



Media Pembelajaran Interaktif Kelas Praktikum Berbasis Digital di IIB Darmajaya

¹ Melda Agarina, ²Sutedi*, ³Arman Suryadi Karim, ⁴M.Royan Fauzi

¹⁻⁴ Jurusan Sistem Informasi, Institut Informatika Dan Bisnis Darmajaya

Jalan Zainal Abidin Pagar Alam Bandar Lampung-Lampung-Indonesia 35142

lgharina@darmajaya.ac.id, sutedi@darmajaya.ac.id, armansuryadi@darmajaya.ac.id,
royanfauzimaulana25@gmail.com

Abstrak

IIB Darmajaya merupakan salah satu perguruan tinggi swasta yang terbaik di LLDIKTI wilayah II. Salah satu tantangan yang dihadapi oleh IIB Darmajaya terkait pembelajaran daring yaitu dari sisi praktikum. Bagi mahasiswa yang mendapatkan jadwal perkuliahan online pihak IIB Darmajaya menyediakan fasilitas via zoom ataupun google classroom. Namun masih terdapat kendala untuk kegiatan perkuliahan dikelas praktikum. Untuk matakuliah praktikum banyak mahasiswa yang bermasalah dengan Proses perkuliahan yang ada, dikarenakan media pembelajaran yang ada saat ini untuk kelas praktikum saat ini masih belum maksimal, dikarenakan belum adanya media pembelajaran berbasis digital yang digunakan dalam pembelajaran interaktif di kelas praktikum. Adapun model aplikasi dalam penelitian ini mengadopsi model aplikasi pada website W3 Schools untuk SQL tutorial yang beralamat di <https://www.w3schools.com/SQL/default.asp>. Tim peneliti melakukan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis digital untuk kelas praktikum dengan proyek awal yaitu matakuliah Database, matakuliah Database sendiri merupakan matakuliah wajib bagi seluruh mahasiswa di fakultas ilmu computer. Adapun metode dalam pembuatan sistem ini menggunakan metode scrum. Media pembelajaran ini dirancang sesuai dengan kurikulum serta silabus matakuliah Basis Data di IIB Darmajaya. Dosen serta mahasiswa dapat langsung berinteraksi dengan media tersebut pada saat perkuliahan online maupun offline di dalam laboratorium.

Kata kunci—*scrum, Database, media pembelajaran*

Abstract

IIB Darmajaya is one of the best private universities in LLDIKTI region II. One of the challenges faced by IIB Darmajaya regarding online learning is in terms of practicum. For students who get an online lecture schedule, IIB Darmajaya provides facilities via zoom or google classroom. There are still obstacles for lecture activities in the practical class. For practicum courses, students have problems with the existing lecture process, the current learning media for the current practicum class is still not optimal, there is no digital-based learning media used in interactive learning in the practicum class. The application model in this study adopts the application model on the W3 Schools website for the SQL tutorial which is

located at <https://www.w3schools.com/SQL/default.asp>. The research team made digital-based interactive learning media for practicum classes with an initial project, namely the Database course, where the Database course itself is a compulsory subject for all students in the faculty of computer science. The method in making this system using the scrum method. This learning media is designed in accordance with the curriculum and syllabus for the Database course at IIB Darmajaya. Lecturers and students can directly interact with the media hybrid lectures in the laboratory.

Keywords—*scrum, Database, learning media*

1. PENDAHULUAN

Sejak merebaknya pandemi yang disebabkan oleh virus Corona di Indonesia, banyak cara yang dilakukan oleh pemerintah untuk mencegah penyebarannya. Salah satunya adalah melalui surat edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Direktorat Pendidikan Tinggi No 1 tahun 2020 tentang pencegahan penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19) di perguruan tinggi. Melalui surat edaran tersebut pihak Kemendikbud memberikan instruksi kepada perguruan tinggi untuk menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh dan menyarankan mahasiswa untuk belajar dari rumah masing-masing.

Sistem pembelajaran jarak jauh dilakukan secara daring dengan mengandalkan teknologi informasi dan komunikasi. Adapun beberapa macam aplikasi yang digunakan selama pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 diantaranya adalah *google classroom, whatsapp, meet, zoom, schoology*, dan lain sebagainya. Dengan adanya aplikasi tersebut dapat memudahkan dosen dan mahasiswa dalam melakukan sistem pembelajaran daring. Namun pembelajaran daring ini masih memiliki banyak kendala seperti gangguan sinyal, kuota internet yang kurang memadai, dan lain sebagainya.

