



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Sosialisasi Portal

Rumah Belajar

Next Generation

SUN HOTEL, 02 Agustus 2017



PUSAT TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
Kementerian Pendidikan dan kebudayaan

JARDIKNAS



tv Edukasi
Santun dan Mencerdaskan

PJJ

Pendidikan Jarak Jauh

PSB

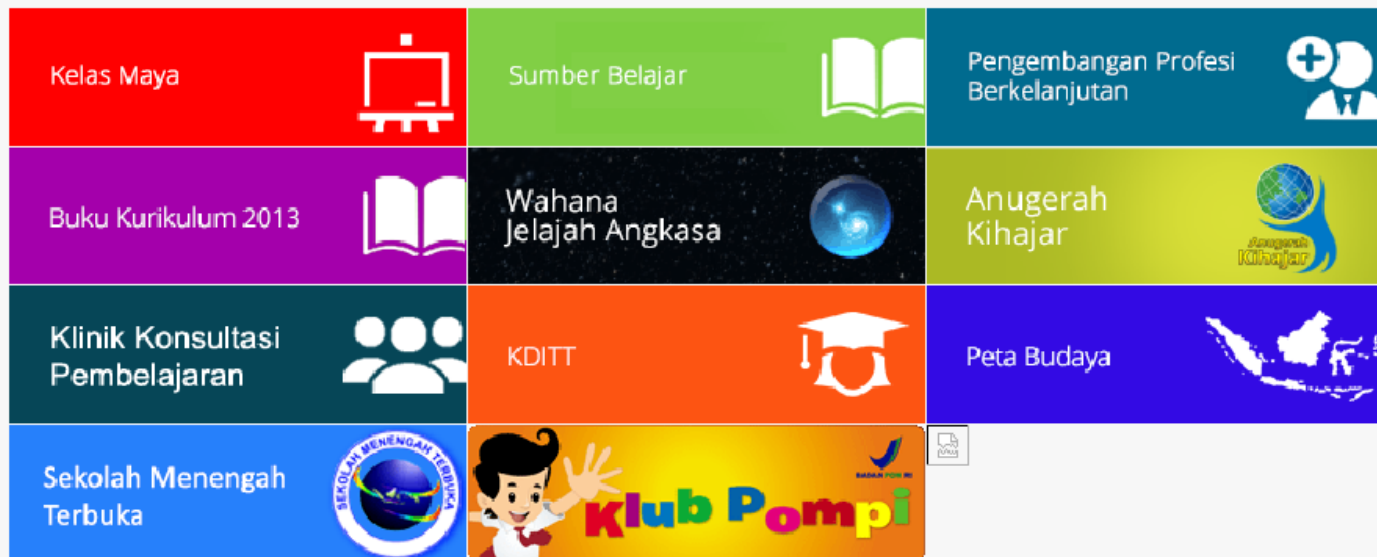
Pusat Sumber Belajar

Radio Edukasi

belajar.kemdikbud.go.id

- *Rumah Belajar* adalah portal pendidikan yang menyediakan bahan belajar dan fasilitas komunikasi dan interaksi antar komunitas pendidikan. Pemanfaatan Rumah Belajar ditujukan untuk siswa, guru, dan masyarakat.

Belajar di mana saja, Kapan saja, Dengan siapa saja



Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan
Kementerian Pendidikan dan

Fitur Rumah Belajar

Kelas Maya



Kelas Maya

Pengembangan Profesi Berkelanjutan



Pengembangan Profesi Berkelanjutan

Sumber Belajar



Sumber Belajar

Buku Kurikulum 2013



Buku Kurikulum 2013

Wahana Jelajah Angkasa



Wahana Jelajah Angkasa

Anugerah Kihajar



Anugerah Kihajar

Klinik Konsultasi Pembelajaran



Klinik Konsultasi Pembelajaran

KDITT



KDIIT

Peta Budaya



Peta Budaya

Sekolah Menengah Terbuka

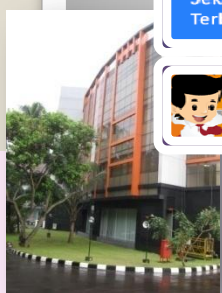


Sekolah Menengah Terbuka



KLUB POMPI

**Pusat Teknologi Informasi dan
Komunikasi Pendidikan
Kementerian Pendidikan dan**



Kelas Maya (Virtual Classroom)



Kelas
Maya

Kata Kunci

Go

Rizma Panca Patriani



0

Profil Saya

Keluar



Awal Sumber Belajar Kelas Maya Materi Ajar

Kelas Maya > Halaman Utama

Materi Ajar yang Dibuat

 **Kelola Materi Ajar**

Multimedia - Teknologi Informasi & Komunikasi Kelas 10 SMK

Kelas Maya yang Diajar

 **Kelola Kelas Maya**

Belum ada kelas maya yang dibuat.



**Pusat Teknologi Informasi dan
Komunikasi Pendidikan
Kementerian Pendidikan dan**

Pengembangan Profesi Berkelanjutan



Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan

Rizma Panca Patriani



Profil Saya Keluar



Awal

Diklat

Karya Ilmiah

Awal

Rencana

Pengumuman

Rencana Pengembangan Profesi Anda

Tidak ada pengumuman baru

Diklat Wajib

Tersedia

Lembaga

Kompetensi

Selesai

Status

Diklat Uji 2014

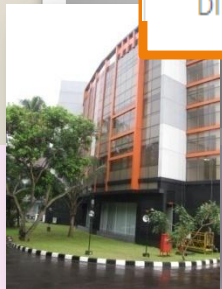
-

-

Dasar

-

Pilih Kelas



Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan Kementerian Pendidikan dan

Sumber Belajar

Sign In Registrasi



Search this site



+ Unggah Media

sd smp sma **smk**

Katalog
Media

Kelas 10

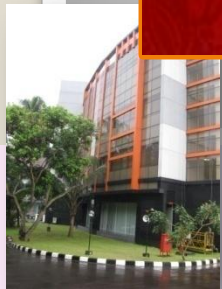
Kelas 11

Kelas 12

Kumpulan Materi Terbaru












**Pusat Teknologi Informasi dan
Komunikasi Pendidikan
Kementerian Pendidikan dan**



Sumber Belajar

BROWSE PAGE ☆ FO

Kumpulan Materi Terbaru

 peta indonesia.jpg SMP	 emas.jpg SMP	 download (1).jpg SMA	 Latihan-1.pptx SMP	 RANTAI MAKANAN.ppt SD
 HUBUNGAN MAKHLUK HIDUP.ppt SD	 COCA-COLA PROMOTION RING TONE TVC avi	 VID-20140226-WA0002.mp4	 Pemrograman Web-Kelas X-Semester 2.pdf	 +x_thumb.jpg +x_thumb.jpg SMA



Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan Kementerian Pendidikan dan

Selamat Datang



Salam Kihajar...

Kuis Kihajar 2015 akan ditutup pada tanggal 18 Oktober 2015

Kuis Kihajar 2015 telah dimulai pada 4 Mei 2015. Serangkaian soal telah disiapkan dan disajikan untuk kamu sesuai dengan jenjang sekolahmu. Ikuti terus kuisnya dan rebut hadiah total Rp. 200 juta. Peserta terbaik akan kami undang ke Jakarta dan ikut Kuis Kihajar tingkat nasional 2015. Ikuti langkah-langkahnya dan kerjakan soalnya

Buku Kurikulum 2013

Buku Sekolah Elektronik
Bermutu & Terjangkau Untuk Semua

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN HELPDESK 500-005.021-500-005 (HP), Email: bse@kemdikbud.go.id

BERANDA DOWNLOAD BUKU MEDIA PENDUKUNG SOFTWARE PENDUKUNG SARAN

Daftar Login [Lupa Password](#)

Tersedia total 1331 buku, Terdiri atas:
502 Buku SD
238 Buku SMP
338 Buku SMA
222 Buku SMK
2 Buku BAHASA

Rumah Belajar
Portal rumah belajar merupakan media belajar berbasis internet (on line) yang dibangun secara khusus untuk memudahkan guru dan siswa mendapatkan bahan atau materi untuk kepentingan mengajar siswa.
<http://belajar.kemdiknas.go.id>

PELAJARAN TINGKAT

- [Tingkat SD](#)
- [Tingkat SMP](#)
- [Tingkat SMA](#)
- [Tingkat SMK](#)

