



KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MAHASISWA DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA SOSIAL PADA MASA PANDEMI COVID

Sri Hapsari

Universitas Indraprasta PGRI Jakarta, Indonesia

hapsarisri96@gmail.com

Abstract

Received: 22 Juli 2021
Revised: 22 Agustus 2021
Accepted: 16 September 2021

Penelitian ini ditulis untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa dalam memanfaatkan media sosial dalam pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa program studi pendidikan ekonomi semester empat di Universitas Indraprasta PGRI 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.

Keywords: Media Sosial, Pembelajaran Online, Berpikir Kreatif

(*) Corresponding Author: Hapsari, hapsarisri96@gmail.com

How to Cite: Hapsari, S. (2021). Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa Dalam Pembelajaran Berbasis Media Sosial Pada Masa Pandemi Covid. *Research and Development Journal of Education*, 7 (2), 445-454.

INTRODUCTION

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, dan Alfilail, 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* (Abbad et al, 2009; OECD, 2005 in Pande dkk, 2016).

Tentunya ini bukan hal mudah karena masyarakat Indonesia selama ini lebih banyak melakukan aktivitasnya di luar rumah. Mungkin beberapa institusi pendidikan telah menerapkan pembelajaran berbasis informasi dan teknologi namun ini masih terbatas. Hal ini menjadi masalah tersendiri saat pemerintah menghimbau untuk *social dan physical distancing* serta menerapkan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) pada pertengahan April 2020, sehingga mau tidak mau semua stakeholder proses belajar mengajar, baik guru, siswa, maupun orang tua harus memaksakan diri mampu memanfaatkan media online guna menyelesaikan tujuan pembelajaran. Saat ini, orang tua memiliki peranan penting dalam proses pendampingan belajar anak di rumah.

Dalam penggunaan media online ini, hal utama yang sangat penting adalah ketersediaan jaringan internet. Mau tidak mau, setiap orang atau rumah harus memiliki jaringan internet masing-masing. Mungkin ada juga selama ini menggunakan jaringan internet dengan memanfaatkan wifi di institusinya, namun sekarang masyarakat harus secara mandiri harus menambah pengeluaran untuk tambahan kuota internet. Pasca himbauan bekerja, belajar, dan beribadah di rumah, penggunaan internet di Indonesia mengalami peningkatan yang cukup tinggi. Kondisi ini dialami penyedia jasa internet PT Telkom bahwa pengguna baru di bulan Maret 2020 meningkat 30-40% dibanding bulan sebelumnya. Penyedia jasa internet lainnya seperti Biznet juga mengalami lonjakan pengguna internet yang cukup signifikan yakni sebanyak 20% pada jam kerja kantor (sumber: cnnindonesia.com, 9 April 2020).