Pembelajaran jarak jauh juga masih kurang efektif dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka. Hal ini disebabkan untuk mahasiswa yang mempelajari ilmu eksakta akan sulit memahami konsep-konsep ilmu eksakta

dengan baik dan benar sehingga menjadi tantangan tersendiri untuk mahasiswa yang mempelajari ilmu tersebut terutama pada bidang ilmu *computer*, biologi, kimia, fisika, dan matematika. Bukan hanya kesulitan dalam memahami konsep, tetapi juga mahasiswa yang seharusnya melakukan praktikum justru menjadi terhambat. Namun beberapa perguruan tinggi ada yang menerapkan praktikum secara *online* melalui aplikasi atau *website* yang tersedia

- a. Sistem pembelajaran di IIB Darmajaya saat ini menggunakan sistem *hybrid*, dimana proses pembelajaran

Menggunakan metode *Synchronous* dan *Asynchronous Learning* (ASL) dan dilakukan secara *online* dan *offline* dengan pembatasan kuota dalam satu kelas maksimal jumlah peserta yaitu 20 mahasiswa. Sistem perkuliahan yang ada saat ini sebnarnya memiliki beberapa kendala bagi para mahasiswa terutama bagi mahasiswa di jurusan ilmu *computer*. Dimana para mahasiswa agak sedikit kesulitan dalam proses pembelajaran terutama pada matakuliah praktikum. Dengan pembatasan jumlah peserta untuk masing-masing kelas dalam perkuliahan hal tersebut tentunya terbatas dalam proses pembelajaran di kelas praktikum. Dengan pembatasan yang ada di kelas praktikum pun kadangkala interaksi antara dosen dengan mahasiswa kurang terjalin dengan baik dikarenakan para dosen focus dalam mempraktekan materinya dan asisten dosen hanya ada di kelas *offline*. Saat ini belum adanya aplikasi atau media khusus yang dirancang untuk memfasilitasi kebutuhan media pembelajaran di kelas praktikum

Berdasarkan analisis permasalahan yang Ada maka dalam penelitian ini tim peneliti akan melakukan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis digital untuk kelas praktikum dengan proyek awal yaitu matakuliah *Database*, dimana matakuliah *Database* sendiri merupakan matakuliah wajib bagi seluruh mahasiswa di fakultas ilmu computer. Adapun metode dalam pembuatan system ini menggunakan metode *scrum*

Beberapa *literature review* yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya ialah sebagai berikut:

Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Socrative Untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru di Kecamatan Pangkalan Kuras yang dilakukan oleh Abdullah, Jimmi Copriady, Betty Holiwarni, Herdini, Ardiansyah tahun (2021) dalam Jurnal Publikasi Pendidikan [1].

Pengembangan Sistem Informasi Dengan Menggunakan Metode *Scrum* : Systematic Review yang dilakukan oleh Darmansyah, Novi Apriani, Donny Apdian pada tahun 2020 dalam Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI [2].

Penerapan Model *Scrum* Dalam Perancangan Sistem Informasi Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilakukan Edi Kurniawan, Khairul Imtihan, Ahmad Tanton (2021) dalam J-Com (Journal of Computer) [3].

Implementasi Scrum Agile Development Pada Sistem Informasi E-Mentor Di Kemahasiswaan IIB Darmajaya Yang dilakukan oleh Melda Agarina, Sutedi. Tahun 2021 Dalam Jurnal TEKNIKA [4].

2. METODE PENELITIAN

2.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang dilakukan dalam proses penelitian ini adalah:

a. Studi Lapangan

Studi lapangan adalah merupakan metode pengumpulan data primer untuk mendapatkan informasi terkait objek yang di teliti dengan proses pengamatan secara langsung. Adapun teknik yang dilakukan yaitu

b. Observasi

Dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung ke lapangan untuk lebih mempermudah dalam proses pengumpulan data primer. Pengamatan secara langsung dilakukan pada unit laboratorium selaku tim pelaksana proses pembelajaran

c. Wawancara

Dalam pengumpulan data dengan metode wawancara ini, penulis mengajukan beberapa pertanyaan terkait proses pelaksanaan perkuliahan praktikum *Database*

2.2 Metode Pengembangan Sistem

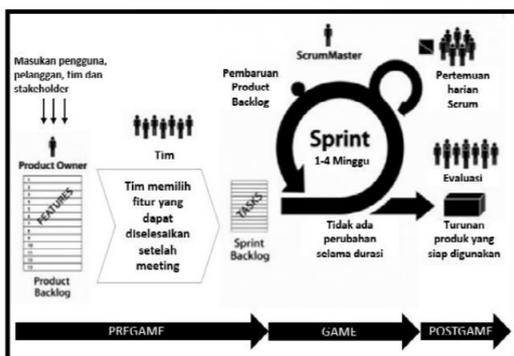
Adapun proses pengembangan sistem pada Media Pembelajaran Interaktif kelas Praktikum Berbasis Digital ini adalah menggunakan *Scrum Model*.

