

**LAPORAN**  
**SOSIALISASI PEMANFAATAN AKUN BELAJAR ID**



**SMK ASHHABUL MAIMANAH SIDAYU**  
**TAHUN PELAJARAN 2025-2026**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga Laporan Kegiatan Sosialisasi Pemanfaatan Akun Pembelajaran **belajar.id** di SMK Ashhabul Maimanah Sidayu dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu.

Dokumen laporan ini disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban Tim Pelaksana Kegiatan atas terlaksananya sosialisasi yang bertujuan untuk mengakselerasi transformasi digital dan mengoptimalkan pemanfaatan fasilitas pembelajaran elektronik yang disediakan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Kami menyadari bahwa Akun belajar.id adalah gerbang utama bagi seluruh ekosistem sekolah – mulai dari pendidik, tenaga kependidikan, hingga peserta didik – untuk mengakses berbagai sumber daya vital seperti Platform Merdeka Mengajar (PMM), Google Workspace for Education, dan berbagai *platform* kolaborasi digital lainnya. Oleh karena itu, sosialisasi ini menjadi langkah fundamental dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka dan peningkatan kualitas proses belajar mengajar di SMK Ashhabul Maimanah Sidayu.

Pada kesempatan ini, kami menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak/Ibu Kepala SMK Ashhabul Maimanah Sidayu atas dukungan penuh, arahan, dan kebijakannya dalam mendorong digitalisasi sekolah.
2. Bapak/Ibu Guru dan Tenaga Kependidikan yang telah berpartisipasi aktif, menunjukkan komitmen, dan antusiasme tinggi dalam mengaktifkan serta memahami pemanfaatan akun pembelajaran.
3. Peserta Didik SMK Ashhabul Maimanah Sidayu yang telah mengikuti kegiatan ini dengan tertib dan semangat untuk menjadi pembelajar yang adaptif terhadap teknologi.
4. Seluruh pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu per satu, atas kontribusi dan bantuan yang telah diberikan demi kelancaran kegiatan ini.

Kami menyadari bahwa laporan ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat kami harapkan demi perbaikan pelaksanaan kegiatan di masa mendatang. Semoga laporan ini dapat memberikan gambaran yang

jelas mengenai pelaksanaan sosialisasi dan menjadi acuan dalam upaya tindak lanjut pemanfaatan teknologi pembelajaran di sekolah.

Sidayu, 12 Agustus 2025

**Tim Pelaksana Kegiatan  
SMK Ashhabul Maimanah Sidayu**

## DAFTAR ISI

Kata Pengantar .....	i
Daftar Isi.....	iii
<b>BABI I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar belakang.....	1
B. Tujuan .....	2
<b>BAB II PEMBAHASAN</b>	
A. Digitalisasi Sekolah .....	4
B. Akun Belajar Id .....	6
<b>BAB III PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	14

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar belakang**

Digitalisasi semolah Adalah konsekuensi logis dari perubahan waktu ke waktu. Dengan perkembangan zaman, nilai kustomisasi mutlak diperlukan untuk penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Memasukkan penggunaan terobosan perkembangan teknologi informasi ke dalam proses belajar mengajar sangat penting. Take heran, pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar, yang dikenal sebagai program digitalisasi semolah yang dikembangkan pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), terus menarik perhatian publik.

Bahkan, dimasa pandemi Covid-19, perhatian Masyarakat akan meningkat jika masyarakat diharuskan bekerja dan beraktifitas di rumah. Demikian pula proses pembelajaran di sekolah perlu diganti dengan pembelajaran jarak jauh. Akhirnya, pemerintah mengeluarkan arahan tentang digitalisasi sekolah untuk mendukung kegiatan pendidikan dan pembelajaran digital. Artinya, dengan memasukkan bahan ajar ke jaringan dan di bagikan kepada pendidik, siswa, sekolah dan orang tua. Selain itu, pemerintah terus mengupayakan inovasi kebijakan di bidang pendidikan melalui alternatif pembelajaran lain dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Meskipun di awal proses pembelajaran jarak jauh masih banyak kendala yang dihadapi. Kegiatan belajar yang berlangsung secara online dari rumah (Ramanta, Widayanti, 2020) menghambat kegiatan belajar yang biasanya dilakukan secara tatap muka sehingga tidak maksimal. Kendala utama bagi anak adalah kurangnya dukungan dari orang tua yang belum memahami literasi digital dan kurangnya motivasi anak. Seluruh sistem sekolah perlu memahami teknologi yang memungkinkan siswa belajar lebih cepat, lebih baik, dan lebih cerdas.