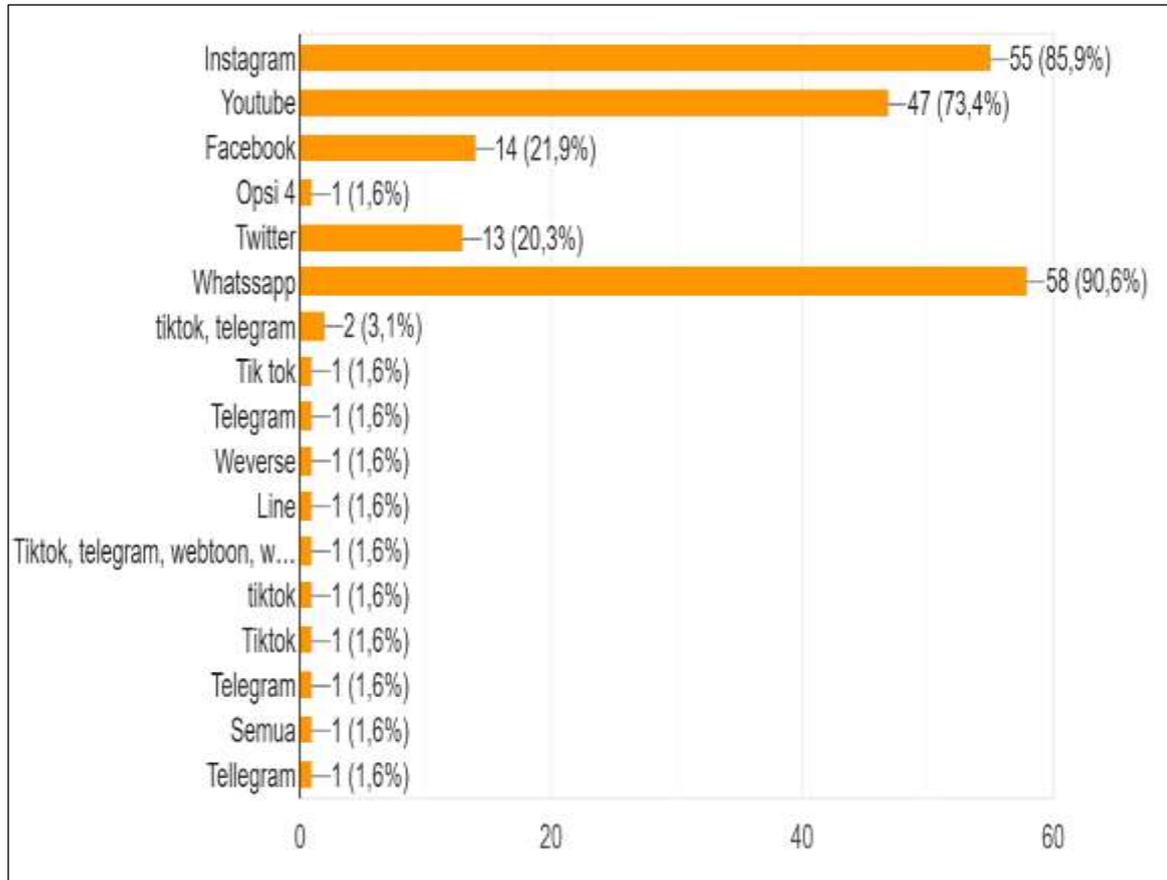
Sebenarnya bukan hal aneh dan baru lagi bila saat ini dunia membutuhkan internet, mengingat dunia sudah memasuki era revolusi industri 4.0. Kemajuan teknologi memungkinkan terjadinya otomatisasi hampir di semua bidang. Industri 4.0 sebagai revolusi teknologi mengubah cara beraktivitas manusia dalam skala, ruang lingkup, kompleksitas, dan transformasi dari pengalaman hidup sebelumnya. Dengan demikian, masyarakat membutuhkan literasi baru terutama di masa pandemi Covid-19, yang meliputi literasi digital, literasi teknologi, dan literasi manusia (Saleh, 2015; Yahya, 2018; Kusmiarti & Hamzah, 2019). Benarlah apa yang sudah diramalkan oleh futurolog tersohor, Alvin Toffler dalam karya cemerlangnya: *The Third Wave*. Toffler menunjukkan secara eksploratif bahwa gelombang ketiga kita memasuki era informasi yang mampu menyentuh seluruh aspek kehidupan (Zaprul Khan, 2019).

Kebutuhan internet menjadi luar biasa di saat mayoritas masyarakat harus bekerja, belajar, dan beribadah di rumah sehingga internet menjadi kebutuhan primer. Penggunaan internet diduga paling banyak digunakan di bidang pendidikan dan pekerja kantor. Pada masa awal pandemi covid, sebagian besar perguruan tinggi di Indonesia belum memiliki pembelajaran dalam jaringan terpadu di kampus masing-masing, sehingga saat situasi pandemi Covid-19 saat ini, mau tidak mau para dosen memanfaatkan berbagai media online sebagai media pembelajaran dan tentunya membutuhkan alokasi dana untuk kebutuhan internet lebih tinggi di bandingkan dengan bulan sebelumnya.

Selama pandemi covid-19 menjadikan penggunaan media online secara masif di berbagai lini kehidupan masyarakat Indonesia. Kondisi ini juga menjadi tantangan tersendiri khususnya bagi mahasiswa yang tidak terbiasa memanfaatkan media online dalam pembelajaran. Selain itu, perubahan ini juga mempengaruhi gaya belajar. Duff and Duffy (Alhawiti & Abdelhamid, 2017) mendefinisikan gaya belajar sebagai *the cognitive characteristics, affective and psychological behaviors that indicate as the composite of cognitive characteristics, affective and psychological factors that influence the way individuals interact and respond to learning environment*.

