

Pemanfaatan Rumah Belajar



BIODATA

Nama : Rizma Panca Patriani, ST
TTL : Pangkalpinang, 23 Januari 1981
Status : Menikah, punya 3 orang anak
Alamat : Jl. Kamboja Gg. Puyuh III Rt.05/02 Kacangpedang Pangkalpinang
No. HP : 0813 7782 8654 / 0857 58200384
Blog : yayamasri.wordpress.com
Pekerjaan : ASN Fungsional
Pangkat/Gol : Penata / IIIc
Unit Kerja : SMK Negeri 1 Pangkalpinang
Pengalaman di Portal Rumah Belajar :

- 2011 - 2013 Peserta Portal Rumah Belajar , Bogor
- 2013- Sekarang Instruktur Propinsi Portal Rumah Belajar Kep. Bangka Belitung



The logo for Pustekkom (Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi) features the word "Pustekkom" in blue text, with a red circular graphic element to its right.

Portal Rumah Belajar merupakan portal pembelajaran resmi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, dengan alamat url

<http://belajar.kemdikbud.go.id>,

Portal ini menyediakan berbagai bahan belajar serta fasilitas komunikasi dan interaksi antar komunitas pendidikan, juga berisi bahan belajar untuk Guru, bahan belajar siswa, wahana aktivitas komunitas/forum, bank soal dan katalog media pembelajaran

Di dalam portal atau situs rumah belajar sebagaimana terlihat pada gambar di atas yakni di bagian beranda disediakan fasilitas dan menu yang didesign & diperuntukkan mulai dari jenjang Pendidikan SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA/SMK hingga Perguruan Tinggi.

Adapun fasilitas utama pada Portal Rumah Belajar ada 5 macam sebagai berikut:

Sebagai sumber bahan belajar, meliputi Materi Pokok; Modul Online; Pengetahuan Populer; Bank Soal/Uji Kompetensi; Multimedia Interaktif; Video on Demand (VoD), dan dapat di download dan digunakan sesuai kebutuhan belajar.

Sebagai sarana komunikasi dan kolaborasi: antar individu pendidik, antar peserta didik, antar sekolah, berbagi ide dan pengalaman, berita, artikel dengan pengguna lainnya melalui fasilitas forum, serta untuk menampilkan profil sekolahnya sebagai subdomain rumah belajar.

Sebagai wahana pengembangan profesionalisme guru, meliputi mengembangkan rencana pembelajaran di *template* RPP, bahan ajar yang sesuai kurikulum dan media pembelajaran (gambar, video, animasi, simulasi, audio, dan presentasi).

Pemanfaatan Rumah Belajar diharapkan memberikan pengaruh terhadap terbentuknya:

- **Pembinaan guru secara berkelanjutan**
- **Pengembangan kreatifitas siswa**
- **Pengembangan komunitas**

Capaian Diklat TOT TIK Pemanfaatan Rumah Belajar

1. Memahami pemanfaatan Rumah Belajar
2. Memahami Karya Guru
3. Instalasi aplikasi Media Pembelajaran (Aplikasi Articulate Storyline)
4. Membuat Aplikasi Media Pembelajaran
5. Upload ke Karya Guru

Karya Guru

Browser window showing the website <https://belajar.kemdikbud.go.id/Dashboard/>.

Navigation tabs: PETA BUDAYA, WAHANA JELAJAH ANGKASA, PENGEMBANGAN KEPROFESIAN BERKELANJUTAN, KELAS MAYA.

KONTEN TERBARU

- This Is Me!
- TEKTONISME
- Tamasya di Ruang Angkasa
- Pemapasan Pada Hewan

FITUR PENDUKUNG

- KARYA KOMUNITAS**
Materi pembelajaran dari komunitas
- KARYA GURU**
Materi pembelajaran dari guru
- KARYA BAHASA DAN SAstra**
Pustaka bahasa dan sastra

rumahbelajar[at]kemdikbud.go.id | helpdesk[at]kemdikbud.go.id | Call (021) 1500 005

Logos: Edukasi, Rikizi, Redukasi, Edukasi VIDEO, and others.

Activate Windows
Go to PC settings to activate Windows.

Taskbar shows various application icons and system tray information: ENG JA, 8:39 AM, 10/25/2017.

- Langkah-langkah menambahkan karya guru
 - Klik Masuk / Daftar agar bisa masuk ke fitur karya guru



[Beranda](#) [Bantuan](#) [Daftar](#) [Masuk](#) [Q](#)



- Login ke Akun Rumah Belajar, Kemudian isi Pengguna dan Password Jika belum mendaftar, silakan Mendaftar dulu di Daftar Sekarang



Masuk menggunakan Akun Rumah Belajar.

Masuk

[Daftar Sekarang](#) jika belum mempunyai Akun.

- Tampilan Konten Karya Guru

Browser window showing the website <https://belajar.kemdikbud.go.id/KaryaGuru/Konten>. The user is logged in as RIZMA PANCA PATRIANI.

Dashboard

Gunakan Halaman Bantuan sebagai Panduan Anda.

This Is Me!
9/21/2017 12:45:48 AM / oleh HARTONO, .Pd.

Media Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas VII Chapter 2 Kurikulum 2013. Melalui media ini, peserta didik diharapkan terampil melakukan komunikasi

Karya Guru Terbaru

- This Is Me!
- TEKTONISME
- Tamaseya di Ruang Angkasa
- Pernapasan Pada Hewan
- SEJARAH KERAJAAN BUDHA
- Proses Perumusan Pancasila
- Berkreasi dengan CorelDraw
- Belajar Pemrograman Scratch
- Browsing Yuk!!!
- Membuat Buku Digital (e-book)
- Jobs and Responsibilities
- Magnet
- Berbakti Kepada Orang Tua
- Haloalkana
- Vektor

Activate Windows
Go to PC settings to activate Windows.

