

INOVASI PEMBELAJARAN DARING MENGGUNAKAN MEDIA SOSIAL PADA MAHASISWA IAIN SALATIGA

Ahmad Zakian Nurfauzan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

ahmadzakian97@gmail.com

Abstrack

This study was written to describe students' creative thinking skills in utilizing social media in learning. The subjects of this study were students of the fourth semester Islamic religious education study program which were taken by purposive sampling. The research method uses a qualitative method of digital ethnographic research strategy with data collection through observation, questionnaires, and assignment. The condition of the covid pandemic, requires learning to be done online. On the other hand, it is necessary to have online learning tools and social media as an option that can be used as media. In using social media, students can hone their creative thinking skills which include fluency, flexibility, originality, and elaboration through the resulting learning content. The results show that there is a diversity of social media used by students in learning, the use of social media in learning can be a stimulus for the development of creative thinking skills, and student responses after three semesters of online learning during the covid pandemic. With this social media-based learning, students get convenience in getting various information and fun learning makes students able to improve their creative thinking skills.

Keyword: Learning Innovation, Social Media, Online Learning

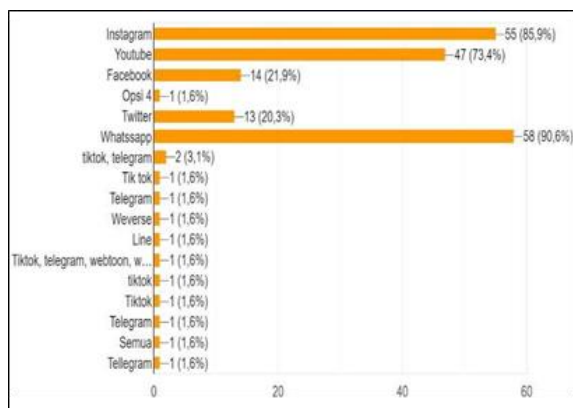
Abstrak

Penelitian ini ditulis untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa dalam memanfaatkan media sosial dalam pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa program studi pendidikan agama islam semester empat yang diambil secara purposive sampling. Metode penelitian menggunakan metode kualitatif strategi penelitian etnografi digital dengan pengumpulan data melalui observasi, kuesioner, dan pemberian tugas. Kondisi pandemi covid, mengharuskan pembelajaran dilakukan secara online. Di sisi lain, diperlukan ketersediaan perangkat pembelajaran online dan media sosial menjadi salah satu pilihan yang dapat digunakan sebagai media. Dalam penggunaan media sosial ini, mahasiswa dapat mengasah kemampuan berpikir kreatifnya yang meliputi kelancaran, kelenturan, orisinalitas, dan elaborasi melalui konten-konten pembelajaran yang dihasilkan. Hasil penelitian menunjukkan adanya keragaman media sosial yang dimanfaatkan oleh mahasiswa dalam pembelajaran, pemanfaatan media sosial dalam pembelajaran dapat menjadi stimulus bagi perkembangan kemampuan berpikir kreatif, dan tanggapan mahasiswa setelah tiga semester menjalani pembelajaran online selama masa pandemi covid. Dengan pembelajaran berbasis media sosial ini, mahasiswa mendapatkan kemudahan dalam mendapatkan berbagai informasi dan pembelajaran yang menyenangkan menjadikan mahasiswa mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya.

Kata Kunci: Inovasi Pembelajaran, Media Sosial, Pembelajaran Online

A. Pendahuluan

Sejak diumumkan covid-19 telah ada di Indonesia pada pertengahan Maret 2020, pemerintah Indonesia merespon kondisi ini dengan menerapkan kebijakan belajar di rumah, bekerja di rumah, dan beribadah di rumah selama masa covid 19. Hal ini untuk menekan angka penderita covid-19. Dengan demikian penyebaran pandemi covid 19 berdampak pada semua lini kehidupan sehingga banyak aktivitas yang harus dilakukan di rumah, salah satunya adalah di bidang pendidikan, (Vhalery, Setyastanto, & Alfilail3, 2021) yakni dengan pembelajaran online atau e-learning. E-learning dimaknai sebagai mean any learning that is enabled electronically, and use of information and communication technologies in diverse processes of education to support and enhance learning in institution of higher education, and includes the usage of information and communication technology as a complement to traditional classrooms, online learning of mixing the two modes. (Alhawiti, Mohammed M; Abdelhamid, 2017)



Gambar 1.