Siswa kelas yang lebih tinggi umumnya memiliki pemahaman yang lebih baik tentang materi yang disajikan oleh guru mereka, sedangkan siswa kelas yang lebih rendah membutuhkan pengawasan dan bimbingan tambahan untuk

memahami dan menyelesaikan tugas yang diberikan kepada mereka. Dalam hal ini peran orang tua diharapkan mampu mendukung pendidik yang mendukung anak dalam proses pembelajaran online di rumah. Dalam hal ini, kompetensi digital guru sangat dibutuhkan untuk lebih mempersiapkan anak dalam proses pembelajaran online. Teknologi adalah kunci untuk model sekolah masa depan yang lebih baik. Oleh karena itu, semua pendidik Indonesia harus menggunakan teknologi terkini dalam melakukan proses pendidikan (Lestari, 2020).

Pemerintah telah menyiapkan akun layanan pembelajaran elektronik melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dengan memberikan akses kepada pendidik, siswa, dan staf ke akun elektronik yang disebut belajar.id. Selain itu juga bebas biaya. Akun pembelajaran yang dibuat dalam bentuk akun Google, khususnya akun Google Suite for Education, nantinya akan diubah menjadi Google Workspace For Education dan akan memberikan banyak entitas pendukung pembelajaran seperti Google Classroom, Google Meet, Google Drives, Google Docs, Google Sheets, Google Slides, Google Forms, Google Calendar, dll. Pembelajaran digital ini sangat berguna bagi para pendidik.

## B. Tujuan

Tujuan dari akun belajar.id adalah dengan memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran satuan pendidikan dan meningkatkan konektivitas antar layanan pembelajaran. Layanan Pembelajaran elektronik yang dapat diakses melalui Akun Pembelajaran meliputi:

### 1. Email

Layanan email yang dapat diakses dari akun pembelajaran adalah GoogleMail (Gmail). Fungsi utama Gmail adalah sebagai media untuk mengirim dan menerima pesan. Pesan yang dikirim bisa dalam berbagai format mulai dari dokumen, foto, video, dan berbagai bentuk dokumen lainnya.

### 2. Tempat Penyimpanan Elektronik dan Berbagai Dokumen

Dokumen dapat disimpan secara online secara gratis menggunakan layanan Google Drive dan dapat membagikan file secara pribadi atau publik dengan audiens yang besar.

3. Proses Pembelajaran secara elektronik yang bisa terjadwal

Akses layanan Google Kalender untuk mengelola waktu pembelajaran secara efektif. Layanan ini sangat membantu dalam meningkatkan produktivitas dan menyelesaikan lebih banyak pekerjaan.

4. Melaksanakan proses pembelajaran online, baik sinkronus (dilakukan dalam waktu yang bersamaan) atau asinkronus (fleksibel dan dalam waktu bersamaan)

Layanan Google Classroom memungkinkan pengajar membuat dan mengatur tugas dengan cepat, memberikan umpan balik yang efisien, dan berkomunikasi dengan kelas dengan mudah.

Untuk mendapatkan akun belajar.id pun sangatlah mudah. Semua admin sekolah hanya perlu mendownload detail akun di [pd.data.kemdikbud.go.id](https://pd.data.kemdikbud.go.id). Kemudian dapat mengaktifkan akun belajar.id dengan masuk melalui gmail dan mengubah kata sandi. Selanjutnya akun belajar.id dapat digunakan setelah menyetujui syarat dan ketentuan akun.

## **BAB II**

### **PEMBAHASAN**

#### **A. Digitalisasi Sekolah**

Akibat dari pengaruh Era Industri 4.0 dan masa pandemi ini, sudah saatnya dunia pendidikan mengadopsi teknologi yang membuat kegiatan pembelajaran nantinya lebih efektif dan efisien guna merangsang minat dan kemauan belajar peserta didik. Digitalisasi di lingkungan belajar dapat terjadi melalui koneksi langsung dengan kegiatan pembelajaran, media atau kegiatan pembelajaran berbasis web, penggunaan Android dan sebagainya. Pembelajaran dapat berlangsung secara digital atau online, namun kegiatan pembelajaran harus mampu mengembangkan minat dan motivasi yang tinggi pada diri siswa. Akibatnya, nantinya siswa selalu bersemangat belajar dan memiliki tingkat keingintahuan yang tinggi terhadap materi pelajaran.

Digitalisasi sekolah merupakan implementasi baru pembelajaran yang disiapkan untuk era industri 4.0. Ciri khas pembelajaran baru adalah berpusat pada siswa, menggunakan multimedia, mengutamakan kolaborasi, berbagi informasi, dan mendorong pemikiran kritis dan pemecahan masalah.

Siswa tidak hanya belajar dengan cara tradisional dengan mendengarkan ceramah guru dan membaca buku pelajaran. Namun, siswa diharapkan untuk mengumpulkan informasi yang relevan, berkolaborasi dengan teman, memecahkan masalah dan mempresentasikannya.