- Klik Fitur Karya Anda
- Klik Tambah Konten Baru

Rumah Belajar
belajar untuk semua

Bantuan

Daftar Karya Anda

+ Tambah Konten Baru

Show 10 entries Search:

Judul	Pengelola	Tanggal Dibuat	Izin Komentar	Status Publikasi
No data available in table				

Showing 0 to 0 of 0 entries Previous Next

Karya Anda

- Tambah Karya Guru

Meta Description

Gambar (220 x 220) px

No file chosen  Gambar / Icon dari karya

Bahan ([Zip Format](#) - [Unduh Template File Flash](#) | [Unduh Template File Power Point](#))

No file chosen  Untuk file karya

Terbitkan

Keterangan : Untuk File yang berbentuk HTML5 / flash gunakan format ZIP, semua file tersimpan dalam 1 folder

- Karya yang telah di upload

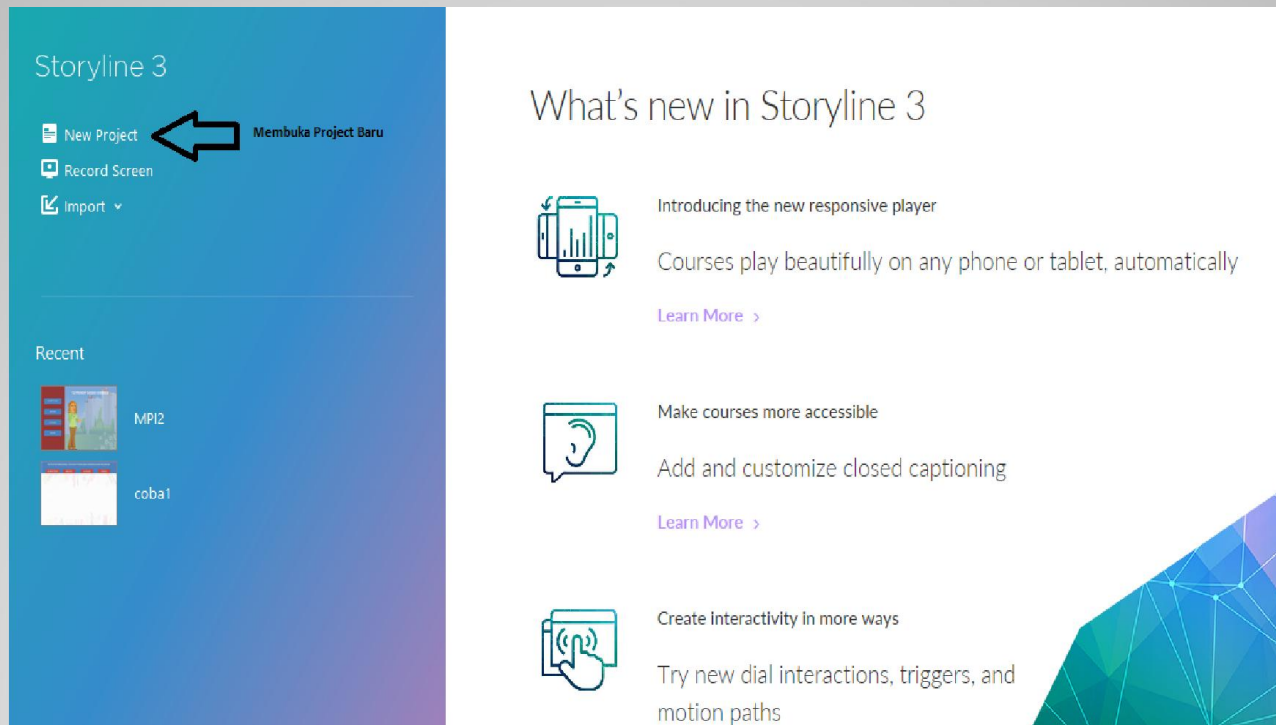
The screenshot shows a web browser window with the URL <https://belajar.kemdikbud.go.id/KaryaGuru/Admin/DaftarKontenGuru>. The page is titled 'Daftar Karya Anda' (Your Works). On the left sidebar, the user's name 'RIZMA PANCA PATRIANI' is displayed, along with navigation links for 'Beranda', 'SD', 'SMP', 'SMA', 'SMK', and 'Karya Anda' (which is highlighted). The main content area shows a table of works. The table has columns for 'Judul' (Title), 'Pengelola' (Manager), 'Tanggal Dibuat' (Created Date), 'Izin Komentar' (Comment Permission), and 'Status Publikasi' (Publication Status). There is one entry in the table: '12 Prinsip Dasar Animasi' by 'rizmapanca', created on '10/25/2017 9:20:46 AM', with 'Tidak diizinkan' (Not allowed) for comments and 'Tidak diizinkan' (Not allowed) for publication. Below the table, it says 'Showing 1 to 1 of 1 entries'. At the bottom right, there is a watermark that says 'Activate Windows Go to PC settings to activate Windows.'

Judul	Pengelola	Tanggal Dibuat	Izin Komentar	Status Publikasi
12 Prinsip Dasar Animasi	rizmapanca	10/25/2017 9:20:46 AM	✖ Tidak diizinkan	✖ Tidak diizinkan