Buku Pelajaran Kurikulum 2013 Didownload : 6109023 kali

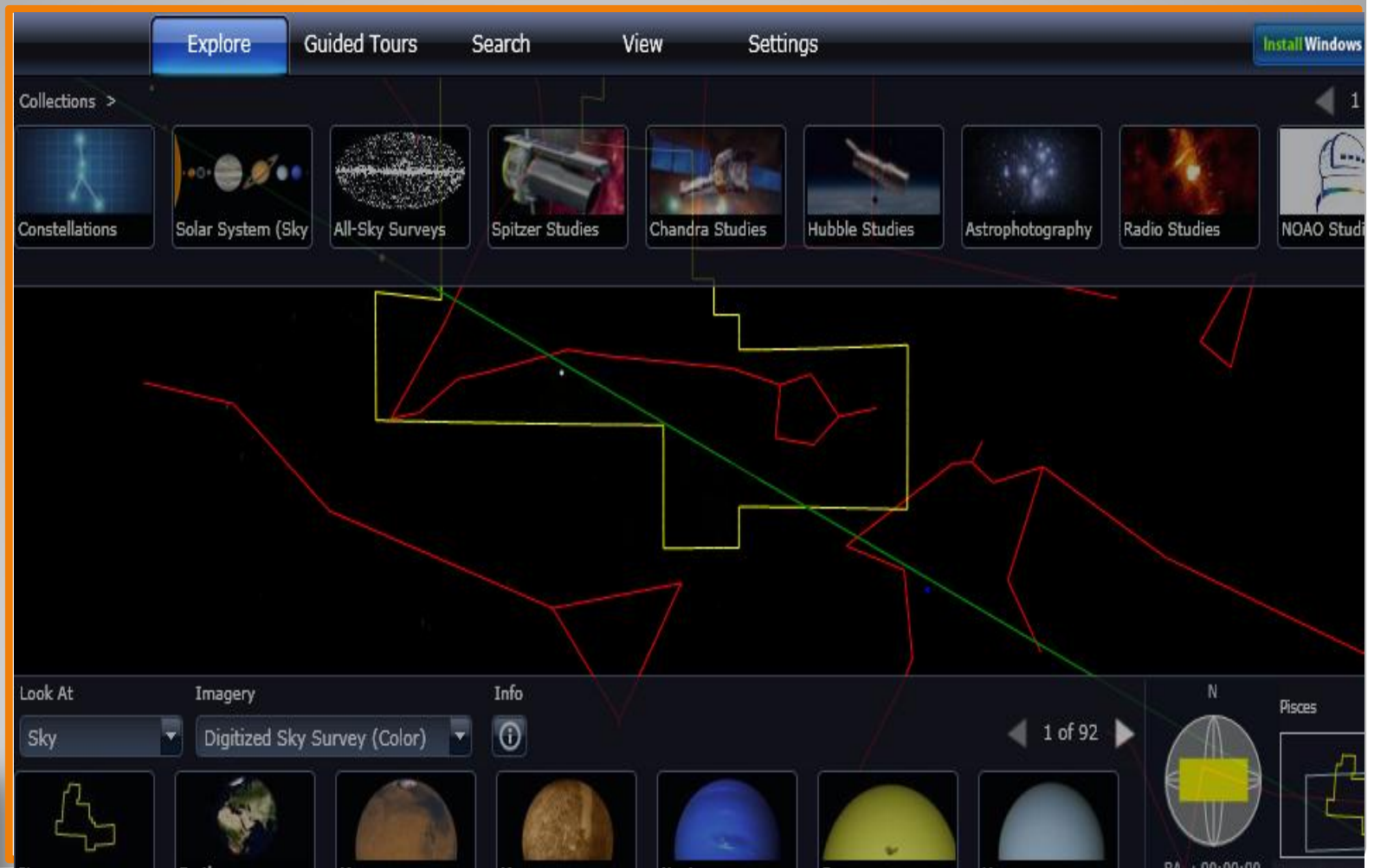
1 2 3 4 5 6 > [Akhir >>](#)

	Seni Budaya (Buku Guru)	Kelas 7
		Pengarang Eko Purnomo, Dyah Tri Palupi, Buyung Rohmanto, Ded
		Penerbit Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan



**Pusat Teknologi Informasi dan
Komunikasi Pendidikan
Kementerian Pendidikan dan**

Wahana Jelajah Angkasa



**Pusat Teknologi Informasi dan
Komunikasi Pendidikan
Kementerian Pendidikan dan**

KLINIK KONSULTASI PEMBELAJARAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA

Keluar [rizmapanca] 0 pesan baru

Bantuan Cari Daftar Anggota Papan Pengaturan Pengguna

Kunjungan terakhir pada: Jum Apr 24, 2015 4:33 am

Sekarang ini Jum Apr 24, 2015 4:33 am

Lihat post yang belum terjawab | Lihat topik yang aktif

Lihat post yang belum terbaca | Lihat post baru | Lihat post and

Halaman Indeks

Waktu dalam UTC + 7 jam



Selamat Datang

Selamat datang di Klinik Konsultasi Pembelajaran Kurikulum 2013.

Forum ini disediakan untuk membantu **Guru**, **Siswa** dan **Umum** dalam implementasi Kurikulum 2013.

Silakan melakukan Pendaftaran dengan tahapan sebagai berikut.

1. Klik tautan **Daftar**
2. Setelah membaca Pernyataan Persetujuan, silakan pilih **Saya Menyetujui**
3. Silakan mengisi **Formulir Pendaftaran**
4. Silakan buka email yang sudah didaftarkan pada **Formulir Pendaftaran**, untuk mengaktifkan akun Anda.
5. Selamat akun Anda berhasil dibuat.

Tandai forum sudah dibaca



**Pusat Teknologi Informasi dan
Komunikasi Pendidikan
Kementerian Pendidikan Nasional**

SMA TERBUKA



**Pusat Teknologi Informasi dan
Komunikasi Pendidikan
Kementerian Pendidikan Nasional**

KLUB POMPI



**Pusat Teknologi Informasi dan
Komunikasi Pendidikan
Kementerian Pendidikan Nasional**

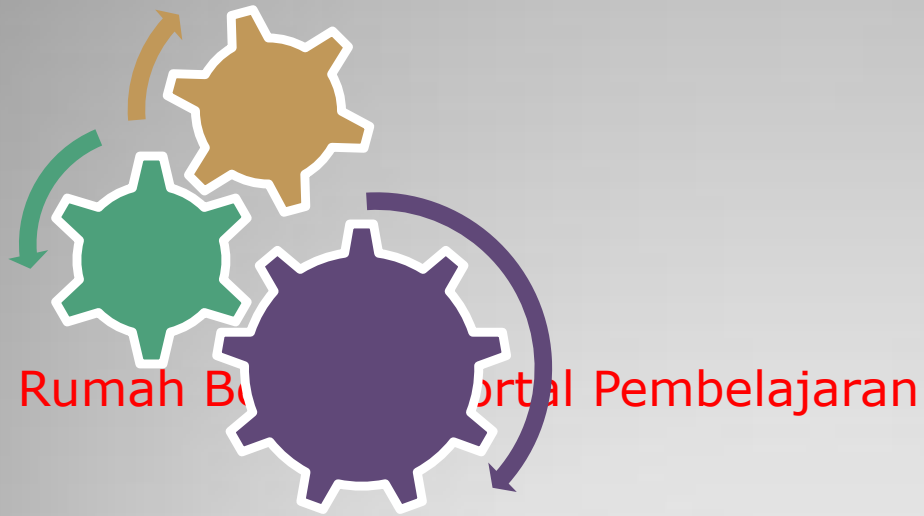
KARYA KOMUNITAS



The screenshot displays the 'Rumah Belajar' website interface. At the top, the site name 'Rumah Belajar' is visible on the left, and navigation options 'Newsfeed', 'OneDrive', and 'Sites' are on the right. Below this, there are 'BROWSE' and 'PAGE' tabs, and a 'FOLLOW' button with a star icon. The main header includes a logo with a graduation cap and the text 'Komunitas Rumah Belajar'. Navigation links include 'Sumber Belajar', 'Home', 'Katalog Media', 'Kurikulum', and 'Referensi'. A search bar is present on the right. The left sidebar lists 'Categories' such as 'Events', 'Ideas', 'Informasi Sertifikasi', 'Media Pembelajaran', 'Opinions', and 'pelatihan', along with an 'ADD CATEGORY' button. Below that, 'Archives' for 'April' is shown. The main content area features a blog post from 2015, dated 4/21, titled 'Kasih sayang Orang Tua Ku' by Administrator SumberBelajar. The post text reads: 'media pembelajarn materi tentang kasih sayang orang tua ku yang dikemas dalam komik yang menarik'. Below the text is an illustration of a woman in a hijab with a speech bubble saying 'Terima Kasih!'. A right sidebar contains a 'Blog' section with options like 'Create', 'Manag', and 'Launch'.



**Pusat Teknologi Informasi dan
Komunikasi Pendidikan
Kementerian Pendidikan Nasional**



Rencana pengembangan Rumah Belajar



PENDEKATAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Arah



Belajar dan mengajar menggunakan teknologi

Pengembangan Profesi Guru



Konten, Kurikulum, pengembangan profesi guru

Komunitas

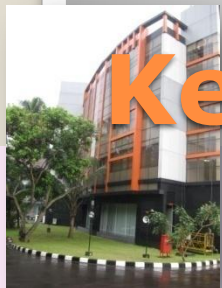


Komunitas Guru dan Kepala Sekolah





Apa di balik Kelas Maya ?



