The 5th Conference on Innovation and Application of Science and Technology (CIASTECH)

Website Ciastech 2022 : https://ciastech.widyagama.ac.id
Open Confrence Systems : https://ocs.widyagama.ac.id
Proceeding homepage : http://publishing-widyagama.ac.id/ejournal-v2/index.php/ciastech/index

P-ISSN : 2622-1276
E-ISSN: 2622-1284

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *E-TASK IN LEARNING* (ETiL) PADA MATA KULIAH PERANCANGAN BASIS DATA

Sri Restu Ningsih[1*], Ade Irma Suryani[2], Rahmadini Darwas[3] , Rahimullaily[4]

[1,2,3,4] *Program Studi S1 Sistem Informasi, Universitas Metamedia, Padang*

INFORMASI ARTIKEL

Data Artikel :

Naskah masuk, 21 September 2022
Direvisi, 26 Oktober 2022
Diterima, 2 November 2022

Email Korespondensi :
srirestuningsih@
stmikindonesia.ac.id

ABSTRAK

Untuk mencapai lulusan yang berkompetensi dan mampu bersaing maka perlu didukung media atau model pembelajaran yang relevan sesuai abad 21 dan era revolusi industri 4.0. Pembentukan karakter siswa dalam proses pendidikan harus menjadi perhatian agar dapat mencapai keunggulan dalam persaingan abad 21. Tujuan dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini adalah untuk mengimplementasikan model pembelajaran di Perguruan Tinggi dalam mewujudkan generasi milenial dengan berpedoman pada teknologi digital pembelajaran. Metode yang digunakan dalam kegiatan PkM ini adalah metode ceramah, praktek / pelatihan dan tanya jawab. Hasil dari kegiatan PkM ini adalah mahasiswa dapat memahami dan mengerti langkah-langkah dalam menjalankan aplikasi model pembelajaran *E-Task In Learning* (ETiL) yang diharapkan dapat memotivasi mahasiswa dalam belajar dan meningkatkan prestasi belajar siswa di Perguruan Tinggi.

***Kata Kunci : M**odel Pembelajaran, Teknologi Digital, EtiL*

1. PENDAHULUAN

Teknologi digital menggambarkan kualitas pendidikan di Indonesia, sehingga terdapat perbedaan kualitas pendidikan di berbagai wilayah Indonesia. Revolusi digital ini telah mengubah peran semua pemain dalam kancah pembelajaran. Infrastruktur dan fasilitas perangkat teknologi pembelajaran yang memadai pada suatu daerah, memiliki kualitas pendidikan yang lebih baik dibandingkan dengan daerah yang tidak memiliki fasilitas pendukung yang belum memadai dalam penggunaan teknologi. Ilmu pengetahuan diperoleh tidak hanya di dalam kelas, namun dapat diperoleh di mana saja selama ada perangkat teknologi digital. Pembelajaran pada abad ke 21, siswa tidak hanya fokus pada hasil belajar, namun harus mampu meningkatkan keterampilan seperti penalaran ilmiah, kepemimpinan, dan komunikasi.

Pesatnya perkembangan teknologi, telah membawa inovasi yang dapat memainkan peran penting dalam pendidikan, dalam hal ini kemajuan teknologi menyentuh berbagai aspek kehidupan

individu [1]. Perkembangan arus teknologi informasi dan komunikasi abad 21 menuntut adanya perubahan dalam proses pendidikan, karena sebagian besar pekerjaan yang biasa dilakukan manusia pada saat ini telah dilakukan oleh mesin-mesin dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih,. Perubahan dari teknologi canggih tersebut mengakibatkan terjadinya *distruption*. Dalam proses pendidikan, sebuah inovasi pembelajaran harus menjadi perhatian utama, agar peserta didik dapat mencapai keunggulan dalam persaingan abad 21.

Dalam pembuatan aplikasi pendidikan, penerapan aplikasinya telah digunakan pada teknologi dalam bentuk *web* dan *mobile,* [2]. Untuk itu pemerintah disarankan supaya lebih tanggap dalam menyesuaikan teknologi dengan kebutuhan masyarakat yang selalu *update*. Dapat dikatakan bahwa penggunaan aplikasi digital dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi [3]. Seiring perkembangan zaman yang semakin maju, maka kemampuan dalam penguasaan teknologi digital sangat dibutuhkan oleh masyarakat, khususnya dikalangan pendidikan. [4]. Di berbagai wilayah Indonesia, terdapat perbedaan kualitas pendidikan, dimana teknologi digital mencerminkan kualitas pendidikan di Indonesia. Dalam hal ini revolusi digital ini telah mengubah peran semua pemain dalam bidang pembelajaran.