Scrum merupakan suatu kerangka kerja yang memungkinkan penyelesaian masalah yang berubah-ubah dan kompleks, disisi lain produk yang dihasilkan akan tetap memiliki nilai yang tinggi baik secara produktif maupun kreatif (Ken & Jeff, 2013) [7].

Pada sekitar tahun 1990 *Scrum* sudah mulai digunakan untuk mengembangkan produk yang kompleks. *Scrum* bukan merupakan proses atau teknik didalam mengembangkan produk, tetapi sebuah kerangka kerja yang dapat memuat berbagai proses dan teknik didalamnya. *Scrum* memiliki 3 sifat, yaitu: ringan, mudah dipahami, namun sulit dikuasai. Teori kontrol proses empiris merupakan dasar dari *Scrum*, atau dapat disebut dengan empirisme yang berfokus pada pengetahuan yang didapat dari pengalaman dan pembuatan keputusan berdasar pada pengetahuan yang dimiliki. Selain itu, untuk menekan resiko dan meningkatkan

prediktabilitas *Scrum* menerapkan pendekatan Iterative (berkala) dan Incremental (bertahap). Ada tiga hal penting didalam implementasi kontrol proses empiris yaitu: transparansi, inspeksi, dan adaptasi

Scrum Menurut Schwaber & Sutherland *scrum* adalah sebuah kerangka kerja yang dapat mengatasi suatu masalah kompleks yang selalu berubah, dan juga dinilai dapat memberikan kualitas produk yang baik sesuai dengan keinginan pengguna secara kreatif dan produktif



Gambar 1 Konseptual Scrum Proses

Scrum terdiri dari Team *scrum* dengan peran masing-masing, serta acara *scrum* (*scrum* event), artefak *scrum* (*scrum* artifact), dan aturan main *scrum*. Komponen-komponen *scrum* memiliki tujuan dan peran dalam mencapai keberhasilan menggunakan *scrum*

Tim *scrum* Tim *scrum* terdiri dari pemilik produk, tim pengembang, dan *scrum* master. Dalam menyelesaikan pekerjaannya tim *scrum* mengatur dirinya sendiri dengan cara terbaik dan tim harus memiliki kompetensi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan pekerjaan, tanpa diatur oleh pihak lain yang berada di luar anggota tim

Scrum artefak adalah sebuah artefak yang dibuat agar informasi-informasi penting dapat ditingkatkan transparansinya sehingga semua pihak dapat memahami informasi pada artefak dengan pemahaman yang sama

Scrum event *Scrum* events adalah kegiatan yang harus dihadiri dalam *scrum* guna mendukung berjalannya sprint, memberikan suatu keteraturan dan mengurangi adanya acara lain yang tidak tercakup pada *scrum*. Semua *scrum* events dijadikan satu kedalam batasan waktu yang disebut sprint

Sprint merupakan batasan waktu selama satu bulan atau kurang, dimana produk jadi inkremental yang berpotensi "Selesai" didalam sprint harus berfungsi. Setiap sprint memuat *scrum* event yang terdiri atas sprint planning, daily *scrum*, sprint review, dan sprint retrospective.

Sprint Planning Tujuan *Sprint Planning* ini adalah untuk merencanakan pekerjaan apa saja yang nantinya dilakukan dalam sprint. Hal-hal yang akan dilakukan dalam perencanaan sprint adalah Menentukan tujuan sprint dan Menentukan panjang sprint

Pengembangan sistem atau perangkat lunak menggunakan model *Scrum* memiliki kelebihan dalam menghasilkan produk sesuai dengan keinginan pengguna. Dimana cocok untuk pengembangan sistem skala kecil dan banyak perubahan. Berikut penerapan kerangka kerja *Scrum* pada sistem informasi administrasi dan evaluasi yang dilaksanakan sebagai berikut:

2.2.1 User Stories

Untuk menganalisis kebutuhan sebuah sistem dibutuhkan analisis kebutuhan berdasarkan proses bisnis yang dilakukan oleh pengguna. User story merupakan deskripsi mengenai kebutuhan sistem dalam bentuk bahasa natural yang dapat dengan mudah dipahami oleh end user yang tidak memiliki background IT. User story merupakan semi-structure language, karena sintaks yang harus diikuti dalam membuat user story. Dengan user stories, dapat ditemukan kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh sistem untuk memenuhi kebutuhan pengguna.