Kelas Maya

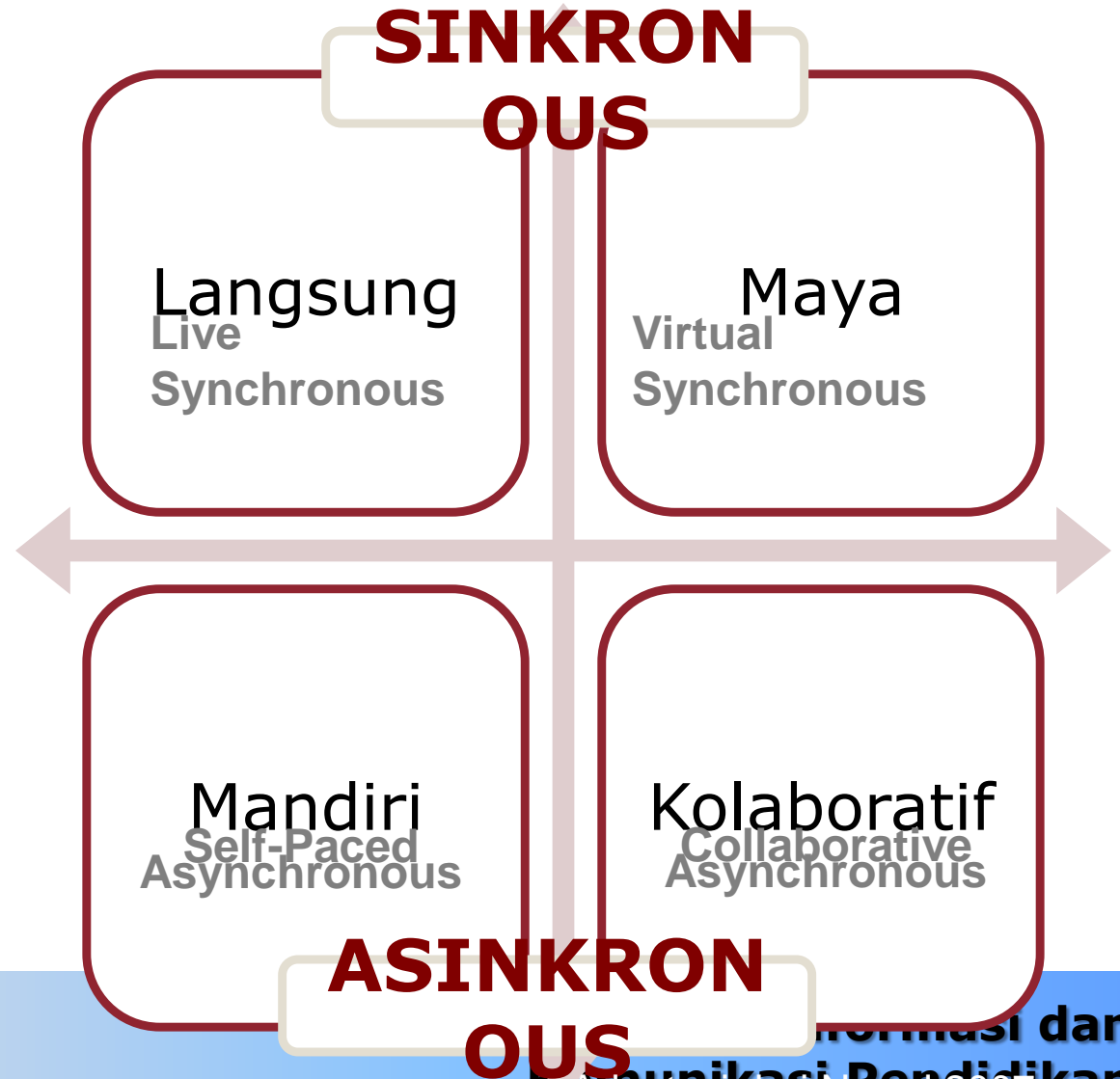
Inti belajar
adalah
mengalami.

Terjadi
dalam
dua situasi ...



Mengenal

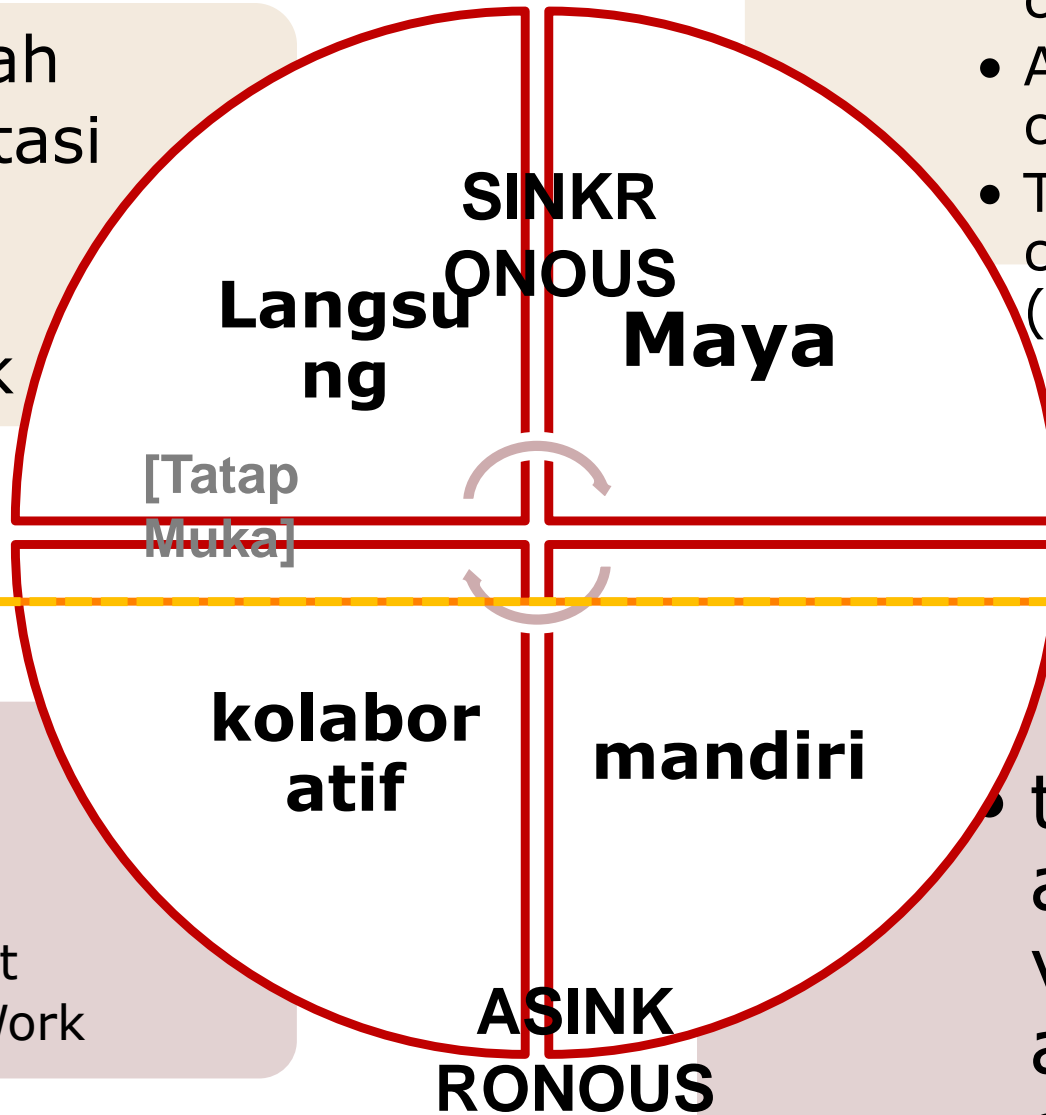
SETTING PEMBELAJARAN



Informasi dan Komunikasi Pendidikan
Adaptasi dari Noord, 2007
Kementerian Pendidikan dan

- Ceramah
- Presentasi
- Diskusi klp
- Praktek lab, dll

- Video conference
- Audio conference
- Text-based conference (chatting)



- Forum diskusi
- Mailinglist
- Project Work

- Mempelajari Learning text, Object audio, video, animasi, simulasi

Porsi ini menjadi prioritas utama

Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan Kementerian Pendidikan dan



- Pdf, doc, ppt, html, swf, fly dll

1

**Mempela-
-jari
Materi**

2

**Memperd
a-lam
Materi**

- **Tutorial online** (forum diskusi, chatting, konferensi)
- **Tutorial Tatap Muka**

**Mengukur
penguasaan**

4

- Quiz
- Test Akhir

**Memprakt
ekkan /
menerapkan**

3

- **Praktek** (sinkronous live)
- **Tugas** (assignment)



Jadi,
KELAS MAYA
adalah
penerapan
BLENDED LEARNING
di
persekolahan





Blended Learning



**Pusat Teknologi Informasi dan
Komunikasi Pendidikan
Kementerian Pendidikan dan**

BLENDED LEARNING

is combining multiple learning components and learning events to create a **meaningful learning.**

- Badrul Khan, 2005



Kembali ke
pemahaman kita
tentang **setting pembelajaran,**
Blended learning...



BLENDED LEARNING

Kombinasi secara **bijak** dan **tepat** pemilihan dan penentuan setting pembelajaran **sinkronous** dan **asinkronous** sesuai dengan **kondisi** dan **tujuan pembelajaran** yang hendak dicapai.



mengapa
untuk apa ?



**Pusat Teknologi Informasi dan
Komunikasi Pendidikan
Kementerian Pendidikan dan**

Membangun Kecakapan Siswa Abad 21



**Pusat Teknologi Informasi dan
Komunikasi Pendidikan
Kementerian Pendidikan dan**

Kecakapan Belajar & Inovasi

Kreatif dan inovatif

Kritis dan pemecah masalah yang handal

Komunikatif dan kolaboratif



Kecakapan Media dan Teknologi Informasi

Melek informasi

Melek media

Melek teknologi informasi dan komunikasi



Kecakapan Hidup dan Berkarir

Luwes dan pandai menyesuaikan diri (adaptable)

Penuh inisiatif dan dapat mengarahkan diri dengan baik

Memiliki kepekaan sosial lintas budaya

Produktif dan dapat diandalkan (accountable)

Bertanggung jawab dan berjiwa pemimpin



Dengan demikian,
siswa tidak lagi **belajar tentang ICT**
Tapi,
belajar dengan dan atau **melalui ICT**



KESIMPULAN KELAS MAYA

1 Menyediakan **learning management system (LMS)** yang dikembangkan khusus untuk memfasilitasi terjadinya **pembelajaran virtual** antara siswa dan guru kapan saja dan di mana saja.