Proses pembelajaran terdiri atas beberapa unsur yang saling berkaitan, yaitu pendidik, peserta didik, bahan ajar dan lingkungan yang saling terhubung untuk mencapai tujuan pembelajaran, sehingga dapat didefinisikan sebagai suatu proses yang sistematis [5]. Dapat dikatakan bahwa belajar merupakan proses kognitif untuk mencapai pengetahuan, dan teknologi merupakan bagian dari proses pembelajaran tersebut. Dapat disimpulkan bahwa teknologi dipakai seperti alat lain dalam proses pendidikan [6]. Banyak jenis pembelajaran baru yang sebagian besar pemahamannya lebih fokus tentang disiplin yang dikombinasikan dengan kecerdasan emosional, pemikiran kritis, dan kreativitas [7].

Melalui pemakaian teknologi, para pengajar perlu menyediakan berbagai sumber daya dan kegiatan yang bermanfaat bagi siswa untuk meningkatkan sistem dalam proses belajar mengajar [8]. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, diharapkan pengajar harus menggunakan perangkat pembelajaran yang disusun dan disesuaikan dengan model pembelajaran yang terdiri atas beberapa unsur yang saling berkaitan, yaitu pendidik, peserta didik, bahan ajar dan lingkungan yang saling terhubung [9]. Pola yang selalu dijadikan pedoman dalam pembelajaran di kelas dan tutorial untuk pengajar di perguruan tinggi disebut dengan model pembelajaran. Dalam hal ini, model pembelajaran harus mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, yang terdiri dari tujuan pembelajaran, lingkungan dan pengelolaan kelas [10]. Pengajar akan memberikan latihan atau tugas untuk mengetahui apakah materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik atau tidak selama proses pembelajaran berlangsung di kelas [11].

Kualitas Pendidikan merupakan tujuan ke-4 dari 17 indikator yang terdapat dalam *Sustainable Development Goals* atau SDGs. SDGs dapat diartikan sebagai tujuan pembangunan berkelanjutan. Dalam hal ini kualitas pendidikan memiliki 10 target yang ingin dicapai secara global. Inti dari target tersebut adalah untuk menjamin kualitas pendidikan yang inklusif dan merata serta meningkatkan kesempatan belajar sepanjang hayat untuk semua lapisan masyarakat.

Kegiatan PkM bertujuan untuk mengimplementasikan sebuah model pembelajaran bagi generasi milenial di perguruan tinggi dalam meningkatkan kompetensi siswa dalam belajar. Dengan adanya inovasi dalam model pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat dan prestasi siswa dalam belajar, terutama bagi generasi milenial pada abad 21 yang diharuskan dapat memahami teknologi yang semakin canggih, khusunya dalam bidang pendidikan.

Mitra dari kegiatan implementasi ini adalah mahasiswa Universitas Metamedia pada mata kuliah Perancangan Basis Data. Permasalahan yang terjadi pada mitra adalah mahasiswa kesulitan mengirim tugasnya ke dosen pada saat *Learning Management System* (LMS) kampus bermasalah akibat sering rusaknya *server*, sehingga mahasiswa tidak bisa membuka LMS pada saat mengirim