Media sosial yang list di handpone mahasiswa. (Jayani, 2021)

Untuk itu, penulis tertarik untuk mengetahui keragaman media sosial yang digunakan oleh mahasiswa dan peran media sosial dalam pembelajaran sebagai stimulus inovasi pembelajaran daring, serta tanggapan dari mahasiswa mengenai pengalaman mereka belajar online selama pandemi covid.

B. Metode Penelitian

Penelitian dilakukan dengan etnografi digital yakni melibatkan data bersifat daring dan menggunakan etnografi dalam proses penelitian, sejalan dengan pengakuan terhadap signifikansi media digital dalam pengalaman keseharian manusia. Subjek penelitian adalah mahasiswa program studi pendidikan agama islam iain salatiga semester 4 kelas C dan D.

Pengambilan data dilakukan dengan observasi 64 mahasiswa melalui grup whatsapp, kuesioner melalui googleform, dan pemberian tugas proyek melalui media sosial yang dimiliki.

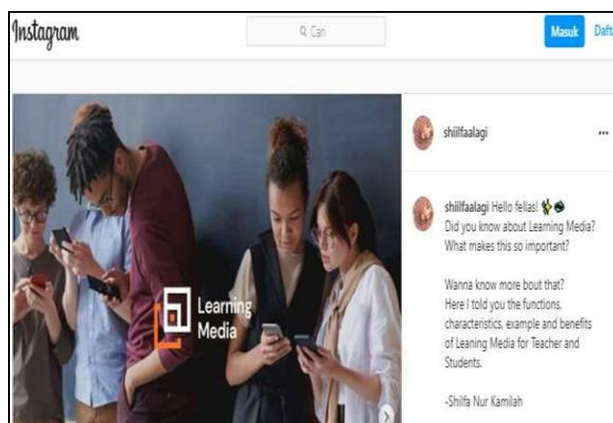
C. Pembahasan

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Coronavirus Disease (Covid-19). Kaitannya dengan belajar di rumah, pemerintah Indonesia menekankan pembelajaran dalam jaringan/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan. Pemerintah Indonesia melalui Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan meluncurkan Program Belajar dari Rumah yang bekerja sama dengan stasiun televisi nasional. Program ini menyajikan program bimbingan orang tua dan guru serta tayangan kebudayaan pada akhir pekan. Materi yang disajikan berfokus pada peningkatan literasi, numerasi, serta penumbuhan karakter peserta didik. Dalam pelaksanaannya, pemerintah memberikan keleluasaan bagi setiap institusi pendidikan dalam memanfaatkan berbagai media online yang bisa dijangkau oleh seluruh peserta didik mulai dari tingkat pendidikan usian dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah, hingga tingkat perguruan tinggi. Selain itu, dosen perlu menyadari akan tantangan dosen di era revolusi industri 4.0 ini. Qusthalani (Utomo, 2019) menyebutkan lima kompetensi yang harus dimiliki oleh guru pada era revolusi 4.0 yaitu: 1) educational competence, ialah kompetensi mendidik/pembelajaran berbasis internet of thing sebagai basic skill, 2) competence for technological commercialization, ialah kompetensi untuk mendidik siswa agar memiliki sikap kewirausahaan berbasis teknologi dan hasil karya inovasi siswa, 3) competence in globalization, ialah dunia tanpa sekat, tidak gagap terhadap berbagai budaya, kompetensi hybrid dan keunggulan memecahkan masalah, 4) competence in future strategies, dunia mudah berubah dan berjalan cepat sehingga punya kompetensi memprediksi dengan tepat apa yang akan terjadi di masa depan berikut strateginya, 5) counselor competence, mengingat ke depan masalah anak bukan pada kesulitan memahami materi ajar, tetapi terkait masalah psikologis, stress akibat tekanan keadaan yang makin kompleks dan berat, dibutuhkan guru yang berperan sebagai konselor/psikolog.