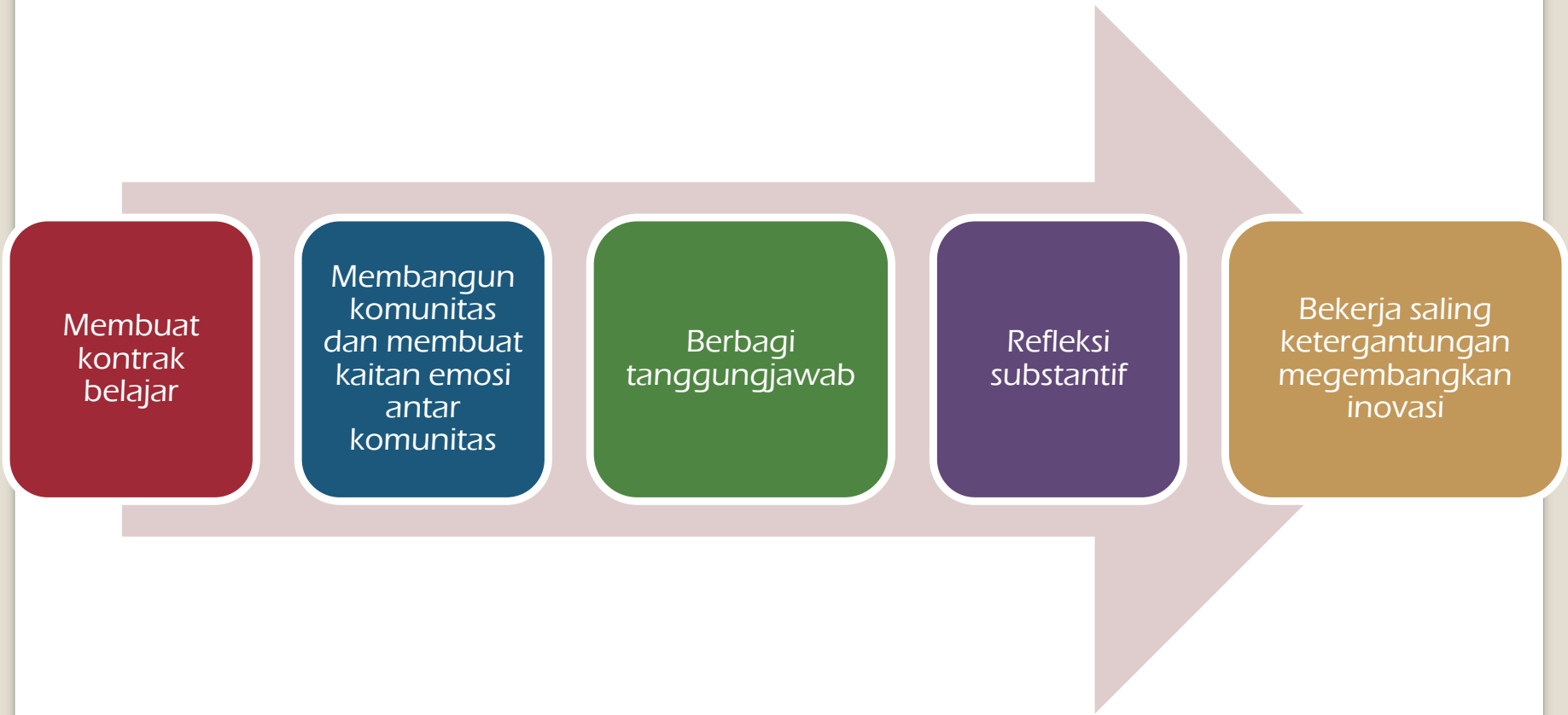
2 Memungkinkan siswa untuk mempelajari **materi ajar secara asinkronous** kapan saja dan di mana saja.

3 Pada waktu tertentu yang terjadwal oleh guru, siswa dapat mengikuti **pembelajaran virtual** dengan guru melalui tool komunikasi sinkronous (chat, video conference, audio conference, desktop sharing, whiteboard, dll.).

4 Strategi pembelajaran lebih bersifat konstruktivistik yang menuntut **pembelajaran aktif dan berpusat pada siswa** untuk mendorong **keterampilan siswa abad 21**.



STRUKTUR PEMBELAJARAN



MEMBUAT KONTRAK BELAJAR

Kegiatan pembelajaran jangka panjang

Menentukan tujuan belajar

Menentukan faktor yang mendukung keberhasilan



Merencanakan kegiatan belajar

Menentukan bagaimana

Menentukan kapan

Menentukan dengan siapa akan bekerjasama

Menentukan dimana



Menyempurnakan kerja berdasarkan umpanbalik

Menentukan tugas setiap anggota kelompok

Mendiskusikan hasil kerja anggota kelompok



MEMBUAT KONTRAK BELAJAR

peserta didik dalam proses pembelajaran harus dibiasakan untuk bertanggungjawab terhadap dirinya sendiri, dapat menentukan tujuan belajarnya sendiri, bagaimana, kapan, dengan siapa akan bekerjasama dan dimana proses pembelajarannya akan dilakukan, didalam kelas atau diluar kelas.

Rumah Belajar menstrukturkan proses ini melalui keharusan pesertadidik untuk memilih mata pelajaran, dengan siapa akan belajar,dan kapan pembelajaran akan dilakukan serta dengan cara apa target pembelajaran nya akan dicapai

KOMPETENSI lebih ditekankan ke PENGEMBANGAN KOMPETENSI PERSONAL

KARAKTER yang dibangun adalah tanggungjawab, introspeksi, integritas, inisiatif, dan organisatoris



MEMBANGUN KOMUNITAS DAN MEMBUAT KAITAN EMOSI

DISKUSI 2-2



MEMBANGUN KOMUNITAS DAN MEMBUAT KAITAN EMOSI

Struktur diskusi 2-2 atau pasangan dilakukan setiap ganti pelajaran/pendidik dengan ketentuan

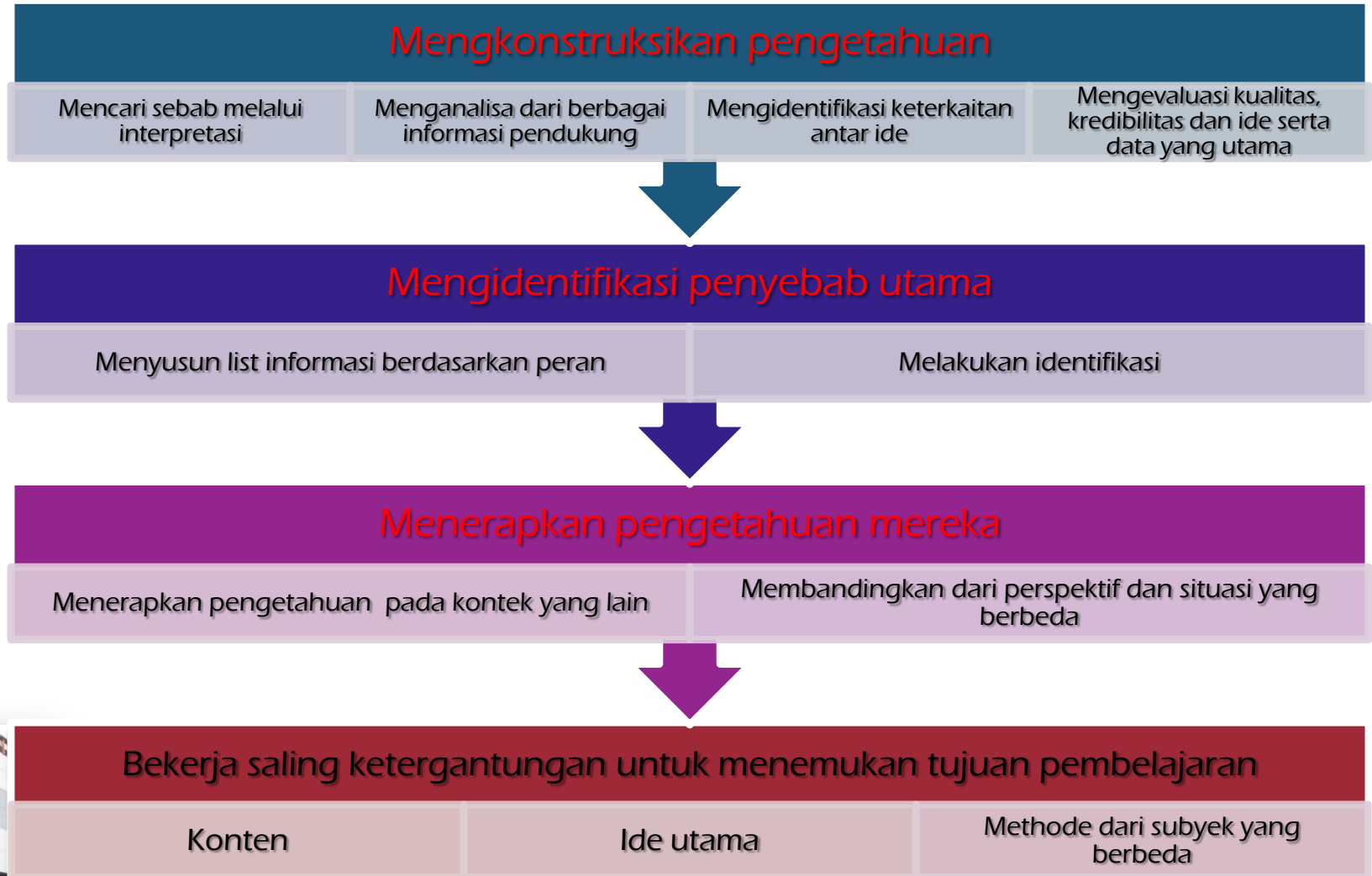
1. Pendidik memasuki kelas memulai dengan salam dan meneriakkan yel -yel sebagai ciri pelajaran yang akan diajarkan dengan tujuan untuk menyegarkan kembali semangat pesertadidik dalam memulai proses pembelajaran.
2. Pesertadidik diminta untuk memilih mitra nya untuk PELAJARAN ini pada TOPIK yang akan didiskusikan (diberi waktu tidak boleh lebih dari 5 hitungan) dengan ketentuan tidak boleh ada suara, kalau ada yang menimbulkan suara diulang .
3. Setelah terbentuk struktur berpasangan kemudian pendidik meminta pesertadidik untuk mendiskusikan dengan mitranya tentang TOPIK yang akan dibahas dengan memberikan pertanyaan : **TAUKAH KAMU TENTANG TOPIK PELAJARAN HARI INI, kalau tahu DARI MANA SUMBERNYA dan menurut nya BAGAIMANA CARANYA MEMPELAJARINYA** (waktunya 3-5 menit)
4. Berbagi tanggungjawab, bagi peserta didik yang menjawab bahwa mereka tahu diminta untuk menceritakan di depan kelas kepada teman-temannya (maksimum 5 pesertadidik)
5. Refleksi substantif dilakukan oleh pendidik dengan memberikan kesimpulan menyangkut ISI, PROSES dan PRODUK dari topik yang dibahas .

