



## Prosiding Seminar Nasional

Hasil Penelitian, Pengabdian, dan Diseminasi

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, IKIP PGRI Bojonegoro

Tema “Urgensi Hasil Penelitian dan Pengabdian yang Inovatif serta Adaptif untuk Mendukung Indonesia Bangkit Lebih Kuat”



# Metode Pembelajaran Inovatif dan Adaptif melalui Pemanfaatan Teknologi Komunikasi Gadget

Delpa<sup>1</sup>(✉), Putri Dian Afrida<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Perintis Indonesia

[starring342014@gmail.com](mailto:starring342014@gmail.com)

**abstrak** – Metode pembelajaran tidak dapat terlepas dari pengaruh kemajuan teknologi komunikasi gadget era 4.0. Hal ini terlihat dengan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dengan mencantumkan metode pembelajaran berbasis link *Zoom*, link *Youtube*, link *Google Chrome*, link *Google Drive* dan sebagainya yang kemudian link tersebut akan diunduh oleh peserta didik. Proses ini merupakan model pembelajaran menerapkan alat kemajuan teknologi komunikasi. Akan tetapi, ramai di kalangan tenaga pengajar dosen belum memaksimalkan pemanfaatan media teknologi tersebut sehingga dapat memberikan output pembelajaran dan adaptif dalam ruangan perkuliahan. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisa sejauhmanakah pemanfaatan teknologi komunikasi gadget dapat memberikan kontribusi terhadap pembelajaran yang inovatif dan adaptif. Metode pengumpulan data menggunakan kaidah *interview* mendalam terhadap lima orang informan, 3 orang informan berasal dari mahasiswa universitas di kota Padang, 2 orang informan berasal dari dosen di universitas di kota Padang. Metode pemilihan informan menggunakan kaidah *Snowball*. Selain 5 informan di atas, penelitian juga menyebarkan angket kuisioner menggunakan aplikasi *Google Form*. Analisis data menggunakan metode kualitatif. Hasil kajian mendapati tenaga dosen belum sepenuhnya menggunakan berbagai aplikasi gadget dalam perkuliahan karena mayoritas tenaga pengajar tersebut cenderung menggunakan aplikasi *Power Point* dalam penyampaian materinya kepada mahasiswa ketika berada di ruangan perkuliahan. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran berjalan bersifat monoton sehingga mahasiswa mengalami proses pembelajaran kurang interaktif

**Kata kunci** – Adaptif, Aplikasi, Metode Pembelajaran Inovatif

**Abstract** – Learning Method in generally can't separate from the influence of technology communication of gadget in era 4.0. This statement can be seen in Planning of Learning in Semester Period (RPS) by using learning method based on link *Zoom*, link *Youtube*, link *Google Chrome*, link *Google Drive*, etc. Then this link above will downloaded by student. This process Proses is a part of learning method refers to technology communication tools. Unfortunately, majority the lecturer still ran away dan separate from gadget in class process activity. The purpose of this research is to analyze how the lecturer using technology communication of gadget in class activity which improve learning adaptif. Method of collecting the data by using In-Depth interview on 5 informant, 3 person of informants come from student in Padang university, 2 person of informants come from lecturer in Padang univercity. Method of choosing informant using *Snowball*. An addition, this research using questionnaire by *Google Form*. Analyze the data by using qualitative research. Finding of research the lecturer still lack of knowledge using technology communication

of gadget effectively and majority using Power Point Slide in clas activity. Impact, the quality of learning method separate from learning adaptative and low of interactive in class progress learning.

**Keywords** – Adaptative, Aplication, Innovation of Learning Method

## PENDAHULUAN

Teknologi komunikasi gadget telah memberi warna terhadap berbagai lini kehidupan masyarakat, termasuk bidang Pendidikan. Dunia Pendidikan era 4.0 ini tidak dapat terpisahkan dari pengaruh teknologi komunikasi gadget. Terdapat berbagai aplikasi seperti *Facebook*, *WhatsApp*, *Zoom Meeting*, *Snack Video*, *Google Chrome* yang kemudian dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan model pembelajaran yang inovatif dan adaptif dalam proses pembelajaran dalam ruangan perkuliahan. Menurut Darmawan (2012), tingkat pemahaman pengguna gadget pada umumnya adalah beragam dan berbeda-beda. Dampak dari perihal ini menyebabkan pengguna gadget memberikan implementasi yang berbeda-beda pula. Senada dengan itu, Sardiman (2014), tenaga pengajar yang memiliki pemahaman yang berbeda dalam hal pemanfaatan teknologi komunikasi gadget memberikan implementasi yang beragam di lapangan. Terdapat berbagai kendala dan persoalan di lapangan dalam menelaah dan menterjemahkan pemanfaatan media teknologi komunikasi berkenaan.

