual dengan pendidik melalui *tool* komunikasi sinkronous (*chat, video conference, audio conference, desktop sharing, whiteboard*).

Strategi pembelajaran di Kelas Maya yaitu strategi pembelajaran lebih bersifat konstruktivistik yang menuntut pembelajaran aktif dan berpusat pada peserta didik untuk mendorong keterampilan peserta didik. Jadi model pembelajaran kelas maya yang dimaksudkan dalam rancangan ini yaitu suatu pembelajaran dalam jaringan (*online*) dengan menggunakan teknologi pembelajaran (Rumah Belajar) untuk merancang, menyampaikan, dan mengatur pembelajaran formal dan informal serta berbagi pengetahuan kapan saja, siapa saja dan dimana saja.

Sumber Belajar sebagai referensi belajar bagi peserta didik. Sumber belajar sebagai media belajar siswa. Sumber belajar yang menyediakan katalog media (yang berisi konten-konten audio, animasi, visual, audiovisual dsb) serta topik- topik pembelajaran untuk jenjang pendidikan PAUD, SD, SMP dan SMA bisa dijadikan media belajar tambahan bagi siswa. Selain belajar materi dari guru dan buku pelajaran di sekolahnya, siswa dapat belajar secara mandiri di sumber belajar sebagai pengayaan ataupun tambahan wawasan untuk melengkapi pengetahuan yang diperolehnya di sekolah. Sumber belajar yang bisa diakses siswa di Rumah Belajar meliputi: bahan belajar Materi Pokok, Modul Online, dan Learning Object. Seluruh materi yang di unggah di fitur sumber belajar, bisa langsung diakses (dibaca secara online melalui perangkat komputer atau smartphone yang terhubung internet) atau bisa di pelajari secara offline setelah siswa mengunduh file materi tersebut dan menyimpannya dalam perangkat komputer.

Sumber belajar sebagai media evaluasi pembelajaran siswa. Dalam penyajian materi di setiap topik yang tersedia di sumber belajar, terdapat simulasi latihan maupun soal-soal test yang bisa digunakan siswa sebagai alat evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajarinya.

Sumber belajar sebagai referensi tambahan bagi guru dalam menyiapkan bahan ajar. Seperti halnya pada siswa, guru memanfaatkan sumber belajar sebagai referensi tambahan dalam menyediakan bahan-bahan ajar bagi siswanya. Dalam hal ini guru mengarahkan siswa untuk mempelajari topik-topik tertentu sesuai kebutuhan untuk pengayaan pembelajaran siswa, menayangkan materi yang terdapat di sumber belajar untuk kemudian di bahas bersama dengan siswa. Guru dapat juga mengambil sebagian saja dari materi yang terdapat dalam sumber belajar untuk ditambahkan pada bahan ajar guru.

Sumber belajar sebagai sarana guru melaksanakan evaluasi pembelajaran secara online di kelas. Setiap topik yang tersedia di sumber belajar juga terdapat simulasi tes dan soal-soal latihan interaktif yang digunakan guru untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran secara online untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkannya. Guru menugaskan siswa untuk langsung mengakses simulasi test dan soal-soal latihan secara online di rumah belajar atau guru menayangkan dengan bantuan LCD proyektor di depan kelas, kemudian siswa mengerjakan di lembar kertas masing-masing. Guru juga menggabungkan dengan evaluasi yang disusunnya sendiri di tambahkan dengan evaluasi yang terdapat di sumber belajar.

Sumber Belajar sebagai sarana guru dalam mengembangkan kreativitas dan suasana belajar. Guru memanfaatkan katalog media yang tersedia di dalam sumber belajar, baik sebagian ataupun seluruhnya untuk dikemas ulang dan atau ditambahkan dalam bahan ajarnya di kelas. Hal tersebut mendorong guru untuk lebih berkreasi dalam menyiapkan dan mengemas bahan ajarnya. Dengan adanya aneka konten dan media dari sumber belajar yang dimanfaatkan oleh guru, maka pemanfaatan TIK dalam pembelajaran pun akan semakin bervariasi.

Sumber Belajar sebagai sarana guru berinovasi dalam pembelajaran. Dalam menerapkan pembelajaran berbasis TIK yang memanfaatkan sumber belajar pada portal rumah belajar ini, secara otomatis guru akan bereksperimen dengan berbagai model pembelajaran sesuai tuntutan topik pembelajaran. Penerapan model belajar tertentu dengan dikombinasikan pemanfaatan konten dan materi dalam sumber belajar akan membuat guru mulai untuk mengubah model pembelajarannya kearah yang lebih interaktif dimana pembelajaran lebih berpusat pada siswa.