KARAKTER yang dibangun adalah : Kedisiplinan, Pengambil keputusan yang cepat, Toleransi, Menghargai sesama, Kejujuran, Persatuan, Keberanian berpendapat, Penyimak Aktif, Persabatan dan Kerjasama, serta saling Percaya Mempercayai



MEMBANGUN KOMUNITAS DAN MEMBUAT KAITAN EMOSI

DISKUSI 4-4



MEMBANGUN KOMUNITAS DAN MEMBUAT KAITAN EMOSI

Komunitas 4-4 dengan ketentuan :

1. Pendidik dan pesertadidik meneriakkan yel -yel kemabli untuk menyegarkan kembali semangat pesertadidik dalam memulai tahapan proses pembelajaran selanjutnya.
2. Pesertadidik diminta untuk memilih kelompok kerjanya untuk PELAJARAN ini pada TOPIK yang akan didiskusikan (diberi waktu tidak boleh lebih dari 10 hitungan) dengan ketentuan tidak boleh ada suara, kalau ada yang menimbulkan suara diulang .
3. Setelah terbentuk struktur Kelompok kemudian pendidik menyampaikan materi dengan (membagi NASKAH/TULISAN ILMIAH/ARTIKEL atau memperlihatkan GAMBAR/POSTER atau memutar VIDEO, AUDIO, ANIMASI, dan atau SILUMASI) waktunya 3-5 menit, kemudian peserta didik diminta mendiskusikan dan membuat presentasi dari hasil diskusinya tersebut dengan struktur sebagai berikut :
 1. Diskusi menggunakan struktur ROUND ROBIN yaitu setiap anggota menyampaikan pendapat secara bergilir dan kalau anggota berbicara yang lain menyimak aktif dan anggota berikutnya harus mem-pharakan pendapat yang pertama demikian selanjutnya.
 2. Diskusi membahas :
 1. Mencari sebab dari kejadian pada topik yang dibahas dengan cara melakukan INTERPRETASI;
 2. Mencari informasi pendukung dengan cara melakukan ANALISA;
 3. Mencari keterkaitan antar IDE dengan cara melakukan SINTESA terhadap ide dasar dan yang sejenis
 4. Menentukan IDE utama kemudian melakukan EVALUASI kualitas dan kredibilitas IDE tersebut.
 3. Membuat presentasi/publikasi
 4. Diskusi ini dilaksanakan selama maksimum 10 menit.



4. Berbagi tanggungjawab, setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil diskusinya .
(masing-masing 1 menit)
5. Refleksi substantif dilakukan oleh pendidik bersama -sama dengan peserta didik untuk menyimpulkan ISI, PROSES dan PRODUK dari topik yang dibahas .

KOMPETENSI lebih ditekankan mengembangkan **KOMPETENSI SOSIAL** dan **KOMPETENSI BERPIKIR**.

KARAKTER yang dibangun adalah : Kedisiplinan, Pengambil keputusan yang cepat, Toleransi, Menghargai sesama, Kejujuran, Persatuan, Keberanian berpendapat, Organisatoris, Penyelesai masalah, Inisiatif, Inovatif, dan Kreatif, Persahabatan, Kerjasama, dan Penyimak Aktif,



BERBAGI TANGGUNGJAWAB

Belajar bermitra dan dalam kelompok

Mendiskusikan topik

Menyelesaikan masalah

Menyimpulkan



Berbagi tanggungjawab

Mempraktekkan di lab/ lapangan

Kolaborasi dengan peserta didik lain (antar sekolah, daerah atau negara), untuk mensintesa pengetahuan



Memutuskan substansi bersama

Konten

Proses

Produk



Bekerja saling ketergantungan

Saling ketergantungan produk

Saling ketergantungan manfaat



BERBAGI TANGGUNGJAWAB

Bekerja dalam komunitas baik berpasangan maupun kelompok, peserta didik dibiasakan untuk berbagi tanggungjawab dalam proses pembelajaran melalui :

1. Mendiskusikan TOPIK , mencari cara **MENYELESAIKAN MASALAH**, dan membuat **KESIMPULAN** dari topik yang dipelajari,
2. Mempraktekan dan laboratorium / penelitian lapangan untuk menggali data informasi sebagai **BAHAN ANALISA**
3. Melakukan **KOLABORASI** untuk bertukar data dan informasi.
4. Melakukan **ANALISA** untuk menentukan **KONTEN, PROSES** dan **PENGETAHUAN/PRODUK** baru.
5. Mengembangkan saling ketergantungan produk dan manfaat untuk pengembangan pengetahuan lebih lanjut.



REFLEKSI SUBSTANTIF



REFLEKSI SUBSTANTIF

Refleksi substantif dilakukan melalui :

1. Komunikasi INTERNAL dan EKSTERNAL
2. Komunikasi dilakukan melalui komunikasi TEKS, VIDEO, AUDIO dan MULTIMEDIA;
3. Membangun pengetahuan baru dengan cara menyediakan informasi yang dapat di akses dan memberikan respon dan evaluasi