Terdapatnya perbedaan-perbedaan dalam pemahaman pemanfaatan teknologi komunikasi gadget tersebut memberikan implikasi terhadap model pembelajaran dalam ruangan perkuliahan. Menurut Djamarah dan Zain (2013), Rencana Pembelajaran Semester (RPS) merupakan acuan utama sebelum proses pembelajaran dijalankan yang memiliki sinkroniasi dengan kurikulum yang sedang diterapkan dalam program studi dan sesuai dengan visi, misi, tujuan dan strategi suatu fakultas yang mengayomi. Dampak dari perbedaan-perbedaan tersebut memberikan indikasi terhadap pencapaian mutu pembelajaran yang mengacu kepada *Student Centre Learning* (SCL). Untuk mendapatkan solusi atas perbedaan pemahaman tersebut diperlukan pembenahan terhadap metode pembelajaran yang inovatif dan adaptif sehingga proses pembelajaran dapat dilaksanakan secara efektif.

## METODE PENELITIAN

Metode pengumpulan data menggunakan kaidah wawancara secara mendalam terhadap beberapa informan yang terdiri dari lima informan. Kaidah pemilihan informan menggunakan 3 orang informan berasal dari kalangan mahasiswa dan 2 orang informan berasal dari tenaga pengajar dosen. Kemudian kaedah pengumpulan data juga menggunakan kaedah penyebaran quisioner menggunakan aplikasi *Google Form*. Analisis data menggunakan kaedah kualitatif. Menurut Creswell (2017) mene-gaskan Teknik analisis data wawancara secara mendalam menggunakan analisis

yang mengacu kepada analisis kualitatif dengan menekankan kepada penjelasan, penegasan yang didukung oleh data kualitatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode pembelajaran era 4.0 perlu diadaptasikan secara totalitas sehingga dapat menghasilkan proses pembelajaran yang maksimal. Upaya memaksimalkan pemanfaatan teknologi komunikasi gadget dalam proses pembelajaran dalam memberikan hasil dari proses pembelajaran yang efektif. Hasil penelitian dapat dibagikan kepada tiga bagian yakni keberagaman aplikasi gadget, Langkah pelaksanaan metode pembelajaran inovatif dan adaptif dan kontribusi metode pembelajaran berbasis teknologi komunikasi gadget.

### Keberagaman Aplikasi Gadget

Terdapat berbagai ragam bentuk aplikasi yang berkembang era 4.0. Pada dasarnya setiap aplikasi tersebut memiliki sasaran dan tujuan yang berbagai. Menurut Sardiman (2014), kehadiran berbagai aplikasi memberikan berbagai keistimewaan oleh pengguna. Senada dengan itu, setiap pengguna memiliki minat yang berbeda sehingga pengguna gadget memiliki orientasi yang berbeda pula dalam implementasi pemanfaatan teknologi komunikasi gadget dalam kehidupannya. Informan kajian menjelaskan aplikasi *Facebook* merupakan aplikasi yang paling tertinggi diterima pakai oleh pengguna media sosial sesuai dengan tabel 1. Abdulhak dan Darmawan (2013), menjelaskan kehadiran kemajuan teknologi gadget dapat memberikan kontribusi yang relatif besar terhadap pengembangan metode pembelajaran yang efektif. Selain dari aplikasi *Facebook* di atas, terdapat juga berbagai aplikasi lainnya seperti *Whatsapps* (WA), *You Tube*, *Snack Video*, *Google Chrome* dan *Zoom Meeting*.

Pada dasarnya era 4.0 telah memaparkan berbagai bentuk aplikasi yang dapat diimplementasikan sebagai sumber ajar dalam proses pembelajaran. Informan menjelaskan tenaga pengajar masih memiliki kecenderungan tidak memaksimalkan pemanfaatan teknologi komunikasi gadget berkenaan. Hasil *kuisioner* kajian juga menegaskan bahwa tenaga pengajar cenderung menerapkan *Power Point* dalam aktivitas pembelajaran. Sedangkan era 4.0 ini terdapat berbagai aplikasi yang dapat menghasilkan metode pembelajaran yang inovatif dan adaptif. Pendapat Darmawan (2012), pembelajaran era 4.0 perlu mengadaptasikan dengan berbagai jenis aplikasi yang tertuang dalam RPS sehingga tercapai SCL dengan menekankan kepada interaksi dan komunikasi di ruangan perkuliahan yang secara tidak langsung dapat menghasilkan proses pembelajaran yang adaptif.

