

IMPLEMENTASI PENGGUNAAN PLATFORM E-LEARNING RUMAH BELAJAR UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD XAVERIUS A-1 AMBON

Lisye Salamor¹, Titus Gaité², Jessika Enjel Dadiara³

¹Progam Studi PGSD, Universitas Pattimura, Ambon, Maluku, Indonesia

² Progam Studi PGSD, Universitas Pattimura, Ambon, Maluku, Indonesia

³ Progam Studi PGSD, Universitas Pattimura, Ambon, Maluku, Indonesia

¹lisyesalamor@gmail.com, ³dadiarajesikaenjel@gmail.com ,

ABSTRACT

This study aims to analyze the implementation of the Rumah Belajar ee-learning platform in the learning process and to examine its impact on increasing student learning interest at SD Xaverius A-1 Ambon. The research is based on the challenge of adopting digital education technology in the Merdeka Curriculum era and the lack of utilization of interactive media affecting low learning interest. Employing a qualitative descriptive approach, data was collected through observation, in-depth interviews with teachers and students, and documentation. The findings indicate that teachers have a good understanding and integrate Rumah Belajar variably ranging from the Source Learning feature for discussions (lower grades) to Virtual Laboratory and Question Bank for independent learning (higher grades). Significantly, the platform successfully increased student learning interest, demonstrated by increased enthusiasm, intrinsic motivation, active participation in discussions, and self-confidence. This improvement aligns with cognitivism and motivation theories (SDT and ARCS). However, implementation faces obstacles such as limited student personal devices, uneven internet quality, and minimal content contextual to the local Maluku culture. It is concluded that Rumah Belajar is an effective medium for learning transformation in primary schools but requires infrastructure reinforcement and local content adjustment.

Keywords: ee-learning, Learning Interest, Primary School, Rumah Belajar

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis implementasi *platform e-learning* Rumah Belajar dalam proses pembelajaran serta menguji dampaknya terhadap peningkatan minat belajar siswa di SD Xaverius A-1 Ambon. Penelitian ini didasari oleh tantangan adaptasi teknologi pendidikan digital di era Kurikulum Merdeka dan kurangnya pemanfaatan media interaktif yang memengaruhi rendahnya minat belajar. Menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam dengan guru dan siswa, serta studi dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memiliki pemahaman yang baik dan mengintegrasikan Rumah Belajar secara bervariasi mulai dari fitur Sumber Belajar untuk diskusi (kelas rendah) hingga Laboratorium

Maya dan Bank Soal untuk kemandirian belajar (kelas tinggi). Secara signifikan, penggunaan *platform* ini berhasil meningkatkan minat belajar siswa yang ditunjukkan melalui peningkatan semangat, motivasi intrinsik, keaktifan berdiskusi, dan rasa percaya diri. Peningkatan minat ini sejalan dengan teori kognitivisme dan motivasi belajar (SDT dan ARCS). Meskipun demikian, implementasi menghadapi hambatan berupa keterbatasan perangkat pribadi siswa, kualitas jaringan internet yang belum merata, dan minimnya konten yang kontekstual dengan budaya lokal Maluku. Disimpulkan bahwa Rumah Belajar adalah media yang efektif untuk transformasi pembelajaran di sekolah dasar, namun memerlukan penguatan infrastruktur dan penyesuaian konten lokal

Kata Kunci: *ee-Learning*, Minat Belajar, Rumah Belajar, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan di era Revolusi Industri 4.0 dituntut untuk beradaptasi dengan kemajuan teknologi digital, menuntut adanya inovasi metode pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan kontekstual. Pemerintah Indonesia, Kurikulum Merdeka, memberikan keleluasaan kepada guru untuk memanfaatkan berbagai media pembelajaran, terutama yang berbasis digital, guna menciptakan proses belajar yang efektif untuk pembelajaran yang adaptif.

Media pembelajaran yang efektif terbukti mampu merangsang pikiran dan perhatian siswa, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi dan efektivitas belajar.

Meskipun demikian, rendahnya minat belajar siswa masih menjadi tantangan serius, terutama ketika guru

masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah. Minat belajar merupakan dorongan intrinsik dimana ini akan sangat memengaruhi pemahaman dan partisipasi aktif siswa.