tugasnya ke Dosen secara *online*. Berdasarkan analisis situasi, maka untuk mengatasi hal ini, tim PKM perlu untuk menerapkan sebuah model pembelajaran *E-Task in Learning* (ETiL), sebagai alternatif media pembelajaran daring. Aplikasi model pembelajaran ini adalah sistem yang menyediakan layanan penugasan dan pengumpulan tugas secara cepat dan dapat diakses dimana saja dan kapan saja [12]. Model pembelajaran ETiL ini muncul sebagai alternatif untuk mengatasi beberapa kendala dalam pembelajaran secara daring, khusunya dalam pengiriman tugas mahasiswa ke Dosen.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan implementasi model pembelajaran ini dilaksanakan di Universitas Metamedia dalam 4 kali pertemuan yaitu dimulai pada bulan Oktober 2022. Kegiatan ini dilaksanakan pada saat jadwal mata kuliah Perancangan Basis Data, yaitu setiap hari Senin pukul 10.00 sampai pukul 12.30 Wib. Kegiatan dilaksanakan di ruang kelas Universitas Metamedia Padang. Mahasiswa yang mengikuti kegiatan ini adalah sebanyak 45 orang mahasiswa. Tim pengabdian yang memberikan pelatihan untuk implementasi model pembelajaran ini sebanyak 4 orang dosen. Modul materi yang telah disiapkan oleh tim pengabdi dibagikan kepada semua mahasiswa. Dengan adanya modul tersebut dapat membantu mahasiswa untuk lebih memahami materi pelatihan implementasi model pembelajaran ini. Pembagian tugas tim pengabdi adalah 1 orang tim pengabdi menyajikan materi melalui slide dan 3 orang tim pengabdi yang lain melakukan pendampingan praktek langsung pada para peserta.

Kegiatan PKM ini menggunakan 3 metode yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Metode Ceramah
   Metode ceramah adalah memberikan penjelasan (ceramah) di ruang kelas. Dalam hal ini tim PKM menjelaskan mengenai cara menggunakan model pembelajaran ETiL ini dan penerapannya dalam mata kuliah Perancangan Basis Data.
2) Metode Praktek/Pelatihan
   Metode ini dilakukan dengan melaksanakan pelatihan dan praktek langsung. Pada metode ini tim PKM memberikan penjelasan kepada peserta terkait dengan bagaimana langkah-langkah menjalankan model pembelajaran tersebut. Setelah itu dilanjutkan dengan pelatihan dan praktek secara langsung membuka aplikasi model pembelajaran ETiL, sehingga mahasiswa lebih mudah memahaminya. Untuk itu apa yang menjadi tujuan dalam kegiatan ini dapat tercapai.
3) Metode Tanya Jawab
   Metode ini dilakukan dengan berdiskusi atau tanya jawab selama praktek/pelatihan berlangsung. Para peserta mempraktekkan secara langsung aplikasi yang diberikan oleh tim PKM, sehingga para siswa dapat langsung bertanya apabila ada yang tidak dimengerti berkaitan dengan materi yang telah dijelaskan.

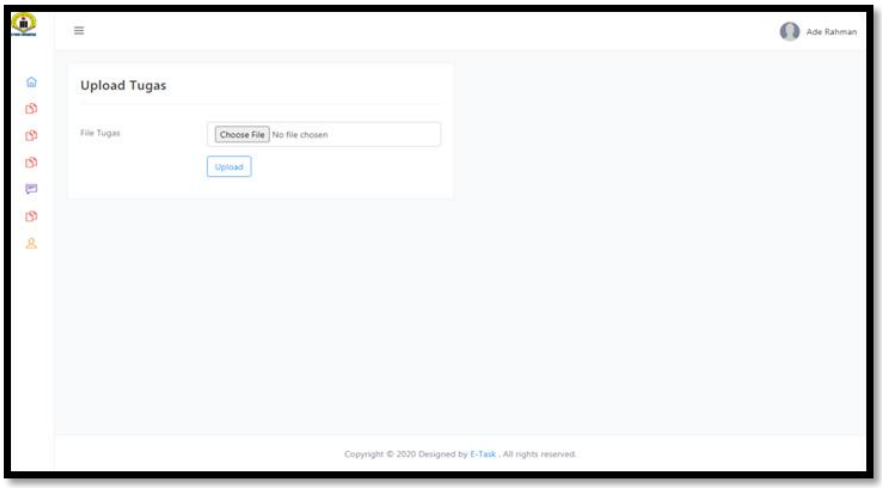
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum pelatihan implementasi dilaksanakan, terlebih dahulu tim PKM melakukan survei dengan berdiskusi kepada mahasiswa untuk mendapatkan data tentang apa yang paling dibutuhkan oleh mahasiswa dalam proses pembelajaran.