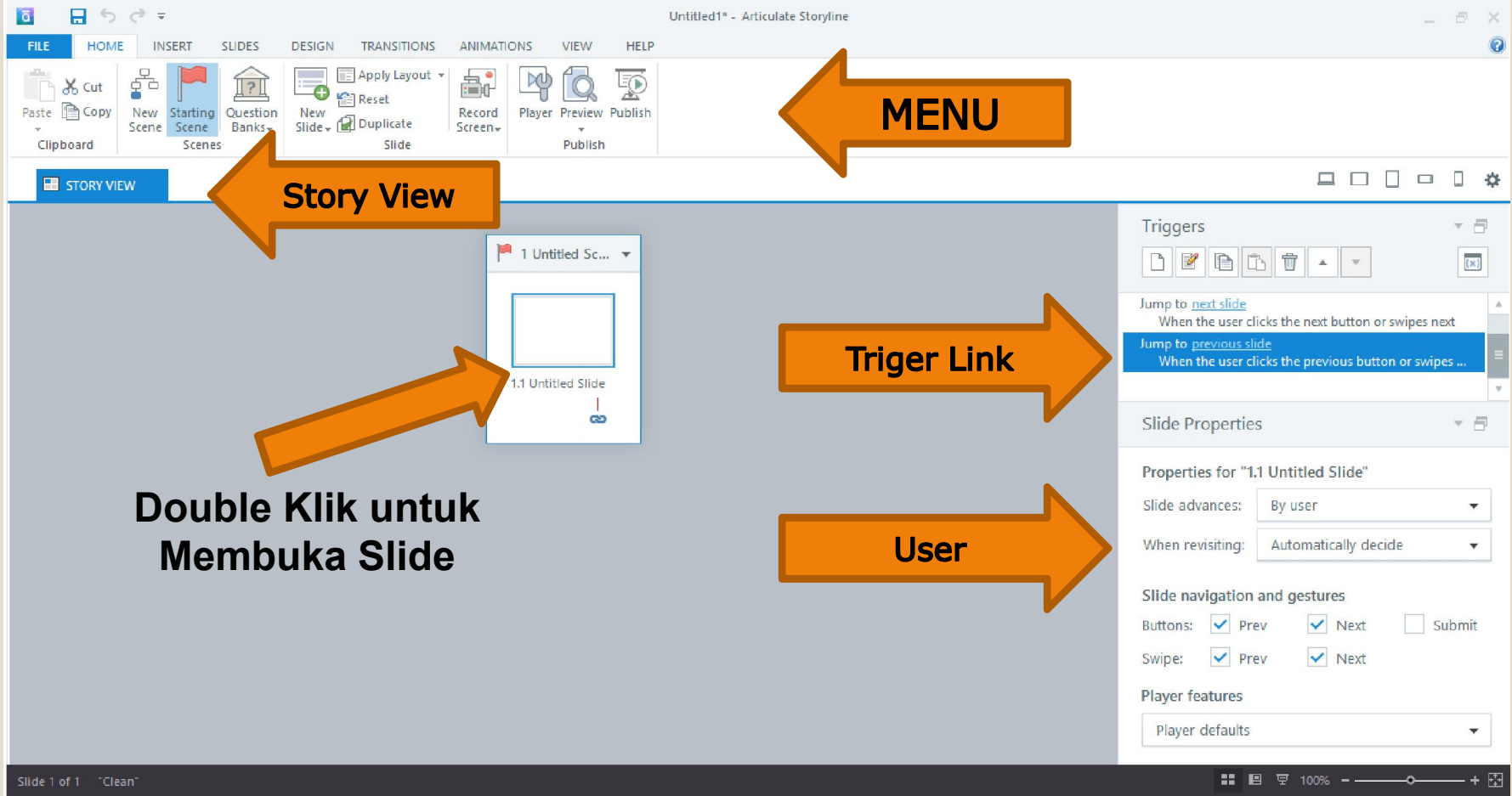
Publikasi Karya Guru

(MPI menggunakan Articulate Storyline)

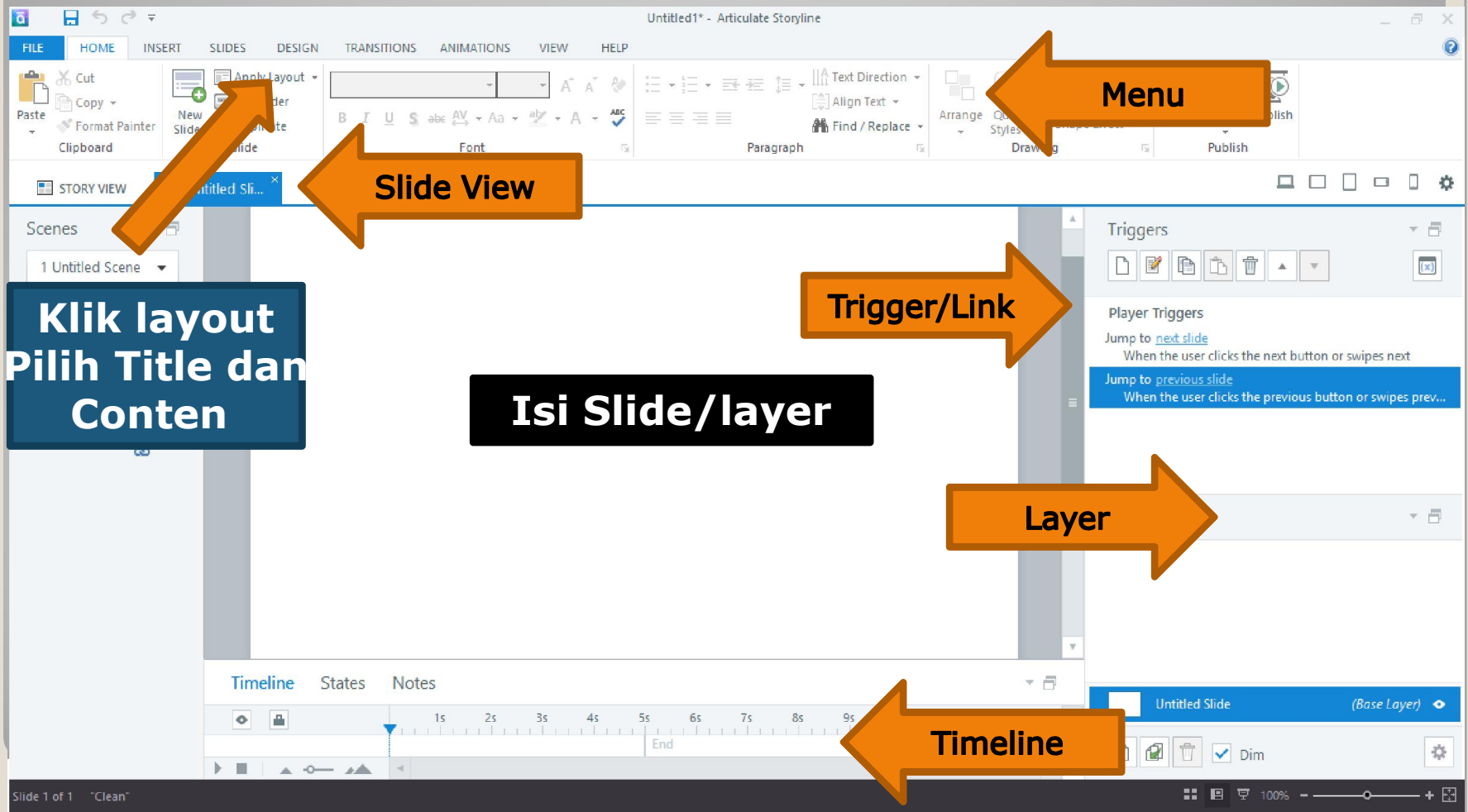
- Langkah pertama jalankan aplikasi Articulate Storyline (Tampilan awal Articulate Storyline)