Misalnya aplikasi *Snack Video* memaparkan tentang informasi yang dikemas secara menarik sehingga dapat menyampaikan informasi secara efektif dan tidak membosankan. Menurut Djamarah dan Zain (2013), hampir semua konten yang tertuang dalam berbagai aplikasi telah dikemas memenuhi standar konsumen media so-

sial sehingga ide-ide dapat tersampaikan lebih efektif. Secara tidak langsung, informasi dalam aplikasi *Snack Video* dapat dijadikan sebagai sumber ajar dalam proses pembelajaran sesuai dengan tabel 1 di bawah ini. Bersamaan dengan itu, aplikasi *YouTube* juga dapat memberikan kontribusi sebagai sumber ajar dalam proses pembelajaran yang inovatif dan adaptif. Pendapat Sardiman (2014), aplikasi *YouTube* cenderung mengandung konten berupa video di mana dalam aplikasi tersebut tertuang berbagai informasi yang dapat memberikan kontribusi sebagai sumber ajar.

Menurut Trinika, Nurfianti dan Irsan (2015), aplikasi *YouTube* merupakan salah satu media teknologi komunikasi gadget yang ramai digemari dan familiar oleh hampir seluruh pengguna gadget. Senada dengan itu, Mitsalia (2016), aplikasi *YouTube* diminati oleh hampir seluruh usia, yang dimulai dari usia anak-anak usia 6 tahun sampai ke usia dewasa dengan batas ambang umur lebih 60 tahun. Angka persentase ini menjelaskan bahwa aplikasi *YouTube* memiliki pengikut yang tinggi sehingga aplikasi *YouTube* dapat berperan sebagai sumber ajar yang efektif dalam proses pembelajaran.

**Tabel 1.** Jenis Aplikasi diminati mahasiswa

No	Aplikasi	Durasi per hari
1.	<i>Facebook</i>	5
2.	<i>Youtube</i>	3
3.	<i>Google Chrome</i>	4
4.	<i>Snack Video</i>	5
5.	<i>Zoom Meeting</i>	4
6.	<i>Tik Tok</i>	3

Tabel di atas menjelaskan tentang keberagaman aplikasi yang terdapat di ruang lingkup teknologi komunikasi gadget yang diminati oleh mahasiswa. Berdasarkan kuisioner menjelaskan aplikasi *Snack Video* dan *YouTube* merupakan aplikasi yang diminati oleh mahasiswa. Secara tidak langsung, pemanfaatan aplikasi tersebut sebagai sumber ajar dapat memberikan kontribusi yang berkesan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Mitsalia (2016), suguhan dan penampilan konten telah didesign secara maksimal untuk mencapai pasar secara efektif. Secara langsung dan tidak langsung, kehadiran aplikasi gadget dapat memberikan dampak positif yang relatif besar kepada mahasiswa sebagai peserta didik dalam aktivitas perkuliahan.

Selanjutnya, aplikasi *Zoom Meeting* merupakan salah satu aplikasi yang familiar dalam proses pembelajaran via virtual. Menurut Darmawan (2012), kemunculan pandemic Covid 19 awal tahun 2020 sehingga akhir 2022 telah memberikan laluan mudah terjadinya pemanfaatan aplikasi *Zoom Meeting*. kemunculan aplikasi *Zoom Meeting*

juga telah memberikan solusi atas masalah keterbatasan proses perkuliahan yang dilakukan secara Luring. Senada dengan itu, aplikasi tersebut juga merupakan bentuk terobosan baru dalam upaya melaksanakan aktivitas rapat secara online sehingga model pertemuan virtual ini telah memberikan model kekinian dalam proses pembelajaran. Informan kajian menjelaskan aplikasi *Zoom Meeting* masih menjadi alternatif utama dalam melaksanakan proses perkuliahan meskipun pandemic Covid 19 sudah mengalami angka penurunan yang signifikan. Sehubungan dengan itu, aplikasi *Zoom Meeting* merupakan salah satu aplikasi yang telah diterima dan diterapkan oleh berbagai lapisan masyarakat terutama di bidang Pendidikan.