Keuntungan menggunakan TIK untuk pembelajaran di sekolah adalah memudahkan proses belajar mengajar karena siswa dapat mengakses materi ajar dan materi ujian apa pun di jaringan. Selain itu, belajar menjadi lebih menyenangkan karena tidak hanya teks tetapi juga multimedia.

Digitalisasi sekolah akan memungkinkan siswa untuk menggunakan aplikasi Android yang kontennya sesuai dengan mata pelajaran yang mereka pelajari. Hampir semua siswa memiliki smartphone berbasis Android untuk menunjang pembelajarannya.

Teknologi digital sedang dipertimbangkan sebagai solusi potensial untuk melanjutkan pendidikan selama pandemi COVID-19. Karena pendidikan pada

dasarnya merupakan proses yang bermakna dalam suatu kontinum yang membentuk seseorang menjadi makhluk yang holistik melalui proses belajar.

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan. Pendidikan menempati tempat yang fundamental dalam pengembangan diri manusia. Pendidikan adalah cara orang berkembang dan bertahan hidup. Melalui pendidikan, manusia dapat beradaptasi terhadap perubahan dengan menghadapi setiap tantangan yang muncul dari setiap perkembangan dan tantangan zaman.

Perkembangan teknologi menawarkan kesempatan untuk menciptakan metode pembelajaran baru. Hal ini dikarenakan teknologi dapat memberikan fasilitas yang menjadikan pendidikan lebih bermakna, efektif dan efisien. Salah satu contohnya adalah penggunaan teknologi digital dalam pendidikan. Penggunaan teknologi digital di masa pandemi berdampak besar bagi dunia pendidikan dan telah memasuki budaya digitalisasi baru di dunia pendidikan. Hal ini didasari oleh banyaknya fenomena penggunaan produk teknologi digital sebagai sarana implementasi sistem pendidikan. Menjadikan perkembangan pendidikan lebih dinamis dan fleksibel (Wahyono, dkk., 2020: 22).

Digitalisasi pendidikan akan memungkinkan semua sekolah dan siswa dalam proses pembelajaran untuk memperoleh lebih banyak pengetahuan. Tentunya didukung dengan penyediaan kurikulum dan pelatihan yang tepat untuk membantu siswa dan guru membentuk dunia masa depan. Pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan didasarkan pada empat pilar yang berbeda: keterlibatan siswa, pemberdayaan guru, optimalisasi proses, dan transformasi pembelajaran, semua didorong oleh upaya dasar lembaga pendidikan. Dengan menyediakan program yang andal untuk dijalankan oleh sekolah. Lembaga pendidikan sekarang menggunakan teknologi digital untuk meningkatkan efisiensi dan kinerja, meningkatkan hasil dan keberhasilan pembelajaran, dan khususnya untuk mendorong minat dan inovasi siswa. Memanfaatkan teknologi digital mendorong pembelajaran yang lebih efektif dengan meningkatkan akses ke pembelajaran yang hemat biaya, hemat waktu, dan terjangkau, serta meningkatkan keterlibatan siswa-guru.

Salah satunya menggunakan akun belajar.id yang dibuat oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Hal ini memudahkan pelaksanaan

kegiatan belajar mengajar dengan akses ke berbagai platform Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, memungkinkan penyimpanan dokumen secara online, dengan penyimpanan tak terbatas dan lebih aman dapat mengakses Chromebook dan menggunakannya sebagai jalur Informasi resmi dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Olahraga, Sains dan Teknologi.

## B. Akun Belajar Id

Akun pembelajaran yang diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Pusdatin pada tahun 2020. Akun-akun tersebut dapat digunakan oleh siswa, pendidik, dan tenaga kependidikan untuk mengakses layanan pembelajaran elektronik. Akun pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran belajar dari rumah dan pembelajaran tatap muka selanjutnya.

Akun belajar.id adalah akun pembelajaran bagi siswa, guru, dan tenaga kependidikan yang didirikan oleh Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) (Jdih.kemdikbud.go.id, 2020).

Dalam akun belajar.id terdapat berbagai aplikasi yang mendukung kegiatan pembelajaran belajar dari rumah seperti panggilan video, rapor pendidikan, aplikasi merdeka mengajar, penyimpanan daring, kelas daring, chromebook, presentasi daring, formulir daring, dokumen daring, SIMPKB, pengolah angka, TanyaBOS, dan rumah belajar.

Berikut aplikasi pendukung yang terdapat dalam platform akun belajar.id:

### 1. Google Meet

Akun Google Meet yang ada dalam platform akun belajar.id memiliki fitur angkat tangan dan rekaman. Fitur perekaman eksklusif untuk si pembuat rapat dan rekaman secara otomatis disimpan ke Google Drive.