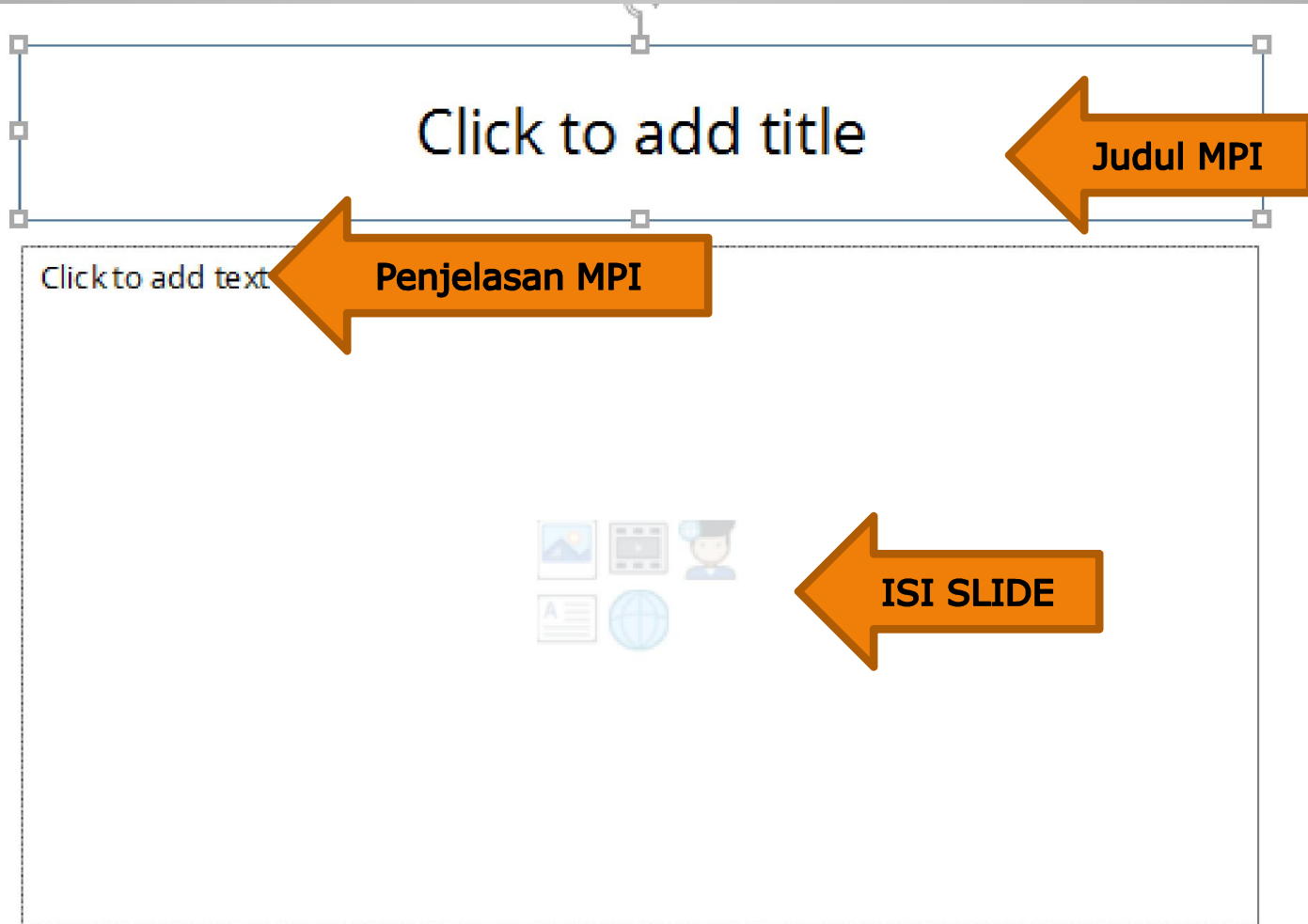
- Klik New Project, maka tampil



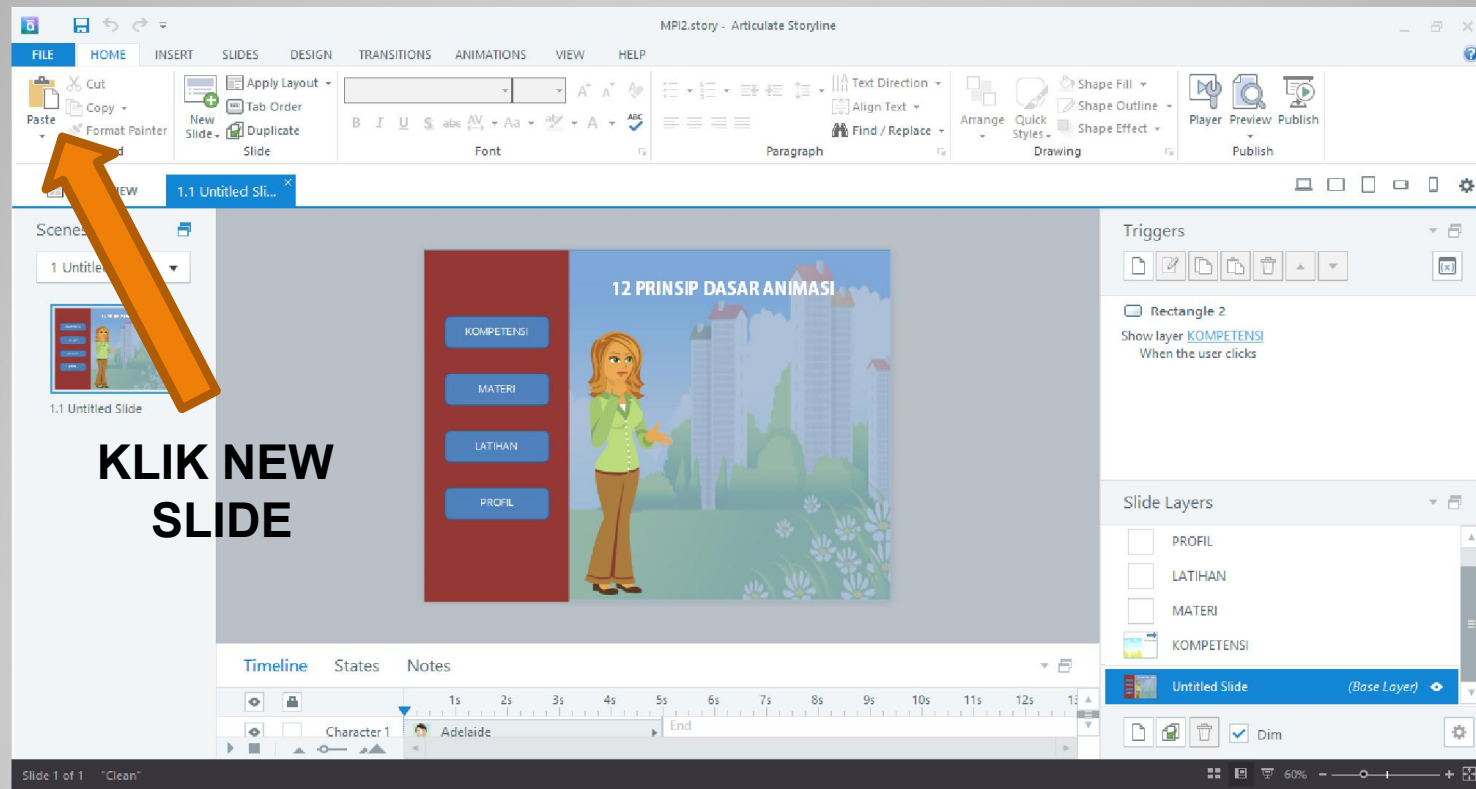
- **Setelah Double Klik Akan Muncul Tampilan sbb:**



Tampilan Layout slidenya