Menurut Djamarah dan Zain (2013), aplikasi *Zoom Meeting* merupakan salah satu aplikasi via virtual. Selain dari itu terdapat juga aplikasi *Google Meet*, *Microsoft Team* dan aplikasi lainnya. Pada dasarnya model pembelajaran *online* tersebut senantiasa mengalami perkembangan dan pengembangan sehingga tenaga pengajar dan peserta didik dapat memilih aplikasi sesuai dengan selera pengguna. Senada dengan itu, aplikasi *Zoom Meeting* masih menjadi model utama dalam pelaksanaan proses pembelajaran era pasca Pandemi Covid 19 dewasa ini.

Selain dari itu, aplikasi *Google Chrome* juga memainkan peranan penting dalam upaya menjadikan sebagai sumber ajar dalam proses pembelajaran yang inovatif dan adaptif. Menurut Sardiman (2014), aplikasi *Google Chrome* memaparkan berbagai informasi yang kompleks karena penampilan fitur *Google Chrome* menampilkan dalam bentuk tulisan, video dan gambar sehingga konten dalam aplikasi berkenaan memiliki model informasi yang berbagai. Informan kajian menjelaskan bahwa *Google Chrome* memberikan kemudahan kepada mahasiswa dalam upaya mendapatkan materi perkuliahan sehingga aplikasi tersebut dapat memberikan kontribusi sebagai sumber ajar dalam aktivitas perkuliahan.

### **Langkah pelaksanaan metode pembelajaran inovatif dan adaptif**

Terdapat beberapa strategi atau Langkah dalam pelaksanaan metode pembelajaran inovatif dan adaptif. Pada hakekatnya teknologi komunikasi gadget memainkan peranan penting sebagai media dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Akan tetapi, tenaga pengajar dosen perlu mengimplementasikan media teknologi tersebut secara totalitas. Informan kajian menjelaskan adanya kecenderungan tenaga pengajar dosen dalam proses pembelajaran tidak memberikan keutamaan dalam implementasi aplikasi gadget sepenuhnya dalam proses perkuliahan. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran tidak berjalan secara efektif. Pandangan Trinika, Nurfianti dan Irsan (2015), menegaskan proses pembelajaran yang kurang menerapkan aplikasi gadget cenderung mengalami kesukaran untuk membangun komunikasi yang interaktif antara tenaga pendidik dengan peserta didik. Selain dari itu, proses pembelajaran tidak dapat dilaksanakan secara efektif karena tidak adanya model pembelajaran yang inovatif dan adaptif dengan kemajuan teknologi komunikasi gadget.

Terdapat beberapa langkah dalam pelaksanaan metode pembelajaran yang inovatif dan adaptif berbasiskan kepada teknologi komunikasi gadget. Pertama, tenaga pengajar dosen perlu menuangkan berbagai link seperti link *YouTube*, link *Zoom Meeting*, link *Snack Video*, link *Google Chrome* dalam Rencana Pembelajaran Studi (RPS). Menurut Sardiman (2014), link tersebut bertujuan untuk memudahkan mahasiswa sebagai peserta didik terhubung dengan berbagai aplikasi gadget sehingga peserta didik telah terpapar dan mengalami proses sosialisasi tentang pemanfaatan teknologi komunikasi gadget dalam proses pembelajaran. Selain dari itu, link tersebut juga memaparkan berbagai informasi terbaru sehingga materi demi materi yang dipaparkan oleh tenaga pengajar dosen dapat dianalisa oleh peserta didik dalam mendapatkan perbandingan dan pemahaman terhadap materi yang dijelaskan oleh tenaga pengajar dosen dalam proses perkuliahan. RPS merupakan elemen penting dalam proses pembelajaran bagi mahasiswa. Menurut Darmawan (2012), peserta didik akan menelaah tentang apa saja materi yang akan mereka peroleh selama satu semester. Kemudian mahasiswa dapat memahami tentang peta jalan (*mapping on subject*) dari sub materi yang akan dipelajari selama perkuliahan berlangsung.

Langkah kedua dengan cara menerapkan pemanfaatan teknologi komunikasi gadget sepertimana yang tertera dalam RPS. Tenaga pengajar akan memulai perkuliahan dengan mengambil materi dari *Google Chrome* berupa *e-book* misalnya. Selanjutnya, tenaga pengajar memberikan instruksi kepada peserta didik untuk membuka aplikasi pada hadphone masing-masing. Adapun aplikasi yang dibuka seperti *Google Chrome*, *YouTube*, *Snack Video*, *Tik Tok*, *Facebook* dan aplikasi lainnya. Peserta didik akan mencari bahan perbandingan atas materi yang telah dipaparkan tenaga pengajar melalui *e-book* berkenaan. Pendekatan ini dapat mendorong mahasiswa untuk mencari bahan referensi sehingga peserta didik mendapatkan informasi tentang kelemahan dan kekuatan materi yang dijelaskan oleh tenaga pengajar.