Dengan Google Meet, pengajar dan siswa, besar dan kecil, dapat berinteraksi secara visual dan audio. Aplikasi Google Meet juga menawarkan fitur untuk mendukung pembelajaran online. Google Meet memudahkan pendidik untuk memberikan materi pembelajaran dan menciptakan suasana kelas yang mendorong interaksi dan diskusi dengan siswa. Google Meet dapat diakses secara gratis dan menggunakan kuota

internet secara lebih efisien atau konsisten. Hal ini membuat Google Meet lebih mudah diakses oleh siswa dibandingkan dengan platform media lainnya (Yuliana, 2022).

## 2. Google Drive

Google Drive yang ada dalam akun belajar.id memiliki ruang penyimpanan tak terbatas dan fitur drive bersama yang memungkinkan dapat mengelola file di lokasi yang berbeda secara bersamaan.

Google drive mudah diakses dari perangkat apa saja, di mana saja, kapan saja. Google Drive menyimpan file dalam bentuk foto, video, dokumen teks, spreadsheet, dan presentasi (Rusmanto Maryanto, 2015, hlm. 11-12).

Google Drive merupakan salah satu groupware yang memenuhi kebutuhan dan dapat digunakan oleh siswa sebagai media untuk menyelesaikan tugas kelompok siswa dengan menggunakan user interface yang sederhana dan sistem kerja yang disediakan oleh layanan (Primawati 2015).

## 3. Google Classroom

Google Classroom yang terdapat dalam platform akun belajar.id terhubung langsung ke tautan Google Meet, sehingga dapat berbicara dengan siswa secara virtual tatap muka, dengan kapasitas 20 pengajar, 1.000 siswa, dan kemampuan untuk mengundang orang tua siswa.

Fitur Google Classroom sangat berguna untuk tugas guru di kelas virtual, yaitu dalam kemampuan untuk mengimpor nilai dari Google Formulir, mode penguncian Chromebook, dan kemampuan untuk memeriksa respons siswa untuk orisinalitas. Dengan mengaktifkan mode penguncian di Chromebook ini, siswa yang mengerjakan tugas secara online tidak akan dapat membuka tab dan mesin telusur baru untuk menemukan jawaban.

Guru dapat menggunakan Google Classroom untuk tugas (assignments), penilaian (assessment), komunikasi atau diskusi (communication), batasan waktu (time cost), arsip kursus, aplikasi mobile, dan privasi (Wicaksono & Rachmadyanti, 2016).

## 4. Google Form

Google Forms adalah alat untuk membuat survei, kuis, atau tes online. Pendidik dapat menggunakan Google Formulir untuk berbagai tujuan dalam pendidikan online. Pendidik juga dapat mengeditnya dengan cepat jika ingin menggunakannya lagi. Google Formulir dapat disimpan ke akun tersebut sehingga dapat mengaksesnya dengan aman dari perangkat apa pun. Pendidik dapat melakukan survei untuk meminta masukan siswa terhadap pembelajaran mereka.

Aplikasi Google Forms adalah aplikasi berbasis web yang dapat diakses dengan mudah oleh pengguna di komputer, laptop, dan perangkat lainnya, dapat digunakan juga di mana saja dan kapan saja, selama memiliki jaringan internet. Google Forms banyak digunakan dalam dunia pendidikan dan penelitian. Manfaat Google Forms dalam dunia pendidikan, seperti menyelenggarakan ujian online, survei evaluasi guru, pendaftaran siswa baru, dan partisipasi online (Sianipar, 2019).

#### 5. Google Slide

Google Slides adalah alat presentasi yang memungkinkan pengguna membuat presentasi digital yang hebat dan membagikannya dengan mudah kepada orang lain untuk digunakan di dalam dan di luar sekolah. Pengguna dapat menambahkan teks, gambar, dan video ke dalam presentasi tersebut.

Google Slides tersedia sebagai aplikasi di browser atau perangkat seluler Anda. Pendidik dapat menggunakan Google Slide untuk kursus online guna membuat dek slide untuk digunakan di kelas. Siswa dapat bekerja sama untuk membuat dek slide, mengedit tugas bersama secara real time, dan meninjau apa yang telah mereka pelajari tentang suatu topik.

#### 6. Google Docs

Dengan Google Dokumen, siswa dapat menulis tugas, menulis makalah, dan berkolaborasi dengan orang lain selama proses penulisan. Sementara itu, pendidik dapat mengomentari tugas siswa dalam dokumen. Google Dokumen adalah fitur serbaguna.

Google Dokumen juga dapat digunakan untuk menulis catatan pelajaran, meninjau catatan, rencana pelajaran, esai dan cerita, berkolaborasi, berbagi ide, dan membuat template untuk peserta didik.

## 7. Rumah Belajar

Portal Rumah Belajar merupakan portal pembelajaran yang menyediakan materi pembelajaran dan kemampuan komunikasi yang mendukung interaksi antar komunitas. Rumah Belajar hadir sebagai bentuk inovasi pembelajaran Era Industri 4.0 untuk digunakan oleh siswa dan guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas/Kejuruan (SMA/SMK).

