



**STUDENT ENGAGEMENT UNTUK PEMBELAJARAN YANG
MENARIK DAN BERKUALITAS DI BULAN PUASA**

Student Engagement for Joyful and Meaningful Learning in Fasting Month

Ainur Rosyid

Universtas Esa Unggul

Email: ainur.rosyid@esaunggul.ac.id

Abstract

Student engagement is one of the important factors in learning to create enjoyable and high-quality learning. The issue frequently faced by lecturers or teachers in the classroom is how to encourage students to actively participate in learning, especially during the month of Ramadan fasting. With the characteristics of Generation Z students, the use of web-based or cloud-based applications can be utilized, such as Trello, Padlet, Miro, Kahoot, and Quizzes. To enable the lecturers at Esa Unggul University to provide enjoyable and high-quality learning, the Research and Community Service Department (LPPM) of Esa Unggul University conducts community engagement activities in the form of counseling or sharing sessions. This activity runs well and smoothly, yielding quite positive results as well. This evident can be seen from the evaluation results, which indicate that the scores obtained from the comprehension evaluation are as follows: 34% of participants scored 100, and 29% scored 75. Moreover, 85% of participants are also confident in applying or using these applications for student engagement and teaching assessment in the future. However, the rest are still uncertain, possibly due to their current job not aligning well with the implementation of these applications. The applications most chosen by participants to be used in their classroom learning are Trello with 39%, Padlet with 20%, and Miro with 7%.

Keywords: *Student Engagement, Application*

Abstrak

Student engagement merupakan salah satu faktor penting dalam pembelajaran agar dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan berkualitas. Permasalahan yang sering dihadapi oleh dosen atau guru dalam kelas adalah bagaimana mendorong mahasiswa terlibat aktif dalam pembelajaran, khususnya ketika bulan puasa Ramadhan. Dengan karakteristik mahasiswa generasi Z, penggunaan aplikasi-aplikasi berbasis web atau cloud dapat dimanfaatkan, seperti Trello, Padlet, Miro, Kahoot, Quizzes. Untuk itu, agar dosen-dosen di Universitas Esa Unggul dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan berkualitas, LPPM Universitas Esa Unggul mengadakan kegiatan pengabdian masyarakat yang berbentuk penyuluhan atau sharing session. Kegiatan ini berjalan dengan baik dan lancar, dan memberikan hasil cukup baik juga. Hal ini terlihat dari hasil evaluasi yang menunjukkan bahwa skor yang didapatkan melalui evaluasi pemahaman adalah 34% peserta mendapatkan skor 100, 29% mendapatkan skor 75. Selain itu, 85% peserta juga yakin akan menerapkan atau menggunakan aplikasi-aplikasi untuk student engagement dan assessment mengajar nanti. Sedangkan sisanya masih belum yakin kemungkinan karena pekerjaan saat ini tidak sesuai untuk menerapkan aplikasi-aplikasi tersebut. Adapun aplikasi-aplikasi yang banyak dipilih oleh peserta untuk digunakan dalam pembelajarannya di kelas adalah aplikasi Trello dengan 39%, aplikasi padlet dengan 20%, dan aplikasi miro dengan 7%.

Kata Kunci: *Student Engagement, Keterlibatan Mahasiswa, Aplikasi*

PENDAHULUAN

Bulan puasa ramadhan adalah bulan puasa yang telah ditunggu-tunggu oleh umat Islam. Puasa Ramadhan memiliki banyak manfaat bagi manusia, salah satunya adalah menyehatkan badan (Safina, 2019). Badan yang sehat dapat menyebabkan seseorang melakukan aktifitas dengan penuh semangat. Namun demikian, pada bulan puasa, banyak orang yang menjadikan puasa sebagai alasan untuk mengurangi aktivitas yang dilakukan seperti mengurangi jam kerja. Banyak instansi-instansi pemerintah dan swasta mengurangi jam kerja yang dapat mengurangi produktifitas kerja.

Hal ini juga terjadi pada perkuliahan di universitas. Banyak pengajar universitas mengurangi aktifitas perkuliahan di kelas dengan alasan puasa. Hal ini berdampak pada engagement mahasiswa berkurang sehingga dapat dampak pada pemahaman mahasiswa terhadap materi yang diberikan. Engagement yang berkurang berdampak pada keefektifan kegiatan yang dilakukan seperti kualitas hasil pengerjaan tugas dan motivasi mahasiswa di kelas seperti tingkat partisipasi mahasiswa (Nurrindar & Wahjudi, 2021) yang sehingga kelas menjadi tidak menyenangkan.