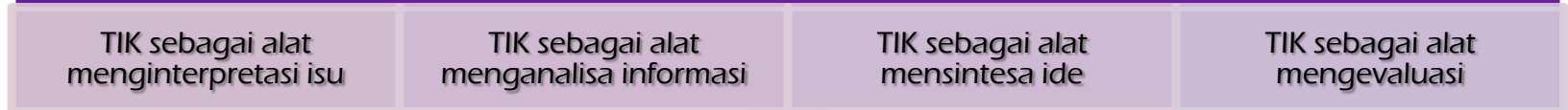


MENGUASAI TIK DALAM PEMBELAJARAN

Kesempatan untuk memanfaatkan TIK



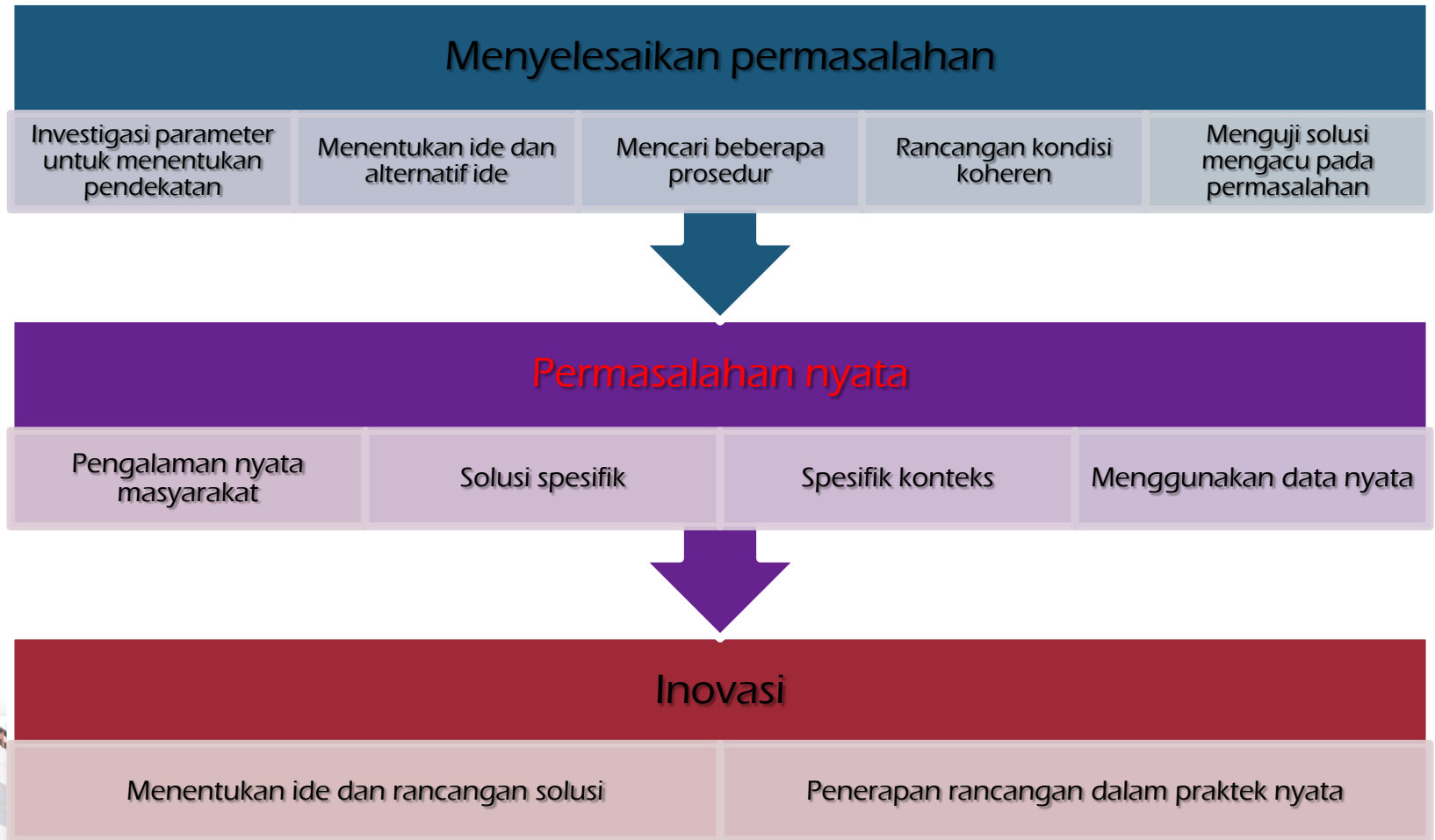
TIK mendukung pengkonstruksian pengetahuan



Merancang dan membuat produk



PENYELESAIAN MASALAH NYATA DAN INOVASI



PENYELESAIAN MASALAH NYATA DAN INOVASI

Pada tahap akhir proses pembelajaran pesertadidik dibiasakan bekerja secara tematik terintegrasi melalui pembelajaran berbasis masalah (*problem/project- based learning*) dengan struktur sebagai berikut :

1. Aktifitas rancangan penyelesaian masalah dengan tahapan :
 1. Investigasi PARAMETER untuk menentukan pendekatan penyelesaian masalah;
 2. Menentukan IDE dan atau IDE ALTERNATIF penyelesaian masalah;
 3. Melakukan identifikasi PROSEDUR KERJA yang sesuai dengan masalah yang akan diselesaikan;
 4. Menentukan RANCANGAN kondisi secara koheren dan terintegrasi;
 5. MENGUJI SOLUSI mengacu pada permasalahan.
2. Aktifitas analisa permasalahan nyata
 1. Kondisi riil di masyarakat;
 2. Solusi spesifik untuk permasalahan tersebut;
 3. Menentukan konteks spesifik dari permasalahan tersebut;
 4. Disajikan dengan data dan informasi nyata;
3. Aktifitas pengembangan inovasi
 1. Menentukan IDE dan RANCANGAN SOLUSI
 2. Penerapan RANCANGAN pada permasalahan nyata.



KOMPETENSI ditekankan pada KOMPETENSI PERSONAL DAN BERPIKIR
KARAKTER yang dibangun adalah Inisiatif, Kreatif, dan Inovatif dan Percaya diri.

Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan
Kementerian Pendidikan dan



Rumah Belajar
belajar untuk semua

Kelas
Maya



Bagaimana Membuka Kelas Maya di Rumah Belajar ?



**Pusat Teknologi Informasi dan
Komunikasi Pendidikan
Kementerian Pendidikan dan**



Rumah Belajar
belajar untuk semua

Akses lebih dari 12934 materi belajar
secara lengkap dan gratis!



Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Republik Indonesia

Copyright 2012. Pustekkom Kemdikbud

Login

username

.....

Masuk

[Lupa Password](#)

[Daftar Sekarang! Gratis!](#)

[Tentang](#) [Peta Situs](#) [Aturan Penggunaan](#) [Kontak Kami](#)

Terhubung
dengan kami di

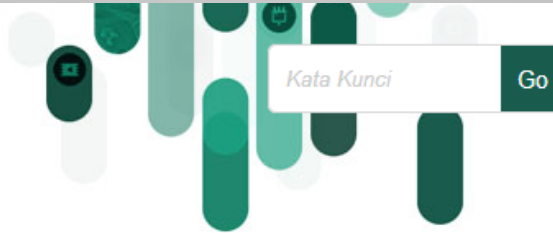


Registrasi Login

**Pusat Teknologi Informasi dan
Komunikasi Pendidikan
Kementerian Pendidikan dan**



Rumah Belajar
belajar untuk semua



Masuk Daftar

Awal Sumber Belajar

Rumah Belajar > Registrasi

Registrasi

Daftar Sebagai
Guru



Daftar Sebagai
Murid



**Pusat Teknologi Informasi dan
Komunikasi Pendidikan
Kementerian Pendidikan dan**

Pilih Sekolahmu

Provinsi :

Kabupaten :

Jenjang :

Sekolah :



 **Simpan Pilihan**



Provinsi : DKI JAKARTA
Kabupaten : Jakarta Timur
Jenjang : SD
Sekolah : SDIT AL KHAIRAAT

Isi Biodatamu

Nama Depan :

Nama Belakang :

Nomor Unik Pendidik dan Tenaga Kependidikan (NUPTK) :

UserName :

Password :

Konfirmasi Password :

Daftar



Registrasi -



Finalisasi Akun Guru

Nama : Panca Pertiwi
NUPTK : 9150761662300063
Sekolah : SDIT AL KHAIRAAT
Jenjang : SD
Username : panca.pertiwi
Email : panca.pertiwi@guruku.my.id

Akun Rumah Belajar Anda sudah terintegrasi dengan Aplikasi Pengembangan Profesi Berkelanjutan
*Password Email Anda sama dengan password Akun Rumah Belajar Anda.

Silakan memilih mata pelajaran yang akan Anda ajar untuk melanjutkan proses.

Pilih Mata Pelajaran

Pelajaran yang diajar: Matematika SD
 Bahasa Indonesia SD
 Bahasa Inggris SD
 Muatan Lokal SD
 Pendidikan Agama SD
 Pendidikan Jasmani SD
 Seni dan Budaya SD
 Pendidikan Kewarganegaraan SD
 IPA SD
 IPS SD

 **Simpan Pilihan**





Kelas Maya > Halaman Utama

Materi Ajar yang Dibuat

 [Kelola Materi Ajar](#)

Belum ada materi ajar yang dibuat.

Kelas Maya yang Diajar

 [Kelola Kelas Maya](#)

Belum ada kelas maya yang dibuat.



Login

**Pusat Teknologi Informasi dan
Komunikasi Pendidikan
Kementerian Pendidikan dan**

Materi Ajar

Silakan Memilih Mata Pelajaran

Daftar Mata Pelajaran

IPA - Umum	SD Kelas 4
IPA - Umum	SD Kelas 5
IPA - Umum	SD Kelas 6
Matematika - Umum	SD Kelas 4
Matematika - Umum	SD Kelas 5
Matematika - Umum	SD Kelas 6



Topik Ajar

[+ Buat Materi Ajar Ini](#)

Operasi bilangan bulat	1
KPK dan FPB	2
Operasi hitung campuran bilangan bulat	3
Kuadrat dan akar kuadrat	4
Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan FPB KPK	5
Satuan waktu	6
Sudut	7
Jarak dan kecepatan	8
Luas trapesium dan layang-layang	9
Lingkaran	10
Jajargenjang	11
Volume kubus dan balok	12
Soal cerita kubus dan balok	13



Kelola Materi Ajar

**Pusat Teknologi Informasi dan
Komunikasi Pendidikan
Kementerian Pendidikan dan**

KONFIRMASI



Apakah Anda yakin ingin membuat materi ajar untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia SD Kelas 1?