Dengan menggunakan Rumah Belajar, aksesnya bisa belajar kapan saja, di mana saja dengan siapa saja. Semua konten Rumah Belajar gratis untuk diakses dan digunakan. Fitur utama Rumah Belajar adalah:

- a. Kelas Maya. Sebuah sistem manajemen pembelajaran "LMS" yang dirancang khusus untuk memungkinkan proses pembelajaran virtual atau non-tatap muka antara guru dan peserta didik. Dengan fitur ini, guru dapat menyediakan materi kelas yang dapat diakses dan dibagikan siswa secara digital kapan saja, di mana saja.
- b. Bank soal. Fitur ini menampilkan kumpulan pertanyaan dan materi penilaian siswa yang dikelompokkan berdasarkan topik pelajaran. Ada juga akses untuk latihan, tes dan ujian.
- c. Sumber Belajar. Kemampuan untuk menyajikan materi berbasis kurikulum untuk siswa dan guru. Bahan ajar disajikan secara terstruktur dengan penyajian yang menarik dalam bentuk audio, video, dan halaman interaktif.
- d. Laboratorium Virtual. Fitur simulasi praktikum laboratorium yang ada disajikan secara interaktif dan menarik, dikemas dengan lembar kerja siswa dan teori praktis.

Dalam portal Rumah Belajar juga terdapat fitur pendukung, seperti Peta Budaya, Buku Sekolah Elektronik, Wahana Jelajah Angkasa, Karya Bahasa dan Sastra, Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan, Blog Pena, Edugame, dan Augmented Reality.

## 8. Rapor Pendidikan

Rapor Pendidikan menampilkan data kualitas satuan pendidikan atau wilayah dari evaluasi atau survei nasional. Rapor pendidikan sebagai bentuk peningkatan kualitas laporan, bertujuan untuk menjadi acuan dalam mengidentifikasi, merefleksikan dan meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia secara keseluruhan. Rapor pendidikan hanya dapat diakses oleh kepala satuan pendidikan, pengurus, pejabat yang ditunjuk, dan guru.

## 9. Merdeka Mengajar

Platform Merdeka Mengajar adalah platform teknologi yang digunakan untuk memberdayakan guru dan pemimpin sekolah dalam mengajar, belajar, dan berkreasi. Platform Merdeka Mengajar dikembangkan untuk mendukung implementasi kurikulum mandiri dan membantu guru mendapatkan referensi, inspirasi, dan pemahaman tentang implementasi Kurikulum Merdeka.

Saat ini ada lima menu yang tersedia di platform Merdeka Mengajar, yaitu Pengembangan Guru dan Kegiatan Belajar Mengajar. Menu pengembangan guru meliputi:

- a. Video Inspiratif, termasuk kumpulan referensi video inspirasional yang dibuat oleh Kemendikbud dan para ahli untuk meningkatkan kemampuan pendidik.
- b. Pelatihan mandiri yang berisi berbagai materi pelatihan singkat sehingga dapat melatih secara mandiri kapan saja, di mana saja.
- c. Bukti Karya yang berfungsi sebagai tempat untuk merekam karya yang menggambarkan pencapaian, kemampuan, dan pencapaian guru dan pemimpin sekolah.
- d. Komunitas mencakup berbagai komunitas pembelajaran di seluruh Indonesia yang dapat digunakan guru untuk berbagi praktik terbaik, perangkat pembelajaran, dan berdiskusi dengan guru lain.

Menu kegiatan belajar mengajar meliputi:

- a. Penilaian Siswa. Berisi kumpulan paket pertanyaan penilaian diagnostik berdasarkan fase dan mata pelajaran tertentu untuk membantu mendapatkan wawasan tentang proses dan pencapaian belajar siswa.

- b. Bahan Ajar. Berisi berbagai materi untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, seperti materi pendidikan, modul pengajaran, modul proyek, atau buku teks.

#### 10. Chromebook

Chromebook adalah alat ICT dengan Chrome Device Management (CDM) sebagai perangkat lunak untuk mendaftarkan Chromebook di domain belajar.id. Pendaftaran dilakukan oleh penyedia layanan yang memenuhi persyaratan tertentu. Setelah proses pendaftaran (login) selesai, pengguna dapat memasukkan akun dan kata sandi belajar.id yang ada untuk menggunakan Chromebook.

Chromebook pada dasarnya adalah komputer/laptop yang sama dengan laptop biasa. Perbedaannya hanya ada pada sistem operasi yang digunakan. Sistem Operasi Chromebook menggunakan Chrome OS. Sekolah dengan dukungan Chromebook dapat mengakses perangkat menggunakan akun belajar.id. Selain Google Chrome utama pada perangkat Chromebook yang terdaftar adalah belajar.id, belajar.kemdikbud.go.id, mail.google.com, calendar.google.com, drive.google.com, classroom.google.com.