Fenomena ini juga terlihat pada perkuliahan-perkuliahan di Universitas Esa Unggul. Untuk mengatasi dan mengantisipasi hal tersebut, kegiatan penyuluhan atau *sharing session* diagendakan oleh LPPM Universitas Esa Unggul dengan tema Skenario Pembelajaran yang Menarik dan Berkualitas di Bulan Ramadhan. Untuk membangun kelas yang menarik dan berkualitas maka diperlukan ketrampilan dalam melibatkan mahasiswa (*student engagement*).

Student engagement (keterlibatan mahasiswa) adalah partisipasi mahasiswa sebagai wujud dari dorongan atau motivasi belajar yang dapat diamati melalui perilaku, kognisi, atau emosi mahasiswa sehingga berdampak pada performance mahasiswa dalam menghadapi tugas akademik (Gladisia et al., 2022) dalam pembelajaran baik di kelas maupun diluar kelas. Pengertian ini menunjukkan betapa pentingnya student engagement dalam pembelajaran.

Namun demikian, membelajarkan mahasiswa generasi muda saat ini tidaklah mudah. Mahasiswa generasi saat ini digolongkan dalam generasi Z yang dikarakteristikan dengan generasi digital, yaitu generasi yang lahir pada perkembangan teknologi dan mempunyai ketergantungan besar terhadap teknologi (Adityara & Rakhman, 2019). Yang berarti bahwa pengajar baik guru maupun dosen harus melek teknologi.

Salah satu cara untuk melibatkan mahasiswa generasi Z ini dalam kegiatan pembelajaran di kelas adalah dengan menggunakan aplikasi-aplikasi yang menunjang pembelajaran baik dalam pengelolaan kelas maupun asesmen. Diantara aplikasi-aplikasi itu adalah pertama, Trello, suatu aplikasi untuk berkolaborasi dalam mengatur berbagai macam tugas atau proyek dengan konsep menampilkan seluruh aktivitas dan dapat dilihat oleh setiap anggota dari tim (Amsury et al., 2022). Kedua, padlet, suatu aplikasi yang menyediakan dinding virtual untuk kolaborasi melakukan kegiatan pembelajaran dengan mengupload media teks maupun audio visual bagi dosen maupun mahasiswa dalam waktu yang sama (Alghozi et al., 2021). Ketiga, miro, suatu aplikasi yang menyediakan virtual whiteboard untuk berkolaborasi dalam suatu proyek bersama. Pada dasarnya, miro dan padlet memiliki kesamaan, namun miro mempunyai fitur-fitur

yang lebih bervariasi (As'ad, 2021). Masih banyak aplikasi yang lain seperti kahoot, quizzes, wordwall, jamboard dll yang dapat digunakan oleh dosen atau guru dalam pembelajaran di kelas.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan ini adalah dengan memberikan penyuluhan atau *sharing session*. Kegiatan ini diselenggarakan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Esa Unggul. Adapun tema *sharing session* pada kegiatan Forum Ilmiah Abdimas ini adalah “Skenario Pembelajaran Menarik dan Berkualitas di Bulan Ramadhan.” *Sharing session* ini dilaksanakan secara online. Kegiatan ini dibagi menjadi 3 sesi, meliputi sesi pemaparan, tanya jawab, praktek, dan sesi evaluasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 19 April 2023, dihadiri oleh 41 peserta yang terdiri dari guru, dosen, mahasiswa dan karyawan. Berikut demografi peserta *sharing session*.