Di tingkat perguruan tinggi, penting bagi dosen menyadari akan tantangan menghadapi mahasiswa milenial yakni literasi teknologi dan media. Maka dosen harus memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam memahami konsep dan kreatif dalam mengaplikasikan berbagai strategi pembelajaran kreatif yakni mampu menciptakan suasana belajar menjadi

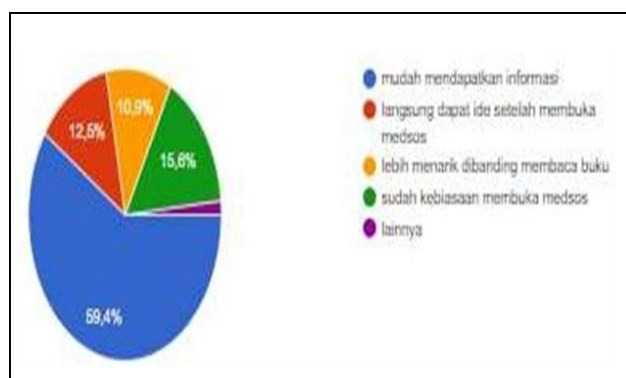
nyaman sehingga siswa dapat belajar dan semangat dalam melakukan kegiatan-kegiatan kreatif dan menyenangkan. Dosen perlu membuka wawasan tentang media sosial yang digunakan oleh mahasiswa. Tujuannya meski mereka belajar dari rumah namun saya mengharapkan mereka merasa nyaman, karena seperti kita ketahui, bagi anak milenial, media sosial seperti sahabat bagi mereka. Beberapa mahasiswa yang diwawancarai mengenai jumlah media sosial yang mereka miliki, ternyata setiap mahasiswa minimal memiliki lima media sosial, media sosial tersebut seperti facebook, Instagram, whatsapp, youtube, twitter, Line, Skype, Hangout, Tiktok, dan sebagainya. Maka penulis pun memanfaatkan media-media sosial tersebut sebagai media pembelajaran. Tugas proyek diberikan kepada para mahasiswa mengenai materi pada mata kuliah Strategi Belajar dan Pembelajaran yang akan dikemas melalui konten-konten di media sosial yang mereka miliki. Tugas ini juga menstimulus para mahasiswa untuk berpikir kreatif, yakni melibatkan pemilihan unsur-unsur yang diketahui dari berbagai macam bidang dan menyatukannya menjadi format-format baru; menggunakan informasi dalam situasi-situasi baru; menggambarkan aspek-aspek pengalaman, pola-pola dan analogi serta prinsip-prinsip mendasar yang tak berhubungan; proses reflektif yang merupakan

bagian integral dari proses kreatif (Beetlestone, 2012). Untuk itu, pendidik harus tetap memberikan stimulasi kepada peserta didik. Melalui pemanfaatan media sosial dalam pembelajaran, diharapkan dapat menjadi stimulus bagi mahasiswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya. Indikator mahasiswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif imitative, modifikatif, kombinitif, dan extended kreatif. (Novi Nurhayati, 2021) serta seperangkat tes yang dilakukan oleh Torrance untuk kemampuan berpikir kreatif yang mencakup: kelancaran, kelenturan, orisinalitas, dan elaborasi. Berikut beberapa tugas proyek yang berhasil dikerjakan oleh mahasiswa dalam pembelajaran berbasis media social.



Gambar 2.
Media Sosial Instagram oleh Mahasiswa S Sumber: Data Diolah Peneliti

Mahasiswa S memilih media sosial untuk memenuhi tugas proyek yang diberikan. Dalam tampilan pada gambar 3 terlihat originalitas berupa cara S untuk menyampaikan materi tentang media pembelajaran dengan menggunakan bahasa Inggris. Originalitas yang dimiliki S merupakan ide-ide asli. Original juga merupakan bentuk mencipta yang merupakan kategori-kategori proses kognitif dan ciri berpikir kreatif. (Gadis Hayuhana Siskawati, Mustaji Mustaji, 2020) Setelah tugas proyek selesai dilaksanakan, mereka merasa nyaman dan menikmati tugas, karena bila tidak ada perkuliahan, mereka merasa wajib untuk online pada media sosial yang mereka miliki, terlebih tugas yang diberikan memberikan kemudahan dan menggali kreativitas yang mereka miliki. Meskipun selama pembelajaran online ini ada beberapa kendala yang dihadapi seperti sinyal, kehadiran yang sulit tepat waktu, tidak semua mahasiswa dapat bergabung dengan berbagai alasan, ditambah minimnya mahasiswa yang aktif seperti pada saat dosen menjelaskan banyak yang diam, serta ketika zoom atau google meeting banyak kamera yang dimatikan/off. Media sosial juga banyak dipilih oleh mahasiswa dengan alasan seperti yang digambarkan diagram di bawah:



Gambar 3.