Menurut Djamarah dan Zain (2013), pemanfaatan teknologi komunikasi gadget secara totalitas dan maksimal dapat mendorong peserta didik untuk mencari informasi dari berbagai aplikasi seperti aplikasi *twitter*, aplikasi grup *WhatsApps* atau pun aplikasi *Messenger*. Aktivitas ini dapat mendorong terjadinya temuan-temuan keilmuan melalui *update* informasi oleh peserta didik. Senada dengan itu Sardiman (2014), peserta didik perlu memiliki pemahaman yang mendalam terhadap materi karena peserta didik akan mendapatkan berbagai informasi terbaru yang terpapar di media sosial. Informan kajian menjelaskan pemanfaatan teknologi komunikasi gadget dalam proses perkuliahan secara totalitas menyebabkan adanya berbagai silang pendapat antara mahasiswa dengan mahasiswa dan mahasiswa dengan tenaga pengajar. Pendapat tersebut merupakan cerminan dari proses berfikir kritis peserta didik dalam ruangan perkuliahan.

Langkah ketiga, tenaga pengajar dosen akan memberikan instruksi kepada peserta didik untuk memberikan komentar terhadap konten informasi yang mereka

perolehi dalam aplikasi tersebut. Misalnya, ketika mahasiswa mendapatkan informasi tentang adanya kebijakan pemerintah yang bertentangan dengan hak asasi manusia (HAM) maka tenaga pengajar akan meminta peserta didik untuk memberikan pendapat dan komentar terhadap konten kebijakan tersebut. Menurut Trinika, Nurfianti dan Irsan (2015), tindakan mahasiswa mengkritisi konten dalam aplikasi merupakan bentuk pendekatan diskursus analisis oleh mahasiswa dalam menelaah materi secara mendalam. Aktivitas tersebut yang secara tidak langsung dapat membangun kerangka berfikir peserta didik untuk melahirkan pembaharuan atau temuan kekinian karena peserta didik diminta melakukan kritisi terhadap suatu materi yang bersifat substansial.

Menurut Sardiman (2014), tugas oleh tenaga pengajar kepada mahasiswa mengkritisi salah satu konten yang substansial dapat mendorong mahasiswa berfikir di luar kemampuannya. Artinya, peserta didik akan melakukan proses perenungan yang mendalam (*contemplation*) dalam berfikir sehingga aktivitas tersebut telah mengarah kepada pendekatan filsafat dalam mencari esensi yang terdalem dalam suatu materi. Senada dengan itu, peserta didik telah mengalami proses berfikir secara mendalam. Dalam keadaan demikian tidak jarang pula terjadi perbedaan pandangan atau pendapat oleh peserta didik dengan tenaga pengajar karena di antara masing-masing mereka memiliki jawaban dan argumentasi yang berbeda yang merupakan dari sebab akibat proses berfikir mendalam.

Pada dasarnya aplikasi *Facebook*, *Snack Video*, *Google Chrome* dan aplikasi lainnya menawarkan berbagai alternatif ide-ide yang berbagai aplikasi berkenaan sehingga berbagai ide-ide yang dapat dikolaborasikan oleh para peserta didik. Hasil kolaborasi ide-ide tersebut dapat menghasilkan ide-ide yang inovatif yang secara tidak langsung dapat menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis dan berkualitas mengacu kepada tabel 2 di bawah ini.

**Tabel 2.** Langkah pemanfaatan gadget sebagai metode pembelajaran inovatif

No	Langkah	Sasaran
1.	Membuat perencanaan	Dosen menuangkan rencana dalam RPS
2.	Persiapan pembelajaran perkuliahan	Tersedianya peralatan seperti ruangan Wifi device, laptop dan HP
3.	Level instruksi	Dosen mengendalikan dan memberi instruksi menggunakan aplikasi gadget secara tota itas
4.	Diskusi	Mahasiswa diminta menyampaikan pendapat mengacu kepada aplikasi

Tabel di atas menjelaskan tentang bentuk-bentuk metode pembelajaran inovatif dan adaptif dengan mengedepankan platform aplikasi pada gadget dalam

proses pembelajaran. Selanjutnya, tabel 3 di bawah ini memaparkan fungsi gadget sebagai sumber ajar dalam proses pembelajaran.