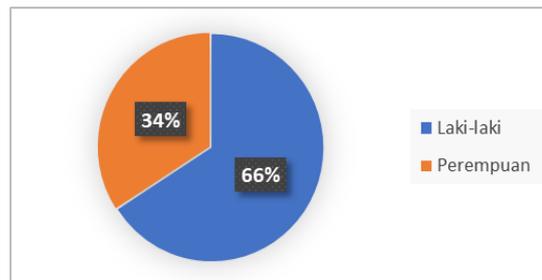


Diagram 1. Peserta *Sharing Session*

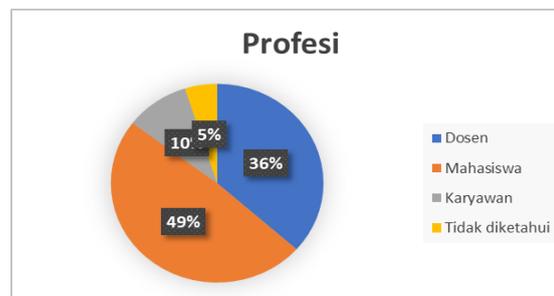


Diagram 2. *Profesi Peserta*

Kegiatan ini dibuka oleh Kepala Bidang Pengabdian Masyarakat LPPM Universitas Esa Unggul dan dimoderatori oleh salah satu dosen Universitas Esa Unggul, Ibu Silvia Ratna Juwita.

Dalam pemaparan materi 1, pembahasan dimulai dari “*check-in*” pemahaman awal peserta tentang *student engagement*, dengan menggunakan mentimeter. Peserta diminta untuk menuliskan satu atau dua kata ketika mendengar kata *student engagement*. Adapun pemahaman awal peserta adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Pemahaman Awal tentang Student Engagement

Dari hasil ini, terlihat beberapa kata yang merujuk pada *student engagement* seperti ketertarikan, interaksi, keterlibatan, dan aktif. Ada pula beberapa kata yang berasosiasi dengan kata *student engagement* seperti motivasi pembelajaran, keingintahuan, berprestasi, materi yang dikemas, diskusi, dan menarik. Hal ini menunjukkan bahwa peserta kegiatan ini memiliki pemahaman yang tidak salah mengenai *student engagement*.

Berangkat dari pemahaman awal ini, *student engagement* dijelaskan dengan lebih detail mulai dari pengertian *student engagement*, *level of engagement* (tingkat keterlibatan), *level of classroom management* (tingkat manajemen kelas). Dalam kegiatan ini, juga disampaikan hasil temuan-temuan penelitian berkaitan dengan *student engagement*. Dikarenakan siswa dan mahasiswa saat ini di sekolah dan di universitas termasuk generasi Z, karakteristik generasi Z dipaparkan. Kemudian, penggunaan aplikasi untuk menunjang *student engagement* diperkenalkan dan pengalaman penggunaan aplikasi untuk *student engagement* juga di-*sharing*-kan. Adapun aplikasi yang dapat digunakan dibagi menjadi dua yaitu aplikasi untuk *classroom engagement* seperti padlet, flipgrid, miro, jamboard, Trello, dan lain-lain, sedangkan aplikasi untuk *assessment* seperti kahoot, mentimeter, quizzes, wordwall dan lain-lain. Setelah itu, penggunaan aplikasi ditunjukkan kepada peserta didik.

Setelah *sharing session*, peserta mengisi survey sebagai evaluasi untuk mengetahui pemahaman tentang *student engagement* dan aplikasi apa yang akan digunakan di kelas. Berdasarkan evaluasi didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Evaluasi

No	Skor	Jumlah
1.	100	14
2.	75	12
3.	50	9
4.	25	6
Total		41

Kemudian, setelah kegiatan ini didapatkan bahwa peserta yang akan menerapkan aplikasi *student engagement* dan aplikasi *assessment* di kelas

sebanyak 35 orang (85%), dan sisanya sebanyak 6 orang (15%) masih belum yakin untuk mengimplementasikannya.

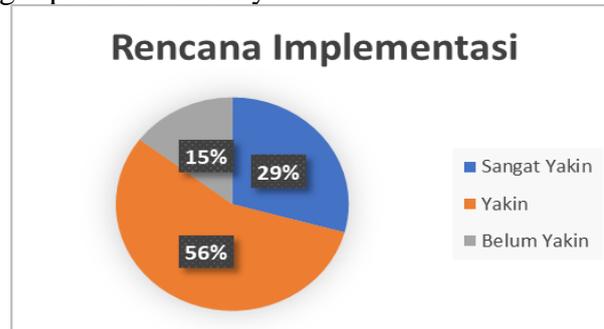


Diagram 3. *Rencana Implementasi*

Adapun aplikasi yang akan diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Aplikasi yang akan digunakan

No	Aplikasi	Jumlah
1.	Trello	16
2.	Padlet	8
3.	Miro	3
4.	Gmeet	1
5.	Mentimeter	1
6.	Microsoft Team	1
7.	Kahoot	1
8.	E-Learning	1
9.	Android Studio	1

Aplikasi Trello adalah aplikasi yang paling banyak dipilih oleh peserta yang akan diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas. Hal ini dimungkinkan dikarenakan aplikasi Trello sangat cocok untuk pembelajaran berbasis projek dimana pembelajaran berbasis projek merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan dalam kurikulum Merdeka (Alhayat et al., 2023).