#### 11. SIMPKB

Untuk membentuk dan meningkatkan kualitas guru, pemerintah pusat melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menerbitkan dan menetapkan standar skema pengembangan profesi Guru Pembelajaran SIMPKB. SIMPKB (Sistem Informasi Manajemen Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan) merupakan program yang diamanatkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang harus diikuti oleh semua guru untuk mengembangkan kompetensinya.

SIMPKB adalah program pemerintah untuk guru di seluruh Indonesia. Program ini bertujuan untuk mengembangkan kualitas profesional guru guna menghasilkan kualitas pendidikan yang lebih baik. Guru pembelajaran SIMPKB juga menjadi salah satu syarat bagi guru untuk mendapatkan manfaat seperti tunjangan.

Tujuan utama dari program ini adalah untuk meningkatkan kualitas hasil belajar dan mengembangkan kemampuan guru untuk beradaptasi dengan waktu seperti bekerja dari rumah. Melalui Guru Pembelajaran SIMPKB, siswa diharapkan lebih memahami dan memperdalam materi pembelajaran seperti ilmu terapan, keterampilan dan ilmu sosial. Setelah itu, siswa dapat memperoleh pengetahuan yang berkualitas. Selain itu, hasil belajar yang baik dan berkualitas dapat menjadi tolak ukur peningkatan status dan profesi guru.

## 12. Google Sheet

Guru dapat menggunakan Google Spreadsheet/Google Sheet untuk memproses nilai dan membuat laporan akademik dengan bagan dan tabel. Google Spreadsheet juga memungkinkan lebih banyak fleksibilitas dalam menangani data yang dikumpulkannya. Guru dapat mengurutkan hasil siswa untuk mengidentifikasi siswa yang membutuhkan dukungan atau tugas tambahan.

Google Spreadsheet dapat terpasang di handphone dan dapat diakses kapan saja, di mana saja. Pembelajaran dapat direkam langsung ke dalam aplikasi menggunakan Google Sheets dengan koneksi langsung ke internet, dan pembelajaran dapat direkam dengan baik pada saat itu juga. Fungsionalitas yang terdapat di Google Sheets memiliki keunikan tersendiri, memungkinkan untuk membuat, mengelola, dan menggunakan laporan, grafik, tabel, dan lainnya (Handayani & Kusumahati, 2017).

## 13. tanyaBOS

TanyaBOS adalah forum tanya jawab resmi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang bertujuan untuk memberikan informasi yang akurat kepada sekolah tentang bagaimana mengelola dana BOS mereka. Setiap masalah, hambatan, atau gangguan yang dihadapi, besar atau kecil, patut dipertimbangkan di forum TanyaBOS. Tidak ada jawaban benar atau salah untuk pertanyaan tersebut. Semua pertanyaan akan dijawab dengan cermat oleh tim BOS kementerian pusat dan jawaban di forum akan dipertimbangkan.

Tenaga kependidikan juga bisa membantu teman-teman di dinas pendidikan yang juga sama bingungnya dengan bertanya di forum TanyaBOS. Semakin banyak pertanyaan yang diajukan, semakin banyak pengetahuan yang diperoleh.

## **BAB III**

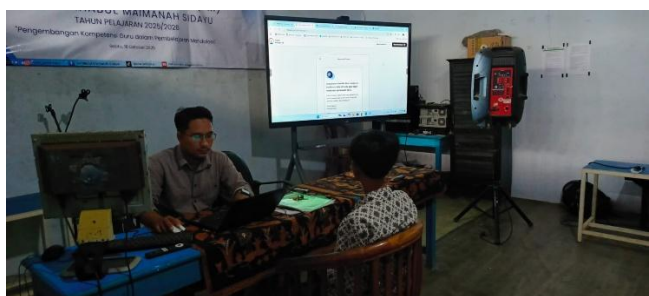
### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar, yang dikenal sebagai program digitalisasi sekolah yang dikembangkan pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), terus menarik perhatian publik. Pemerintah telah menyiapkan akun layanan pembelajaran elektronik melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dengan memberikan akses kepada pendidik, siswa, dan staf ke akun elektronik yang disebut belajar. id. Tujuan dari akun belajar.id adalah dengan memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran satuan pendidikan dan meningkatkan konektivitas antar layanan pembelajaran.

Akun belajar.id dapat mengakses ke berbagai aplikasi untuk mendukung aktivitas belajar dari rumah, antara lain Google Meet, Rapor Pendidikan, Merdeka Mengajar, Google Drive, Google Classroom, Chromebook, Google Slide, Google Form, Google Docs, SIMPKB, Google Sheet, TanyaBOS dan Rumah Belajar.