**Tabel 3.** Model informasi dalam aplikasi gadget sebagai sumber ajar

No	Bentuk sumber ajar	Fungsi
1.	Jurnal	Pemahaman materi
2.	Komentar pakar	Perbandingan ide mahasiswa dengan pakar
3.	Kritikan buku	Isi kandungan buku

Metode pembelajaran inovatif dan adaptif dalam penelitian ini menekankan kepada pemanfaatan aplikasi gadget secara totalitas. Artinya, mahasiswa sebagai peserta didik diberikan kebebasan seluas-luasnya mencari informasi dari berbagai aplikasi untuk mengangguh, menolak dan membantah pendapat tenaga pengajar dosen. Dalam hal ini, peserta didik dapat mencari dan menelaah berbagai sumber ajar yang berasal dari jurnal, komentar pakar dan kritikan oleh kalangan akademisi terkait buku referensi sesuai dengan tabel 3 di atas. Hasil pengisian kuisioner *Google Form* menyimpulkan peserta didik mendapatkan berbagai perbandingan ide-ide dari materi-materi yang telah dipaparkan oleh tenaga pengajar sesuai dengan tabel 4 di bawah ini. Aktivitas tersebut sekaligus membandingkan dengan ide dari hasil penelusuran aplikasi oleh mahasiswa sebagai peserta didik.

Pada dasarnya penerapan aplikasi secara totalitas dapat “memaksa” peserta didik berfikir secara kritis atas penjelasan yang sedang berlangsung dalam proses pembelajaran. Menurut Djamarah dan Zain (2013), aplikasi gadget memaparkan berbagai informasi dan informasi tersebut telah dikemas dalam berbagai bentuk seperti video berupa ulasan melalui wawancara atau seminar. Dalam aplikasi gadget juga memaparkan tentang tulisan-tulisan ilmiah seperti penulisan karya jurnal baik jurnal skala nasional atau pun internasional. Kelengkapan kemudahan dalam aplikasi gadget ini dapat meningkatkan kualitas lulusan peserta didik dengan menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan adaptif.

Menurut Darmawan (2012), peserta didik era 4.0 telah difasilitasi dengan berbagai kemudahan digitalisasi sehingga hampir setiap aktivitas mereka telah terhubung dengan kemajuan teknologi komunikasi gadget. Senada dengan itu, peserta didik dewasa ini tidak dapat melepaskan diri dari era digitalisasi karena mereka telah berada dalam kehidupan era 4.0 berbasis teknologi tinggi dan tidak mungkin dengan mudah untuk memisahkan diri dari pengaruh kemajuan tersebut. Setuju atau tidak setuju, proses pembelajaran perlu menggunakan metode pembelajaran yang mengacu kepada metode pembelajaran inovatif dan adaptif berbasis kepada aplikasi gadget. Informan mengakui bahwa proses pembelajaran berbasis aplikasi gadget telah memberikan berbagai ide-ide dan motivasi dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat menghasilkan berbagai inovasi dalam pembelajaran.

Implementasi pemanfaatan aplikasi gadget dalam perkuliahan secara totalitas dapat menghasilkan proses berfikir kritis dalam proses pembelajaran berupa kerja kelompok sesuai dengan tabel 4 di bawah ini. Menurut Trinika, Nurfianti dan Irsan

(2015), pemanfaatan aplikasi gadget seperti *Google Chrome*, *YouTube* dan aplikasi *Snack Video* dapat memberikan berbagai perbandingan pandangan dan pendapat sehingga peserta didik dapat menghasilkan berbagai pendapat yang berbeda-beda. Informan kajian menjelaskan penerapan aplikasi gadget dalam penelusuran materi secara totalitas dalam proses pembelajaran berkelompok mendorong peserta didik memberikan kerja sama yang efektif sehingga hampir setiap peserta didik memiliki cara pandang atau kerangka berfikir yang bervariasi. Hasil dari penerapan pemanfaatan aplikasi gadget secara totalitas dalam ruangan perkuliahan dapat melahirkan proses interaksi dan komunikasi antara tenaga pengajar dengan peserta didik berjalan dengan efektif. Menurut Trinika, Nurfiandi dan Irsan (2015), komunikasi yang efektif perlu dibangun dalam ruangan perkuliahan untuk mencapai proses *Student Centre Learning (SCL)* sehingga apa yang tertuang dalam Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dapat tercapai mengacu kepada capaian pembelajaran (*Learning Outcome*).