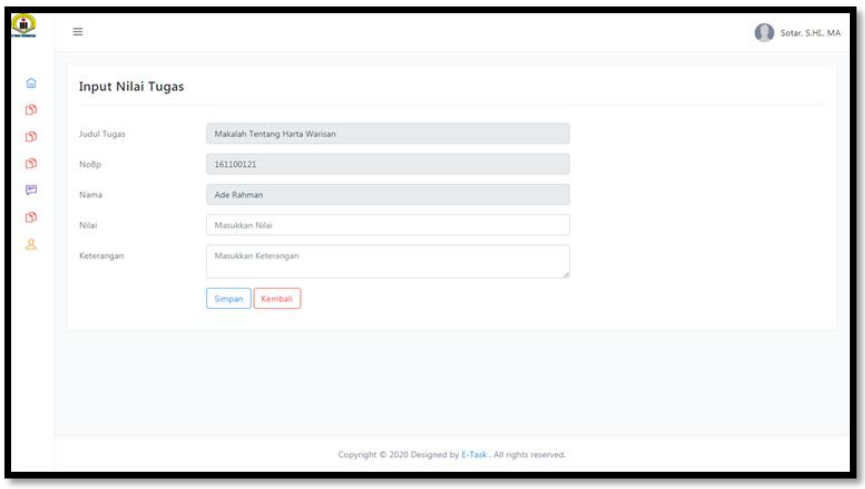
3.1. Deskripsi Kegiatan Pelatihan Implementasi Model Pembelajaran ETiL

Pelaksanaan kegiatan pelatihan dilakukan secara tatap muka di ruang kelas Universitas Metamedia Padang. Pelatihan ini dibagi atas 2 sesi, yaitu sesi pertama dimulai dengan penjelasan tentang bagaimana cara login sebagai mahasiswa. Dalam hal ini tim PKM menjelaskan secara rinci langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi model pembelajaran ETiL. Mahasiswa langsung

menerapkan model ini pada saat proses pembelajaran mata kuliah Perancangan Basis Data di kelas. Sesi kedua adalah meninjau ulang kepada mahasiswa apakah materi yang telah diberikan dapat dipahami pada saat pelatihan, sehingga dapat dipraktekkan kembali oleh para mahasiswa dilain waktu dengan acuan modul yang diberikan oleh tim PKM. Bentuk materi dari pelatihan implementasi model pembelajaran ini dapat dilihat pada Gambar 1 dan Gambar 2.



Gambar 1. Form Upload Tugas



Gambar 2. Form *Input* Nilai Tugas

3.2. Keunggulan Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Kegiatan pengabdian tentang pelatihan implementasi model pembelajaran ETiL ini memiliki beberapa keunggulan. Pertama, kegiatan ini dapat membantu meningkatkan pengetahuan siswa tentang bagaimana penggunaan aplikasi model pembelajaran ETiL dalam pembelajaran daring, khususnya dalam menguasai *platform* atau media pembelajaran daring yang efektif dalam pembelajaran. Kedua, implementasi dari aplikasi model pembelajaran ini sangat membantu mahasiswa dari segi pembuatan tugas mata kuliah. Penguasaan pembelajaran daring yang efektif dapat membantu mahasiswa maupun dosen untuk menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan ketika mahasiswa belajar dari rumah. Ketiga, mahasiswa mendapatkan pengetahuan tentang aplikasi model pembelajaran yang diperlukan dalam membuat

tugas selama pembelajaran daring. Suasana kegiatan pelatihan ini dapat dilihat pada Gambar 3 dan Gambar 4.

Gambar 3. Implementasi Model Pembelajaran di Kelas

Gambar 4. Pelatihan Model Pembelajaran ETiL

Gambar 3 merupakan dokumentasi kegiatan pada sesi ceramah, yaitu menjelaskan langkah-langkah dalam menjalankan aplikasi model pembelajaran ETiL. Untuk gambar 4 terlihat dalam foto dokumentasi, mahasiswa langsung mempraktekkan model pembelajaran ini di kelas mata kuliah Perancangan Basis Data.

4. KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ini menjadi alternatif bagi mahasiswa dan dosen untuk menggunakannya pada saat terdapatnya kendala pada LMS kampus. Hal ini yang selalu dijadikan pedoman dalam pembelajaran di kelas dan tutorial untuk dosen di universitas, harus mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, meliputi tujuan pembelajaran, lingkungan dan pengelolaan kelas. Hasil dari penelitian berupa model pembelajaran ETiL, diharapkan dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa sebagai generasi milenial di perguruan tinggi. Dengan adanya model-model pembelajaran yang inovatif diharapkan dapat meningkatkan kompetensi siswa dalam belajar dan proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Untuk itu disarankan perlu adanya pengembangan dari model-model pembelajaran inovatif lainnya yang dapat meningkatkan motivasi mahasiswa dalam proses

pembelajaran, dan meningkatkan pengetahuannya terhadap Ipteks dan teknologi, khususnya dalam bidang pendidikan. Selain itu dari kegiatan implementasi ini disarankan agar dilakukan pengukuran terhadap pelaksanaan kegiatan agar bisa menilai sampai dimana kemampuan mahasiswa dalam pemahaman materi yang telah diberikan oleh tim PkM.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada Ketua Yayasan Amal Bakti Mukmin, Bapak Rektor Universitas Metamedia dan pihak-pihak terkait, yang telah memberikan bantuan secara moril maupun materil dalam pelaksanaan kegiatan PkM ini, sehingga dapat dapat memotivasi penulis dalam menghasilkan sebuah publikasi pada kegiatan Seminar Nasional ini.

6. *REFERENSI*

[1] R. W. Stone and L. Baker-Eveleth, "Factors Influencing Students' Likelihood to Purchase Electronic Textbooks," *Interdiscip. J. e-Skills Lifelong Learn.*, vol. 9, pp. 089–103, 2013, doi: 10.28945/1792.

[2] M. M. Engel, J. L. Setiawan, and L. Indriati, "Development of Cloud-Based Co-Parenting Strengthening System," *JUITA J. Inform.*, vol. 9, no. 2, p. 163, 2021, doi: 10.30595/juita.v9i2.11127.

[3] R. Sefriani, R. Sepriana, P. Radyuli, and M. Hakiki, "Android-Based Blended Maintenance Lectures Learning Media for Computer," vol. 6, no. 1, pp. 119–125, 2022.

[4] M. Chan and M. Zhang, "Architecture Design of Datacenter for Cloud English Education Platform," pp. 24–33, 2019.

[5] reni dwi Susanti and siti khoiruli Ummah, "Pengembangan Bahan Ajar Open-Ended Melalui Polysynchronous Learning Berbantuan Canvas," *JINoP (Jurnal Inov. Pembelajaran)*, vol. 7, no. 1, pp. 115–128, 2021.

[6] M. Aparicio, F. Bacao, and T. Oliveira, "An e-learning theoretical framework," *Educ. Technol. Soc.*, vol. 19, no. 1, pp. 292–307, 2016, doi: 10.2307/jeductechsoci.19.1.292.

[7] S. R. Ningsih, A. I. Suryani, and I. T. Maulana, "The Implementation of Group Investigation E-Task in Activities Learning (GIETAL) in Higher Education," *EJEL J.*, vol. 20, no. 2, pp. 120–133, 2022.

[8] F. Bousbahi and M. S. Alrazgan, "Investigating IT faculty resistance to learning management system adoption using latent variables in an acceptance technology model," *Sci. World J.*, vol. 2015, no. September, 2015, doi: 10.1155/2015/375651.

[9] O. Candra, U. Usmeldi, D. T. P. Yanto, and F. Ismanto, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Praktikum Inkuiri Untuk Mata Pelajaran Menganalisis Rangkaian Listrik," *JINoP (Jurnal Inov. Pembelajaran)*, vol. 6, no. 1, p. 62, 2020, doi: 10.22219/jinop.v6i1.11756.

[10] S. Ningsih, Z. Effendi, and N. Syah, "Implementation of Cooperative Learning Model on E-Assignment Responsiveness at Higher Education," *Int. J. Emerg. Technol. Learn.*, vol. 14, no. 18, pp. 209–219, Sep. 2019, Accessed: May 25, 2021. [Online]. Available: https://www.learntechlib.org/p/217184/

[11] S. R. Ningsih, A. I. Suryani, and P. Aulia, "Aplikasi E-Task Berbasis Student Center Learning Pada Matakuliah Manajemen Proyek Sistem Informasi," *Techno.Com*, vol. 18, no. 1, pp. 37–49, 2019, doi: 10.33633/tc.v18i1.2064.

[12] S. R. Ningsih, R. T. Manurung, and A. Bahtiar, "Information System Design E-Assignment in High School to Increase The Effectiveness of Learning Information System Design E-Assignment in High School to Increase The Effectiveness of Learning," *IOP Conf. Ser. Mater. Sci. Eng.*, 2018.