## Dokumentasi Sosialisasi Pemanfaatan Akun Belajar.Id



**REKAP AKUN BELAJAR ID PTK  
TENAGA PENDIDIK DAN TENAGA KEPENDIDIKAN  
SMK ASHHABUL MAIMANAH SIDAYU**

No	Nama	Akun Belajar Id	Pemanfaatan Akun
1	KHAERUL IKHWAN SE	khaerulse19@guru.smk.belajar.id	Classroom, Gmeet, Canva
2	YAYAH MUNAYAH	yayahmunayah41@guru.smk.belajar.id	Classroom, Gmeet, Canva
3	KHAERUDDIN	khaeruddin631@guru.smk.belajar.id	Classroom, Gmeet, Canva
4	HUDA HIDAYAH	huda.hidayah44@admin.smk.belajar.id	Classroom, Gmeet, Canva, GDrive
5	JAENAL	jaenal.1699@guru.smk.belajar.id	Classroom, Gmeet, Canva
6	SRI MULYANINGSIH	srimumlyaningsih06@guru.smk.belajar.id	Classroom, Gmeet, Canva
7	ADE ALAWI HASAN	adehasan27@admin.smk.belajar.id	Classroom, Gmeet, Canva, GDrive
8	YAYAH MAKIYAH	yayahmakiyah751@guru.smk.belajar.id	Classroom, Gmeet, Canva
9	ZAMRONI	zamroni62@admin.smk.belajar.id	Classroom, Gmeet, Canva, GDrive
10	MUHAMAD LEBEH JOHOR	muhamadjohor03@guru.smk.belajar.id	Classroom, Gmeet, Canva
11	DENI MULYANA	deni.mulyana498@guru.smk.belajar.id	Classroom, Gmeet, Canva
12	NOVAL PURNAMA	noval.purnama83@admin.smk.belajar.id	Classroom, Gmeet, Canva
13	LATIFAH	latifah36@guru.smk.belajar.id	Classroom, Gmeet, Canva
14	DEWI SINTA AGUSTINA	dewi.sinta7953@guru.smk.belajar.id	Classroom, Gmeet, Canva
15	INNA MUFLIHAT	innamuflihat61@guru.smk.belajar.id	Classroom, Gmeet, Canva
16	DIMYATI	dimyati70@guru.smk.belajar.id	Classroom, Gmeet, Canva
17	RIFQI RAMADANI	rifqiramadani02@admin.smk.belajar.id	Classroom, Gmeet, Canva, GDrive
18	ASTUTI	astuti15@guru.smk.belajar.id	Classroom, Gmeet, Canva
19	HADAAD	hadaad.10@admin.smk.belajar.id	Classroom, Gmeet, Canva
20	II TAZKIYAH	ii tazkiyah551@guru.smk.belajar.id	Classroom, Gmeet, Canva
21	MOHAMAD ROHIP	mohamad.rohip44@guru.smk.belajar.id	Classroom, Gmeet, Canva
22	SUMYATI	sumyati62@guru.smk.belajar.id	Classroom, Gmeet, Canva

**Pemanfaatan Akun Belajar Id  
SMK Ashhabul Maimanah Sidayu**

No	Kelas	Nama	Nama Akun	Pemanfaatan Akun
1	X	RIDHO	ridho.30388@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
2	X	TEGAR BIJAKSONO	tegar.bijaksono47@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
3	X	ERNA DAMAYANTI	erna.damayanti221@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
4	X	MUHAMAD FEBRIANSYAH	muhamad.febriansyah7510@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
5	X	MUHAMAD NANANG ARIFIN	muhamad.nanang270@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
6	X	ILHAM RAMADHAN	ilham.ramadhan24444@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
7	X	WANDI	wandi.17902@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
8	X	DAFFA ARIFUDIN ABDULLOH	daffa.arifudin7@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
9	X	SANTA'I	santa.i56@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
10	X	SARIPIN	saripin.983@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
11	X	M. FAHRUR ROIF	m.fahrur1373@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
12	X	ALIF HIDAYATTULLAH	alif.hidayattullah55@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
13	X	ANDHIKA AMARULLAH	andhika.amarullah37@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
14	X	DELLA OKTAFIANY	della.oktafiany7@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
15	X	A ZIDAN	a.zidan421@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
16	X	ABEL ILHAM MAULANA	abel.ilham78@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
17	X	RISKA	riska.84460@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
18	X	MUHAMAD KHOTIB	muhamad.khotib112@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
19	X	AHMAD YANI	ahmad.yani13719@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
20	X	ALFIANSAH	alfiansah.1871@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
21	X	PUTRI NURRAHAYU	putri.nurrahayu45@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
22	X	AURAH	aurah.227@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
23	X	FIRDAUS RAMADANI	firdaus.ramadani124@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
24	XI	Syifa	syifa.12443@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
25	XI	JUANDA ALFARIJI	juanda.alfariji25@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
26	XI	HAIFA SAFITRI	haifa.safitri170@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
27	XI	MUHAMAD AZIS	muhamad.azis9213@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
28	XI	ABUD ABDALLAH	abud.abdallah29@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom

No	Kelas	Nama	Nama Akun	Pemanfaatan Akun
29	XI	FASSA ALFAQIH	fassa.alfaqih42@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
30	XI	PUTRA MAHARANI	putra.maharani44@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
31	XI	UMAY ARIFIN	umay.arifin46@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
32	XI	HANIFI SHEILA PUTRI	hanifi.sheila8@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
33	XI	AVRIEL VARERA	avriel.varera38@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
34	XI	ANAZWA AULIA	anazwa.aulia77@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
35	XI	RAIHAN PUTRA PRATAMA	raihan.putra17705@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
36	XI	ADIL	adil.9034@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
37	XI	MUCHAMMAD MELVIN APRILIAN	muchammad.melvin79@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
38	XI	Afif Aozan	afif.aozan49@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
39	XI	YASMIN NAILAH	yasmin.nailah489@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
40	XI	MUHAMMAD FATURROHMAN	muhammad.faturrohman2232@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
41	XI	ADINDA	adinda.16719@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
42	XI	ADE FAUZI	ade.fauzi488@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
43	XI	YUYUN SALSABILA	yuyun.salsabila51@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
44	XI	FAUZI ARIPIN	fauzi.aripin39@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
45	XI	TEGAR ALFAREZA	tegar.alfareza60@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
46	XII	MARSEL ARJUANSYAH	marsel.arjuansyah42@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
47	XII	SULTHON	sulthon.296@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
48	XII	RATINIH	ratinih.162@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
49	XII	NABIL RAMADHAN	nabil.ramadhan3777@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
50	XII	MUHAMAD HANAFA	muhamad.hanafi4831@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
51	XII	JAHRUDIN	jahrudin.480@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
52	XII	MUSPITA SARI	muspita.sari353@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
53	XII	IBDA MUHAMAD AROPI	ibda.muhamad46@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
54	XII	ALDO	aldo.37671@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
55	XII	MUHAMAD BAGUS	muhamad.bagus16860@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
56	XII	NETI RIYANTI	neti.riyanti27@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
57	XII	SITI AYU AISYAH	siti.ayu17623@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
58	XII	HUDDAFA FIRDAUS	huddafa.firdaus14@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
59	XII	AGNIA HADIQOTUZZAHRA	agnia.hadiqotuzzahra38@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
60	XII	BADRIYAH	badriyah.3354@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom

No	Kelas	Nama	Nama Akun	Pemanfaatan Akun
61	XII	RADIT	radit.29117@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
62	XII	FARID SYAPUTRA	farid.syaputra57@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
63	XII	RIYAN ALFARIJI	riyan.alfariji22@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
64	XII	PURKON	purkon.852@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
65	XII	MUHAMMAD TARMIDI	muhammad.tarmidi38@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
66	XII	RAHMAWATI	rahmawati.109558@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
67	XII	VEBI RIANTIKA PUTRA	vebi.riantika45@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
68	XII	ALDO	aldo.37630@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
69	XII	RADIT MUHAMMAD PAISAL	radit.muhammad1018@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
70	XII	FAJRIYANSAH	fajriyansah.203@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
71	XII	ASSYIFA AULIA	assyifa.aulia5249@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
72	XII	BAYU ARYOTOMO	bayu.aryotomo29@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
73	XII	Padilah	padilah.4548@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
74	XII	DALILAH	dalilah.700@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
75	XII	RIAN RAMADHAN	rian.ramadhan2690@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
76	XII	WINDA WIAH NENGSIH	winda.wiah36@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
77	XII	MA` FAZI	ma.fazi42@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
78	XII	SITI FAUZIYAH	siti.fauziyah3281@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
79	XII	MUHAMAD ALFARIS	muhamad.alfaris1196@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
80	XII	RAHMAWATI	rahmawati.109604@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
81	XII	MAHDALENAH	mahdalenah.9@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
82	XII	GHOMAMAH	ghomamah.5@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
83	XII	IMAM RAFSANJANI	imam.rafsanjani22@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
84	XII	AISYAH PUTRI	aisyah.putri131346@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
85	XII	JEJEN JALALUDIN	jejen.jalaludin26@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
86	XII	Asroni Faturohman	asroni.faturohman8@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
87	XII	AYU SABILA	ayu.sabila531@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
88	XII	MAFTUKHAH	maftukhah.170@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
89	XII	JESSY ANDAYANTI	jessy.andayanti35@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
90	XII	DANDI FARENQI	dandi.farenqi6@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom
91	XII	SAPA UNIHAL	sapa.unihal31@smk.belajar.id	Gmeet, Canva, Classroom