OK

Cancel

IPA

Nama

IPA

Kembali

Status Publikasi

Terpublikasi



Deskripsi

Memahami hubungan antara struktur organ tubuh manusia dengan fungsinya, serta pemeliharannya
Memahami hubungan antara struktur bagian tumbuhan dengan fungsinya

Kelola Ujian

Kelola Penilaian

Daftar Nilai

Topik Ajar

Kerangka tubuh manusia
1

Panca indera
2

Aktif

Akar tumbuhan
3

Batang tumbuhan
4

Struktur daun tumbuhan
5

Bunga
6

Hewan
7

penggolongan hewan
8



Panca indera Kembali

Rencana Pembelajaran [Modul Ajar](#) [Latihan](#) [Daftar Nilai](#)

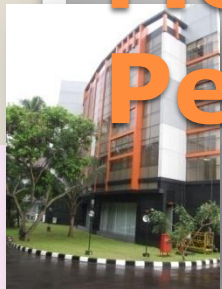
Preview

No	Alur	Deskripsi		
1	Pengantar	<p>Pada topik Panca Indera, kalian akan mempelajari tentang panca indera manusia dan fungsinya, cara kerja panca indera, serta cara memelihara kesehatan panca indera.</p> <p>Pada bagian pengantar di dalam modul ajar, kalian akan membaca kalimat-kalimat atau pertanyaan-pertanyaan yang dapat terkait dengan topik yang akan dipelajari. Serta diberikan kuis yang harus kalian kerjakan.</p> <p>Sebelum kalian mempelajari lebih lanjut materi ajar pada topik ini, bacalah petunjuk belajar yang disajikan pada bagian pengantar.</p> <p>Selamat belajar.</p>	Ubah	Hapus
2	Kegiatan Awal	<p>Dalam modul ajar, kalian akan membaca materi awal tentang panca indera, yakni macam-macam panca indera yang dimiliki oleh manusia serta fungsi dari masing-masing panca indera tersebut.</p> <p>Setelah membaca materi awal ini, kalian harus mengikuti diskusi 2-2 dengan topik diskusi yang sudah disajikan oleh guru.</p> <p>Silahkan baca petunjuk belajar yang harus diikuti oleh siswa.</p>	Ubah	Hapus
3	Kegiatan Inti	<p>Di dalam modul ajar, kalian akan membaca materi tentang panca indera secara lengkap, diantaranya cara perawatan panca indera dan cara menjaga kesehatan panca indera.</p> <p>Jika kalian sudah membaca materi yang diberikan, kalian harus mengikuti diskusi 4-4 dengan topik diskusi yang sudah disajikan oleh guru di dalam kelas maya.</p> <p>Silahkan baca petunjuk belajar berikutnya.</p>	Ubah	Hapus
4	Kegiatan Akhir	<p>Jika kalian sudah memahami materi tentang panca indera, silahkan ikuti petunjuk belajar berikutnya dan selesaikan tugas yang diberikan.</p> <p>Selamat belajar.</p>	Ubah	Hapus

Topik ini sudah aktif

Non-Aktifkan

Mengelola Rencana Pembelajaran



Panca indera Kembali

Rencana Pembelajaran **Modul Ajar** Latihan Daftar Nilai

Koleksi Pribadi → **Identitas** Pengantar Kegiatan Awal Kegiatan Inti Kegiatan Akhir

Angka

makanan

lidah

mata (video)

mata (teks)

Kelola

Media Lainnya →

Tautan →

Import Modul Ajar

Identitas

Judul Topik Asli: Panca indera

Standar Kompetensi : Memahami hubungan antara struktur organ tubuh manusia dengan fungsinya, serta pemeliharaannya

Kompetensi Dasar : Mendeskripsikan hubungan antara struktur panca indera dengan fungsinya Menerapkan cara memelihara kesehatan panca indera

Alokasi Waktu : 350

Indikator Pencapaian Kompetensi :

Deskripsi :

indra.

Fungsi panca indera sesuai dengan strukturnya.

Cara kerja panca indera.

Kelainan pada panca indera sesuai dengan strukturnya.

Siswa juga akan mempelajari tentang cara kerja panca indera serta kelainan yang terjadi pada panca indera

Simpan

Data berhasil disimpan

Tampilkan Preview

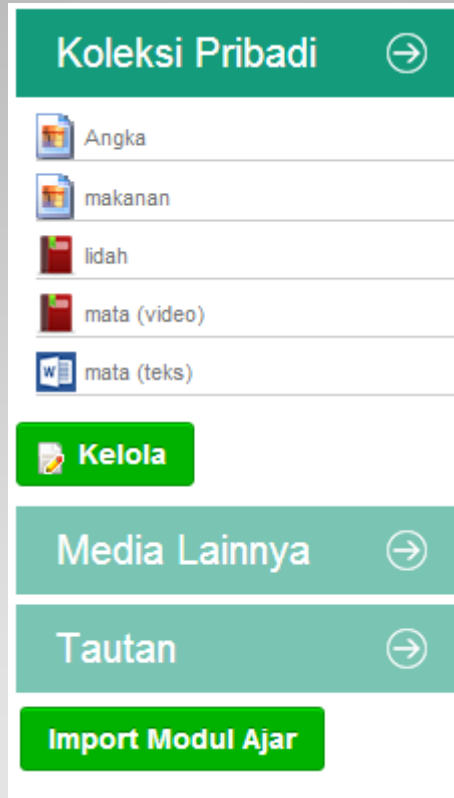
Topik ini sudah aktif

Non-Aktifkan



Mengelola Modul Ajar

Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan Kementerian Pendidikan dan



Mengunggah File (Media)

**Pusat Teknologi Informasi dan
Komunikasi Pendidikan
Kementerian Pendidikan dan**



UNGGAH KOLEKSI PRIBADI | RUMAH BELAJAR

Unggah Koleksi Pribadi

Nama File:

Pilih File :  INDERA PENDENGARAN DAN FUNGSINYA.docx [x Remove](#)

Dokumen Scorm
 Dokumen Articulate

[+ Unggah](#)

Catatan: Apabila file dengan nama yang sama telah ada maka file tersebut akan ditimpa.



Mengunggah Koleksi Pribadi

**Pusat Teknologi Informasi dan
Komunikasi Pendidikan
Kementerian Pendidikan dan**

☐ TAMBAH TAUTAN | RUMAH BELAJAR

Tambah Tautan

Nama : Buku Elektronik - BSE
Link : <http://bse.kemdiknas.go.id/index.php/b>
Nomor Urut: 1

Simpan

Batal

Menambah Tautan

**Pusat Teknologi Informasi dan
Komunikasi Pendidikan
Kementerian Pendidikan dan**

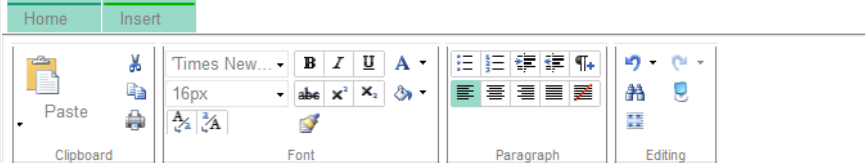


Pilihan Ganda Benar Salah Menjodohkan

Belum ada soal pilihan ganda.

Tambah Soal Pilihan Ganda

Stimulus: (opsional)



Sangkuriang adalah legenda yang berasal dari Tatar Sunda. Legenda tersebut berkisah tentang terciptanya danau Bandung, GunungTangkuban Parahu, Gunung Burangrang, dan Gunung Bukit Tinggi.

Dari legenda tersebut, kita dapat menentukan sudah berapa lama orang Sunda hidup di dataran tinggi Bandung. Dari legenda tersebut yang didukung dengan fakta geologi, diperkirakan bahwa orang Sunda telah hidup di dataran ini sejak beribu tahun sebelum Masehi.

Mengelola Laitinan

Pusat Teknologi Informasi dan
Komunikasi Pendidikan
Kementerian Pendidikan dan



Kembali

Paket Soal ini belum dipublikasikan

Publikasikan

Pilihan Ganda Benar Salah Menjodohkan

1 Pertanyaan Materi Ajar

Stimulus (opsional):	Stimulus Materi Ajar
Jawaban Benar:	Jawaban Benar Materi Ajar
Jawaban 1:	Jawaban 1
Jawaban 2:	Jawaban 2
Jawaban 3:	Jawaban 3
Jawaban 4 (opsional):	Jawaban 4

Ubah

Hapus

Tambah Soal Pilihan Ganda



Mempublikasikan Latihan

Pusat Teknologi Informasi dan
Komunikasi Pendidikan
Kementerian Pendidikan dan

Topik ini belum aktif

Aktifkan

Status Publikasi

Terpublikasi



Simpan

Mengaktifkan dan Mempublikasikan Materi Ajar

Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan
Kementerian Pendidikan dan



Silakan Memilih Mata Pelajaran

Daftar Mata Pelajaran

IPA - Umum	SD Kelas 4
IPA - Umum	SD Kelas 5
IPA - Umum	SD Kelas 6
Matematika - Umum	SD Kelas 4
Matematika - Umum	SD Kelas 5
Matematika - Umum	SD Kelas 6

Kelas Maya

Buat Kelas Baru

BUAT KELAS MAYA | RUMAH BELAJAR

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia - Kelas 1 SD

Nama Kelas : Kelas Maya Bahasa Indonesia 1 SD

Deskripsi Kelas : Kelas Maya untuk kelas 1 SD pelajaran Bahasa Indonesia

Jadwal Kelas : Minggu 19:00-20:00 [Ubah](#) [Hapus](#)
[+ Tambah Jadwal](#)