SIMPULAN

Portal Rumah Belajar merupakan suatu sistem manajemen pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai sarana untuk mendukung pendidikan dan proses pembelajaran. Konten dan media yang tersedia di portal Rumah Belajar, baik yang berupa teks, gambar, audio, video, dan animasi, diharapkan dapat membantu peserta didik, pendidik, dan masyarakat dalam mendapatkan fasilitas belajar berbasis TIK. Pemanfaatan fitur-fitur pada portal Rumah Belajar, baik untuk pendidik, peserta didik, ataupun masyarakat luas, diharapkan dapat menunjang pembelajaran sepanjang hayat, mendorong pengembangan kreativitas, baik peserta didik maupun pendidik, dalam mengembangkan berbagai inovasi pembelajara serta mengintegrasikan layanan pembelajaran berbasis TIK dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Pendidik bisa memanfaatkan materi, gambar, video, dan animasi yang tersedia di portal Rumah Belajar sesuai topik yang akan disampaikan, kemudian memasukkannya dalam rencana pembelajarannya, dan menerapkannya dalam pembelajaran di kelas. Ketersediaan portal Rumah Belajar ini diharapkan dapat dimanfaatkan peserta didik dan pendidik

dimanapun dan kapanpun, baik secara terpisah maupun dalam bentuk gabungan secara efektif, mendukung Gerakan Literasi Sekolah, serta meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap kekayaan budaya yang kita miliki dan meningkatkan kecintaan para peserta didik terhadap kekayaan budaya bangsa serta ikut berperan aktif melestarikannya sebagai generasi penerus bangsa.

Tak ada gading yang tak retak. Kami sadari, masih terdapat kekurangan dan hal-hal yang perlu diperbaiki, baik dari segi konten maupun teknis, pada portal Rumah Belajar. Kritik dan saran dari masyarakat, khususnya peserta didik dan pendidik serta praktisi pendidikan lainnya, sangat kami harapkan untuk dijadikan masukan, bahan kajian, dan evaluasi demi pengembangan kinerja serta peningkatan kualitas portal Rumah Belajar.

SARAN

Fitur-fitur pada portal Rumah Belajar memuat konten yang bervariasi baik dari segi konten (konten ilmiah, budaya, bahasa dan sastra) maupun segi media pembelajaran interaktif yang digunakan (animasi, audio, video, eksperimen virtual, tur virtual) yang dapat memperkaya wawasan dan memudahkan peserta didik dan pendidik untuk memahami materi pembelajaran.

Dalam pemanfaatannya, fitur-fitur pada portal Rumah Belajar bisa dijadikan alat bantu bagi pendidik dalam penerapan pembelajaran terintegrasi TIK sebagai bentuk tindak lanjut pemanfaatan fitur-fitur pada portal Rumah Belajar.

Diantaranya, yaitu pendidik bisa mengunduh konten dari fitur Peta Budaya untuk pembuatan konten pembelajaran sejarah ataupun seni budaya yang akan disampaikan ke peserta didik, pendidik bias menggunakan bahan ajar untuk kegiatan pembelajaran dari fitur Sumber Belajar, fitur BSE, maupun fitur Lab Maya.

Pendidik bisa memanfaatkan materi, gambar, video, dan animasi yang tersedia di portal Rumah Belajar sesuai topik yang akan disampaikan untuk kegiatan pembelajaran yang optimal, memasukkannya ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)-nya, serta menerapkannya dalam pembelajaran di kelas. Pendidik harus menyusun jadwal penerapan pembelajaran berbasis TIK dengan memanfaatkan fitur-fitur pada portal Rumah Belajar tersebut, kemudian konsiten dalam penerapan jadwal dan RPP-nya.

DAFTAR RUJUKAN

- Pustekkom. 2017. Panduan Pemanfaatan Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB), Pengguna: PENDIDIK. Jakarta: Pustekkom Kemendikbud
- Tim. (2014). TEKNOLOGI RUMAH BELAJAR (PEDOMAN PEMANFAATAN RUMAH BELAJAR).
- Tim.2017. PEDOMAN PEMANFAATAN PORTAL RUMAH BELAJAR. Kemendikbud.
- Warsihna, Jaka. 2012. E-learning Melalui Portal Rumah Belajar, Jurnal Teknodik Volume XVI Nomor 1
- Warsita, Bambang. 2012. Pemanfaatan Perpustakaan sebagai Pusat Sumber Belajar untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran, Jurnal Teknodik Vol. XVI
- Yudiasuti, Helda, Megawati. 2015. Mengukur Kualitas portal Rumah Belajar dengan Menggunakan Metode Webqual 4.0, Jurnal Imiah Matrik Vol. 17 No.2