Dalam mengatasi masalah ini, pihak Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) meluncurkan Rumah Belajar, sebuah platform *e-learning* mengintegrasikan berbagai sumber belajar digital (Sumber Belajar, Laboratorium Maya, Kelas Digital, Bank Soal). *Platform* ini dinilai memiliki potensi besar untuk merangsang minat belajar siswa karena tampilannya yang menarik, konten yang bervariasi, serta fleksibilitas waktu dan tempat belajar. Dalam konteks pendidikan dasar, penerapan teknologi digital seperti

Rumah Belajar sangat penting untuk mendukung pembelajaran yang menyenangkan dan mandiri. Namun, di Kota Ambon, implementasi media pembelajaran digital masih belum optimal akibat berbagai kendala, termasuk kesulitan guru dalam mengoperasikan teknologi dan ketersediaan infrastruktur.

Kajian empiris yang mendalam mengenai keterkaitan antara implementasi Rumah Belajar dan peningkatan minat belajar di jenjang Sekolah Dasar (SD), khususnya di Ambon, masih terbatas.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara komprehensif:

1) Bagaimana implementasi *platform* Rumah Belajar dilaksanakan di SD Xaverius A-1 Ambon? 2) Sejauh mana penggunaan Rumah Belajar mampu meningkatkan minat belajar peserta didik? dan 3) Apa saja faktor pendukung dan penghambat utama dalam implementasi *platform* ini?.

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi praktis dalam merumuskan strategi pembelajaran berbasis digital yang adaptif dan berorientasi pada peningkatan minat belajar siswa

B. Metode Penelitian

Pendekatan menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan ini dipilih untuk mengeksplorasi secara mendalam proses implementasi *platform* digital dan dampaknya terhadap minat belajar siswa, termasuk menggali persepsi serta hambatan yang dihadapi. Penelitian dilakukan di SD Xaverius A-1 Ambon, yang dipilih secara *purposive* karena sekolah tersebut berada dalam tahap persiapan untuk mengintegrasikan Rumah Belajar ke pembelajaran.

Unit analisis dalam penelitian ini meliputi guru wali kelas 4, 5, dan 6, serta peserta didik dari jenjang kelas tersebut.

Penelitian dilaksanakan selama Agustus hingga September 2025. Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi: Observasi:

Pada tahap ini dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran yang memanfaatkan Rumah Belajar, termasuk mengamati keterlibatan dan antusiasme siswa. Wawancara Mendalam:

Dilakukan kepada guru dan siswa untuk mendapatkan informasi

rinci mengenai pelaksanaan, kendala, strategi, serta persepsi mereka tentang dampak *platform* terhadap minat belajar. Dokumentasi: Meliputi pengumpulan RPP, foto kegiatan belajar yang didalamnya memuat aktivitas siswa menggunakan *platform*.

Teknik Analisis Data. Analisis data menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman (Miles, M. B., & Huberman, 1994), mencakup tiga tahapan siklus yaitu: Reduksi Data (merupakan pemilahan data yang relevan), Penyajian Data (dilakukan narasi atau visualisasi temuan), dan Penarikan Kesimpulan serta Verifikasi (penyimpulan hasil yang didukung oleh data kuat). Keabsahan data. Keabsahan data dijamin melalui empat kriteria oleh (Lincoln, Y. S., & Guba, 1985). Konfirmabilitas (mendokumentasikan proses analisis agar bebas bias)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Implementasi *Platform* Rumah Belajar

Secara umum, guru di SD Xaverius A-1 Ambon telah memiliki pemahaman yang baik dan mengapresiasi *platform* Rumah Belajar. Pemahaman ini diperoleh melalui sosialisasi daring,

seminar, dan bimbingan teknis yang diselenggarakan oleh Dinas Pendidikan. Para guru memandang Rumah Belajar sebagai solusi media *e-learning* yang resmi dimana menyediakan bahan ajar, video interaktif, dan bank soal sehingga bermanfaat dalam pembelajaran yang dilakukan. Pemahaman yang positif ini terutama terkait *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* merupakan kunci awal keberhasilan implementasi, sejalan dengan kerangka *Technology Acceptance Model* (TAM).

Implementasi Rumah Belajar dilakukan dengan strategi yang bervariasi, disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik tingkat kelas. Pada Kelas Rendah (Kelas 4): Guru lebih banyak menggunakan fitur Sumber Belajar untuk memandu diskusi dan memperjelas konsep dasar melalui video atau animasi. Sementara itu, pada Kelas Menengah (Kelas 5): Guru mengoptimalkan fitur Laboratorium Maya dan Bank Soal, terutama pada mata pelajaran IPA, untuk mendorong eksperimen virtual dan melatih kemandirian siswa. Pada Kelas Tinggi (Kelas 6): Guru memanfaatkan Kelas Maya dan kuis untuk pembelajaran kolaboratif dan persiapan ujian.