Pada dasarnya tenaga pengajar telah melakukan adaptasi dan menerapkan teknologi komunikasi gadget dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, masih ramai di kalangan tenaga pengajar terutama tenaga pengajar yang kurang memiliki kemampuan mengoperasikan aplikasi gadget sehingga ada kecenderungan tenaga pengajar dosen masih menerapkan metode pembelajaran bersifat konvensional dengan berpedoman kepada buku cetak yang secara tidak langsung menyebabkan proses perkuliahan berjalan secara monoton (*boring activity*). Pendapat Trinika, Nurfiandi dan Irsan (2015), tenaga pengajar perlu menciptakan suasana belajar yang interaktif agar ruangan perkuliahan dapat berjalan secara komprehensif dan berkualitas. Senada dengan itu, pemanfaatan aplikasi gadget secara totalitas dalam proses pembelajaran dapat memberikan peluang kepada peserta didik untuk menghasilkan kesimpulan yang berbeda dengan tenaga pengajar dosen karena peserta didik tersebut memiliki pemahaman materi yang lebih berbeda dan mungkin lebih mendalam dari tenaga pengajar dosen dalam proses perkuliahan.

**Tabel 4.** Manfaat penerapan aplikasi gadget secara totalitas dalam perkuliahan

No	Aktivitas	Manfaat
1.	Keaktifan	Peserta didik aktif bertanya
2.	Ide dalam materi	Peserta didik mendapatkan perbandingan ide-ide
3.	Pernyataan tenaga pengajar	Peserta didik memiliki pandangan berbeda
4.	Aktivitas diskusi	Peserta didik antusias dalam belajar
5.	Kerja kelompok	Presentasi kelompok berjalan kritis
6.	Kesimpulan materi	Peserta didik memiliki beragam-pandangan

Pada tabel 4 di atas memaparkan tentang hasil kuisisioner tentang manfaat dari penerapan proses pembelajaran inovatif dan adaptif melalui pemanfaatan aplikasi gadget yang bersifat totalitas. Hasil kuisisioner menyimpulkan peserta didik memiliki

model kerja sama kelompok dalam proses presentasi berjalan dengan efektif. Manakala peserta didik juga memiliki kemampuan memberikan kesimpulan atas materi yang telah diikuti selama proses perkuliahan berlangsung. Menurut Djamarah dan Zain (2013), pemanfaatan aplikasi gadget secara totalitas dapat mendorong peserta didik dapat mengedepankan ide-ide yang dimilikinya dibandingkan dengan ide yang tertuang dalam aplikasi. Hal ini disebabkan karena peserta didik telah memiliki pemahaman yang mendalam terhadap hasil telaah informasi yang bersumberkan kepada aplikasi berkenaan.

**Tabel 5.** Manfaat penerapan aplikasi gadget secara totalitas kepada tenaga pengajar

No	Manfaat bagi tenaga pengajar	Target
1.	Kualitas	Tenaga pengajar dapat menciptakan proses perkuliahan yang efektif
2.	Metode SCL	Terlaksana sesuai dengan RPS
3.	Proses perkuliahan	Terbangun komunikasi dan interaksi efektif

Hasil wawancara mendalam terhadap informan menyimpulkan bahwa proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif karena peserta didik dapat menguasai materi yang telah dipaparkan oleh tenaga pengajar. Selain dari itu, informan menjelaskan pemanfaatan aplikasi gadget seperti *FB, WA Group, Google Chrome, YouTube, Snack Video, Tik Tok* dan aplikasi lainnya yang dipergunakan secara totalitas dalam ruangan perkuliahan dapat membangun komunikasi yang interaksi sehingga metode SCL dapat diterapkan dengan maksimal seperti yang tertuang dalam tabel 5. Menurut Djamarah dan Zain (2013), pemanfaatan aplikasi gadget secara totalitas tidak hanya sekedar membangun komunikasi yang efektif dalam ruangan perkuliahan. Pemanfaatan aplikasi gadget secara totalitas dapat mendorong peserta didik untuk melakukan inovasi keilmuan sehingga peserta didik dapat melakukan pembaharuan keilmuan (*knowledge update*) sehingga terbangun proses pembelajaran yang inovatif dan adaptif.

## SIMPULAN

Pemanfaatan aplikasi gadget secara totalitas merupakan bentuk metode pembelajaran inovatif dan adaptif karena pendekatan ini dapat membangun komunikasi yang efektif di kalangan peserta didik dengan tenaga pengajar. Pemanfaatan aplikasi gadget secara totalitas juga melahirkan suasana belajar yang komprehensif mengacu kepada Rencana Pembelajaran Semester (RPS), pembelajaran berbasiskan peserta didik (SCL) yang sesuai dengan kepada capaian pembelajaran (*learning Outcome*) dalam proses pembelajaran. Selain dari itu, pemanfaatan aplikasi gadget secara totalitas dapat mendorong peserta didik melakukan inovasi keilmuan sehingga peserta didik dapat menghasilkan kreativitas dalam proses pembelajaran.