Survei pemanfaatan media sosial dalam pembelajaran juga dilakukan oleh We Are Social, Hootsuite (2020). Dari sepuluh media sosial yang sering digunakan selama 2020, Youtube mendapat tempat tertinggi menjadi pilihan untuk belajar, diikuti oleh whatsapp, facebook, Instagram, twitter, line, fb messenger, linkedIn, pinterest, dan wechat. Hasil

observasi yang dilakukan kepada mahasiswa, mereka memiliki media sosial beragam di handphonenya. Survei yang dilakukan (2021) aplikasi whatsapp dan Instagram menjadi favorit mahasiswa untuk diunduh. Berikut studi pendahuluan yang dilakukan:



Gambar 1.
Media sosial yang list di handphone mahasiswa
Sumber: Jayani (2020)

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

METHODS

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 (Varls, 2014; Pink et al, 2015 dalam Nadzir, 2020). Subjek penelitian adalah mahasiswa program studi pendidikan ekonomi Universitas Indraprasta PGRI 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.

RESULTS & DISCUSSION

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 Kementerian 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 (Hapsari, 2019). 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 (El-Seoud dkk, 2014).

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, kombinatorif, dan extended kreatif (Nurhayati & Rahardi, 2021); serta seperangkat tes yang dilakukan oleh Torrance untuk kemampuan berpikir kreatif yang mencakup: kelancaran, kelenturan, orisinalitas, dan elaborasi (Munandar, 2012). Berikut beberapa tugas proyek yang berhasil dikerjakan oleh mahasiswa dalam pembelajaran berbasis media sosial:



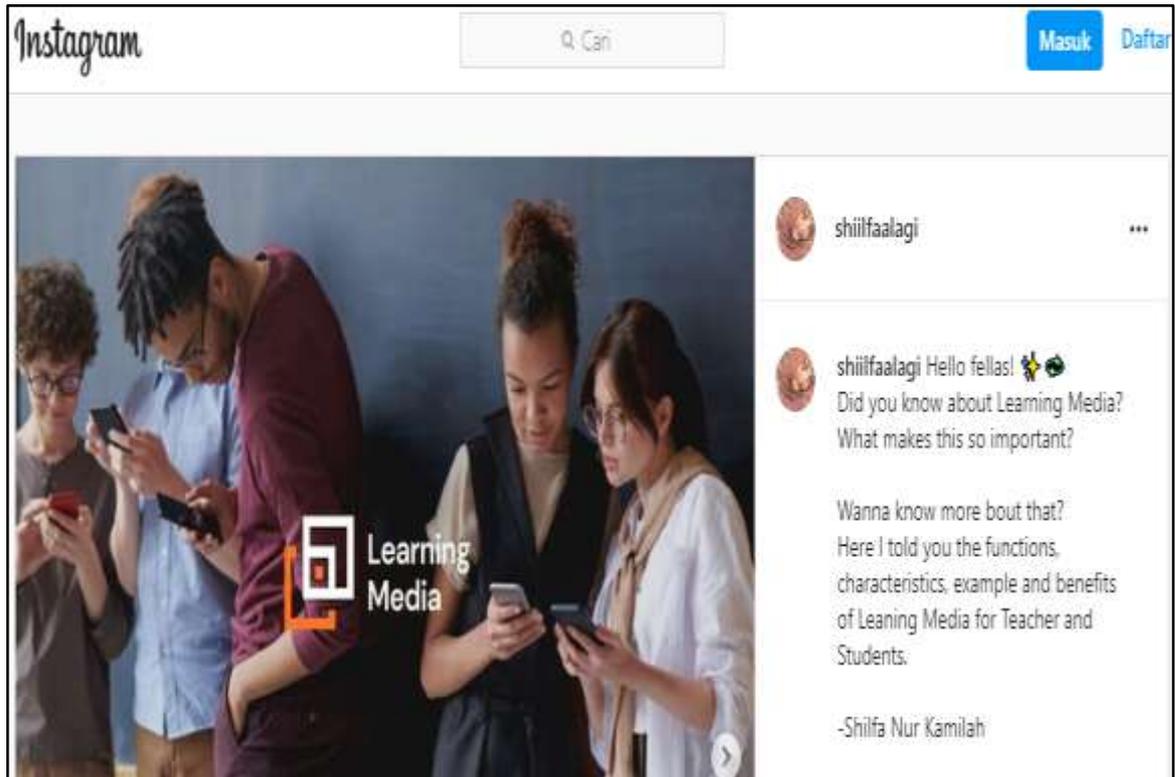
Gambar 2.
Media Sosial Tik Tok oleh Mahasiswa MT
Sumber: Data Diolah Peneliti

Pada gambar 2, mahasiswa MT memilih media sosial tiktok sebagai tugas proyeknya. Materi yang diambil tentang Terminologi dan Kegunaan Belajar dan Pembelajaran. Diantaranya ia menjelaskan tentang pengertian belajar dan pembelajaran, diiringi musik dan animasi. Kemampuannya dalam modifikatif yakni mengubah kemasan materi yang diberikan oleh dosen menjadi produk yang lebih menarik menunjukkan adanya perkembangan kemampuan berpikir kreatif.