Variasi strategi ini menunjukkan keuntungan yang didapat seperti fleksibilitas *platform* dan kreativitas guru dalam mengintegrasikan ke dalam teknologi digital. Peran guru tidak lagi hanya sebagai pemberi informasi, tetapi bergeser menjadi pendamping yang mendorong proses belajar secara aktif dan interaktif.

Hal ini sejalan dengan teori yang ada yaitu Teori Konstruktivisme yang menekankan bahwa siswa merupakan pelaku utama dalam membangun pemahamannya sendiri.

2. Peningkatan Minat Peserta Didik

Secara signifikan, hasil observasi dan wawancara mengkonfirmasi bahwa penggunaan Rumah Belajar berhasil memicu peningkatan minat belajar siswa.

Peningkatan ini ditandai dengan Antusiasme dan Semangat: Siswa menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran, terutama saat guru menggunakan video interaktif dan simulasi. Serta tumbuhnya Motivasi Intrinsik dan juga Kemandirian: Adanya kuis dan latihan soal dengan umpan balik instan mendorong siswa untuk belajar mandiri dan mengulang materi hingga paham.

Keaktifan dan Percaya Diri: Siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif bertanya dan berdiskusi. Mereka juga merasa lebih siap menghadapi ujian, yang meningkatkan rasa percaya diri.

Temuan ini sangat relevan dengan teori yang ada yaitu teori Motivasi Belajar. *Platform* Rumah Belajar dimana terbukti memenuhi kebutuhan psikologis dasar siswa (otonomi, kompensasi, dan keterkaitan) sesuai dengan *Self-Determination Theory* (SDT) dari Deci & Ryan (Deci, E. L., & Ryan, 1985). Selain itu, fitur multimedia dan interaktif *platform* juga memenuhi empat komponen model motivasi ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) yang dikembangkan oleh Keller. Dengan demikian, peningkatan minat belajar tidak semata karena media yang menarik, melainkan karena *platform* mampu memenuhi kebutuhan kognitif dan motivasi siswa secara terpadu. Hal ini juga sejalan dengan Teori Kognitivisme Mayer (Mayer, 2001) yang menekankan efektivitas pembelajaran melalui kombinasi visual, audio, dan teks (multimedia) yang disajikan dalam Rumah Belajar.

3. Faktor Pendukung dan Penghambat

Namun demikian, implementasi ini tidak luput dari pendukung dan penghambat. Faktor-faktor tersebut sangat mendukung keberhasilan implementasi meliputi: Dukungan Sekolah dan Pemerintah: Sekolah menyediakan fasilitas memadai, seperti laboratorium komputer dan jaringan Wi-Fi. Dinas Pendidikan juga aktif memberikan sosialisasi dan pelatihan. Seta Respon Positif Siswa: Siswa menyambut baik *platform* ini karena pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Hambatan yang perlu diatasi untuk optimalisasi implementasi: adanya Kesenjangan Infrastruktur Digital: Kualitas jaringan internet yang lambat dan tidak merata, serta keterbatasan perangkat pribadi siswa, menjadi kendala utama dalam mengakses Rumah Belajar, terutama untuk fitur yang membutuhkan *bandwidth* besar seperti video interaktif. Keterbatasan Konten Lokal: Guru menilai konten Rumah Belajar masih minim menampilkan materi yang sesuai dengan konteks budaya lokal Maluku.

Hal ini mengurangi relevansi dan kedekatan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Literasi Digital Siswa: Meskipun siswa terbiasa dengan gawai, tidak semua mampu mengoperasikan fitur pembelajara secara optimal (misalnya mengunggah tugas atau mengakses kelas maya).

D. Kesimpulan

Implementasi *platform e-learning* Rumah Belajar di SD Xaverius A-1 Ambon memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Guru telah mengintegrasikan *platform* ini secara bervariasi sesuai dengan tingkat kelas, membuktikan fleksibilitas dan manfaatnya sebagai media dalam pembelajaran digital.

Peningkatan minat belajar didukung oleh fitur interaktif dan multimedia yang memicu motivasi intrinsik dan kemandirian siswa, sejalan dengan teori konstruktivisme, kognitivisme, dan motivasi belajar.

Meskipun demikian, terdapat tantangan mendasar yang akan menghambat optimalisasi, yaitu keterbatasan infrastruktur.

DAFTAR PUSTAKA

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. New York: Plenum Press.
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic Inquiry*. California., Sage Publication.
- Mayer, Richard E. (2001). Multimedia Learning. *Multimedia Learning*, 41.
<https://doi.org/10.1017/cbo9781139164603>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of New Methods*.