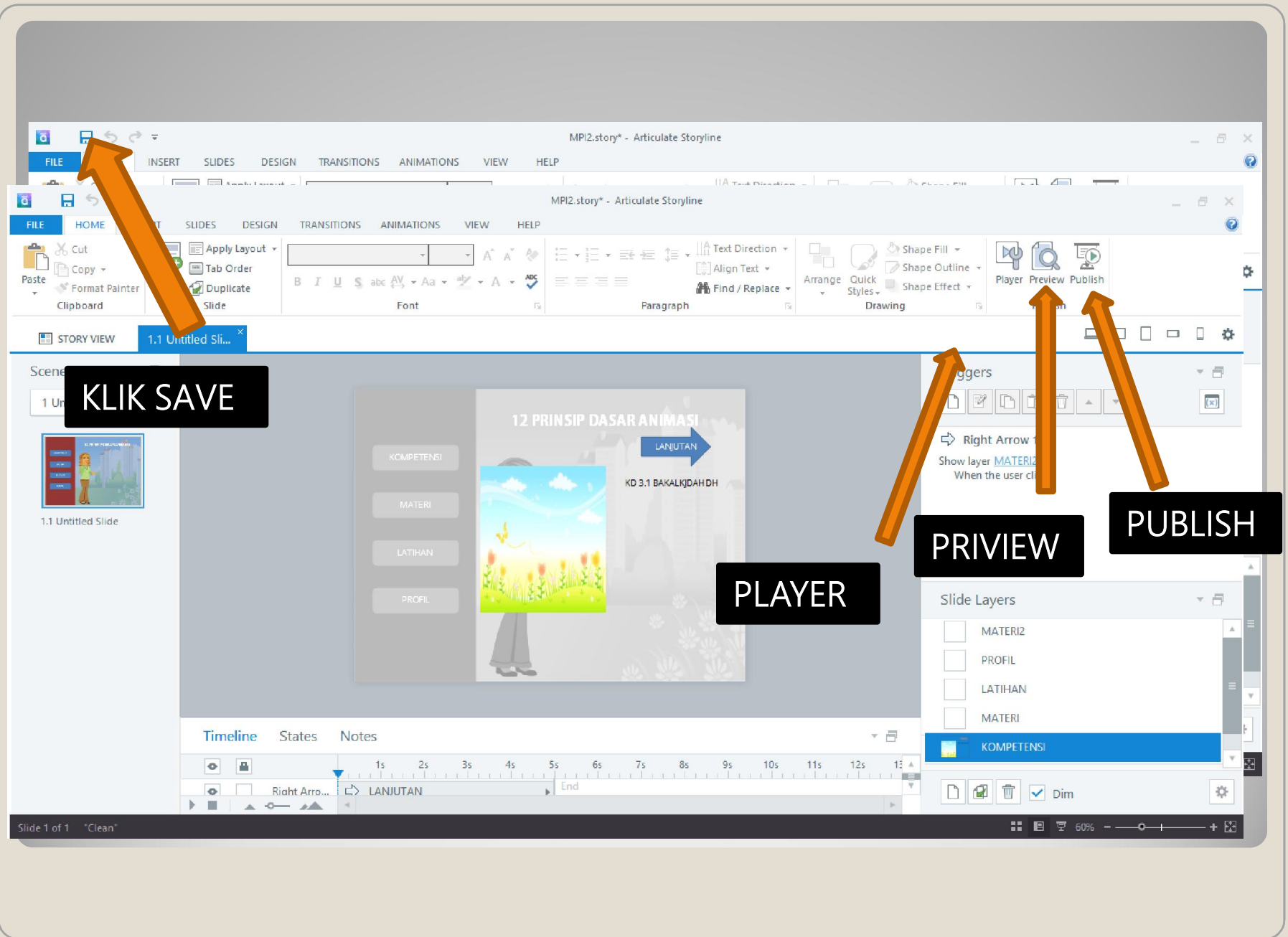


- **Kita mulai mengisi slide 1 Pengenalan : berisi pengenalan produk, promosi, atau apapun yang memotivasi & menarik. Serta tujuan, narasi, animasi dan atau video**