2.2.2 Product Backlog

Product Backlog merupakan proses pengumpulan kebutuhan yang dilakukan melalui daftar prioritas kebutuhan sistem. Proses pengerjaan yang dilakukan penulis pada tahapan *product backlog* yaitu melakukan menganalisa sistem yang sedang berjalan pada selama ini dalam aplikasi yang akan dibangun

2.2.3 Sprint backlog

Sprint backlog adalah proses pemenuhan kebutuhan sesuai yang direncanakan pada *product backlog* dan *Sprint Planning* yang telah ditentukan. Dari hasil analisis penulis yang telah didapat maka kebutuhan sistem informasi dapat diketahui. Dimana media pembelajaran yang dibuat dengan tujuan utama yaitu memfasilitasi kegiatan pengajaran yang dapat memudahkan dosen, mahasiswa serta laboran dalam proses pembelajaran di laboratorium baik secara online maupun offline.

2.2.4 Sprint

Selanjutnya perancangan media pembelajaran yang akan dibangun sesuai dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran matakuliah praktikum yaitu *Database*

a. Sprint Planning

Sprint Planning dibuat untuk merencanakan kolaborasi pekerjaan yang dapat dilakukan oleh tim *scrum*. Pada *Sprint Planning* membahas tentang hal yang akan dilakukan untuk meningkatkan hasil yang diperoleh dari sprint tersebut. Pada *Sprint Planning* keluaran yang dihasilkan adalah berupa *sprint backlog*. *Sprint backlog* ini berisi target modul-modul

aplikasi yang harus diselesaikan pada setiap sprint. Isi *sprint backlog* merupakan bagian dari *product backlog*. Pada penelitian ini *Sprint Planning* dilaksanakan dengan tim pengembang menentukan jumlah fitur yang di kerjakannya selama satu sprint berdasarkan *product backlog* untuk dijadikan *sprint backlog*

b. Daily Scrum

Tahap ini merupakan praktik untuk memantau kinerja dan mensinkronisasi pekerjaan. Setiap hari perlu diadakan standup meeting untuk melaporkan hal yang telah setiap anggota tim kerjakan. Selain itu juga pada akhir meeting dibahas waktu penyelesaian dari masing-masing fungsi untuk mengetahui waktu penyelesaian yang telah diperbaharui dan mengetahui sisa pengerjaan yang harus dikejar pada sisa waktu sprint berjalan. Pada penelitian ini *daily scrum* dilaksanakan dengan peneliti mengerjakan fitur berdasarkan *sprint backlog* yang telah dibuat.

2.2.5 Working Increment Of The Software

Working Increment Of The Software *Working increment of the software* merupakan tahapan pengembangan sistem sesuai dengan hasil *Sprint (prototipe)*. Adapun agar perancangan media pembelajaran interaktif kelas praktikum berbasis digital dapat berjalan sesuai dengan yang direncanakan dan dapat digunakan pada program. akan melewati beberapa proses tahap pengerjaan yaitu sebagai berikut:

2.2.6 Scrum Meetings

Scrum meeting merupakan pertemuan rutin yang dilakukan perminggu untuk mengevaluasi dan merevisi apa yang telah dikerjakan oleh pelaksana dalam perancangan Media Pembelajaran Interaktif kelas Praktikum Berbasis Digital nilai, mencari solusi dari permasalahan yang menjadi hambatan dalam proses pengerjaan dan target penyelesaian untuk bahan *meeting* selanjutnya. Aktivitas *Scrum meeting* dilakukan secara rutin sesuai dengan kesepakatan waktu dengan tim pengembang sistem dan *user*.

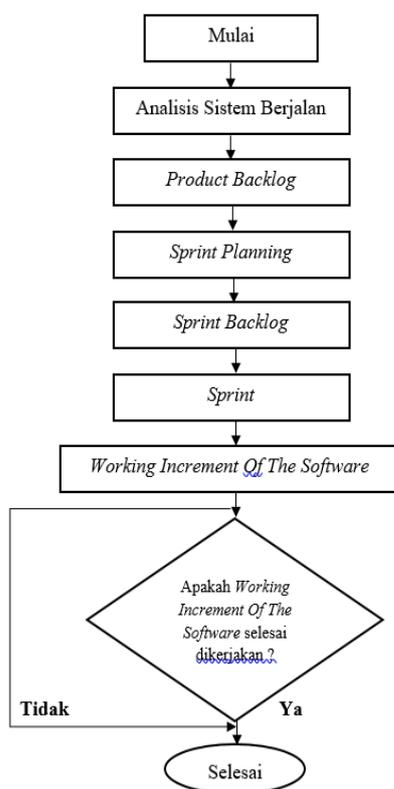
2.2.7 Increment

Increment merupakan tahap pengembangan sistem lama menjadi terkomputerisasi dengan membangun Media Pembelajaran Interaktif kelas Praktikum Berbasis Digital nilai berbasis *website* dengan menggunakan bahasa