KESIMPULAN

Kegiatan penyuluhan ini dilaksanakan dengan baik dan lancar. Dari kegiatan ini didapatkan bahwa peserta penyuluhan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang *student engagement*. Hal ini terbukti dari skor yang didapatkan melalui evaluasi pemahaman, dimana 34% peserta mendapatkan skor 100, 29% mendapatkan skor 75. Selain itu, 85% peserta juga yakin akan menerapkan atau menggunakan aplikasi-aplikasi untuk *student engagement* dan *assessment mengajar* nanti. Sedangkan sisanya masih belum yakin kemungkinan karena pekerjaan saat ini tidak sesuai untuk menerapkan aplikasi-aplikasi tersebut.

Adapun aplikasi-aplikasi yang banyak dipilih oleh peserta untuk digunakan dalam pembelajarannya di kelas adalah aplikasi Trello dengan 39%, aplikasi padlet dengan 20%, dan aplikasi miro dengan 7%. Kegiatan ini belum mengukur atau memastikan dengan benar apakah dosen ataupun guru mengimplementasikan aplikasi-aplikasi penunjang *student engagement* ini pada pembelajaran di semester berikutnya.



UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada LPPM Universitas Esa Unggul yang telah menyelenggarakan kegiatan ini. Penulis juga tidak lupa mengucapkan terima kasih atas partisipasi dan antusiasme semua peserta dalam mengikuti sharing session ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adityara, S., & Rakhman, R. T. (2019). Karakteristik Generasi Z dalam Perkembangan Diri Anak Melalui Visual. *Seminar Nasional Seni Dan Desain 2019, Surabaya, Indonesia, September 2019, September*, 401–406. <https://media.neliti.com/media/publications/289429-karakteristik-generasi-z-dalam-perkembangan-1dad2f3f.pdf>
- Alghozi, A. A., Hanifah Salsabila, U., Sari, S. R., Astuti, R. T., & Sulistyowati, H. (2021). Penggunaan platform Padlet sebagai media pembelajaran daring pada perkuliahan teknologi pendidikan Islam di masa pandemi covid-19. *Ejournal.Yasin-Alsys.Org*, 1(1), 137–152. <https://ejournal.yasin-alsys.org/index.php/anwarul/article/view/52>
- Alhayat, A., Mukhidin, Utami, T., & Yustikarini, R. (2023). The Relevance of the Project-Based Learning (PjBL) Learning Model with Kurikulum Merdeka Belajar. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 7, 105–116. <https://jurnal.uns.ac.id/jdc/article/view/69363/40501>
- Amsury, F., Kurniawati, I., Heriyanto, & Rizki Fahdia, M. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Trello Untuk Meningkatkan Efektifitas Manajemen Proyek Pada Karyawan PT Jaya Persada Indonesia. *Abdi Teknayasa*, 3(2), 112–117. <https://doi.org/10.23917/abditeknayasa.v3i2.1249>
- As'ad, I. (2021). MIRO SEBAGAI ALTERNATIF EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN ONLINE. *Journal of Natural Science and Technology ADPERTISI*, 1(1), 54–59. <https://jurnal.adpertisi.or.id/index.php/JNSTA/article/download/149/110/334>
- Gladisia, N., Laily, N., & Puspitaningrum, N. S. E. (2022). Gambaran Student Engagement dalam Pembelajaran di Era New Normal. *Jurnal Psikologi : Jurnal Ilmiah Fakultas Psikologi Universitas Yudharta Pasuruan*, 9(1), 26–46. <https://doi.org/10.35891/jip.v9i1.2763>
- Nurrindar, M., & Wahjudi, E. (2021). Pengaruh Self-efficacy Terhadap Keterlibatan Siswa Melalui Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 9(1), 140–148. <https://doi.org/10.26740/jpak.v9n1.p140-148>
- Safina, M. A. (2019). *Aktivitas Ramadhan Dalam Menumbuhkan Pendidikan Karakter Remaja di SMPIT Ash-Shiddiqiyah Tangerang Selatan*. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/48168/1/M. ALI SAFINA-FITK.pdf>