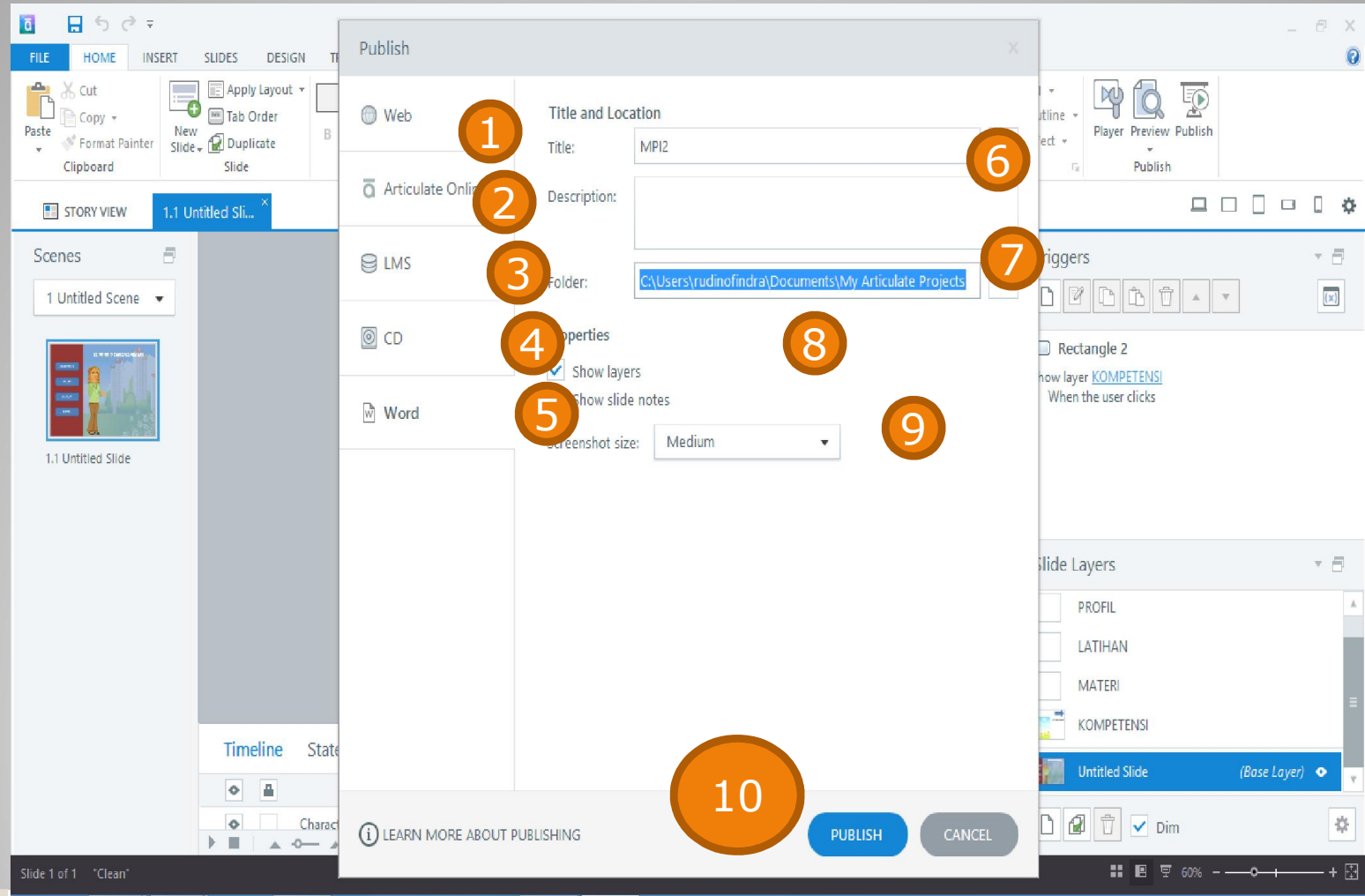
- Untuk **latar belakang** klik menu **Design** – pilih yang kaumaui.
- Untuk **character** klik menu insert – pilih character yang kausukai.
- Untuk **video** klik menu insert – pilih video from file yang kaupunyai.
- Untuk **animasi** klik menu insert – pilih flash yang
- kauingini.
- Untuk **efek** klik menu animation – pilih efek yang kauberi.
-

- Slide 2 Kompetensi : berisi KD dari materi yg ingin dibuat medianya
- Slide 3 Materi1 : berisi paparan, narasi, gambar, video, animasi, tentang materi 1
- Slide 4 Materi2 : berisi paparan, narasi, gambar, video, animasi, tentang materi 2
- Slide 5 Latihan : berisi latihan, animasi, tentang materi 1
- & 2
- Slide 6 Quiz : berisi quiz, animasi, tentang materi 1 & 2