Gambar 3.
Media Sosial Youtube oleh Mahasiswa RS
Sumber: Data Diolah Peneliti

Berdasarkan tugas proyek pada gambar 3, RS menjelaskan materi metode pembelajaran dengan lancer. Di grup whatsapp mata kuliah ini, RS juga mampu menjawab setiap pertanyaan dan tugas yang diberikan oleh dosen. Aspek *fluency* yang dimiliki oleh RS ini menunjukkan adanya kemampuan berpikir kreatif. Aspek ini juga nampak pada tugas proyek pada media sosial yang dibuatnya melalui animasi-animasi yang tersedia pada setiap slide, karena dalam berpikir kreatif, diperlukan imajinasi, intuisi, penemuan, orisinal, rasa ingin tahu, membuat prediksi, serta mencoba-coba (Fauziyah dkk, 2013; Nurmasari dkk, 2014).

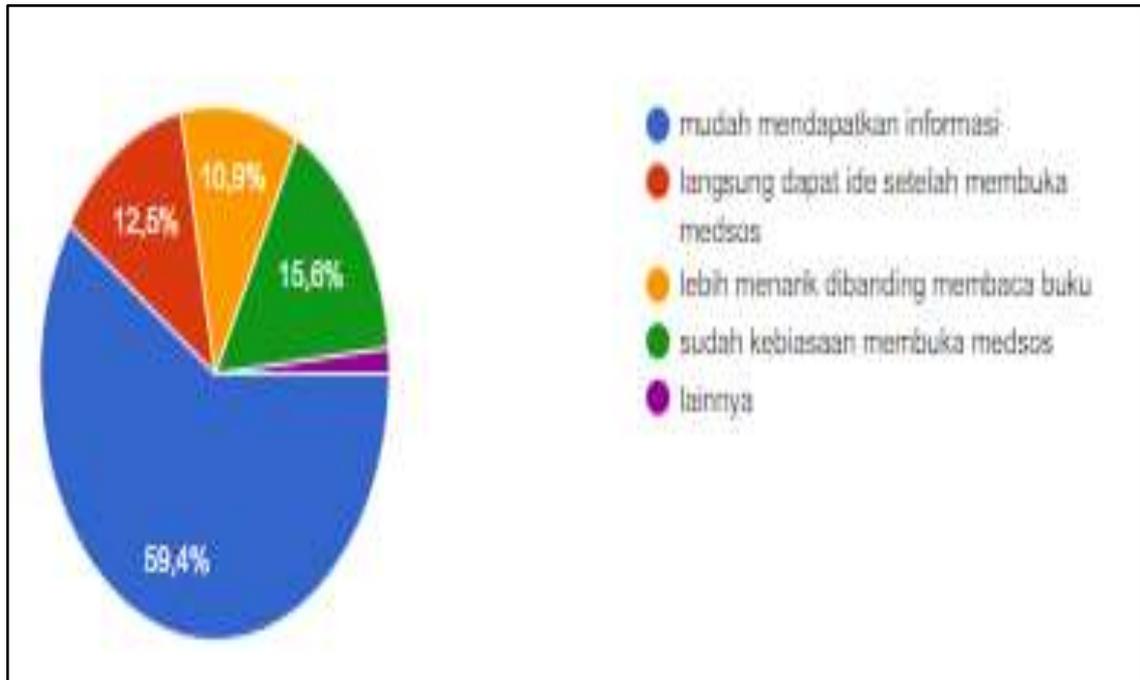


Gambar 4.
Media Sosial Instagram oleh Mahasiswa S
Sumber: Data Diolah Peneliti

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 (Anderson & Krathwohl, 2010) dan ciri berpikir kreatif (Siskawati dkk, 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 5.

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.