pemrograman HTML, Java Script, PHP dan CSS dengan framework menggunakan Laravel untuk membuat laman web serta MYSQL untuk mengelola basis datanya. Setelah penulis menyelesaikan sistem tersebut, penulis menunjukkan hasil rancang bangun tersebut untuk diuji apakah sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau diperlukan perbaikan kembali.

2.2.8 Demos

Demos merupakan aktifitas final dalam metode *Scrum* yaitu melakukan sosialisasi kepada pihak terkait dengan cara mendemonstrasikan penggunaan media pembelajaran interaktif kelas praktikum berbasis digital di IIB Darmajaya. Adapun arsitektur kerangka kerja dengan metode *Scrum* dalam menyelesaikan penelitian ini dirancang dengan pembuatan dokument flowchart dalam tahapan pengembangan sistem dalam metode *scrum*



Gambar 2 Tahapan Pengembangan Sistem *Scrum Model*

2.2.9 Sprint Review

Sprint review diadakan di akhir sprint untuk meninjau keperluan untuk merubah atau menambahkan product *backlog*. Pada pertemuan ini tim *scrum* dan stakeholder yang terlibat berkolaborasi untuk membahas hal-hal yang telah selesai dilakukan pada saat sprint. Pertemuan ini bersifat informuliral, diawali dengan presentasi dari tim pengembang untuk mengumpulkan masukan baik dari tim *scrum* maupun stakeholder. Sehingga menumbuhkan semangat untuk berkolaborasi lebih baik. Pada penelitian ini sprintreview diadakan dengan menyampaikan masing masing pekerjaan yang telah dikerjakan pada saat sprint berlangsung. Setelah itu dilakukan diskusi untuk memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi oleh tim *scrum*.

2.2.10. Retrospective

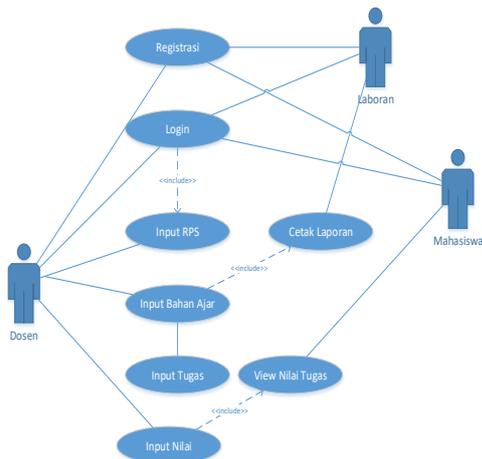
Tahapan ini dilakukan oleh seluruh tim *scrum* untuk meninjau kegiatan sprint yang telah selesai dilaksanakan agar dapat meningkatkan kinerjanya pada sprint selanjutnya. *Scrum* master memberi masukan kepada tim *scrum* untuk meningkatkan kinerja kepada agar proses sprint selanjutnya lebih berjalan efektif. Pada penelitian ini sprint retrospective dilakukan dengan tim pengembang berdiskusi dan mengevaluasi dari kesalahan selama berlangsungnya *scrum* tersebut

2.3 Perancangan Sistem Yang Diajukan

Berdasarkan hasil analisis sistem yang berjalan maka penulis akan membangun Media Pembelajaran Interaktif kelas Praktikum Berbasis Digital nilai pada sistem pembelajaran

Dengan menggunakan metode *Scrum Model* yang kemudian akan diimplementasikan dalam bentuk *aplikasi*. Berikut perancangan *Usecase* diagram dalam pembuatan media pembelajaran interaktif kelas praktikum berbasis digital di IIB Darmajaya perancangan sistem Berdasarkan pada *backlog* yang telah dibuat maka langkah selanjutnya adalah