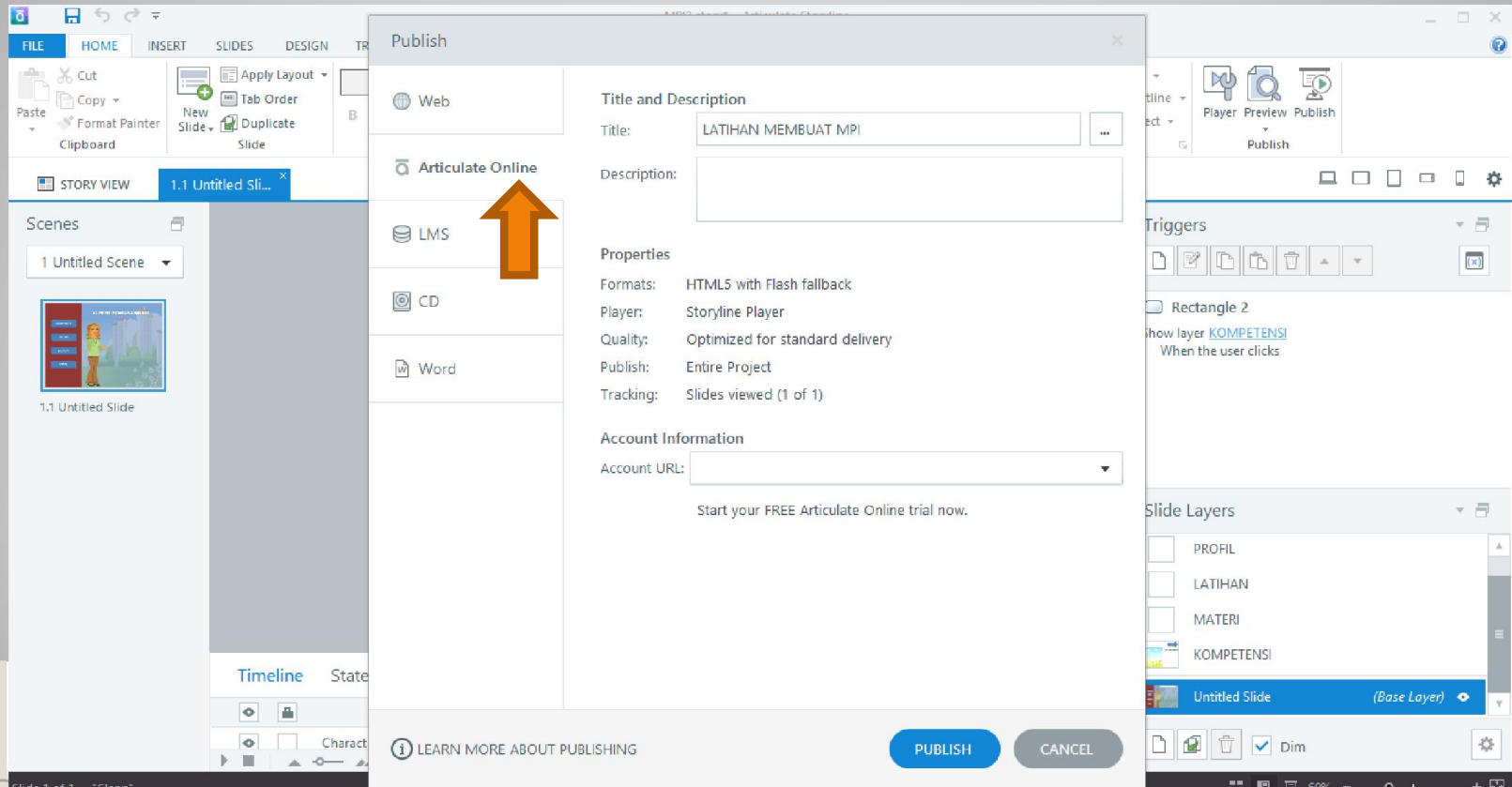


- Klik save untuk menyimpan project.
- **2. Klik preview untuk tampilan melihat project sebelum dipublish**
- **3. Klik Player untuk menu player yang ingin diaktifkan atau tidak**
- **4. Klik Publish untuk mempublish hasil projectnya.**
-
- Untuk 1 s.d 3 silakan dioprex..... Untuk publish akan tampil pilihan sbb :
-

Untuk Publish Akan tampil Pilihan Sbb :



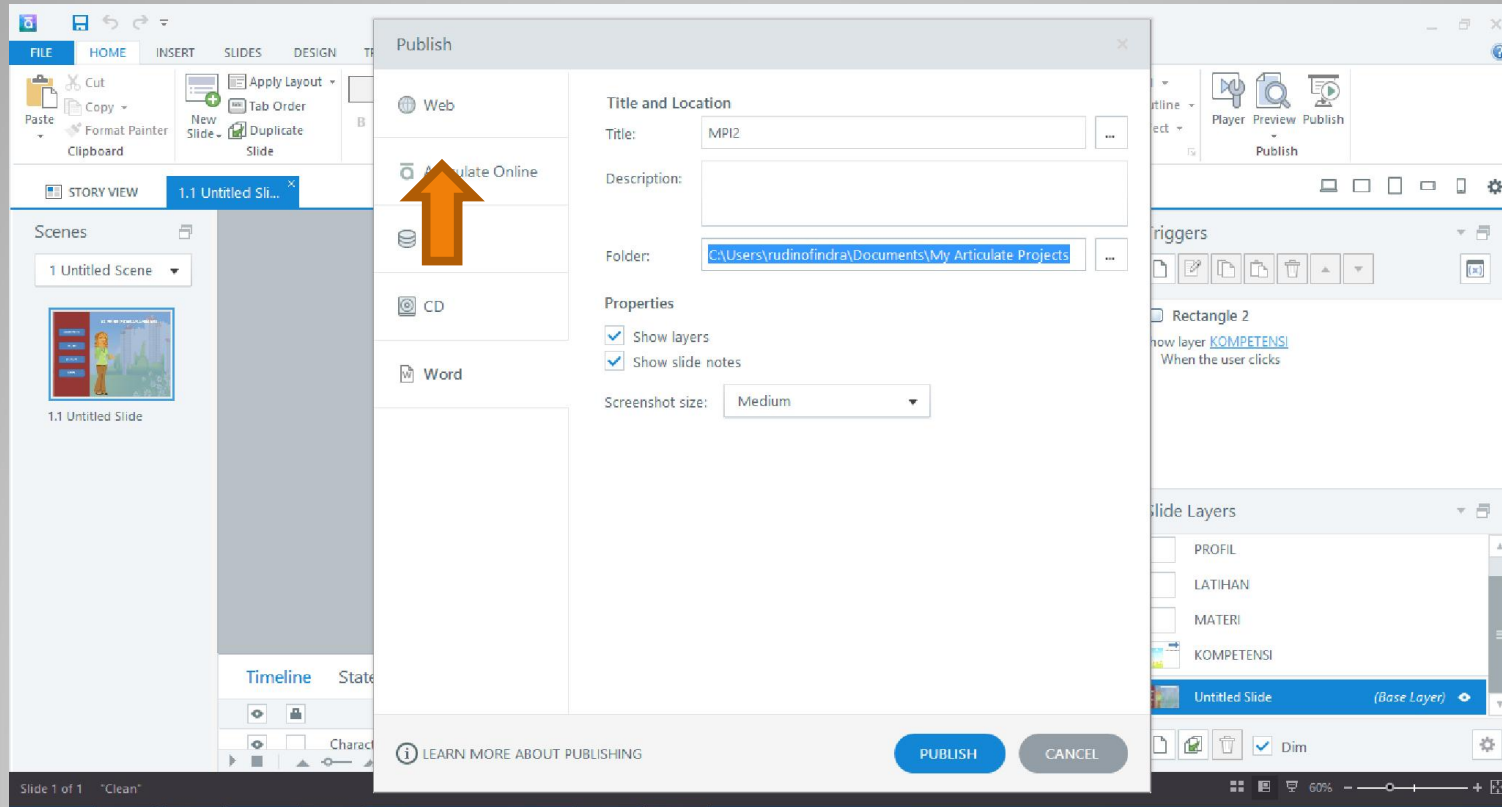
- ❑ Apabila anda ingin siswamu dapat mengakses via internet atau intranet (local), tetapi tak perlu mengetahui progress mereka.
- ❑ 2. Apabila anda ingin mengupload ke web articulate