Tanggal Publikasi : 10/12/2012

Tanggal Mulai Registrasi : 10/12/2012

Tanggal Berakhir Registrasi : 11/12/2012

Tanggal Mulai Pelaksanaan : 11/12/2012

Sumber Materi Ajar : Bahasa Indonesia

Nilai Minimum Lulus : 70.00

Nilai Minimum Remedial : 68

Membuat Kelas Maya

**Pusat Teknologi Informasi dan
Komunikasi Pendidikan
Kementerian Pendidikan dan**



Kelas A Bahasa Indonesia

Minggu 07:00-09:00

Ubah Detail Kelas

Kelola Kelas Ini

Tutup Kelas Ini

Panca indera

Kembali

Modul Ajar

Kuis

Diskusi 2-2

Diskusi 4-4

Latihan

Proyek

Daftar Nilai

Konferensi

Kelola Penilaian

Identitas

Pengantar

Kegiatan Awal

Kegiatan Inti

Kegiatan Akhir



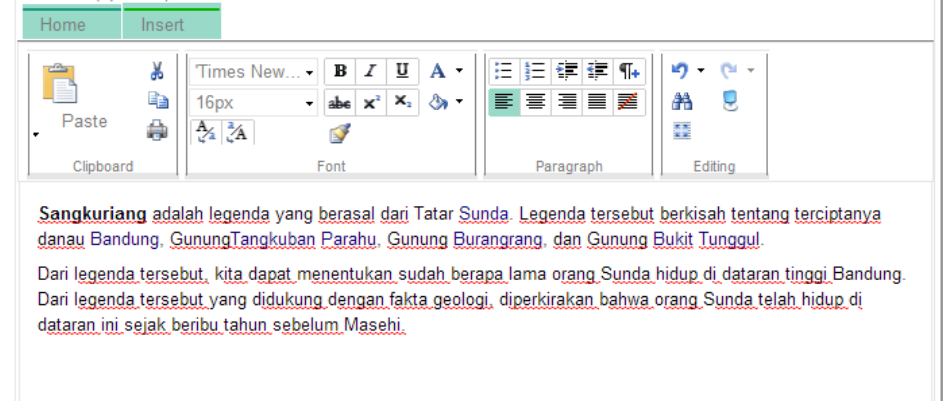
**Pusat Teknologi Informasi dan
Komunikasi Pendidikan
Kementerian Pendidikan dan**

Pilihan Ganda Benar Salah Menjodohkan

Belum ada soal pilihan ganda.

Tambah Soal Pilihan Ganda

Stimulus: (opsional)

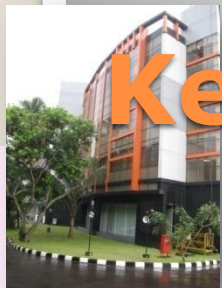


Sangkuriang adalah legenda yang berasal dari Tatar Sunda. Legenda tersebut berkisah tentang terciptanya danau Bandung, GunungTangkuban Parahu, Gunung Burangrang, dan Gunung Bukit Tinggi.

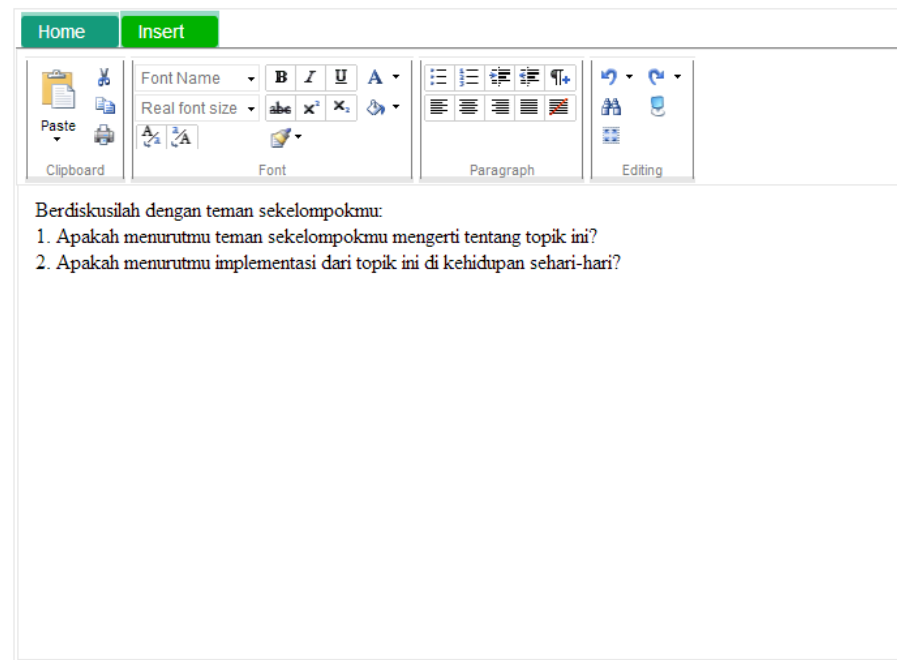
Dari legenda tersebut, kita dapat menentukan sudah berapa lama orang Sunda hidup di dataran tinggi Bandung. Dari legenda tersebut yang didukung dengan fakta geologi, diperkirakan bahwa orang Sunda telah hidup di dataran ini sejak beribu tahun sebelum Masehi.

Kelola Kuis

**Pusat Teknologi Informasi dan
Komunikasi Pendidikan
Kementerian Pendidikan dan**



Modul Ajar Kuis **Diskusi 2-2** Diskusi 4-4 Latihan Proyek Daftar Nilai Konferensi
Kelola Penilaian



The screenshot shows the Microsoft Word interface with the 'Insert' tab selected. The ribbon includes sections for Clipboard, Font, Paragraph, and Editing. The main text area contains the following content:

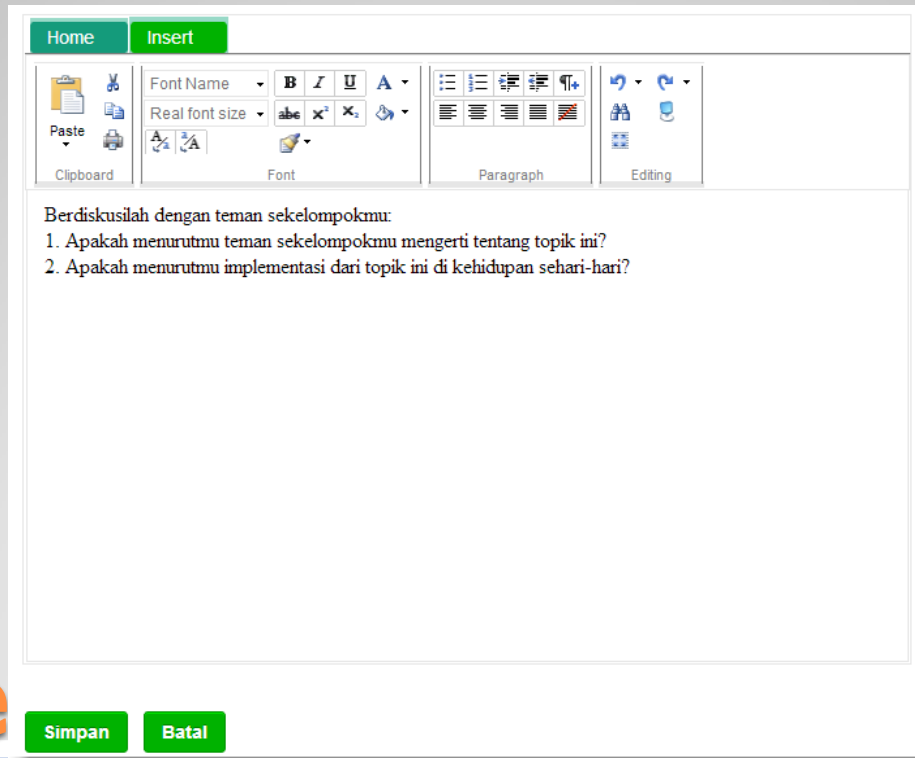
Berdiskusilah dengan teman sekelompokmu:

1. Apakah menurutmu teman sekelompokmu mengerti tentang topik ini?
2. Apakah menurutmu implementasi dari topik ini di kehidupan sehari-hari?

At the bottom of the window, there are two buttons: 'Simpan' (Save) and 'Batal' (Cancel).

Menge

Modul Ajar Kuis Diskusi 2-2 **Diskusi 4-4** Latihan Proyek Daftar Nilai Konferensi
Kelola Penilaian



Home Insert

Clipboard Paste Font Paragraph Editing


Berdiskusilah dengan teman sekelompokmu:

1. Apakah menurutmu teman sekelompokmu mengerti tentang topik ini?
2. Apakah menurutmu implementasi dari topik ini di kehidupan sehari-hari?

Simpan Batal

Menge

- Tugas Proyek adalah aktivitas yang dilakukan siswa berupa tugas untuk melakukan proyek yang berkaitan dengan topik yang dibahas pada Kelas Maya, baik bersifat individu maupun kelompok, tergantung kebutuhan guru.

Deadline : 

Daftar artikel siswa Topik ini sudah terbuka [Simpan](#)



Mengelola Tugas Proyek

- Setelah selesai membuat konten soal-soal untuk aktivitas kelas maya dan agar dapat memperlihatkan isi topik itu kepada Siswa.

Topik ini masih terkunci

Buka Kunci



Membuka Kunci Topik Kelas Maya

**Pusat Teknologi Informasi dan
Komunikasi Pendidikan
Kementerian Pendidikan dan**



Pustekkom

Terima Kasih



**Pusat Teknologi Informasi dan
Komunikasi Pendidikan
Kementerian Pendidikan dan**