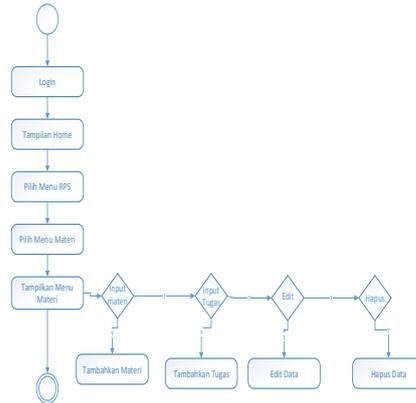
melakukan perancangan sistem dengan menggunakan UML *Usecase* diagram. Diagram *Usecase* merupakan pusat permodelan perilaku sistem, subsistem dan kelas. *Usecase* menggambarkan fungsionalitas sistem atau persyaratan – persyaratan yang harus dipenuhi sistem dari pandangan pemakai.



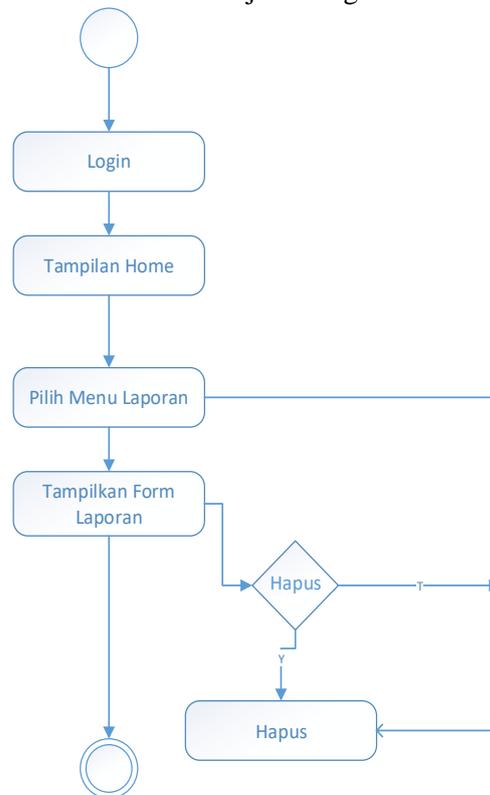
Gambar 3 Perancangan *Usecase* Diagram

Berikut gambaran *Activity Diagram* dalam perancangan Media Pembelajaran Interaktif Kelas Praktikum Berbasis Digital

Activity Diagram merupakan bentuk dari state machine yang bertujuan memodelkan komputasi – komputasi dan aliran-aliran kerja yang terjadi dalam sistem/perangkat lunak yang sedang dikembangkan. State pada diagram aktivitas merepresentasikan state dari komputasi yang di eksekusi, suatu diagram aktivitas mengasumsikan komputasi – komputasi dilaksanakan tanpa adanya interupsi-interupsi eksternal berbasis event terjadi. Berikut adalah *Activity Diagram* yang diusulkan dalam media pembelajaran digital

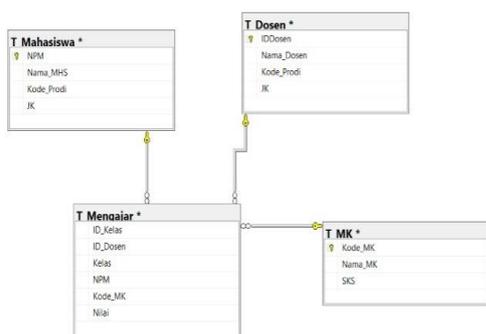


Gambar 4 *Activity Diagram* Media Pembelajaran Digital



Gambar 5 *Activity Diagram* Laporan dalam Media Pembelajaran Digital

Class diagram pada sistem administrasi dan evaluasi pada program Pembinaan Mahasiswa memiliki 4 tabel utama. Adapun *class diagram* pada Media Pembelajaran Interaktif kelas Praktikum Berbasis Digital nilai ini dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6 Class Diagram

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Fasilitas yang tersedia

Adapun Fasilitas yang ada di dalam aplikasi tersebut yaitu :