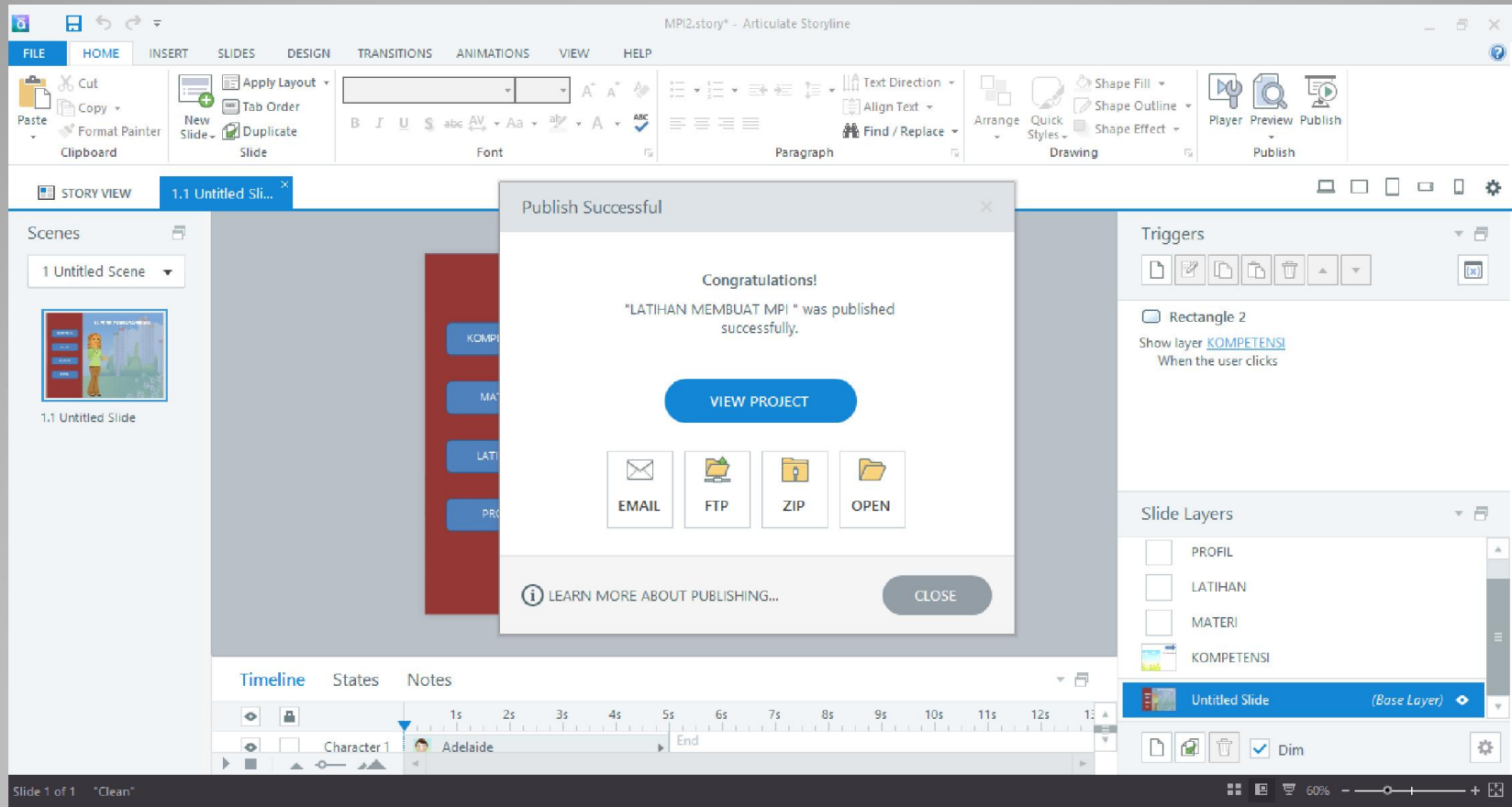
- Apabila anda ingin memasukkan ke sistem manajemen pembelajaranmu.
- 4. Apabila anda ingin siswamu dapat mengakses mandiri tanpa aplikasi apapun.
- 5. Apabila anda ingin siswamu mempunyai manual dari MPImu.

- Judul dari MPImu
- 7. Tempatmu menyimpan MPImu
- 8. Mengaktifkan HTML5 untuk bisa di convert ke apk
- 9. Membuka player menu
- 10. Menentukan kualitas MPI yang ingin di publish
- 11. Publish final

- Kita bahas publish to web sbb :



**Klik web – beri judul – tentukan lokasi penyimpanan –
klik HTML5 output – klik use Articulate ... (ndak wajib)
– klik (8) Publish**



**Klik (1) klo ndak pakai mikir (Katanya cak lontong)
untuk langsung jalankan hasilnya via browser
(firefoxkah, chromekah, dlilkah....)**

**Terima kasih atas perhatiannya.
Mohon maaf kalau penjelasan modul
ini kurang memenuhi hasrat ingin
tahu anda.**