Alasan mahasiswa menggunakan media sosial Sumber: Data Diolah Peneliti

Kemudahan mendapatkan informasi menjadi alasan 59,4% mahasiswa memilih media sosial untuk mengerjakan tugas perkuliahan, sisanya karena mereka sudah terbiasa membuka media sosial baik untuk keperluan pembelajaran maupun tidak, ada juga yang langsung mendapatkan ide setelah membuka media sosial. Pembelajaran selama pandemi ini memang menuntut dosen dan mahasiswa untuk kreatif dan adaptif dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Dalam penggunaan media sosial ini mahasiswa diajarkan cara mengasah kemampuan berpikir kreatifnya yang meliputi kelancaran, kelenturan, originalitas, dan elaborasi melalui

konten-konten pembelajaran yang dihasilkan. Hasil penelitian menunjukkan adanya keragaman media sosial yang dimanfaatkan oleh mahasiswa dalam pembelajaran, pemanfaatan media sosial dalam pembelajaran dapat menjadi stimulus bagi perkembangan kemampuan berpikir kreatif, dan tanggapan mahasiswa setelah tiga semester menjalani pembelajaran online selama masa pandemic covid. Dengan pembelajaran berbasis media sosial ini, mahasiswa mendapatkan berbagai informasi dan pembelajaran yang menyenangkan menjadikan mahasiswa mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya.

Pemerintah Indonesia melalui kementerian Pendidikan dan kebudayaan meluncurkan program belajar dari rumah yang bekerja sama dengan stasiun televisi nasional. Program ini menyajikan berbagai macam kategori mulai dari bimbingan orang tua dan guru serta tayangan kebudayaan pada akhir pekan. Fokus materi dalam program ini yakni peningkatan literasi numerasi, serta penumbuhan karakter peserta didik. Pemerintah memberikan keluasaan kepada stasiun tv dalam berbagai program Pendidikan yang akan disajikan untuk pencernaan anak mulai dari tingkat dasar sampai bangku perkuliahan.

Dosen perlu membuka wawasan tentang media sosial yang digunakan oleh mahasiswa. Tujuannya agar komunikasi antara murid dan guru berjalan bersama dan mempunyai kemitraan dalam proses belajar mengajar. Beberapa mahasiswa yang diwawancarai mengenai media sosial yang mereka miliki rata-rata mempunyai 5 media sosial diantaranya Instagram, whatsapp, youtube, facebook, twitter, line, Tik tok. Maka penulis pun memanfaatkan media-media sosial tersebut sebagai media-media sosial tersebut sebagai media pembelajaran. Tugas proyek diberikan kepada para mahasiswa mengenai materi pada mata kuliah strategi belajar dan pembelajaranyang akan dikemas melalui konten-konten di media sosial yang mereka miliki.

Daftar Pustaka

- Alhawiti, Mohammed M; Abdelhamid, Y. (2017). A Personalized e-Learning Framework. *Journal of Education and E-Learning Research*, 4(1). Retrieved from <https://www.asianonlinejournals.com/index.php/JEELR/article/view/56>
- Beetlestone, F. (2012). *Creative Learning: Strategi Pembelajaran untuk Melesatkan Kreativitas Siswa*. Bandung: Nusa Media.
- Gadis Hayuhana Siskawati, Mustaji Mustaji, B. S. B. (2020). Pengaruh Project Based Learning terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran Online. *Jurnal Educate*, 5(2). Retrieved from <http://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/EDUCATE/article/view/3324/1934>
- Jayani, D. H. (2021, June 16). 10 Media Sosial yang Paling Sering Digunakan di Indonesia. *Databoks.Katadata*. Retrieved from <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/02/26/10-media-sosial-yang-paling-sering-digunakan-di-indonesia>
- Novi Nurhayati, R. R. (2021). Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Matematika saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(2). Retrieved from

<https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/jpmi/article/view/6616>

Utomo, S. S. (2019). Guru di Era Revolusi Industri 4.0. *Pendidikan Sejarah FKIP UNDANA*. Retrieved from [https://eprints.uny.ac.id/65069/1/GURU DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0.pdf](https://eprints.uny.ac.id/65069/1/GURU_DI_ERA_REVOLUSI_INDUSTRI_4.0.pdf)

Vhalery, R., Setyastanto, A. M., & Alfilail3, S. N. (2021).). PEMBELAJARAN BERBASIS ONLINE “ZOOM” PADA KESIAPAN BELAJAR MAHASISWA DI MASA PANDEMI COVID-19. *Research and Development Journal Of Education*, 7(1), 215–225. Retrieved from file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/9329-25664-1-PB.pdf