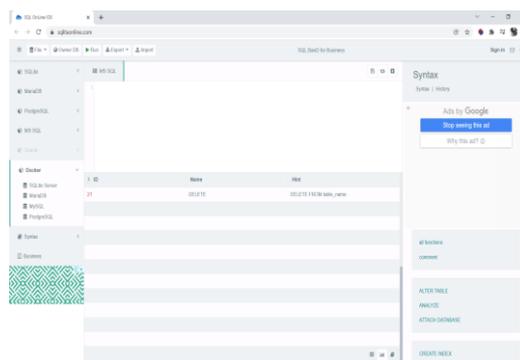
1. Terdapat Menu Materi *Database* Sesuai RPS IIB Darmajaya
2. Aplikasi dapat Terkoneksi Dengan beberapa jenis *Database* Seperti (*SQL Server, MySQL, Oracle, Postgre, Mariadb*) Sesuai dengan kebutuhan dari para dosen pengampu matakuliah
3. Mahasiswa dapat langsung berinteraksi dan mengerjakan Tugas-Tugas Berbasis *Query*
4. Mahasiswa Bisa Langsung Mengerjakan Uts, Uas Berbasis Pilihan Ganda serta Langsung Mengetahui hasilnya
5. Dosen pengampu matakuliah dapat Bisa Langsung Mengoreksi Tugas-Tugas Mahasiswa

3.2 Implementasi Program

Hasil implementasi perancangan Media Pembelajaran Interaktif Kelas Praktikum Berbasis Digital di IIB Darmajaya dengan pemanfaatan metode scum yaitu

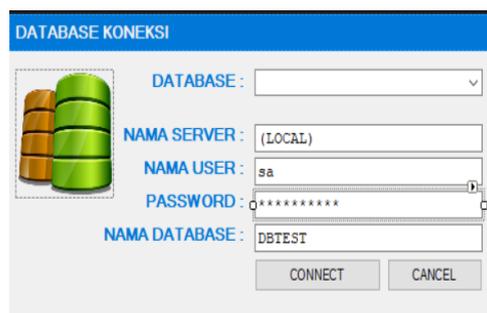
a) *Interface* Tampilan Menu Utama

Beriku tampilan *Interface* menu utama dalam aplikasi tersebut dapat dilihat pada gambar 7.

Gambar 7 Tampilan *Interface* Menu Utama

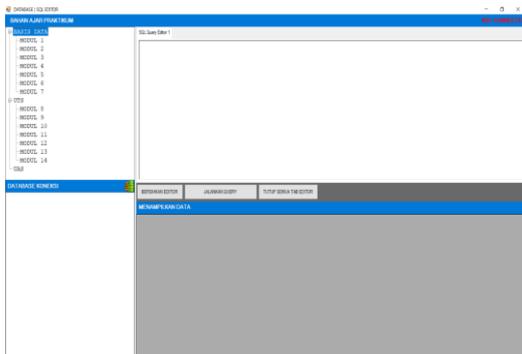
b) Implementasi Koneksi Aplikasi kedalam *Database*

Dalam pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Kelas Praktikum Berbasis Digital ini tim laboratorium terlebih dahulu melakukan koneksi aplikasi kedalam *Database*, agar aplikasi dapat digunakan oleh dosen dalam proses pengajaran baik secara online maupun *offline*.

Gambar 8 Koneksi *Database*

c) Implementasi *Database Query*

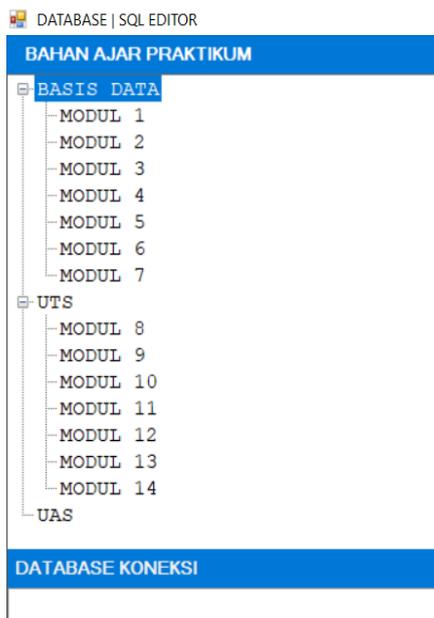
Setelah melakukan proses koneksi *Database* aplikasi akan menampilkan tampilan *Database Query* atau menu utama yang dapat langsung di gunakan oleh dosen maupun mahasiswa dalam proses pembelajaran matakuliah praktikum. Tampilan *Database Query* dalam gambar 9



Gambar 9 Database Query

d) Implementasi Menu Input Bahan Ajar

Menu selanjutnya yaitu menu input bahan ajar. Menu ini dapat digunakan oleh dosen untuk melakukan proses input bahan ajar sesuai dengan RPS yang telah ditentukan dari masing-masing jurusan. Dosen bisa melakukan edit serta hapus bahan ajar serta menambahkan sub menu sesuai kebutuhan. Menu tersebut dapat dilihat pada gambar 10