CONCLUSION

Di saat pandemi covid-19 ini, teknologi informasi dan telekomunikasi yang terjangkau antara dosen dan mahasiswa menjadi solusi dan alternatif pembelajaran online. Pemilihan media yang solutif dipandang penting karena akan menghilangkan batasan ruang dan waktu yang selama ini membatasi dunia pendidikan. Media sosial bisa menjadi pilihan media pembelajaran karena di era industri 4.0 ini, hampir setiap individu memiliki handphone dan aplikasi media sosial. Dengan demikian, dosen selaku pendidik, sumber belajar, sekaligus fasilitator dalam pembelajaran dapat memanfaatkan media sosial ini. Dosen perlu memotivasi diri dan mahasiswa untuk terus mampu beradaptasi dan berpikir kreatif dalam menghadapi perubahan-perubahan dalam proses pembelajaran.

REFERENCES

Alhawiti, Mohammed M; Abdelhamid, Yasser. (2017). *A Personalized e-Learning Framework*. Journal of Education and e-Learning Research, vol. 4 no. 1.

- Anderson, Lorin W; Krathwohl, David R. (2010). *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*. Agung Prihantoro (penerjemah). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Beetlestone, Florence. (2012). *Creative Learning: Strategi Pembelajaran untuk Melesatkan Kreativitas Siswa*. Bandung: Nusa Media.
- CNN Indonesia. Pengguna Internet Kala WFH Corona Meningkat 40 Persen di RI. Dalam <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20200408124947-213-491594/pengguna-internet-kala-wfh-corona-meningkat-40-persen-di-ri>. Diakses pada tanggal 9 April 2020.
- El-Seoud, M. Samir Abou; Taj-Eddin, Islam ATF; Seddiek, Naglaa; El-Khouly, Mahmoud M; Nosseir, Ann. (2014). *E-Learning and Students Motivation: A Research Study on the Effect of E-Learning on Higher Education*. iJET, volume 9, issue 4, 2014.
- Fauziyah, Isna Nur Lailatul; Usodo, Budi; Ekana Ch, Henny. (2013). *Proses Berpikir Kreatif Siswa Kelas X dalam Memecahkan Masalah Geometri Berdasarkan Tahapan Wallas Ditinjau dari Adversity Quotient (AQ) Siswa*. Jurnal Pendidikan Matematika Solusi. 1 (1): 75-89.
- Hapsari, Sri. (2019). *Creative Learning Strategy to Improve Students Ability in English Learning*. European Journal of English Language Teaching, vol. 5 issue 1.
- Jayani, D. H. (2020). 10 Media Sosial yang Paling Sering Digunakan di Indonesia. Dalam <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/02/26/10-media-sosial-yang-paling-sering-digunakan-di-indonesia>. Diakses pada tanggal 16 Juni 2021.
- Kusmiarti, Reni; Hamzah, Syukri. (2019). Literasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Samiba) 2019*, hal. 211-222. Dalam <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba>.
- Munandar, Utami. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nadzir, Ibnu. (2020). *Etnografi Digital dan Riset di Tengah Pandemi*. Disampaikan dalam Webinar LIPI tanggal 31 Agustus 2020.
- Nurhayati, Novi; Rahardi, Rustanto. (2021). Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Matematika saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, vol. 4 no. 2.
- Nurmasari, Nina; Kusmayadi, Tri Atmojo; Riyadi. (2014). *Analisis Berpikir Kreatif Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Pada Materi Peluang Ditinjau Dari Gender Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Kota Banjarbaru Kalimantan Selatan*. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*. 2 (4): 351-358.
- Pande, Deepali; Wadhai, VM; Thakare, VM. (2016). *E-Learning System and Higher Education*. *International Journal of Computer Science and Mobile Computing*, vol. 5, Issue 2.
- Saleh, Baso. (2015). Literasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Masyarakat di Kawasan Mamminasata. *Jurnal Pekomnas*, vol. 18 no.3.
- Siskawati, Gadis Hayuhana; Mustaji; Bachri, Bachtiar S. (2020). Pengaruh Project Based Learning terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran Online. *Jurnal Educate*, vol. 5 no. 2.
- Utomo, Susilo Setyo. (2019). *Guru di Era Revolusi Industri 4.0*. Dalam <https://eprints.uny.ac.id>, akses tanggal 11 Mei 2020.
- Vhalery, R., Setyastanto, A. M., & Alfalail, 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.

- Yahya, Muhammad. (2018). *Era Industri 4.0: Tantangan dan Peluang Perkembangan Pendidikan Kejuruan Indonesia*. Disampaikan pada Sidang Terbuka Luar Biasa Senat Universitas Negeri Makasar tanggal 14 Maret 2018.
- Zaprulkhan. (2019). A Literate Civilization. *Jurnal Dakwah dan Pengembangan Sosial Kemanusiaan*, vol. 10 no. 1 pp. 171-189.