**REFERENSI**

- Creswell, J.W. 2017. *Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran Edisi 4*. Jakarta: Pustaka.
- Darmawan. 2012. *Pendidikan Teknologi dan Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Delpa. 2022. *The Impact Technology Communication Gadget to Student Attitude in Padang City*. Prosiding disajikan dalam International Conference Health Digital Pharmacy and Social Science, Universitas Perintis Indonesia, Padang, 23-24 Agustus.
- Djamarah, S.B dan Zain A. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineko Cipta.
- Indriyani, M., Sofia, A., Anggraini. 2018. "Universitas Lampung. Persepsi Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini". (Online), (<https://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/IJECI/article/view/16887>, diakses 18 Mei 2019).
- Jamani, H. 2018. "Penggunaan Handphone Studi Kasus pada Siswa SMP Negeri 4 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya". (Online), (<https://www.neliti.com>, diakses 18 Januari 2020).
- Jonathan, Prayanto, dan Dian. 2015. "Pentingnya Peran Orang Tua dalam Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini". (Online), (<https://ojs.uho.ac.id/index.php/smartpaud/article/view/5922>, diakses 15 Mei 2019).
- Juditha, Cristiany. 2011. "Pengaruh Penggunaan Jejaring Sosial Facebook terhadap Perilaku Kursiwi. 2016. "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V Tarbiyah". (Online), (<https://repository.uinjkt.ac.id>, diakses 15 Mei 2019). Remaja Di Kota Makassar". (Online), (<https://digilib.unisayogya.ac.id>, diakses 17 Mei 2019).
- Kursiwi. 2016. *Dampak Penggunaan Penggunaan Gadget terhadap Interaksi sosial Mahasiswa Semester V Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Kegunaan (FITK) UIN Syarif Hidayatulloh Jakarta*. Skripsi tidak diterbitkan. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatulloh.
- M, Indriyani. 2017. "Persepsi Orangtua terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini". (Online), (<https://jurnal.fkip.unila.ac.id/article>, diakses 27 Juli 2020).
- Manumpil, M dan Beauty. 2015. "Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado". (Online), (<https://repository.ar-raniry.ac.id>, diakses 17 Mei 2019).

- Mirna, I.S. 2017. "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabulen Malang". (Online), (<https://etheses.uin.malang.ac.id>, diakses 15 Mei 2019).
- M, Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Pers.
- Nurdin, N. 2011. "Pengaruh Minat Baca, Pemanfaatan Fasilitas dan Sumber Belajar terhadap Prestasi Belajar IPS Terpadu smp n 13 Bandar Lampung". (Online), (<https://jurnal.uny.ac.id/index.php/jep/article/view/710>, diakses 18 Juni 2019).
- Prasetyo, R.A. 2017. "Hubungan antara Kecanduan Gadget (Smartphone) dengan Empati pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta". (Online), (<https://eprints.ums.ac.id>, diakses 19 Mei 2019).
- Rachmawati. 2017. "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 FKIP UNTAD pada Mata Kuliah Media Pembelajaran". (Online), (<http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/indesk.php/Ebiol/article/9350/7429>, diakses 17 Mei 2019).
- Sari, M.I. 2018. *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang*. Skripsi tidak diterbitkan. (Online), (<https://etheses.uin-malang.ac.id>, diakses 26 Juli 2019).
- Sinta, S. 2018. "Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VI". (Online), (<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article.view.2385>, diakses 18 Mei 2019).
- Tavsanli, O.F. 2017. "Universitas Uludag Istanbul. Examining the Reading Habits, Interests, Tendencies of the Students Studying at the Faculty of Education and Analyzing the Underlying Reason behind Their Preferences". (Online), (<https://www.researchgate.net/publication/316114492>, diakses 27 Mei 2019).
- Tria P.S. Mitsalia, A. 2016. "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Personal Sosial". (Online), (<https://ejournal.stikespku.ac.id>, diakses 16 Februari 2020).
- Trinika, Y., Nurfianti., dan A, Irsan. 2015. "Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun) di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015". (Online), (<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jmkeperawatFK/article/view/11001>, diakses 17 Mei 2019).
- Widiawati, I, Sugiman, H dan Edy. 2014. *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Daya Kembang Anak*. Jakarta: Universitas Budi Luhur.