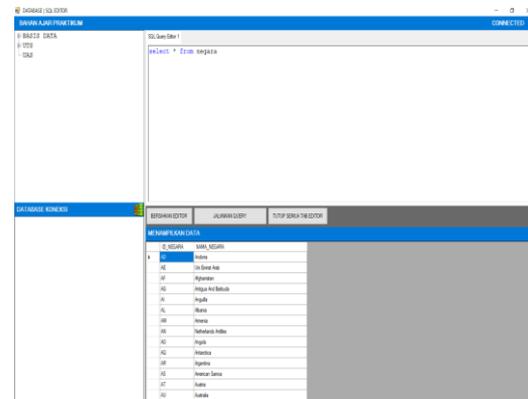


Gambar 10 Input Bahan Ajar

e) Implementasi Menu SQL Server

Menu ini digunakan oleh dosen serta mahasiswa dalam berinteraksi pada proses pembelajaran. Dimana dalam menu tersebut mahasiswa dapat langsung mempraktekan hasil pembelajaran yang telah disampaikan oleh dosen. Dan dalam

menu tersebut pula dosen dapat langsung praktek terkait materi praktikum sesuai dengan bahan ajar yang telah di inputkan. Menu tersebut dapat dilihat pada gambar 11



Gambar 11 SQL Editor

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis digital ini dapat disimpulkan beberapa hal yaitu

- Media Pembelajaran yang dirancang dapat memudahkan dosen untuk mengetahui tingkat pemahaman para peserta didiknya saat perkuliahan Luring maupun Daring
- Para mahasiswa dapat lebih mudah memahami proses perkuliahan praktikum saat perkuliahan Luring maupun Daring
- Media pembelajaran interaktif tersebut dapat meningkatkan kemampuan serta minat mahasiswa dalam pembelajaran di kelas praktikum khususnya matakuliah *Database*

5. SARAN

Agar pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Kelas Praktikum Berbasis Digital DI IIB DARMAJAYA ini menjadi lebih sempurna, maka pada penelitian berikutnya disarankan Adanya penambahan sub menu agar aplikasi tersebut tidak hanya dapat dimanfaatkan untuk matakuliah *Database*, namun dapat dikembangkan untuk matakuliah-matakuliah kelas praktikum lainnya. Serta dapat dikembangkan ke dalam versi mobile.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada IIB Darmajaya atas support serta kesempatan kepada Tim Peneliti untuk melakukan penelitian terkait pengelolaan beasiswa di IIB Darmajaya dan peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Tim Redaksi Jurnal Teknik Politeknik Negeri Sriwijaya yang telah memberi kesempatan sehingga artikel ilmiah ini dapat diterbitkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Utamajaya, J. N., Putri, A. M. A., & Abdullah, A., Copriady, J., Holiwarni, B., Herdini, H., & Ardiansyah, A. Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Socrative Untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru di Kecamatan Pangkalan Kuras. *Publikasi Pendidikan*, 11(1), 42-48.
- [2] Darmansyah, D., Apriani, N., & Apdian, D. (2020). Pengembangan Sistem Informasi Dengan Menggunakan Metode Scrum: Systematic Review. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 6(2), 163-168.
- [3] Kurniawan, E., Imtihan, K., & Tanton, A. (2021). Penerapan Model Scrum dalam Perancangan Sistem Informasi Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat. *J-Com (Journal of Computer)*, 1(1), 33-42.
- [4] Agarina, M., & Sutedi, S. (2021). Implementasi Scrum Agile Development Pada Sistem Informasi E-Mentor Di Kemahasiswaan IIB Darmajaya. *TEKNIKA*, 15(2), 281-288.
- [5] Kumala, W. S. J. (2016). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Benda Berbasis Game untuk Anak Sekolah Dasar Kelas I. *CALYPTRA*, 4(2), 1-14.
- [6] Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 2(1), 10-15.
- [7] Ken, S. & Jeff, S., 2013. Panduan Scrum. s.l.:ScrumOrg & ScrumInc
- [8] A. Kurnia, A. Pradana, E. Nurfarida, P. Kediri, and I. P. Kediri, "Pemasaran Secara Online Usaha Makanan Bayi Dan Anak Menggunakan Marketplace," *Jurnal Informatika dan Multimedia*, vol. 3, pp. 149–162, 2017.
- [9] BPS, "Statistik Perusahaan Peternakan Ternak Besar dan Ternak Kecil,," 2017.
- [10] K. S. K. ZITO, "Pengembangan Modul Klien Pada Sistem Informasi Marketplace Indoexplore . Id Berbasis Android,," *Jurnal Agri-Informatika*. 2011.